

# RENCONTRE JEU COLLECTIF à partir de l'album de l'équipe EPS «Le grand jeu des Timalines et des Timalins» Cycles 2



**LIEU** : .....

**Coordonnateurs** = ..... (Délégué Départemental) + .....(Conseiller Pédagogique EPS)

**Accueil** = ..... ;

**Rencontre de** .....

## Inscriptions et répartition


**FAIRE 4 groupes mixtes avant la rencontre (Charusé-Rafuté-Sourifine-Timalins). L'idéal étant d'avoir un parent par groupe pour une école.**

**Une même école peut mélanger ses élèves si elle le désire.**

**Chaque enfant doit connaître son groupe en arrivant le jour de la rencontre**

**Matériel apporté par les écoles : bouteilles d'eau, trousse à pharmacie.**

## Rôle des enseignants

Chaque enseignant mettra en œuvre un atelier ou un jeu et les parents suivront les groupes.

## Date :

1	Jeu des démanageurs :	Mme..... M.....
2	Grand Jeu du Printemps :	Mme..... M.....
3	Ateliers Attaque des cibles :	Mme..... M.....
4	Atelier Transmission :	Mme..... M.....

**Changement d'atelier toutes les 20 minutes (+ 5 minutes pour arriver et lancer le nouveau jeu = 25 minutes)**

## Rotation

G1 = 1-2-3-4

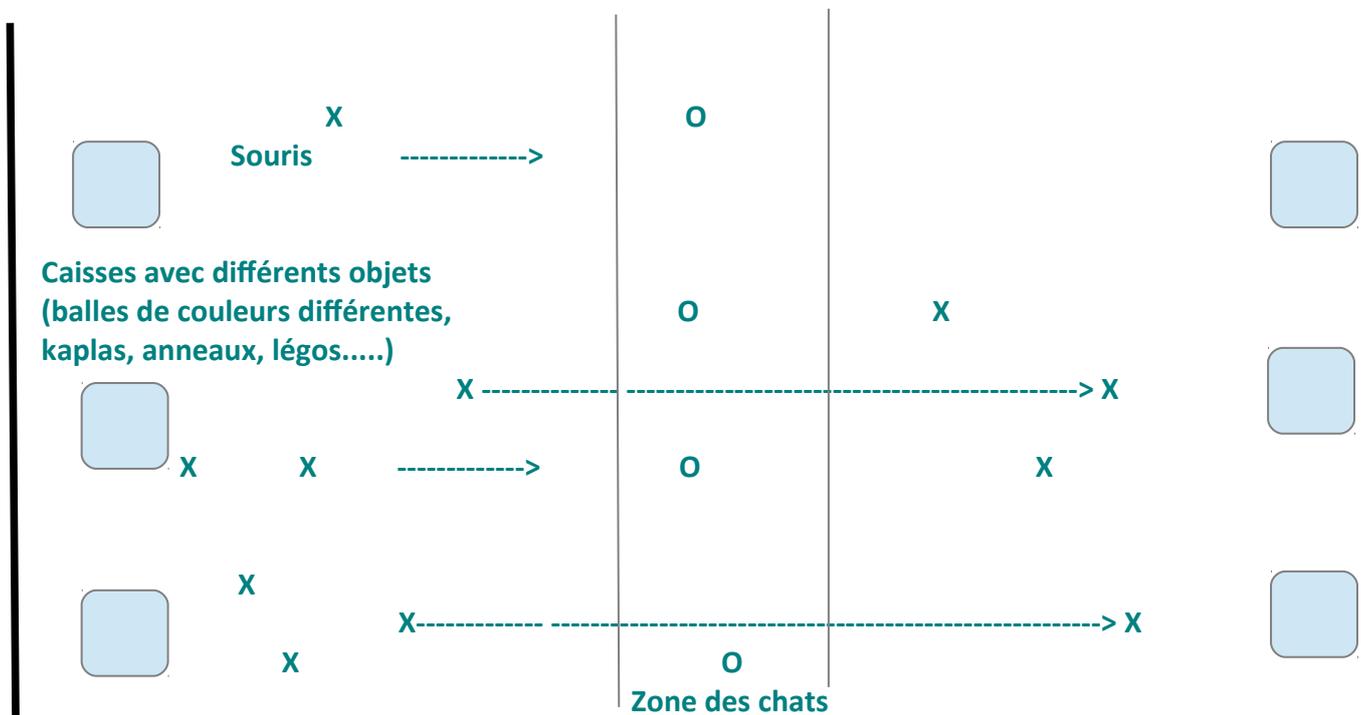
G2 = 2-3-4-1

G3 = 3-4-1-2

G4 = 4-1-2-3

## Description des jeux et ateliers:

### Les déménageurs



Le groupe d'enfants est partagé en trois sous-groupes : les souris, les chats et les contrôleurs.

2 phases de 10 minutes.

1ère phase : déménagement sans tri des objets

2ème phase : déménagement avec tri des objets (mettre les objets dans la caisse portant la photo correspondante)

Faire jouer les différents rôles aux enfants dans les 2 phases

### Le grand jeu du printemps

Deux équipes d'attaquants s'opposent entre elles et à une troisième équipe de défenseurs.

**Objectifs :**

**Pour les attaquants, se transmettre une balle par-dessus un obstacle et atteindre les cibles en respectant la limite de lancer.**

Pour les défenseurs, intercepter les joueurs dans la zone ou les balles dans la zone de transmission.

**Organisation :**

Le groupe d'enfants est partagé en 4 sous-groupes : les chats, les souris « réserve », les souris « attaque » et les organisateurs (comptent les points, réalimentent la réserve de projectiles, chronomètrent)

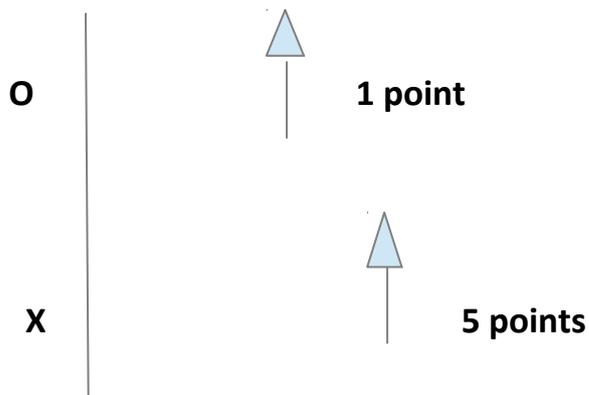
4 x 5 minutes de jeu avec changement de rôle à chaque fois.

### Ateliers Attaque des cibles

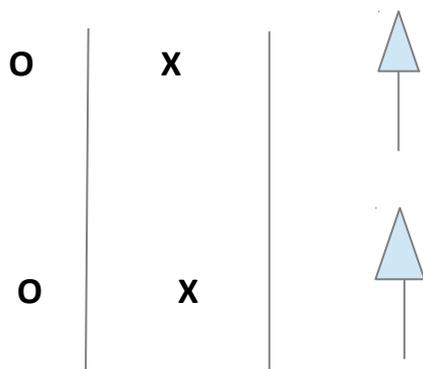
4 ateliers pour cet espace = 4 x 5 minutes

Le groupe est partagé en 4 sous-groupes qui vont passer sur chacun des ateliers.

**Atelier 1 : Cibles identiques à celles du Jeu du Printemps (cibles à 1 pt et à 5 pts)**



**Atelier 2 : Pas de différence dans la distance aux cibles mais une zone de défenseurs en plus.**



### Atelier 3 : Cibles cochenelles

« cible cochenelle = lancer de précision / » former 3 groupes qui vont s'affronter

(balle de tennis ou golf enfant) à bras cassé dans une cible inclinée posée au sol. La cible permet d'obtenir différents points suivant le panier visé. A la fin de ses 3 lancers l'enfant compte ses points.

Distance de la cible :

Nombre d'essais : 3 balles par élève

➔ **GS / CP = 3m et CE1 = 6m**

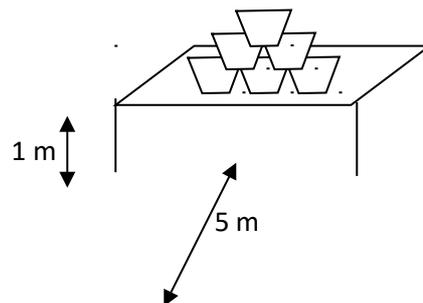
### Atelier 4 : Chamboule-tout

un « chamboule-tout »: 5 briques sur une table de 1 mètre de haut (ou au sol si pas de table) environ à renverser à l'aide de 3 balles de tennis.

Distance de la table :

- 3 et 5 mètres pour GS / CP

- 5 et 7 mètres pour CP / CE1



### Ateliers Transmission

#### Dispositif matériel (par atelier)

- 1 caisse contenant 3 ballons positionnée à 10 mètres de la zone du chat côté lanceur.
- 1 zone du chat de 2 à 3 mètres de profondeur sur 6 à 8 mètres de large, matérialisée par des jalons
- Des ardoises pour compter le nombre de ballons.
- 1 sablier ou un chronomètre limitant la durée du lancer, à côté de la réserve.
- 1 ardoise pour chaque responsable du score.



#### Objectifs

- Solliciter les non-porteurs de ballon de manière à ce qu'ils sortent de l'alignement partenaire-adversaire ou qu'ils proposent des solutions dans le dos du chat vers des espaces libres, et/ou prendre de vitesse le défenseur pour créer des opportunités.
- S'approprier le rôle de responsable du score (qui garde une trace du résultat final) et de responsable des cibles (qui remet en place les cibles lorsqu'elles sont tombées).

**Chat :** se placer et se déplacer pour intercepter le ballon.

**Lanceur :** choisir le bon moment et le bon joueur pour transmettre le ballon au partenaire.

**Réceptionneurs :** se déplacer pour ne plus être derrière le chat et être prêt à recevoir le ballon.

## Organisation de la classe

La classe est répartie sur 3 ateliers identiques de 8 à 9 élèves. Sur chaque atelier, le groupe est scindé en 2 :

- 1 lanceur, 2 réceptionneurs, 1 chat;
- 1 élève qui compte le nombre de ballons interceptés ou déviés par le chat, 1 élève qui compte le nombre de ballons réceptionnés par les partenaires, les autres élèves étant ramasseurs de ballons.

## Règles et déroulement

### Pendant la partie

Au signal, le lanceur prend un ballon dans la caisse, court jusqu'à la limite de la zone du chat et envoie le ballon à ses partenaires :

- si le chat attrape ou dévie le ballon, le responsable du score marque 1 point et le chat donne le ballon au ramasseur qui le remet dans la caisse;
- si un des joueurs réceptionne le ballon, le responsable du score marque 1 point et le joueur donne le ballon au ramasseur;
- si le ballon n'est pas attrapé, les ramasseurs le récupèrent et le remettent dans la caisse.

### À la fin de la partie

Chaque manche dure 3 à 4 minutes.

Une fois les résultats comparés, les rôles sont intervertis pour une nouvelle manche.

On prévoira un nombre de manches suffisant pour que chaque élève puisse occuper les 3 rôles.