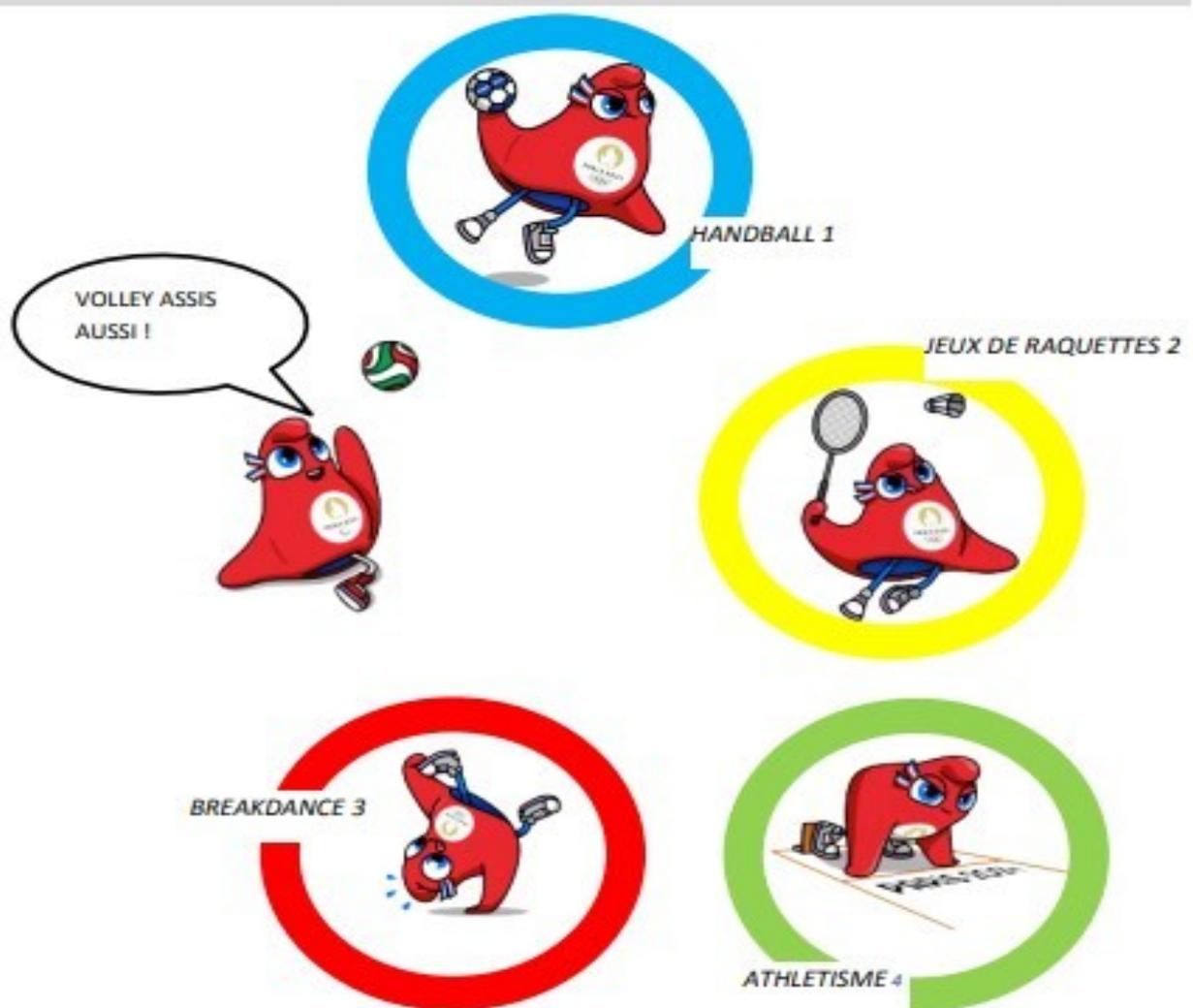


RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE 1



RENCONTRE QUATRO'LYMPIQUE



RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE



Les rencontres olympiades se dérouleront à la journée, selon le déroulement suivant :

-Accueil sur site à 9h30

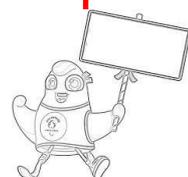
-Cérémonie d'ouverture de 9h45 à 10h15 :

Cérémonie olympique avec hymne olympique et lecture du serment :

<https://www.dailymotion.com/video/xvltv0>

Les classes rentrent sur le site les unes après les autres avec en tête de cortège un garçon et une fille qui tiennent une flamme olympique fabriquée :

<https://usep.org/wp-content/uploads/2023/09/DYN-24-GuideHDEF-20230901.pdf>
(Page 17) et une mascotte/totem en 2D ou 3D dans l'esprit de l'image ci-contre.



Individuellement les enfants préparent aussi en amont chacun une phryge en format A5 papier à échanger avec les copains d'une autre classe. Les échanges pourront se faire en fin de rencontre, pour partager un souvenir.

Vu qu'il y a 5 ateliers on constituera 5 groupes (ou des multiples de 5) pour les rotations.

Donner un nom de pays à chaque équipe :

Équipe A comme Allemagne, B comme Belgique...

-Rotations des ateliers du matin:(cf PJ pour les rotations)

1)10h20/10h50

2)10h55/11h25

3) 11h30/12h

-Pause:pique nique santé et développement durable (limiter les emballages et tri sélectif)



-Reprise 13h

Ateliers suite :

4)13h/13h30

5)13h35/14h05

-Cérémonie de clôture:14h10/14h45 :

Mise en place des classes en ligne les unes après les autres : la classe suivante vient faire un check à la classe déjà en place. Une fois les classes placées, la flash mob est lancée :

<https://usep.org/wp-content/uploads/2023/09/DYN-24-GuideHDEF-20230901.pdf>

(Pages 18/19). Les enfants l'auront vu au préalable dans leur classe pour connaître les mouvements.



-Fin de la rencontre : 15h.

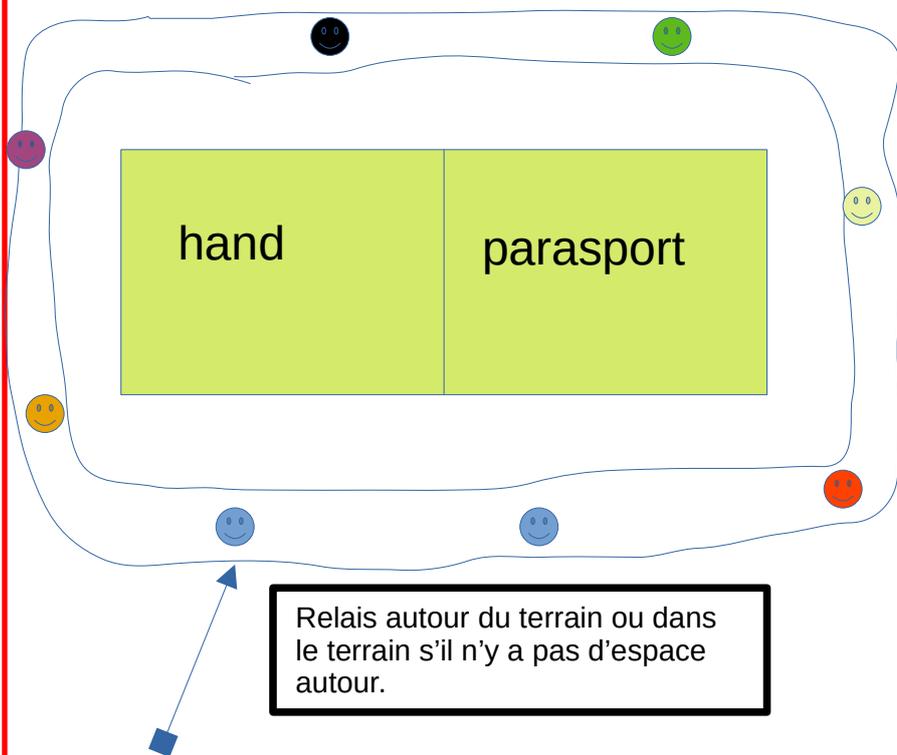
RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE



Exemple de plan d'implantation des ateliers dedans /dehors :

Terrain extérieur : en herbe style terrain de foot :

Gymnase ou salle



Breakdance
(ou dehors pour l'atelier culture break)

Jeux de raquettes

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Détail des rotations :

- Cérémonie d'ouverture
- 3 rotations le matin
- Pause déjeuner
- 2 rotations l'après-midi dont le relais
- Cérémonie de clôture, échange des dessins de phryges

Fiche de rotation des ateliers des rencontres Quatr'olympiques

Ateliers	Temps 1	5'	Temps 2	5'	Temps 3	5'	Temps 4	5'	Temps 5
Relais	A-F-K-P		E-J-O-T		D-I-N-S		C-H-M-R		B-G-L-Q
Breakdance	B-G-L-Q		A-F-K-P		E-J-O-T		D-I-N-S		C-H-M-R
Jeux de raquettes	C-H-M-R		B-G-L-Q		A-F-K-P		E-J-O-T		D-I-N-S
Hand	D-I-N-S		C-H-M-R		B-G-L-Q		A-F-K-P		E-J-O-T
Parasport	E-J-O-T		D-I-N-S		C-H-M-R		B-G-L-Q		A-F-K-P

5 classes : 20 équipes de 6/7 enfants

25 minutes par atelier et 5 minutes pour la rotation

Si le nombre de classes est multiple de 5, utiliser le même tableau de rotation mais en donnant en plus une couleur différente à chaque série

Répartition des équipes par classe :

Classes	Equipes bleues	Classes	Equipes rouges...
Classe1	A- B-C-D	Classe6	A- B-C-D
Classe2	E-F-G-H	Classe7	E-F-G-H
Classe3	I-J-K-L	Classe8	I-J-K-L
Classe4	M-N-O-P	Classe9	M-N-O-P
Classe5	Q-R-S-T	Classe10	Q-R-S-T

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

DISCIPLINE : ATHLETISME RELAIS



Objectif : se déplacer, courir vite avec et sans obstacles

Matériel :

La forme triangulaire est une proposition et non une obligation

Le relais triangle

Consigne : je cours le plus vite possible pour transmettre le témoin (les bases de transmission sont plus ou moins éloignées des jalons pour moduler la vitesse).

Critère de réalisation : nous réalisons le plus grand nombre de transmissions possible en 45".

EXEMPLE DE SERIE

• SERIE A COULOIR	ECOLE	CLASSE	EQUIPE	PERFORMANCE
1	A	M MARTIN	1	
2	B	MME DUPONT	1	
3	A	MME DURAND	1	
4	C	M BERNARD	1	
5	C	MME TOP	1	
6	C	MME COOL	1	

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

DISCIPLINE : BREAKDANCE

1. Break dictée



Objectif : donner en crew une interprétation stylée à des mouvements basiques « dictés » pour vivre et communiquer des émotions

Matériel :

4 fiches dictées
Musique
Tablette ou appareil photo

Descriptif :

Organisation de l'espace :

Un crew au centre de l'espace en formation « essaim d'abeilles », autres crews devant, autour ou sur les côtés

Organisation du temps :

Chaque crew effectue la dictée alternativement ou simultanément

Déroulement :

Le crew A se met au milieu de l'espace scénique, les B-reporters des crews B et C se préparent, l'orateur du crew D s'installe pour faire la dictée

2. le crew B se met au milieu de l'espace scénique, les B-reporters des crews C et D se préparent, l'orateur du Crew A s'installe pour faire la dictée

3. Et ainsi de suite jusqu'au crew D

4. S'il reste du temps, tous les crews entrent en scène et réalisent une des dictées proposées

Variables :

L'adulte référent propose une dictée composée de 16 éléments issue des différentes dictées

https://usep.org/wp-content/uploads/2023/03/break23_rencontre_breakdictee.pdf



Exemple dictée N°1

- 1/ Avancer le pied droit
- 2/ Avancer le pied gauche
- 3/ Coude droit sur genou droit
- 4/ Coude gauche sur genou gauche
- 5/ Se prendre la tête à 2 mains (sans retirer les coudes des genoux)
- 6/ Regarder le public (sans changer de position)
- 7/ Position neutre debout droit de face
- 8/ Frapper une fois dans ses mains
- 9/ Descendre pied droit devant
- 10/ Garder pied droit devant et placer main droite au sol
- 11/ Changer de pied sans changer de main
- 12/ Garder pied gauche devant et changer de main
- 13/ S'asseoir sur les fesses et tourner
- 14/ 2 mains et 2 pieds au sol
- 15/ 1 genou et 1 pied au sol
- 16/ 2 genoux au sol et bras croisés en pose stylée

Répéter la phrase (x2 x3)

Variables possibles : essayer d'enchaîner lentement, rapidement, fluide, saccadé, à l'unisson

Exemple dictée N°3

- 1/ Glisser vers l'avant pied gauche et revenir
- 2/ Glisser vers l'arrière pied droit et revenir
- 3/ Frapper dans les mains
- 4/ 1 pas vers la droite, bras gauche devant et revenir
- 5/ 1 pas vers la gauche, bras droit devant et revenir
- 6/ De face, jambes pliées, coudes sur genoux
- 7/ Frapper sur ses cuisses
- 8/ Debout, demi-tour et tourner la tête pour regarder le public
- 9/ Descendre au sol
- 10/ Tourner autour de la main droite
- 11/ Tourner en sens inverse en changeant de main
- 12/ 2 mains et 2 pieds au sol jambes tendues
- 13/ 2 mains au sol, accroupi
- 14/ 2 mains au sol, 1 pied au sol
- 15/ 1 coude, 1 main et 1 genou au sol
- 16/ Se relever et faire une pose stylée

Répéter la phrase (x2 x3)

Variables possibles : essayer d'enchaîner lentement, rapidement, fluide, saccadé, à l'unisson

Exemple dictée N°2

- 1/ Sauter sur place
- 2/ Demi-tour
- 3/ Bras droit tendu vers le ciel
- 4/ Bras gauche tendu vers le ciel
- 5/ Frapper poitrine avec ses 2 mains
- 6/ Frapper cuisses avec ses 2 mains
- 7/ Sauter sur place
- 8/ Demi-tour
- 9/ Descendre jambe droite sur le côté
- 10/ Mains au sol jambe droite tendue sur le côté
- 11/ Mains au sol, jambes croisées
- 12/ Mains au sol, jambe gauche tendue sur le côté
- 13/ Tourner sur les genoux
- 14/ 1 genou au sol, 1 genou levé
- 15/ 2 pieds au sol, 1 main au sol
- 16/ Changer de main et regarder le public

Répéter la phrase (x2 x3)

Variables possibles : essayer d'enchaîner lentement, rapidement, fluide, saccadé, à l'unisson

Exemple dictée N°4 (+ complexe)

- 1/ Ecarter bras et jambes en sautant
- 2/ Resserer jambes et bras en sautant
- 3/ Jambe droite croisée loin devant, bras écartés
- 4/ Jambes serrées, bras croisés
- 5/ Jambe gauche croisée loin devant bras écartés
- 6/ Debout, bras croisés, regarder le public
- 7/ Pas glissé vers la droite, coude gauche vers l'avant et revenir
- 8/ Pas glissé vers la gauche, coude droit vers l'avant et revenir
- 9/ Descendre au sol jambe droite devant
- 10/ Mains au sol, jambe droite tendue devant
- 11/ Mains au sol, changer de jambe
- 12/ Mains au sol, jambes croisées devant
- 13/ Accroupi, 1 main au sol, 1 bras en l'air
- 14/ Accroupi, changer de main et de bras
- 15/ Se mettre sur le dos et tourner
- 16/ Faire une pose stylée au sol

Répéter la phrase (x2 x3)

Variables possibles : essayer d'enchaîner lentement, rapidement, fluide, saccadé, à l'unisson

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

DISCIPLINE : BREAKDANCE 2. BREAK BATTLE

Objectif : donner à voir un enchaînement de pas et de postures mémorisées et communiquer des émotions aux danseurs défiés, aux juges et aux spectateurs



Matériel :

Support musical
Sablier (temps du battle)
Cartes de juge
Cartes numéros (comme dans le jeu du béret)

Descriptif :

Des numéros sont attribués à chaque breaker.
Sur une musique imposée, les danseurs dont les numéros sont appelés par le juge, viennent présenter, en même temps, des pas issus de leur phrase dansée.
A chaque passage, les juges ° montrent la carte « coup de cœur » au danseur qui les a le plus époustoufflés.

° LE JUGE

Plusieurs niveaux de difficultés :

- 1- Donner un coup de cœur
- 2- Argumenter, justifier son coup de cœur
- 3- Reconnaître une ou 2 figures par crew
- 4- Échanger sur la ou les figures et les valider

Variantes :

Un contre un :

- Le juge tire un numéro.
- Simultanément, les danseurs de chaque crew portant ce numéro se défient.
- Les juges donnent un coup de cœur et identifient les figures réalisées.

Duo contre duo :

- Le juge tire 2 numéros pour former deux duos de chaque crew qui se défient en « question/réponse ».

Déroulement

Selon l'espace, les spectateurs/juges seront répartis de la manière la plus adaptée (autour... devant... sur les côtés). L'atelier se déroule en deux temps :

1er temps : PRESENTATION DES BREAKERS DANS CHAQUE CREW

Les crews sont placés sur deux lignes A et B face à face.

Tous les breakers de la ligne A viennent présenter, en même temps, des pas issus de leur phrase dansée. Lorsque tous les breakers sont arrêtés en « pose stylée », c'est au tour des breakers de la ligne B.

2ème temps : BREAK-BATTLE

1er niveau

- 1- Un numéro est attribué à chaque danseur de chaque crew.
- 2- Les juges tirent un numéro et les breakers dont le numéro est appelé viennent sur l'espace scénique (en cercle, ligne...).
- 3- Sur la musique, les deux breakers présentent simultanément la phrase dansée qu'ils enchaînent plusieurs fois jusqu'à la fin du temps imparti (fin de la musique ou fin du sablier).
- 4- Chaque juge attribue un « coup de cœur » à la danse qui les a le plus époustouflés et justifie son choix.

On recommence jusqu'à ce que tous les breakers soient passés.

2ème niveau

- 1- Un numéro est attribué à chaque danseur de chaque crew. Les juges tirent 2 numéros et les breakers dont le numéro est appelé viennent sur l'espace scénique et constituent un duo.
- 2- Les duos présentent leur phrase dansée en « question/réponse ». Exemple : les numéros 1 et 2 sont appelés
1er duo : breaker 1 du crew A + breaker 2 du crew A Breaker 1 danse sa phrase et breaker 2 danse sa phrase. Les deux phrases sont dansées en même temps.
2ème duo : breaker 1 du crew B + breaker 2 du crew B Breaker 1 danse sa phrase et breaker 2 danse sa phrase. Les deux phrases sont dansées en même temps... Et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti (fin de la musique ou fin du sablier).
- 3- Chaque juge attribue un « coup de cœur » à la danse qui les a le plus époustouflés et justifie son choix. **On recommence jusqu'à ce que tous les breakers soient passés.**

https://usep.org/wp-content/uploads/2023/05/break23_rencontre_breakbattle.pdf

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

DISCIPLINE : BREAKDANCE

3. Break show

Objectif : Donner à voir les phrases dansées mémorisées et exprimer son ressenti



Matériel :

Un micro et une sono

* Des supports musicaux

Des repères au sol (bandes, craie, ...) pour matérialiser l'espace scénique

Une bâche des émotions avec bouchons de 2 couleurs (points de vue des danseurs et des spectateurs)

Des formes possibles

Présentation des phrases dansées mémorisées en amont

Présentation d'une phrase dansée apprise lors de la rencontre en atelier break dictée et enrichie lors d'un break partage.

Descriptif :

Selon l'espace, les spectateurs sont répartis de la manière la plus adaptée : autour, devant, sur les côtés.

Alternance possible de temps d'ateliers et de shows sur la journée :

Variantes :

FORME 1 - PRÉPARATION D'UNE PHRASE DANSÉE EN AMONT DE LA RENCONTRE

1er temps : L'orateur vient présenter le titre de la danse de son crew avant l'entrée sur l'espace scénique.

2ème temps : A tour de rôle, chaque crew présente sa phrase dansée à partir du support musical choisi en amont de la rencontre.

3ème temps : Break partage : Par deux, les crews s'apprennent une ou plusieurs figures qu'ils doivent intégrer ou substituer à leur phrase.

FORME 2 - PRÉPARATION D'UNE PHRASE DANSÉE COMMUNE SUR UN TEMPS DE LA RENCONTRE

1er temps : En atelier (Ex : BREAK DICTÉE), les crews apprennent une phrase dansée choisie par un adulte.

2ème temps : Deux ou trois crews ou l'ensemble de tous les crews présentent simultanément la même phrase dansée apprise lors d'un atelier précédent, sur un support musical commun.

https://usep.org/wp-content/uploads/2023/03/break23_rencontre_show.pdf

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

DISCIPLINE : BREAKDANCE

4. Culture break

Objectif : localiser, nommer et réaliser des figures



Matériel :

12 photos d'éléments remarquables d'un site imprimés et plastifiées en plusieurs exemplaires

12 cartes figures par lieu identifié

Poster break s'cool

Fiche culture break

https://usep.org/wp-content/uploads/2023/03/break23_rencontre_culturebreak_annexe_jeu1.pdf

Descriptif :

Les enfants, en classe, sont capables de reconnaître à partir d'une image les grandes familles des éléments du Breakdance (Top Rock, Footwork, power moves et Freeze) et quelques noms de figures.

Parcours photos en étoile par équipe de 2 ou 3 enfants.

Chaque équipe dispose au départ d'une fiche Culture Break jeu 1 et d'une fiche sur lesquelles apparaissent les photos, numérotées de 1 à 12, des points à localiser.

Arrivée à la balise indiquée par la photo, l'équipe observe la figure, la mémorise et revient à la table centrale pour :

la désigner sur le poster

La nommer (famille et/ou nom de la figure)

La réaliser au moins un enfant de l'équipe

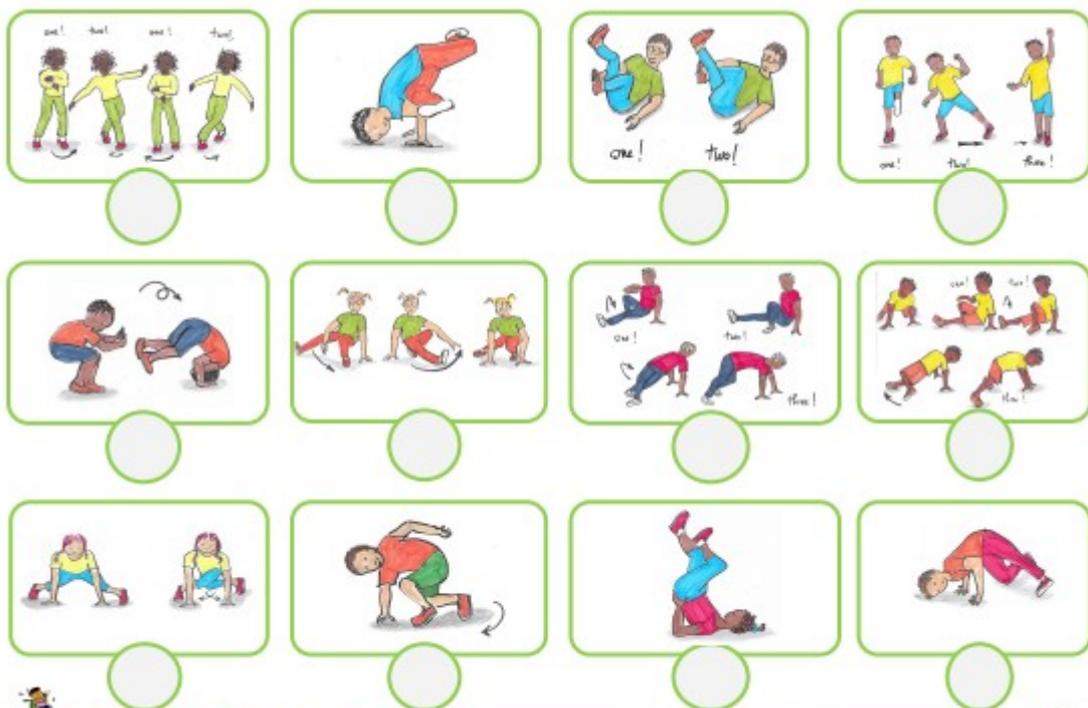
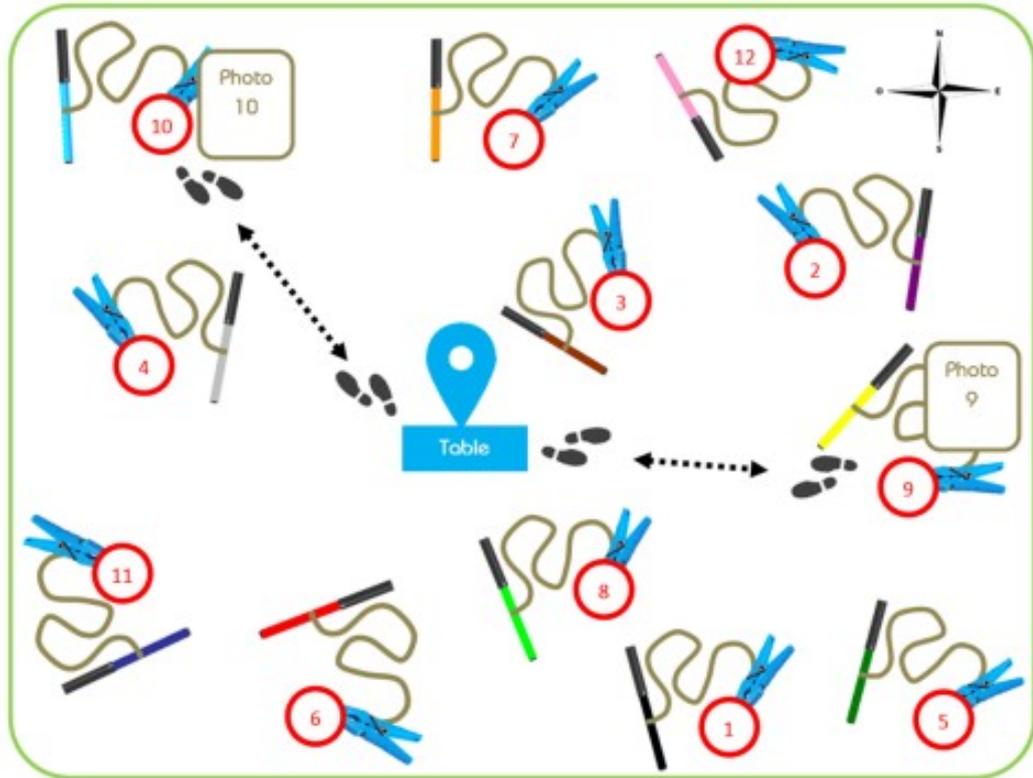
Valider la réponse en coloriant la vignette sous la figure trouvée

L'équipe part sur un deuxième emplacement et ainsi de suite dans le temps imparti

https://usep.org/wp-content/uploads/2023/04/break23_rencontre_culturebreak.pdf

SCHEMA :

Cf. Fiche culture break BREAK S'COOL usep nationale
https://usep.org/wp-content/uploads/2023/04/break23_rencontre_culturebreak.pdf



RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Objectif :



DISCIPLINE : JEUX DE RAQUETTES

usep
Loire-Atlantique

Cycles 2 et 3



**SITUATION DE RENCONTRE
BADMINTON**

usep

BAD TIR AU LAPIN

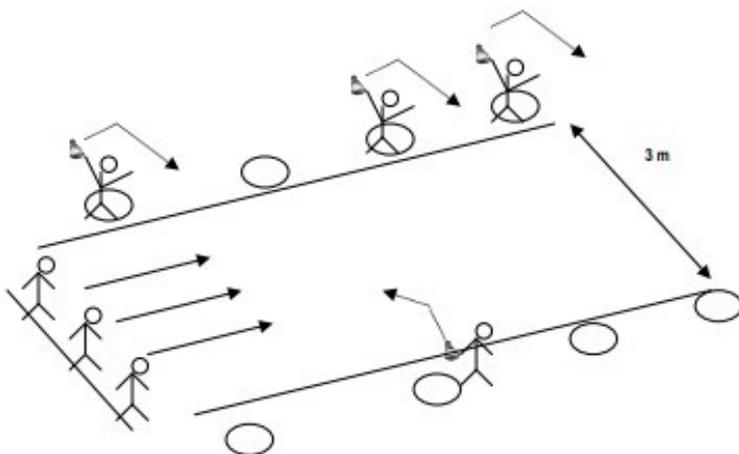
OBJECTIF :

- † Découverte de l'engin

MATERIEL (POUR 16 ENFANTS) :

- † 8 volants
- † Traçage de couloir ou plots ou cerceaux

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- † Pour les lapins : de franchir le couloir sans être oubliés.
- † Pour les chasseurs : toucher les lapins pour les éliminer (ne pas viser la tête)

REGLE :

- † Ne pas être dans le couloir pour lancer.

VARIANTES :

- † Lancer avec élan
- † lancer avec raquette (attention sécurité)
- † les lapins se déplacent avec un volant posé sur la raquette
- † élargir le couloir

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Objectif :



DISCIPLINE : JEUX DE RAQUETTES

isep
Loire-Atlantique

Cycle 3



**SITUATION DE RENCONTRE
BADMINTON**

isep

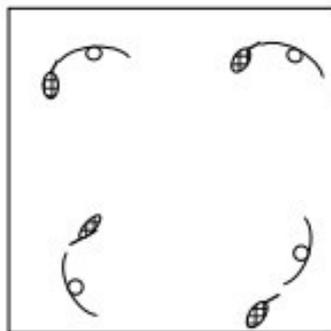
BAD JONGLAGE

MATERIEL (POUR 4 JOUEURS) :

- † Un périmètre (terrain de volley)
- † 4 raquettes et 1 volant

DISPOSITIF :

- † Les enfants sont placés en cercle dans le périmètre
- † 1 premier joueur appelle par son prénom le second, frappe le volant vers le haut
- † le second à son tour, appelle le troisième et frappe de façon à ce que celui-ci puisse à son tour le rattraper.



BUT DU JEU :

- † Faire le maximum de renvois sans faire tomber ni sortir des limites le volant.

VARIANTES :

- † Imposer un type de déplacement (pas chassés)
- † Imposer un type de frappe (coup droit revers, frappe mains hautes).

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Objectif :



DISCIPLINE : JEUX DE RAQUETTES

USEP
Loire-Atlantique

Cycle 3 

**SITUATION DE RENCONTRE
BADMINTON**

USEP

BAD PARCOURS

COMPETENCE 1

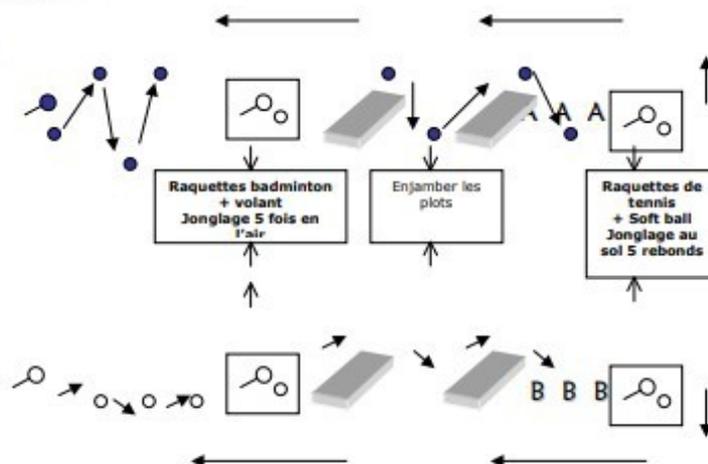
OBJECTIFS :

- † Améliorer le déplacement pour 2 équipes de 4.

MATERIEL :

- † 2 raquettes de badminton
- † 2 volants
- † 1 chronomètre
- † 16 plots (ou cônes)
- † 4 plots assiettes

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Les enfants A et B partent en même temps avec un volant sur la raquette de badminton, sialoment entre les plots, (déplacement en pas chassés), jonglent 2 fois en l'air pour les GS et CP, 3 pour les CE1 et CE2 (2 ou 3 rebonds du volant sur la raquette), repartent, enjambent les briques ASCO, posent leur matériel et jonglent avec la raquette de tennis et la balle au sol (2 échanges raquettes sol pour les GS et CP, 3 pour les CE1 et CE2), puis reviennent le plus rapidement possible avec le volant posé sur la raquette de badminton à leur point de départ.

Gain de la partie : à chaque paire d'enfants A et B, on lance un nouveau départ. A chaque fois, on comptabilise 3 points pour le vainqueur, 1 point pour le 2ème, et 2 points à chacun en cas d'égalité (- de 50 cm d'écart). On totalise l'ensemble des résultats de chaque équipe, et on compare les scores (maximum par équipe : 30 points - minimum : 10 points).

VARIANTE :

- † Rester de face en pas chassé (ne pas tourner autour du plot mais changer de pas).
- † Sous forme de relais navette en aller-retour, avec pas chassés avant à l'aller et pas chassés arrière au retour.

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Objectif :



DISCIPLINE : JEUX DE RAQUETTES

USEP
Loire-Atlantique

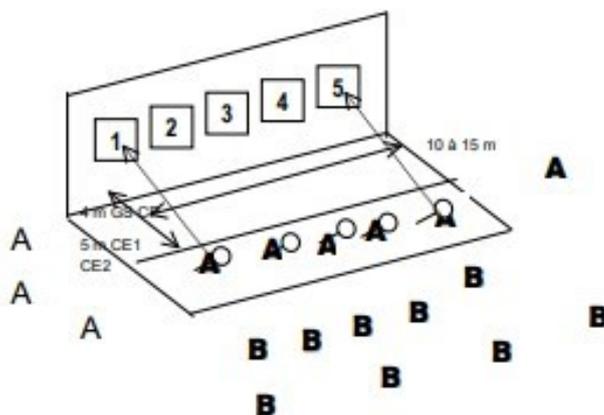
Opération
JEUX DE RAQUETTES
USEP

Matériel :

- Mur
- Craies
- 10 plots
- 10 raquettes
- 10 balles

ATELIER 6 :
Le tic-tac

Dispositif :



1 1 m de hauteur et 1,5 m de largeur
à 1 m du sol

But du jeu :

- Frapper plusieurs fois de suite le mur avec la balle.
- 5 joueurs de l'équipe A avec la balle et la raquette dans leur zone numérotée face à leur cible.
- 5 joueurs de l'équipe B chargés de comptabiliser les lancers initiaux.
- Les autres joueurs ramassent les balles.
- On compte le nombre de rebonds dans la cible correspondante avec 3 balles (3 lancer initiaux – chaque frappe dans la cible = 1 point – max 10).
- La demi équipe B remplace la demi équipe A. Puis, on fait jouer les autres demi équipes.
- On totalise les points de chaque équipe et on compare les scores.

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE



Objectif :

DISCIPLINE : HAND BALL

LES DOUANIERS ET LES CONTREBANDIERS

8-10 joueurs



L'HISTOIRE

"Une bande de contrebandiers vient de récupérer des marchandises. Pour les ramener chez eux, ils doivent franchir mer et montagne sans se faire intercepter par les douaniers. Deux passeurs peuvent les aider à déjouer les pièges des douaniers."

Comment ça marche ?

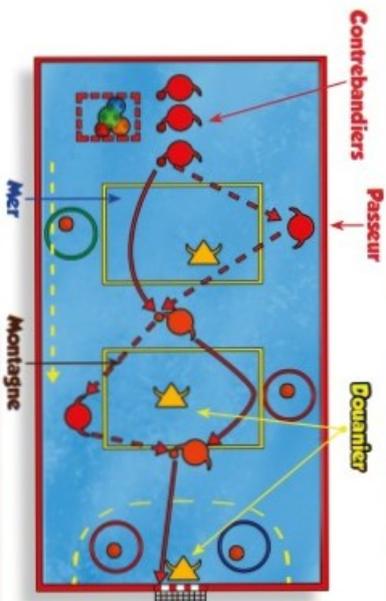
Le premier contrebandier s'empare d'une balle dans le cerceau de départ. Pour cela, il doit traverser deux espaces gardés par les douaniers (mer-montagne). Il peut se déplacer en dribble ou faire des passes aux "passeurs" sur le côté. La mission est réussie lorsque le contrebandier marque le but. S'il échoue, les douaniers placent la balle dans un de leurs cerceaux.



L'animateur veillera à ce que les douaniers défenseurs ne commentent pas de fautes sur les attaquants (pas de contacts), on joue les interceptions sur les dribbles et les passes, on gêne l'attaquant à distance de bras.

Le contrebandier qui a perdu la balle donne le ballon aux douaniers et retourne chercher une balle dans le cerceau 30 de départ.

36 **HANDBALL 1^{er} PMS**



CONSTATS

Beaucoup de pertes de balles.

Trop facile pour les contrebandiers.

Trop difficile pour les douaniers.

♦ Ce qui peut être modifié

Réduire les espaces.

Supprimer un passeur.

Accepter avec les plus jeunes débutants, qu'ils transportent la balle en la tenant à deux mains pour les premiers passages. Pour les 6/7 ans, être plus tolérant sur le respect des règles de manipulation de balle (5", 5 pas) et progressivement être plus rigoureux...

Accepter que le contrebandier démarre avant que son partenaire, avant lui, n'ait atteint le but adverse.

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE



Objectif :

DISCIPLINE : HAND BALL

LES DOUANIERS ET LES CONTREBANDIERS

Effectif : minimum 8 joueurs

Matériel : 10 à 15 balles, croupilles ou bandellettes jaunes pour délimiter les espaces, 4 cerceaux et des chausubles de 3 couleurs différentes.

Objectifs :

→ Réussir, malgré l'opposition, à marquer un but.

Description de la tâche :

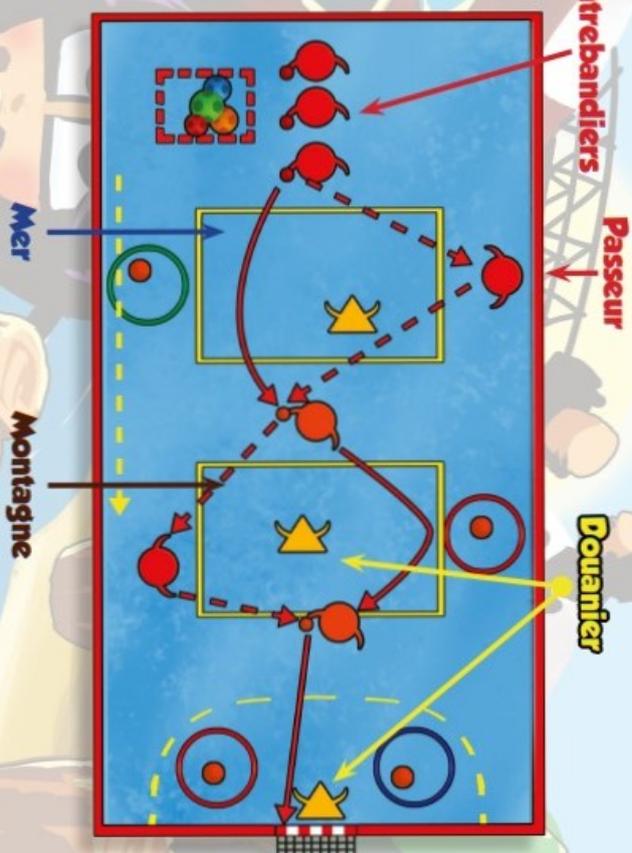
→ Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passes, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de la défense. Lorsque les attaquants ont joué toutes les balles, on fait le décompte des points marqués par chaque équipe et on inverse les rôles.

Consignes :

→ Les défenseurs ne doivent pas entrer en contact avec les attaquants, ils peuvent intercepter la balle sur les passes et éventuellement dans le dribble. Pour la progression en dribble ou en passes, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribbles en fonction de l'âge et des habiletés des pratiquants.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

→ L'activité du défenseur et le respect des consignes.
→ Les distances de passes entre les joueurs.



Les capacités développées

Percevoir le partenaire, l'adversaire, la distance à laquelle je vais pouvoir lancer et recevoir le ballon sans le perdre

Décider choisir de traverser l'espace en dribble ou de jouer avec mon partenaire

Agir s'opposer, intercepter pour les douaniers se démarquer pour les contrebandiers

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE



Objectif :

DISCIPLINE : HAND BALL

LA TIRELIRE

8-10 joueurs



L'HISTOIRE
 "2 équipes de joueurs se défont. Chacune a 3 Euros en poche au début du jeu et veut les amener dans sa tirelire. Augmenter sa cagnotte le plus possible, voire la doubler."

• Comment ça marche ?

Les équipes essaient chacune à leur tour de transporter chaqueEuro dans sa tirelire malgré l'équipe adverse.

Lorsque tous les Euros des attaquants sont joués, on change de rôle et l'autre équipe attaque.

L'équipe qui a le plus d'Euros dans sa tirelire à la fin du jeu a gagné.

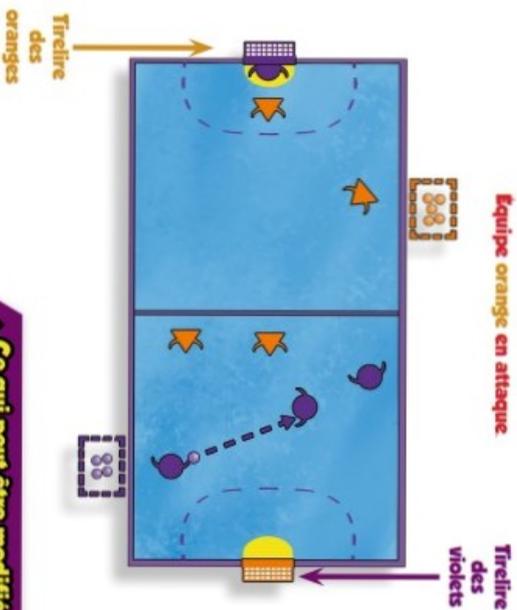


handball-euro1

HANDBALL 1^{er} FMS



Tout ballon intercepté ou gagné sur une faute est neutralisé.



CONSTATS

En cas d'échecs répétées (pas de buts marqués, trop de ballons perdus, donc pas d'euros dans les tirelires):

- Jouer sans gardien de but
- Diminuer le nombre de défenseurs
- Utiliser ou interdire le dribble

Si le jeu est trop long.

Si le jeu est trop rapide.

• Ce qui peut être modifié

RÉGULATIONS / RELANCES

Faciliter le jeu avec les relances prévues à cet effet :
 - Jouer sans gardien de but
 - Diminuer le nombre de défenseurs
 - Utiliser ou interdire le dribble

On peut limiter par un temps d'attaque pour chacun.

Les Euros récupérés sont donnés aux adversaires qui les joueront en plus de leurs Euros.

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Objectif :



DISCIPLINE : HAND BALL

LA TIRELIRE

8-10 joueurs

Efficacité : 2 équipes de 4 dont 1 gardien

Matériel : Terrain mini hand avec zone de 1m devant la ligne de but, 3 ballons par équipe placés dans des réserves, 2 jeux de chaussettes, bandeltes jaunes.

Objectifs :

- ➔ Progresser collectivement vers le but adverse.
- ➔ S'organiser pour récupérer le ballon.

Description de la tâche :

- ➔ 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien sur un terrain de minihandball. Règles traditionnelles, mais un joueur de l'équipe en attaque est placé dans le but adverse pour conserver les ballons tirés et rentrés dans la cage. On ne joue que dans un sens.
- ➔ Le gardien de but de l'équipe en défense est en dehors d'une zone de grandeur variable et qui lui est interdite.

- ➔ Les attaquants jouent 3 fois de suite en attaque et doivent lancer la balle dans la cage adverse pour marquer un but.
 - ➔ Les 3 premiers ballons étant joués, on conserve ceux qui sont arrivés dans le but. Ceux qui ont été récupérés sur interception ou sur une faute sont placés dans la réserve de l'équipe qui défendait. On change de rôle : les défenseurs deviennent attaquants.
 - ➔ Lorsque les deux réserves sont vides, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.
- Consignes :**
- ➔ Pour les attaquants : "vous devez rentrer le plus de ballons possible dans la cage adverse".
 - ➔ Pour les défenseurs : "vous devez récupérer le plus de ballons possible".

Équipe orange en attaque

Tirelire des violets

Tirelire des oranges

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Être très conciliant avec les fautes commises dans les premières séances : marchers, reprises de dribbles, les franchissements des zones.
- ➔ Mais interdire les accrochages.

Les capacités développées

Percevoir partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"

Décider passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle

Agir passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer



handballons-verts!

Handball 1^{er} PMS 45

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE



Objectif :

DISCIPLINE : HAND BALL

LES PIRATES

6-10 joueurs



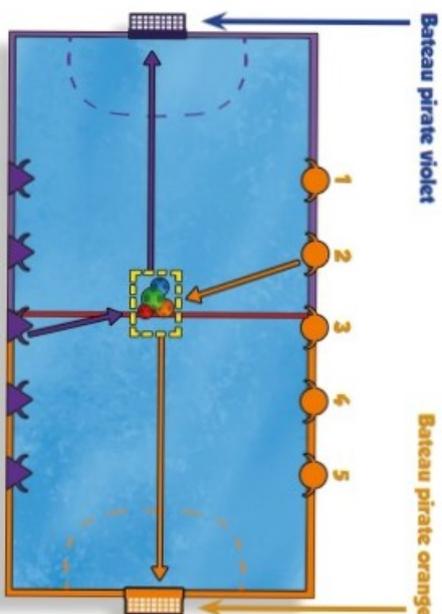
L'HISTOIRE

"Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette."

Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du bétel, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soute de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1). Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).

! Le ballon est lancé hors du but, il est perdu.



CONSTATS

Trop facile.

RÉGULATIONS / RELANCES

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

Ce qui peut être modifié

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

Handball - Paris 2024

HANDBALL 1^{er} FMS

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE



Objectif :

DISCIPLINE : HAND BALL



LES PIRATES

SUMMERLINE

6-10 joueurs

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes

Matériel : Des handlettes pour former un carré, 3 ballons

Objectifs :

- ➔ Réagir à un signal.
- ➔ Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

Description de la tâche :

- ➔ Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- ➔ Déborder.

Consignes :

- ➔ À l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- ➔ Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

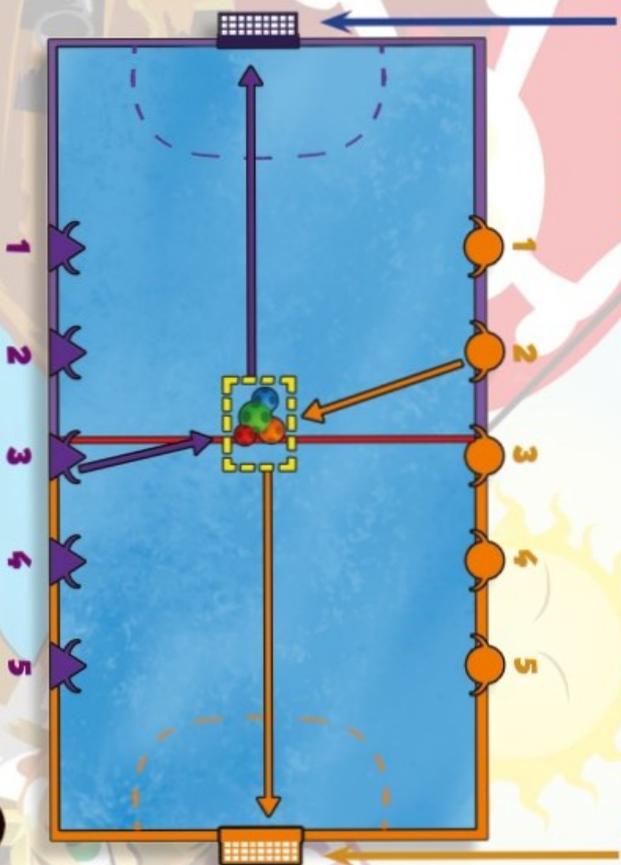
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Selon le niveau des enfants, l'empêchement de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- ➔ Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- ➔ L'enchaînement bien exécuté des tâches.



Bateau pirate violet

Bateau pirate orange



Les capacités développées

Percerner les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible

Décider dribbler vers la cible ou tirer

Agir maîtrise du dribble et du tir, s'opposer



RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE



Objectif :

DISCIPLINE : BOCCIA

MATERIEL :

- Jeu de 13 boules 1 jack blanc (cochonnet) + 6 B & 6 R/rampes
- 6 chaises basses      
- 2 seaux   + bouchons bleus et rouges (Maître de la Marque)

CRITÈRE DE REUSSITE :

VARIABLES DIDACTIQUES :

Espace : Grandeur du terrain – Distance jusqu'au mur de + en + éloignée entre les 2 lignes

Matériel : tubes pour lancer la boule

Temps : Nombre de manches

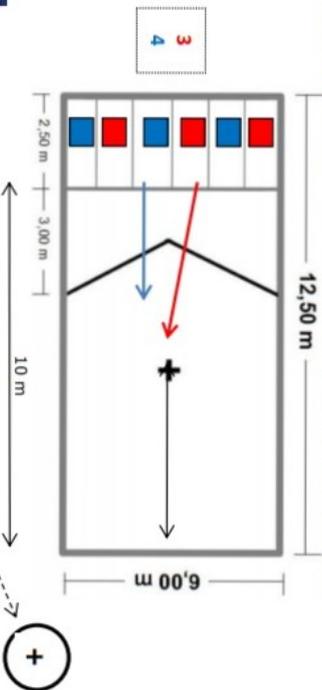
Distribuer les rôles à tenir



Le sport scolaire de l'école publique

ORGANISATION : 6 enfants alignés assis sur une chaise basse - 2 balles par enfant posées devant chacun d'eux + 2 Maîtres de la Marque MM/MM

DESRIPTIF : marches 2 & 3 : terrain simplifié de 10 m x 6 m



par vagues de 6 enfants assis alignés, face à un mur : lancer sa balle a) pour s'approcher le plus près du mur b) idem entre deux lignes parallèles tracées au sol : le joueur qui a la balle le plus près du mur marque 1 point (1 bouchon) comme celui qui place sa balle entre les 2 lignes (6 fois/jeu)

par vagues de 6, jouer en doublette, lancer sa balle pour atteindre le disque, placé à 5m et s'approcher le plus près du jack + (1/2 1/4 1/6 - 2/3 2/5 - 3/4 (cf. dessin) 3/6 - 4/5 5/6) 1 point à l'équipe la plus près (9 doublettes successives X3)

par vagues de 6, jouer en tripléte (*cf. lien fiche-règle enseignant.e boccea ci-dessus)

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Objectif : se situer et parcourir l'espace les yeux bandés en se laissant guider par un partenaire



PARA ATHLETISME : MARCHÉ

Matériel :

1 masque occultant ou 1 foulard sur les yeux

1 objet sonore/ binôme

Descriptif :

Variables :

Mode de déplacement : en marchant – en courant

Espace : espace avec obstacles (bancs, chaises, plinths...)

Espace entre les lignes

Place du guide derrière, devant...

Temps : durée du déplacement de 1' à 5'



Les yeux bandés, se déplacer dans l'espace en dispersion en ligne droite, brisée, courbe... au signal dessiner au sol l'initiale de son prénom, une autre lettre, etc...



Les yeux bandés, se déplacer d'un point A à un point B en réalisant un parcours sans, puis avec obstacles surélevés ou non en se laissant guider par le son et/ou le toucher (main sur tête en AV – main sur épaule G aller à G – épaule D aller à D...)



Les yeux bandés, se déplacer sur un parcours à l'aide d'un bâton en autonomie + *

Le sport scolaire de l'École publique

SCHEMA :

Organisation :

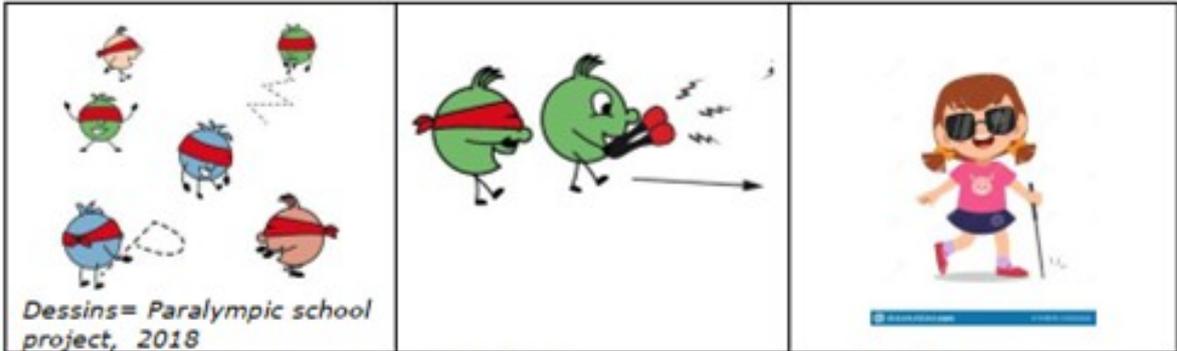
Formation de binômes : 1 enfant a les yeux clos, l'autre garde les yeux ouverts en dispersion

Se déplacer dans la totalité de l'espace d'évolution :

seul

Sans jamais se quitter/ se laisser guider

Inver



Marche 1

Marche 2

Marche 3

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Objectif : faire rouler le ballon derrière l'en-but pour marquer 1 point



DISCIPLINE : TORBALL

Matériel :

3 x2 tapis

6 masques

1 ballon clochette

1 corde à clochettes

4 plots de 2 couleurs différentes (ligne de fond matérialisées avec 2 plots)

2 seaux résultats + bouchons (couleurs des plots)

Descriptif :

Variables :

Corps : 1. yeux ouverts 2. yeux bandés 3. inclure 1 coup de pouce (permettre à une équipe de marquer plus facilement) ou 1 coup d'éclat (donner un handicap à une équipe)

Espace : grandeur du terrain

Temps : fin de jeu défini soit par le maître du temps 1' 3' 5' ou le maître du jeu en fonction du nombre de points obtenus ex : 5 buts

 Au signal sonore, 1 : faire **rouler** obligatoirement le ballon à la main à travers le terrain départ à **genoux**/2 : équipe adverse tente de le bloquer 1 point si blocage, puis inverser les rôles

  Au signal sonore, faire **rouler** obliquatoirement le ballon à la main à travers le terrain et lui faire franchir la ligne d'en-but opposée pendant que l'autre équipe essaie de l'en empêcher avec n'importe quelle partie de son corps dans un silence absolu. (yeux ouverts puis yeux fermés)

   Passer le ballon en le faisant rouler au joueur cible placé derrière l'en-but adverse et en faisant **rouler le ballon sous** la corde clochette. (faire tenir le rôle de joueur cible à tous les enfants)

Le sport scolaire de l'École publique

RENCONTRE QUATR'OLYMPIQUE

Objectifs :

Réaliser le maximum d'échanges sans que le ballon ne tombe au sol
Marquer des points en faisant tomber le ballon dans le camp adverse tout en défendant son camp



DISCIPLINE VOLLEY ASSIS

Matériel : 2 filets de Badminton pour chaque atelier
Coupelles pour délimiter le terrain (environ 6 x 5m)
Ballons de plage de 30 cm de diamètre environ

Descriptif :Dérroulement

- 1er temps /10 min : deux élèves se font des passes de part et d'autre du filet (binômes)
 - Réaliser 10 passes sans faire tomber le ballon
 - Réaliser le maximum de passes sans faire tomber le ballon en 2 minutes
 - Première équipe qui réalise 20 passes sans que le ballon ne tombe.
- 2ème temps / 15 min : 2 équipes de 4 ou 5 personnes s'affrontent avec un arbitre qui compte les points (enfant ou adulte en fonction du nombre d'enfants)

Règles du jeu

- Rester assis au sol et se déplacer en appuis sur les mains et les fesses.
- Toucher une seule fois à la suite le ballon
- 3 touches maximum par équipe avant de renvoyer le ballon dans l'autre camp.
- Lorsque l'on fait tomber le ballon dans le camp adverse → point
- Lorsque le ballon tombe dans son propre camp → point pour les adversaires.
- Si une équipe fait tomber le ballon hors des limites du camp → point pour les adversaires.
- Lors des phases de match, l'arbitre engage en lançant le ballon du côté de l'équipe qui vient de marquer le point.

Aménagement proposé

