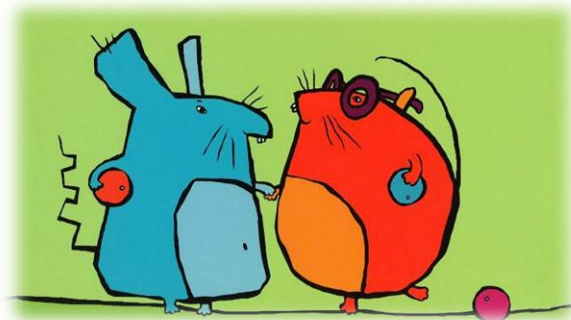


JEUX COLLECTIFS Cycle 1

PRÉSENTATION

La rencontre s'adresse aux classes maternelles, de la PS à la GS. La dynamique de la rencontre s'ancre sur l'album-jeu « *Le château de Radégou* » (Edition EP&S).

Nous invitons donc les classes participantes à avoir lu l'album avant à la rencontre et à avoir préparé les jeux collectifs en classe avec les enfants à l'appui des descriptifs présents dans ce dossier.



OBJECTIFS

- ✚ Favoriser la pratique d'activité physique à l'école maternelle à l'appui **d'un travail pluridisciplinaire autour de la maîtrise du langage et de l'oral** ;
- ✚ **Contribuer au développement moteur et social** de l'enfant à travers des situations ludiques, variées et adaptées dans le cadre d'une rencontre sportive ;
- ✚ Impliquer progressivement l'enfant **dans la tenue des rôles sociaux en favorisant la prise de responsabilité** ;

MODALITÉS DE PARTICIPATION

- ✚ **Niveau** : classe de cycle 1 (PS à GS)
- ✚ **Public** : élèves adhérents à l'USEP31
- ✚ **Groupe** : 4 groupes par classe (possibilité de mélanger vos groupes entre classes de couleur Bleu (oreilles)/Jaune (moustaches)/Rouge (pattes) / Vert (queues). Chaque enfant a une étiquette avec son prénom et sa couleur d'équipe.
- ✚ **Encadrement** : un adulte par équipe et un(e) adulte détaché(e) pour aider à l'animation des activités. **Prévoir minimum 5 adultes par classe au minimum.**
- ✚ **Rôle des adultes** : Les adultes ont pour rôle d'accompagner les enfants, de les aider, de veiller à leur sécurité. **AGIR EN SÉCURITÉ**
- ✚ **Transport** : à la charge de l'école
- ✚ **Horaires** : Cf *Déroulement*
- ✚ **Vêtements** : Les enfants doivent avoir une tenue adaptée à l'activité physique sportive et à la météo en cas de rencontre en extérieur.
- ✚ **Restauration** : Possibilité de pique-niquer sur place, avant ou après l'activité, en fonction du lieu de la rencontre

USEP 31

43, chemin de la Garonne - CS 12441
31085 TOULOUSE Cedex 2

Tél : 05 62 27 91 23 / Mob : 07 86 29 14 28

usep-fo1@ligue31.org

<http://haute-garonne.comite.usep.org/>

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

SIRET N° 443 946 074 000 20 – Code APE 9312Z

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

FÉDÉRATION HAUTE-GARONNE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

PRÉPARATION

AVANT LA RENCONTRE :

- ✓ Exploiter les situations de jeux collectifs proposées dans ce dossier ;
- ✓ Préparer les élèves à la **rencontre sportive associative** : [Ma première rencontre sportive USEP](#)

Il n'est pas obligatoire d'avoir démarré un travail autour du thème ou de l'album support avant la rencontre. Les situations proposées dans ce document d'accompagnement peuvent être déconnectées de l'album : la rencontre peut être un point de départ ou d'étape plutôt que final dans votre projet.

Autrement dit, l'exploitation de l'album support peut être faite avant et/ou après la rencontre.

APRÈS LA RENCONTRE :

Dans le cadre de cette rencontre, les classes peuvent participer à [l'opération nationale Les P'tits Reporters USEP](#) qui consiste à donner la possibilité aux enfants de rendre compte de ce qu'ils/elles vivent avant, pendant et après la rencontre. Toutes les productions numérisées sont à envoyer par mail à l'USEP 31.

DÉROULEMENT

La rencontre se déroule sur une demi-journée. En fonction du mode de déplacement et de la proximité du lieu de la rencontre, les horaires seront les suivants :

Activités	Horaires Matin	Horaires Après-midi
Accueil des classes, consignes et lecture de l'histoire	09h30-9h45	13h30-13h45
Rotations sur les jeux collectifs	9h45-11h15	13h45-15h15
Fin de la rencontre	11h45-12h	15h15-15h30



Durant la rencontre, les équipes circuleront dans les 4 zones d'ateliers :

- A. Le jeu collectif : « **l'Attaque du château de Radégou** »
- B. Les jeux des souris : « **Rat voleur** » et « **Souris collées** »
- C. Le jeu de déménageurs : « **Ramasse-fromage** »
- D. Les jeux de lancer : « **les ateliers d'entraînement de Pensatou** »

Chaque activité dure environ 20 minutes.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Ressources en lien avec l'album :

- [Proposition d'une progression \(cycle 1\)](#)
- [Situations en EPS \(cycle 1\)](#)
- [Projet pédagogique \(PS/MS\)](#)
- [Projet interdisciplinaire \(GS/CP\)](#)
- [La rencontre USEP « Le château de Radégou » \(USEP 62\)](#)

Pour aller plus loin :

- [Exemple de séquence Jeux collectifs \(MS/GS\)](#)
- [Jeux collectifs à l'école \(Cycle 1\)](#)


ORGANISATION

 **Groupes** : chaque que classe est partagée en 4 groupes :

1. **les moustaches (bleu),**
2. **les oreilles (jaune),**
3. **les pattes (rouge),**
4. **les queues (vert).**

Chaque enfant peut être sommairement costumé et maquillé «à la manière de Pensatou ou Têtanlère». Ces éléments de maquillage peuvent permettre d'identifier les groupes de couleur dans une classe, l'utilisation de foulards ou de dossards compléteront ces codes couleurs.

La fonction de ces déguisements est à la fois de permettre la constitution des groupes et de donner à la rencontre un caractère ludique.

 **Matériel** : Une grande quantité de matériel sera amenée sur le site par l'USEP 31. Chaque école doit néanmoins compléter ce matériel en amenant :

- une boîte de petits objets (type kapla) pour le jeu de ramasse-fromages,
- une douzaine de blocs type Asco pour le jeu de l'attaque du château.

ACTIVITÉS

 **L'attaque du château de Radégou :**


Selon le niveau de classe, les exigences sont différentes.

Les petites et moyennes sections doivent simplement connaître la forme globale du jeu, ce qui suppose d'être capable d'identifier le but du jeu général : dans cette forme minimale, les enfants prennent un projectile et ne font que se déplacer pour atteindre le but final qui est de faire tomber toutes les tours.


Les enfants de grande section doivent élaborer ensemble un parcours. Possibilité également de mettre un Radégou ou deux (adulte ou enfant) pour protéger les tours après les 2 premières parties.

Nombre de parties en fonction de la rapidité des enfants.

>> **Remarque** : Si vous le souhaitez et en avez le temps, il peut être intéressant d'associer les élèves à la fabrication d'une ou deux tours du château !



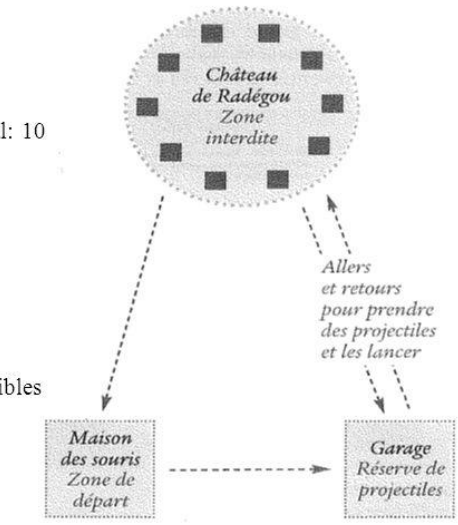
L'attaque du château




Aménagement minimal: 10 cibles dans une zone interdite

Règle minimale: zone interdite

But: faire tomber les cibles à l'aide de projectiles



Allers et retours pour prendre des projectiles et les lancer



Aménagement plus large: 10 cibles dans une zone interdite, maison = départ, garage = réserve projectiles.

Règles plus larges: zone interdite et trois trajets. Radégou avec ou sans 2 amis protège le château et confisque les projectiles.

But: faire tomber les cibles à l'aide de projectiles

Jeux des souris :

✓ 1er jeu : " Rat voleur "

Effets recherchés :

- Percevoir le début, le déroulement et la fin du jeu,
- Respecter les étapes,
- S'identifier aux personnages par la comptine.

Situations de référence :

- **1ère phase** : un seul " rôle " ; les enfants jouent ensemble, "en parallèle ".

Matériel : cerceaux ou cordes ou coupelles, plots pour délimiter l'espace de jeu

Déroulement : les trous de souris sont matérialisés par des cerceaux, des cordes ou des coupelles. Chaque enfant s'assoit dans un trou. Au signal, les souris quittent leur trou pour aller se promener en chantant une comptine :

*" Ra Ra Radégou
Je m'en vais me promener
Je m'en vais loin de mon trou
Essaie de me le voler "*

À la fin de la comptine, chacun essaie de s'asseoir dans un trou (le sien ou un autre).

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : S'asseoir dans une maison dès la fin de la comptine.

- **2ème phase** : deux rôles antagonistes non réversibles. Aucun savoir-faire spécifique n'est demandé, si ce n'est courir, marcher, s'arrêter.

Matériel : idem + un foulard

Déroulement : on retire un cerceau. L'enfant qui n'a pas de trou joue le rôle de Radégou, identifié par un foulard. Pendant la promenade, Radégou se mélange au groupe. Au signal, à la fin de la comptine, il essaie de " voler " le trou d'une souris. Celui qui ne trouve pas de trou libre devient Radégou.

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : S'asseoir dans une maison dès la fin de la comptine sans se le faire voler par Radégou !



Avec les petites et moyennes sections, il est préférable que le rôle de Radégou soit joué d'abord par l'enseignant puis par l'enseignant et un enfant et, pour finir, par un enfant seul. De plus, afin que l'enfant joue le rôle de Radégou avec plaisir, il est préférable de ne pas présenter ce personnage comme " le méchant " de l'histoire. C'est juste un voleur de trou de souris !!!

✓ 2ème jeu : " Souris collées "

Effets recherchés :

- Percevoir et comprendre l'alternance des rôles,
- Gérer simultanément des actions de coopération et d'opposition.



Situations de référence :

- **1ère phase** : deux rôles antagonistes non réversibles (Radégou et des couples de souris qui s'enfuient).

Matériel : un foulard, espace délimité par des plots (10m X 10m)

Déroulement : Les enfants sont regroupés par paires en se tenant la main. Il est interdit de se séparer. Un poursuivant, Radégou, essaye d'attraper les " souris collées ". Chaque fois qu'il en touche une, les deux partenaires doivent s'immobiliser et faire un pont en levant les bras. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les souris soient immobilisées.

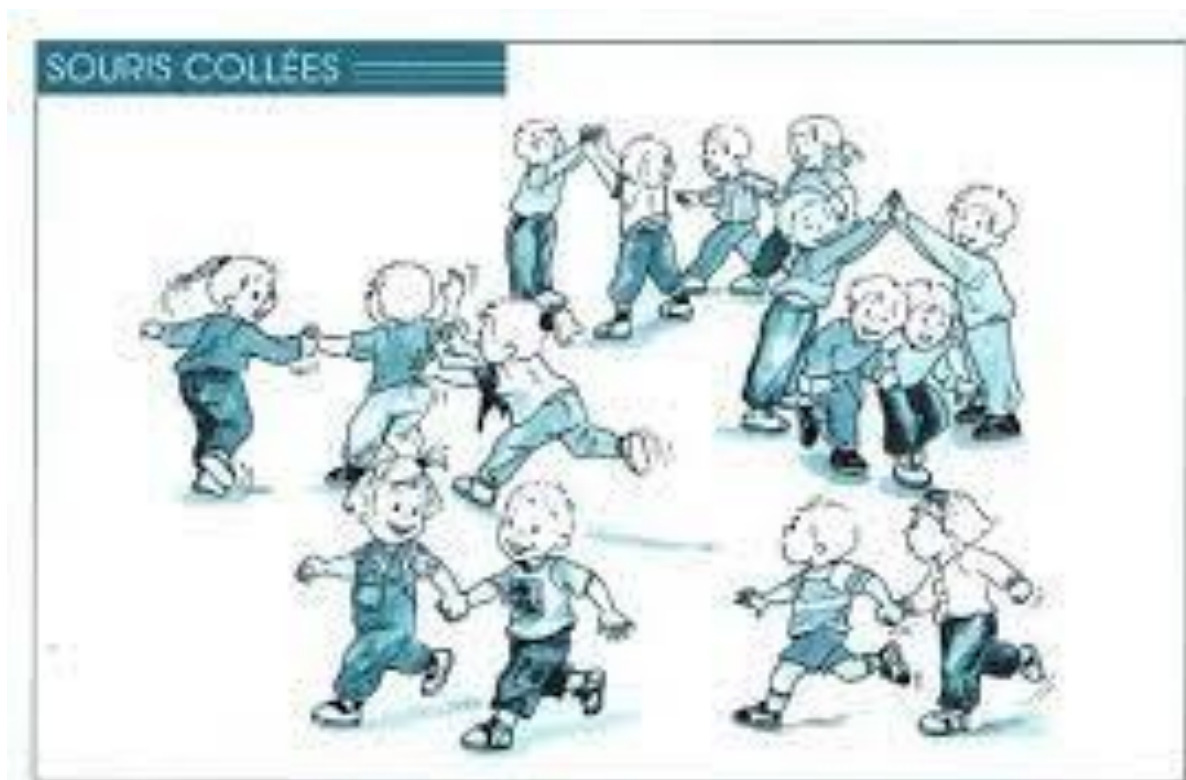
Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : Être les deux dernières souris à être touchées.

- **2ème phase** : deux rôles, dont l'un comporte deux « sous rôles ». En introduisant la possibilité de libérer les autres, on crée deux intentions stratégiques différentes (s'enfuir ou libérer).

Matériel : un foulard

Déroulement : Les souris libres peuvent libérer celles qui sont immobilisées en passant sous le pont. Dès que les enfants auront compris les différents rôles, on pourra adapter le nombre de Radégou au nombre de souris et à l'évolution du rapport de force.

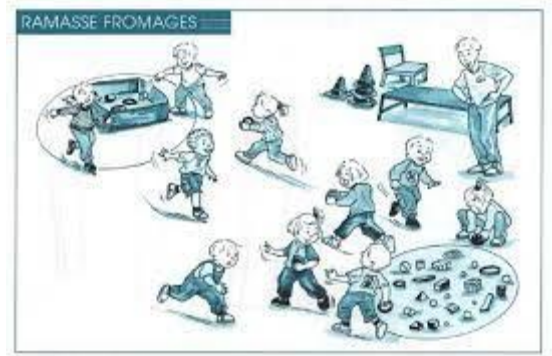
Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : Être les deux dernières souris à être touchées et essayer de libérer le plus de souris possible.



Ramasse fromages :

Effets recherchés :

- Percevoir et comprendre l'alternance des rôles,
- Gérer simultanément des actions de coopération et d'opposition.



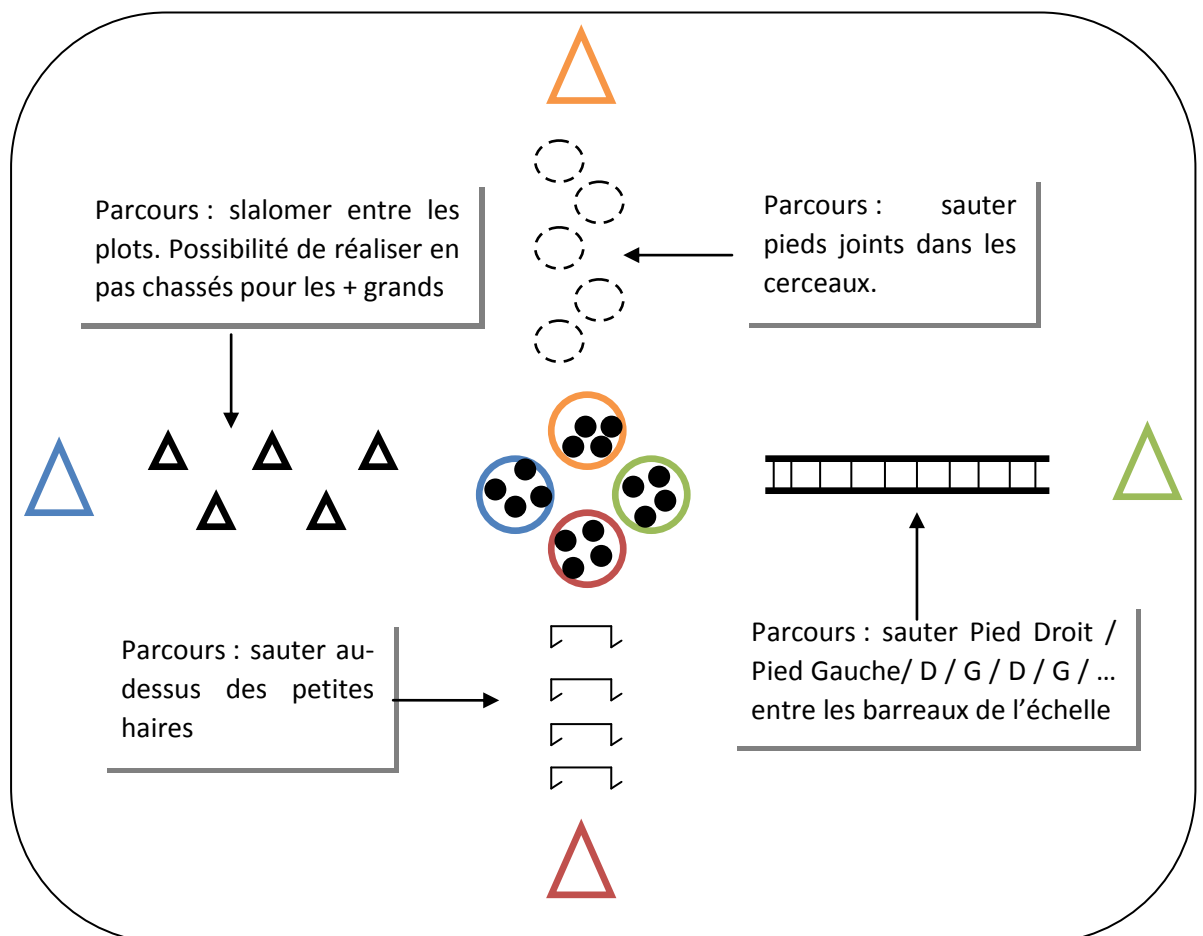
Situations de référence :

Matériel : cerceaux ou caisses, ballons ou objets type kaplas, plots, objets pour créer des parcours (coupelles, haies, échelles/bandes, petits cerceaux/dalles)

Déroulement : chaque équipe se place sur un plot de départ. Un par un, les enfants de chaque équipe doivent réaliser le parcours pour aller récupérer un fromage dans la réserve de Radégou et le rapporter dans leur maison de souris. L'enfant qui réalise le parcours doit donner le relais à un autre enfant. Celui-ci peut partir à son tour pour réaliser le parcours.

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : Avoir récupéré tous les fromages. Avoir réalisé les 4 parcours.

Variables : varier les obstacles sur le parcours, les modes de déplacement, opposition (par équipes, on compte les fromages récupérés) / coopération (ramasser tous les fromages en un temps délimité).



Ateliers d'entraînement de Pensatou :

Cet espace n'est pas nécessairement à préparer en classe. Les ateliers proposés ici peuvent être adaptés au matériel disponible à l'école. L'objectif est de permettre aux enfants de vivre des situations d'apprentissage au niveau du déplacement, du saut et du lancer.

Situations :

Matériel : craies, seaux, bouchons, ballons, plots, caisses, foulards.

Déroulement : chaque équipe se dirige vers l'un des jeux

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : avoir réalisé 2 jeux parmi les 4 proposés.

Exemples de situations :

- [Au voleur : les souris doivent se faire des passes sans que Radégou n'attrape le fromage.](#)
- [Rivière aux crocodiles : les souris doivent traverser sans être touchées par Radégou.](#)

D'autres jeux de lancer vers des cibles (au sol, par-dessus...) pourront être proposés en fonction du nombre d'élèves présents.

REPARTITION DES ADULTES

Certaines activités pourront être dédoublées en cas de nombre de classes important.

CHATEAU 1	CHATEAU 2	RAT VOLEUR	SOURIS COLLEES	RAMASSE FROMAGES		JEUX PENSATOU 1	JEUX PENSATOU 2
PE CL.1	ATSEM CL 4	PE CL 2	ATSEM CL 1	PE CL 3	ATSEM CL 2	PE CL 4	ATSEM CL 3
Parent cl. 1	Parent cl. 2	Parent cl. 1	Parent cl. 2	Parent cl. 1	Parent cl. 2	Parent cl. 1	Parent cl. 2
Parent cl. 3	Parent cl. 4	Parent cl. 3	Parent cl. 4	Parent cl. 3	Parent cl. 4	Parent cl. 3	Parent cl. 4

LISTE DES CLASSES ET CALENDRIER

Commune de l'école	Nom de l'école	NOM	Elèves	Classe	DATE
Bonrepos sur Aussonnelle	EPPu Elisabeth Martres	SICARD	24	MS-GS	Lundi 13/11 matin
Bonrepos sur Aussonnelle	EPPu Elisabeth Martres	OBIN	26	PS-MS	Lundi 13/11 matin
Cintegabelle	EMPu Marie-Louis YCART	ARLABOSSE	22	PS-MS-GS	Mardi 14/11 matin
Cintegabelle	EMPu Marie-Louis YCART	??	22	PS-MS-GS	Mardi 14/11 matin
Cintegabelle	EMPu Marie-Louis YCART	??	22	PS-MS-GS	Mardi 14/11 matin
Cintegabelle	EMPu Marie-Louis YCART	??	23	PS-MS-GS	Mardi 14/11 matin
Donneville	EPPu Fédérica Montseny	ORLANDO	22	GS-CP	Mardi 14/11 après-midi
L'Union	EMPU Montizalguier	NIQUET	25	PS-MS	Jeudi 16/11 matin
L'Union	EMPU Montizalguier	QUARANTA	25	PS-GS	Jeudi 16/11 matin
L'Union	EMPU Montizalguier	BALZANO	24	MS-GS	Jeudi 16/11 matin
Lamasquere	EPPu Edith Piaf	GUITARD	25	GS	Lundi 13/11 matin
Lamasquere	EPPu Edith Piaf	TOUZEAU	27	MS	Lundi 13/11 matin
Le Born	EPPU Les Colibris	CASON	25	TPS-PS-MS-GS	Jeudi 16/11 matin
Mondonville	EMPu Jules Verne	LAGACHE	27	PS-MS	Vendredi 17/11 matin
Mondonville	EMPu Jules Verne	EGEA	27	PS-MS-GS	Vendredi 17/11 matin
Mondonville	EMPu Jules Verne	BAUER	28	PS	Vendredi 17/11 matin
Saint-Alban	EMPu Jean Jaurès	DUFFRECHOU	26	MS	Vendredi 17/11 matin

Lieux envisagés :

- Lundi 13 octobre à Bonrepos
- Mardi 14 octobre à Cintegabelle
- Jeudi 16 octobre à L'Union
- Vendredi 17 octobre à Mondonville

IMPORTANT ! Les lieux ne sont pas définitifs : ils dépendent de votre accord sur l'organisation et de la disponibilité d'espaces d'activités (salle type gymnase ou salle polyvalente, à défaut : salle motricité et cour d'école). Des dates de repli sont envisageables sur les semaines 50 ou 51.