

# Ma rentrée AVEC L'UGSEL



UGSEL

Éduquer... tout un sport !



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE  
DES SPORTS

" Plus loin,  
plus vite,  
plus haut "



" Pour une France qui bouge ! "



sur la cour de votre école



en équipe de 9 joueurs de  
différents niveaux de classe

Dans le cadre de l'aménagement d'un temps éducatif au sein de l'école, **pour se connaître et se rassembler, l'Ugsel propose de vivre une expérience sportive en jouant en équipe...**

## LE 21 SEPTEMBRE 2018



On partage  
un objectif  
commun



On crée  
des liens



On construit  
ensemble des  
souvenirs

Se retrouver sur la cour, c'est l'occasion d'**aller vers les autres**, de se **rencontrer** et **se découvrir** ou **se redécouvrir** autour d'un jeu. La pratique ludique sportive met naturellement les enfants au cœur du « **vivre ensemble** ».

**Vivre ensemble, coopérer, entrer en relation sont des actes fondamentaux  
du projet éducatif de l'Ugsel !**

# RÉALISER UN PARCOURS ATHLÉTIQUE EN RELAIS ET RÉCUPÉRER DES OBJETS EN VUE DE CONSTRUIRE UNE TOUR

**But du jeu :** construire en équipe la plus haute tour avec des objets recueillis

## Objectifs

Enchaîner élan et impulsion pour franchir des espaces et des obstacles

Courir en ligne droite ou en franchissant des obstacles

Transmettre sans ralentir le témoin ( pièce ou objet de construction) à un camarade

### NOMBRE DE JOUEURS

Plusieurs équipes de **9 joueurs**

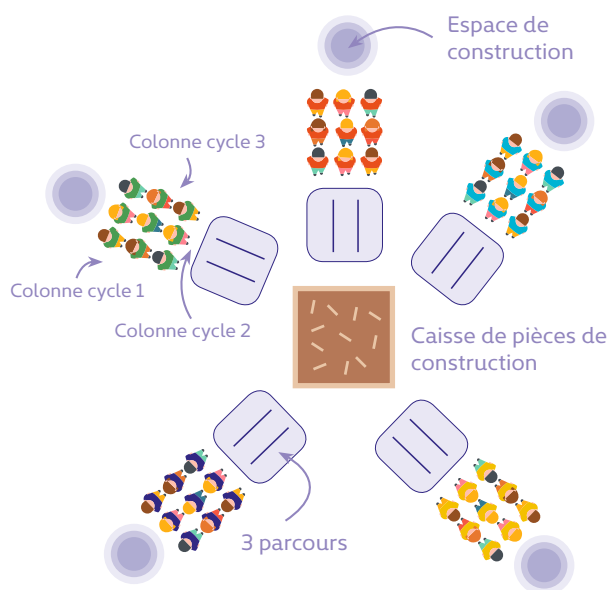
### MATÉRIEL

- ▮ Caisse de pièces ou d'objets de construction ...
- ▮ Cerceaux pour délimiter l'espace de construction ou tracé à la craie
- ▮ Haies : 8 cônes et 6 lattes
- ▮ 9 cerceaux
- ▮ 2 cylindres
- ▮ Chasubles ou bracelets de couleurs
- ▮ Craie pour délimiter les couloirs de course retour
- ▮ Sablier de 5 minutes

### TEMPS DE JEU

- ▮ Une 1<sup>ère</sup> manche pendant laquelle les enfants réalisent le parcours et récupèrent le maximum d'objets dans le temps donné.
- ▮ Une 2<sup>nde</sup> manche pour monter la tour en équipe dans un temps équivalent.

### LE DISPOSITIF



### DÉFI

Chaque tour est mesurée. L'équipe gagnante est celle qui a réalisé la plus haute tour.

Chant associé : " Plus vite, plus fort, plus haut "  
(Paroles et partition téléchargeables sur le site de l'UGSEL44)

## Règle du jeu

4 équipes de 3 trinômes minimum sont constituées. Chaque trinôme est composé d'élèves des trois cycles. Les équipes sont disposées en colonnes : colonne cycle 1, colonne cycle 2, colonne cycle 3.

#### 1<sup>ÈRE</sup> MANCHE

Au signal de départ, le premier de chaque colonne (A) démarre et réalise son parcours, récupère une pièce ou un objet de construction, revient en courant dans la zone de course, donne la pièce ou l'objet au camarade en attente en tête de colonne (B) qui le transmet au camarade derrière lui (C), celui-ci le dépose dans l'espace de construction.

Dès que (B) a donné la pièce ou l'objet à (C), il démarre. (A) va se placer en fond de colonne. Les équipes évoluent ainsi pendant le temps écoulé du sablier : 5 minutes.

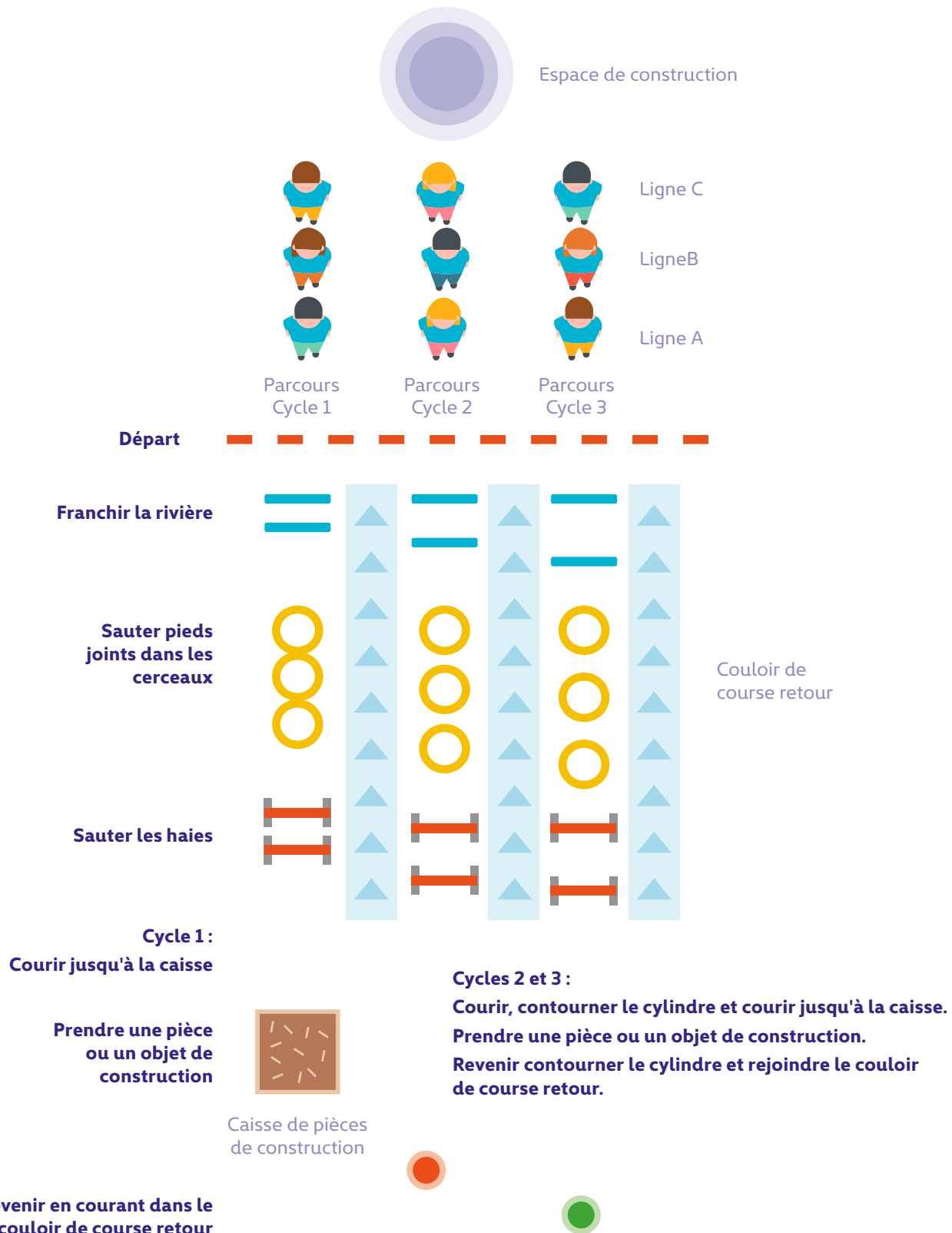
#### 2<sup>NDE</sup> MANCHE

Au signal de départ, les équipes construisent une tour avec les objets recueillis pendant le temps écoulé du sablier : 5 minutes.

# LE JEU PEUT ÊTRE AMÉNAGÉ EN PROPOSANT UN PARCOURS ATHLÉTIQUE

Les hauteurs des haies, les écarts entre les obstacles, les distances de course sont modulés selon le cycle.

## DESCRIPTION DES 3 PARCOURS : UN PAR CYCLE



Merci aux maîtres relais sport de l'UgseL de Loire Atlantique pour leur contribution dans le cadre de ce concept d'animation initié par l'UgseL Bretagne.