

Rencontre « Plage-Sauvetage »-Cycle III

4 et 11 juin 2019



Cette rencontre comportera 10 ateliers variés, portant sur tous les champs de l'EPS, autour d'activités de plage. Il s'agit de pratiquer des activités habituelles (frisbee, jeux de ballon, jeux de courses), de découvrir des pratiques nouvelles souvent proches des activités de plage (Molky-pétanque, speedminton-beachtennis) mais aussi, de joindre à cette journée le secourisme par notre partenariat avec Les Sauveteurs d'Argelès sur mer, en accord avec les valeurs d'engagement citoyen de l'USEP. Pour cela, un atelier « quizz » sera proposé, en lien avec vos activités « Apprendre à Porter Secours » en classe puis un atelier spécifique au cours duquel les élèves pourront découvrir différentes facettes du sauvetage côtier.

Des activités se dérouleront au bord de l'eau :

- La beach-race, inspirée des entraînements des sauveteurs : un parcours long, en équipe ou en relais. (Selon les conditions météorologiques, les élèves pourront être amenés à nager ou se déplacer avec un support flottant)
- Le « Relai de l'eau » : une course de vitesse en relai en bord de plage



Source : <https://usep-circo-de-ceret.site123.me/les-rencontres-2017-2018>

Les moules et les mariniers

Objectif de la tâche :

Coopérer et s'opposer collectivement, tirer, soulever, pousser, défendre un territoire...

But du jeu : équipe contre équipe. Exclure d'un territoire ou ne pas se faire exclure.

Organisation matérielle :

- tapis sur lequel on matérialise une zone à l'aide d'une craie ou des coupelles,

Variables : nombre de joueurs par groupe, nature et superficie de la zone à défendre, durée du jeu...

2 équipes participent pendant que 2 équipes observent et arbitrent.

Consignes données aux élèves :

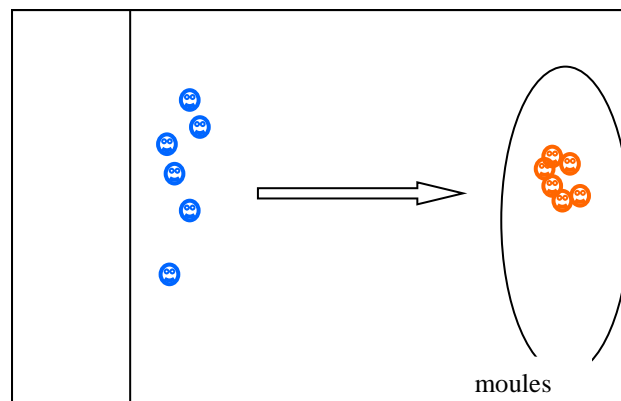
- les moules : vous devez vous accrocher les uns aux autres et résister (sans vous faire mal) aux mariniers qui essaient de vous décrocher et vous exclure. Une fois décrochée, une « moule » ne peut se raccrocher aux autres !

- les mariniers : au signal, sans faire mal, séparer les joueurs ainsi emmêlés et les emmener dans une zone définie située à 3 m environ

Critères de réussite : temps mis pour exclure tout le groupe, échec ou réussite.

Critères d'évaluation : respect des consignes, organisation collective des moules et des mariniers.

Remarque : il y a bien sûr alternance des rôles.

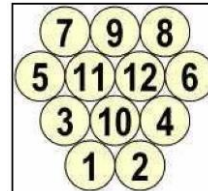


mariniers

Mölkky

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie. Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Placement des quilles :



Marquer des points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points.

S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée ENTièrement et ne repose sur aucune autre. Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

Élimination :

Tout joueur qui commet trois fautes (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Partie suivante :

Les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente : le dernier d'abord, etc.

Sand-Ball



Matériel : 1 ballon – jeux de chasubles de couleurs différentes

Organisation: Equipes mixtes de 5 joueurs

Consignes :

Les règles fondamentales du handball sont applicables, mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants Le joueur de champ :...et le ballon :

-il ne peut le garder plus de 3 secondes

-il ne peut faire plus de 3 pas, balle en main.

-il ne peut progresser en faisant rebondir la balle au sol (dribbler).

...et le terrain :

-il n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but sauf en suspension.

...et l'adversaire :

-pas d'accrochage, pas de ceinturage, pas de poussette.

c) L'engagement

Au milieu du terrain au début de chaque période.

d) Remise en jeu

-Lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche) remise en jeu sur cette ligne.

-lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), remise en jeu de la « zone » sauf si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien (corner).

Frisbee-Golf



Organisation : Les élèves sont par couples : L'un réalise le parcours en lançant le disque ; L'autre comptabilise le nombre de coups et vérifie le respect de l'itinéraire. 5 ou 6 couples peuvent démarrer simultanément sur le parcours (disques aux couleurs différentes)

But du jeu : Parcours à réaliser en lancer successifs ; Effectuer le moins de coups (lancers) possible

Consignes : Le joueur lance le disque en direction du 1^{er} point de passage puis ramasse et relance du point de chute et ainsi de suite.

Les joueurs ne peuvent pas se déplacer en portant le disque.

Attention si le disque tombe dans la zone interdite, il faut recommencer le lancer ! L'observateur note chaque coup et veille au respect du parcours.

Les Pyramides



Organisation : Tout le groupe prépare ensemble un pyramide dot les porteurs sont à 4 pattes.

But du jeu : Construire un pyramide humaine stable 3s

Consignes : Une attention particulière sera portée à la sécurité : place des appuis, verrouillage des articulations, montage/démontage en douceur.

Speedminton



Le speedminton est une activité dérivée du badminton afin d'en faciliter la pratique .en extérieur (pas de filet,volants plus lourds).

Cet atelier rappelle les jeux de raquette traditionnellement pratiqués en bord de plage.

Organisation : Les élèves sont par couples

But du jeu : Effectuer le plus d'échanges possible