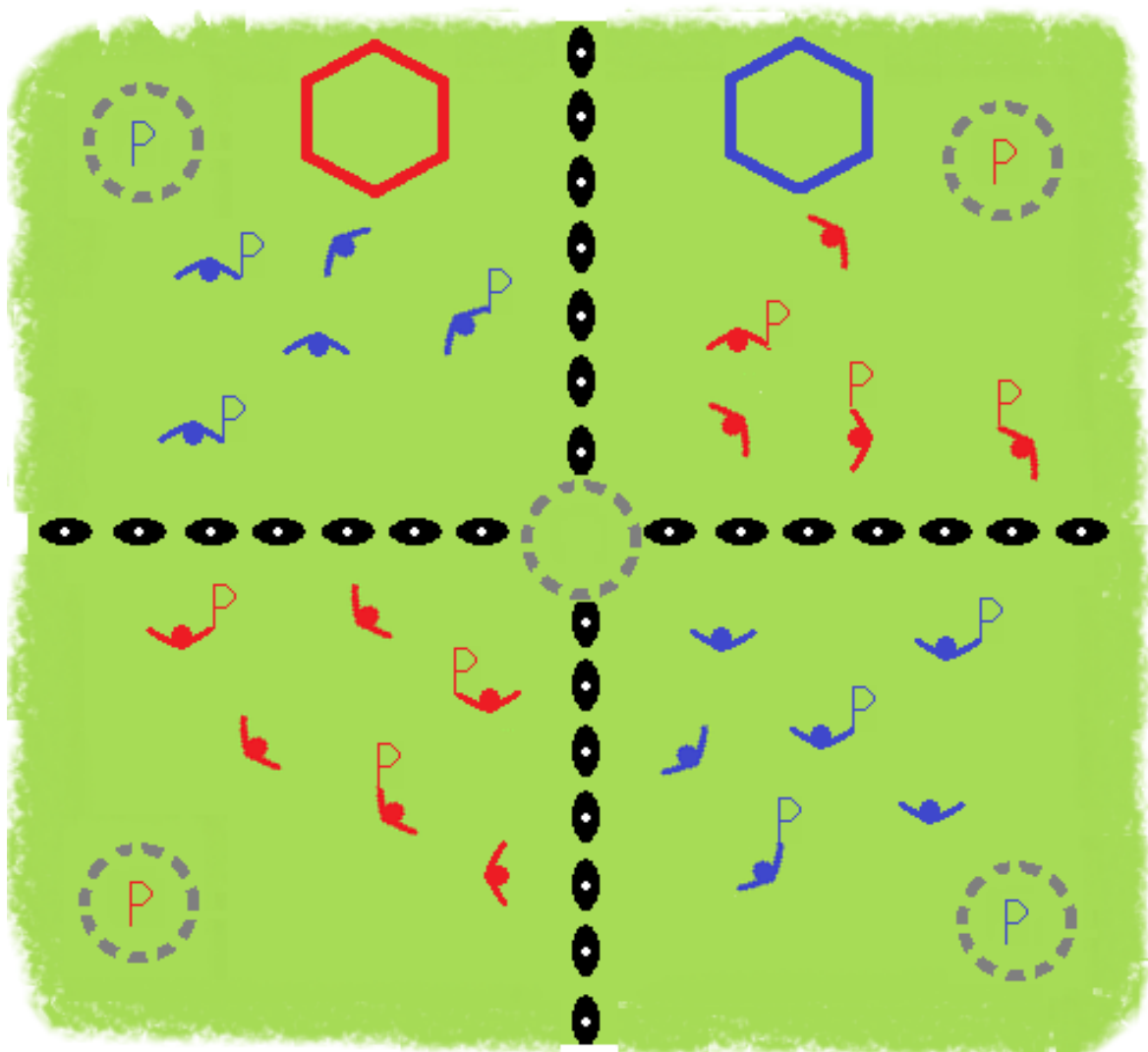




LE JEU USEP 49

Jeu traditionnel de poursuite et de stratégie



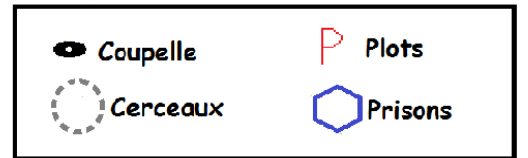
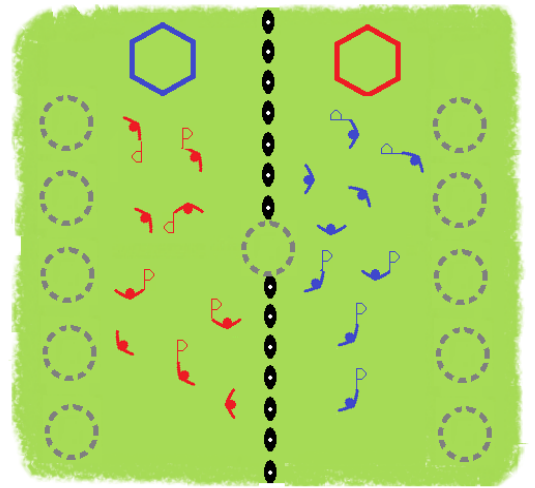
de 16 à 32 joueurs

MODULE D'APPRENTISSAGE

JEU USEP 49

Compétence spécifique	→ Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement.			
Connaissances	→ Connaître les règles. → Identifier et tenir un rôle (attaquant/ défenseur).			
Capacités	<p>- Déterminer des stratégies individuelles</p> <p><i>Attaquant</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisir l'opportunité de conquérir un territoire. - Adapter son comportement à l'évolution du jeu. <p><i>Défenseur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'interposer entre une cible et un attaquant. - Provoquer une attaque. - Adapter son comportement à l'évolution du jeu. 	<p>- Participer à l'élaboration et la mise en œuvre de stratégies collectives</p> <p><i>Attaquants</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire un plan d'attaque collectif. - Attaquer en supériorité numérique. - Se répartir dans l'espace de jeu. - Elaborer des stratégies collectives en fonction de l'évolution du jeu. <p><i>Défenseurs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se positionner dans les intervalles. - Se répartir dans l'espace de jeu. - Elaborer des stratégies collectives en fonction de l'évolution du jeu. 	<p>- Développer des conduites motrices</p> <p><i>Attaquants</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir droit vers une cible. - Lancer vers une cible au sol. <p><i>Défenseurs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre toujours dans l'observation du jeu. 	<p>- Auto-arbitrer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de discuter d'un fait de jeu et de trouver des consensus.
Attitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Faire participer tous ses partenaires. - Chercher à toucher ses adversaires sans chercher à faire mal. - Respecter les règles du jeu. - Accepter le résultat du match. - Accepter les stratégies collectives déterminées par son équipe. 			
Progression proposée	Déclinaison de 2 jeux préparatoires pour s'approprier les règles du jeu USEP 49 : <ul style="list-style-type: none"> - Jeu préparatoire au JEU USEP 49 - Palier 1. - Jeu préparatoire au JEU USEP 49 - Palier 2. 			
Prolongements possibles	<ul style="list-style-type: none"> - Dynamiser le jeu : <ul style="list-style-type: none"> - Ajouter un ballon qui permettra aux joueurs de toucher leur adversaire à partir de leur territoire. Cela demandera à chacun une attention supplémentaire (observer le ballon). - Proposer un deuxième ballon. - Organiser une rencontre de secteur autour du jeu USEP 49. 			

Situation		Jeu préparatoire au JEU USEP 49 - Palier 1	
Objectifs visés		<ul style="list-style-type: none"> - Elaborer des stratégies collectives en attaque et en défense. - Observer, s'informer, anticiper les actions de l'équipe adverse. - Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite pour éviter. 	
Matériel		<ul style="list-style-type: none"> - Des chasubles de 2 couleurs (bleues et rouges) pour différencier les équipes. - Un lot de coupelles. - 6 petits plots rouges et 6 autres bleus (couleurs des équipes retenues). - 11 cerceaux unis (autres que bleu et rouge). - 1 cerceau bleu (équipe n°1) et 1 cerceau rouge (équipe n°2) pour faire les prisons. - Un grand espace, type terrain de handball ou plus. 	
But du jeu		<p>Conquérir tous les territoires (cerceaux) du terrain de jeu adverse. <i>Pour conquérir un territoire il faut déposer un plot de sa couleur dans le cerceau d'un territoire adverse sans se faire toucher.</i></p>	
Préparation		<ul style="list-style-type: none"> - Le terrain (au moins 30mx30m) est partagé en 2 territoires (1 bleu et 1 rouge). Au fond de chaque territoire, 5 cerceaux sont déposés. - Un dernier cerceau est positionné sur la frontière entre les deux territoires. Il est appelé zone neutre. - Un cerceau rouge (prison des rouges) est mis dans le territoire bleu et un cerceau bleu dans un territoire rouge (à environ 10 m de part et d'autre de la ligne frontière). 	
Organisation		<ul style="list-style-type: none"> - Au début de la partie, la classe est partagée en 2 équipes. Chaque équipe se répartit équitablement dans son territoire. - Chaque équipe distribue les rôles à ses joueurs (attaquant ou défenseur). - Six plots de la couleur de son équipe sont distribués aux attaquants. 	
Consignes		<ul style="list-style-type: none"> - Au coup de sifflet, chaque équipe s'organise pour conquérir ou défendre les territoires. - Si un joueur est pris dans le camp adverse, il doit se rendre seul dans la prison adverse en levant les deux bras. S'il a en sa possession un plot, il le déposera au préalable dans la zone neutre. A tout moment, un joueur peut y récupérer un plot de sa couleur. Les plots de la zone neutre sont réutilisables. - Le prisonnier n'est délivré que lorsqu'un joueur de son équipe le touche. Les prisonniers peuvent former une chaîne pour se rapprocher de leurs territoires. Si un membre de la chaîne est touché, c'est la totalité de la chaîne qui est délivrée. 	
Autres règles		<ul style="list-style-type: none"> - On peut se passer le plot entre joueurs. - Il n'y a pas de limite de terrain. - Pour conquérir un territoire, on peut lancer le plot. Si le plot ressort du cerceau, le territoire n'est pas conquis. 	
Critères de réussite :		<ul style="list-style-type: none"> - Conquérir un territoire. - Défendre son territoire. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Œuvrer dans la conquête d'un territoire. - Délivrer les prisonniers de son équipe. 	
		<p>Arbitrage Auto-arbitrage. L'enseignant juge en cas de litige.</p>	
Variables			
<ul style="list-style-type: none"> - Espace : <ul style="list-style-type: none"> ➔ Modifier la taille du terrain. ➔ Ajouter / soustraire équitablement des cerceaux aux 5 du départ, dans chaque territoire. - Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ➔ Augmenter/diminuer le nombre de plots en possession de chaque équipe, en fonction du nombre de joueurs. ➔ Ajouter un ballon qui permet de toucher un adversaire, situé dans son propre territoire (attention : le joueur en possession du ballon ne peut le lancer qu'à partir de son territoire). Un porteur de plot, ne peut avoir le ballon. 			



Jeu préparatoire au JEU USEP 49 - Palier 2

Situation

Objectifs visés

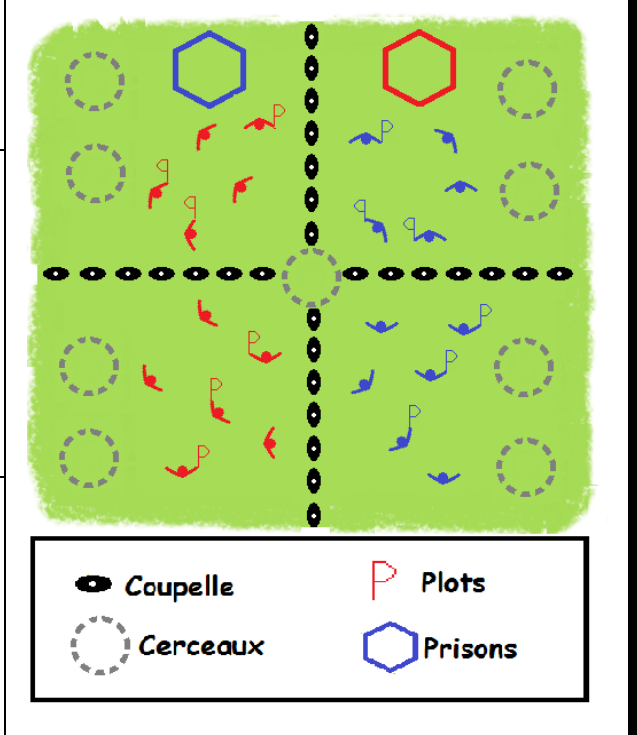
- Elaborer des stratégies collectives en attaque et en défense.
- Observer, s'informer, anticiper les actions de l'équipe adverse.
- Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite pour éviter.

Matériel

- Des chasubles de 2 couleurs (bleues et rouges) pour différencier les équipes.
- Un lot de coupelles.
- 6 petits plots rouges et 6 autres bleus (couleurs des équipes retenues).
- 9 cerceaux unis (autres que bleu et rouge).
- 1 cerceau bleu (équipe n°1) et 1 cerceau rouge (équipe n°2) pour faire les prisons.
- Un grand espace, type terrain de handball ou plus.

But du jeu

Conquérir tous les territoires du terrain de jeu adverse.
 Pour conquérir un territoire il faut déposer un plot de sa couleur dans les deux cerceaux du territoire adverse sans se faire toucher.



Préparation

- Le terrain (au moins 30mx30m) est partagé en 4 territoires (2 bleus et 2 rouges). Au fond de chaque territoire, 2 cerceaux sont déposés.
- Un dernier cerceau est positionné au centre du terrain de jeu. Il est appelé zone neutre.
- Un cerceau rouge (prison des rouges) est mis dans le territoire bleu et un cerceau bleu dans un territoire rouge (à environ 10 m de part et d'autre de la ligne frontière).

Organisation

- Au début de la partie, la classe est partagée en 2 équipes. Chaque équipe se répartit équitablement dans ses deux territoires (opposés en diagonale).
- Chaque équipe distribue les rôles à ses joueurs (attaquant ou défenseur).
- Six plots de la couleur de son équipe sont distribués aux attaquants.

Consignes

- Au coup de sifflet, chaque équipe s'organise pour conquérir ou défendre les territoires.
- Si un joueur est pris dans le camp adverse, il doit se rendre seul dans la prison adverse en levant les deux bras. S'il a en sa possession un plot, il le déposera au préalable dans la zone neutre. A tout moment, un joueur peut y récupérer un plot de sa couleur. Les plots de la zone neutre sont réutilisables.
- Le prisonnier ne sera délivré que lorsqu'un joueur de son équipe le touchera à son tour. Les prisonniers peuvent former une chaîne pour se rapprocher de leurs territoires. Si un membre de la chaîne est touché, c'est la totalité de la chaîne qui est délivrée.
- Lorsqu'un territoire est conquis (un plot de sa couleur est déposé dans chaque cerceau du territoire), l'équipe peut investir le territoire. L'autre équipe a tout intérêt à quitter rapidement cet espace...

Autres règles

- On peut se passer le plot entre joueurs.
- Il n'y a pas de limite de terrain.
- Pour conquérir un territoire, on peut lancer le plot. Si le plot ressort du cerceau, le territoire n'est pas conquis.
- Les prisons ne changent pas de place. Des stratégies peuvent découler de cette règle...
- Un territoire conquis ne peut pas être repris par l'équipe adverse.

Critères de réussite :

- Conquérir un territoire.
- Défendre son territoire.
- Œuvrer dans la conquête d'un territoire.
- Délivrer les prisonniers de son équipe.

Arbitrage

Auto-arbitrage.
 L'enseignant juge en cas de litige.

Variables

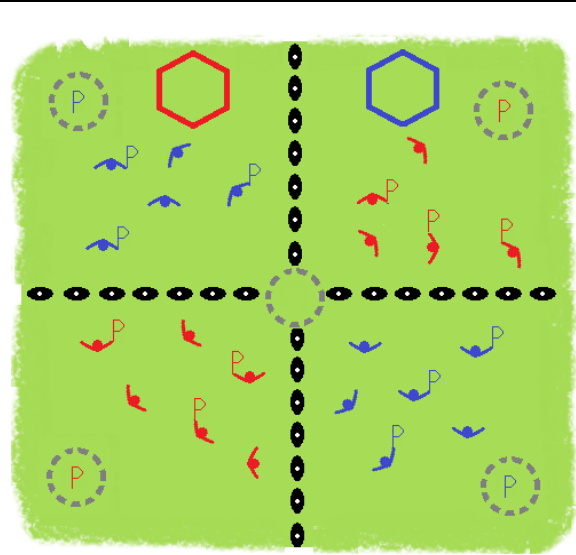
- **Espace :**
 - ➔ Modifier la taille du terrain.
- **Matériel :**
 - ➔ Augmenter/diminuer le nombre de plots en possession de chaque équipe.
 - ➔ Ajouter un ballon qui permet de toucher un adversaire, situé dans son propre territoire (attention : le joueur en possession du ballon ne peut le lancer qu'à partir de son territoire). Un porteur de plot, ne peut avoir le ballon.

Situation	JEU USEP 49	<i>Dernier palier</i>
------------------	--------------------	-----------------------

- | | |
|------------------------|---|
| Objectifs visés | <ul style="list-style-type: none"> - Elaborer des stratégies collectives en attaque et en défense. - Observer, s’informer, anticiper les actions de l’équipe adverse. - Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite pour éviter. |
|------------------------|---|

- | | |
|-----------------|---|
| Matériel | <ul style="list-style-type: none"> - Des chasubles de 2 couleurs (bleues et rouges) pour différencier les équipes. - Un lot de coupelles. - 8 petits plots rouges et 8 autres bleus (couleurs des équipes retenues). - 5 cerceaux unis (autres que bleu et rouge). - 1 cerceau bleu (équipe n°1) et 1 cerceau rouge (équipe n°2) pour faire les prisons. - Un grand espace, type terrain de handball ou plus. |
|-----------------|---|

But du jeu	<p>Conquérir les quatre territoires du terrain de jeu. <i>Pour conquérir un territoire il faut déposer un plot de sa couleur dans le cerceau du territoire adverse sans se faire toucher.</i></p>
-------------------	---



Coupelle	Plots
Cerceaux	Prisons

- | | |
|--------------------|--|
| Préparation | <ul style="list-style-type: none"> - Le terrain (au moins 30mx30m) est partagé en 4 territoires (2 bleus et 2 rouges). Au fond de chaque territoire, 1 cerceau est déposé. - Un dernier cerceau est positionné au centre du terrain de jeu. Il est appelé zone neutre. - Un cerceau rouge (prison des rouges) est mis dans le territoire bleu et un cerceau bleu dans un territoire rouge (à environ 10 m de part et d’autre de la ligne frontière). - Chaque équipe possèdera au départ 2 territoires opposés en diagonale. Ils seront matérialisés par un plot de la couleur de l’équipe posé dans le cerceau. |
|--------------------|--|

- | | |
|---------------------|---|
| Organisation | <ul style="list-style-type: none"> - Au début de la partie, la classe est partagée en 2 équipes. Chaque équipe se répartit équitablement dans ses deux territoires (opposés en diagonale). - Chaque équipe distribue les rôles à ses joueurs (attaquant ou défenseur). - Deux plots de la couleur de son équipe sont positionnés dans chacun des deux cerceaux territoire et six plots sont distribués aux attaquants. |
|---------------------|---|

- | | |
|------------------|---|
| Consignes | <ul style="list-style-type: none"> - Au coup de sifflet, chaque équipe s’organise pour conquérir ou défendre les territoires. - Si un joueur est pris dans le camp adverse, il doit se rendre seul dans la prison adverse en levant les deux bras. S’il a en sa possession un plot, il le déposera au préalable dans la zone neutre. A tout moment, un joueur peut y récupérer un plot de sa couleur. Les plots de la zone neutre sont réutilisables. - Le prisonnier ne sera délivré que lorsqu’un joueur de son équipe le touchera à son tour. Les prisonniers peuvent former une chaîne pour se rapprocher de leurs territoires. Si un membre de la chaîne est touché, c’est la totalité de la chaîne qui est délivrée. - Lorsqu’un territoire est conquis (un plot de sa couleur est déposé dans le cerceau du territoire), l’équipe investit le territoire. Elle a alors la charge de rapporter le plot adverse dans la zone neutre. |
|------------------|---|

- | | |
|----------------------|--|
| Autres règles | <ul style="list-style-type: none"> - On peut se passer le plot entre joueurs. - Il n’y a pas de limite de terrain. - Pour conquérir un territoire, on peut lancer le plot. Si le plot ressort du cerceau, le territoire n’est pas conquis. - Les prisons ne changent pas de place. Des stratégies peuvent découler de cette règle... - Un territoire conquis peut être repris mais toute l’équipe défaite doit ressortir du territoire avant de mener une nouvelle attaque. |
|----------------------|--|

- | | |
|--|---|
| Critères de réussite : | Arbitrage |
| <ul style="list-style-type: none"> - Conquérir un territoire. - Défendre son territoire. | <ul style="list-style-type: none"> - Œuvrer dans la conquête d’un territoire. - Délivrer les prisonniers de son équipe. |

Auto-arbitrage.
L’enseignant juge en cas de litige.

Variables

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Espace : <ul style="list-style-type: none"> → Modifier la taille du terrain. - Matériel : <ul style="list-style-type: none"> → Augmenter/diminuer le nombre de plots en possession de chaque équipe. → Ajouter un ballon qui permet de toucher un adversaire, situé dans son propre territoire (attention : le joueur en possession du ballon ne peut le lancer qu’à partir de son territoire). Un porteur de plot, ne peut avoir le ballon. |
|--|