



Objectifs :

- A la suite de la mise en place d'un cycle en EPS, **conduire et maîtriser un affrontement collectif** :
 - S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu.
 - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
 - Connaître le but du jeu.
 - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
- Impliquer progressivement l'enfant dans la **tenue des rôles sociaux** (maître du temps, responsable de la marque, arbitre...)

Les classes USEPiennes participantes s'engagent à :

- Pratiquer un **cycle d'apprentissage** en amont de la rencontre
- Impliquer les enfants dans la **tenue des rôles sociaux** (maître du temps, responsable de la marque, arbitre...) au cours du cycle d'apprentissage
- **Respecter l'organisation de la rencontre** telle qu'elle aura été prévue
- Apporter le **Totem de leur association** lors de la rencontre
- **Partager le temps de pause méridienne** avec les autres classes participantes
- Permettre à chaque enfant de venir avec sa **licence USEP** sur la rencontre

L'Association USEP d'école « organisatrice » s'engage à :

- Mettre en place la **Rencontre Sportive Associative Balle au Capitaine**, avec un **temps d'accueil** et **de conclusion** de la rencontre
- Impliquer progressivement les enfants dans la **tenue des rôles sociaux** (maître du temps, responsable de la marque, arbitre...)
- Remettre un **diplôme de participation** à toutes les classes USEPiennes engagées

L'USEP 21 s'engage à :

- **Accompagner** l'Association USEP d'école organisatrice, mettre à disposition le **matériel nécessaire** pour la rencontre
- **Communiquer** via les réseaux sociaux et le site internet
- Remettre, sur présentation de la licence, un **diplôme individuel** et les smileys « rôles sociaux ».
- Donner l'**équivalent de 60%** d'un trajet Ecole-Dijon **en budget matériel** à l'AS organisatrice

Transport :

Le Comité départemental de l'USEP prend en charge **60% du transport** pour les classes USEPiennes (licenciées) **ayant répondu au cahier des charges.**



Présentation de la rencontre :

La Rencontre Sportive Associative Balle au Capitaine à l'USEP Côte d'or, c'est :

- la participation, **par équipe de niveau** (Expert, Confirmé et Débrouillé), à **deux mini-tournois** successifs : le premier avec les équipes constituées en classe, le second avec des équipes mixées entre les différentes classes participantes.
- une rencontre dans laquelle **chaque enfant est pratiquant et impliqué dans un rôle social** : maître du temps, arbitre, arbitre de touche, maître de la marque...
- une rencontre accessible et valorisante pour tous (équitable, épanouissante et inclusive)
- un **temps d'accueil** en début de rencontre avec : présentation des classes participantes, présentation des totems, rappel des règles du jeu...
- un **temps de conclusion** avec la remise des diplômes de participation et éventuellement un temps convivial
- une rencontre **ouverte aux USEPiens** du cycle 2

Description de la situation de référence :



Dispositif matériel

2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum.

Terrain de 20 X 10m ; zones des capitaines : 2m de profondeur.

But du jeu pour chaque équipe :

Passer le ballon à son capitaine placé derrière la ligne de fond du terrain adverse.

Gagnante : l'équipe qui a réussi le plus de passes à son capitaine (1 passe = 1 point)

Règles:

Contacts interdits entre les joueurs.

Pas de déplacements avec la balle.

Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain, bouscule un adversaire ou marque 1 point.

La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de fond, par l'équipe adverse.

Jeu au temps : 8'