RENCONTRE USEP MÖLKKY
« SPORTS DE LANCER DE PRECISION »

A la suite d'une séquence de Molkky, cette rencontre a pour but de faire réinvestir cette séquence avec la découverte de 2 autres activités de lancer de précision. Elle sera organisée sous forme de 3 ateliers.
Le jour de la rencontre il y aura 4 classes de différentes écoles.
Les classes seront mélangées.

ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

En début de rencontre, chaque classe s'installera en file indienne.
Sur place, deux binômes de deux classes différentes formeront un groupe de 4 élèves.
Les binômes des classes "A et B" participeront avec un autre binôme des classes "A et B" et les binômes des classes "C et D" participeront avec un autre binôme des classes "C et D".

Les rotations seront gérées par les organisateurs.
L'enseignant suivra sa classe et devra gérer en autonomie les ateliers Molkky.
Les accompagnateurs suivront également leur classe (« charte du parent accompagnateur »).

En premier temps :
50 minutes - Classes A-B - Molkky
50 minutes- Classes C-D - Boules (25 min) + Lancer de sacs (25 min)

En deuxième temps :
50 minutes - Classes C-D - Molkky
50 minutes- Classes A-B - Boules (25 min) + Lancer de sacs (25 min)

LIEN AVEC LES INSTRUCTIONS OFFICIELLES :

PROGRAMMES DE L'ECOLE ELEMENTAIRE 2020

- Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- Compétences générales :
  - Développer sa motricité et construire un langage du corps.
  - S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.
  - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.
  - Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
  - S'approprier une culture physique sportive et artistique.
- Attendus de fin de cycle :
  - Lancer à des intensités variables dans des contextes adaptés.
  - Savoir différencier : lancer loin et lancer précis.
  - Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.
  - Remplir quelques rôles spécifiques.
  - S'engager dans un affrontement individuel ou 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.

USEP Villeurbanne
Tél :07 83 62 10 42 / 07 45 13 49 42
responsables.secteur@usep-villeurbanne.org
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Le sport scolaire de l'Ecole publique
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

3 ATELIERS : MÖLKKY/ JEUX DE BOULES / SACS LESTES

1. MÖLKKY

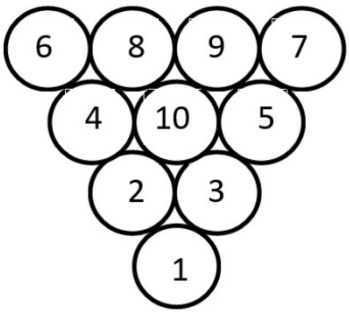
Dispositif

Chaque groupe de 4 élèves sera réparti sur un jeu de Mölkky fourni par l'USEP et organiseront des matchs à 2 contre 2.
Les points seront notés sur une feuille de score qui sera fournie par les organisateurs.
Après 2 parties, les groupes pourront piocher des « cartes défis » en lien avec le Mölkky.

But du jeu :

Le but est d'être le premier à marquer 30 points **sans les dépasser** pour les CP et CE1, 50 points pour les CE2.

Au début du jeu, toutes les quilles sont placées selon la position ci-contre.



Les joueurs se placent derrière une ligne ou dans un cerceau à 2 mètres des quilles pour les CP-CE1 et à 3 mètres pour les CE2.

Tour à tour, chaque joueur va tenter de renverser les quilles à l'aide du Mölkky (le bâton).
A chaque lancer, on compte les points de la manière suivante :
- si une seule quille est tombée : le joueur marque un nombre de points égal à la valeur de la quille,
- si plusieurs quilles sont tombées : le joueur marque un nombre de points égal au nombre de quilles renversées.

Après avoir compté les points, il faut relever les quilles à l'endroit où elles sont tombées au niveau de la tête.
Seules les quilles tombées entièrement sont prises en compte.
Pour les CP et CE1, si une équipe dépasse les 30 points, son score redescend à 15.
Donc à l'approche des 30 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre ces 30 points par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent). Par exemple, si son pointage est de 28, le joueur doit faire tomber deux quilles quelconques ou la quille numéro 2 et seulement celle-ci. Si le pointage est de 29, la seule solution consiste à faire tomber la quille numéro 1 et aucune autre.

Pour les CE2, si l'équipe dépasse 50 points, son score redescend à 25 points.

USEP Villeurbanne
Tél :07 83 62 10 42 / 07 45 13 49 42
responsables.secteur@usep-villeurbanne.org
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Le sport scolaire de l'Ecole publique

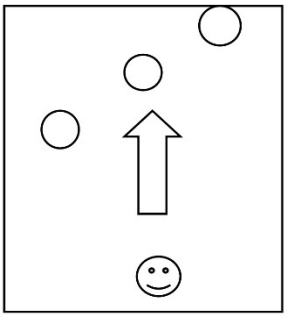
Le sport scolaire de l'Ecole publique

2. JEUX DE BOULES : 3 ateliers

Rappel des règles de sécurité, les élèves en attente doivent se situer sur le côté du tireur (ni devant, ni derrière).

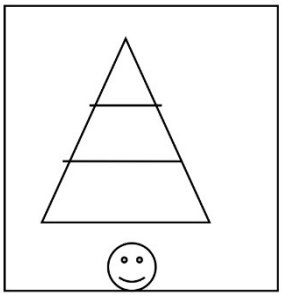
Ateliers :

1)Tirer ! Le but est de le lancer la boule de pétanque dans le pneu de son choix



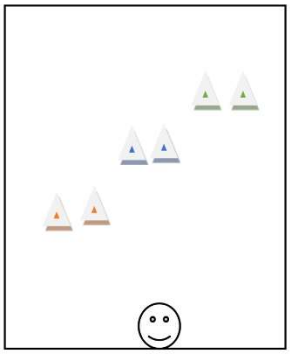
2)Pointer ! Pointer sa boule dans le triangle et marquer le plus de point en faisant rouler la boule

1ere zone 1pt
2ème zone 2pt
3ème zone 3pt



3)Pointer et viser la porte en faisant rouler la boule

La plus proche 1 pt
La moyenne 2pts
La plus éloignée 3pts



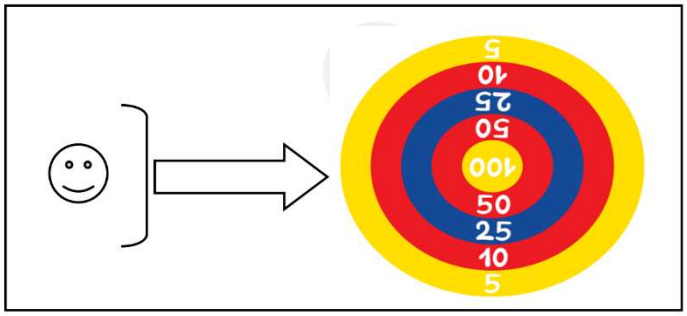
USEP Villeurbanne
Tél :07 83 62 10 42 / 07 45 13 49 42
responsables.secteur@usep-villeurbanne.org
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

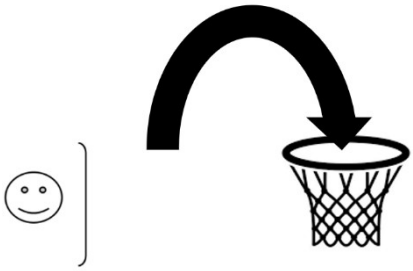
Le sport scolaire de l'Ecole publique

3. SAC LESTES : 3 Ateliers

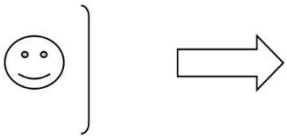
1) Lancer le sac sur la cible pour faire le plus de points possibles.



2) Lancer le sac vers le haut en visant le panier.



3) Lancer les sacs lestés en équipe, dans les carrés en suivant l'ordre des numéros
Ex : viser la case 1, puis 2……jusqu'à la case 9
Faire une compétition avec l'autre équipe



1	6	5
4	8	2
9	3	7

USEP Villeurbanne
Tél :07 83 62 10 42 / 07 45 13 49 42
responsables.secteur@usep-villeurbanne.org
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire