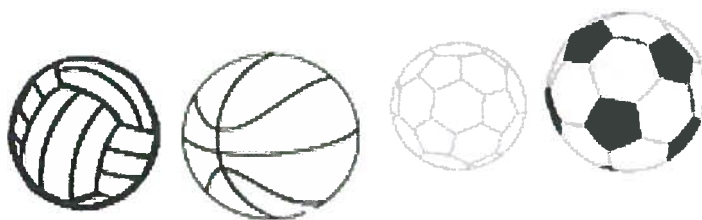




Rencontre UGSEL
PRIM'BALL
PLOUFRAGAN - 22 et 23 mai 2014

Dossier E.P.S



Partenaires de l'opération PRIM'BALL au 31 JANVIER 2014 :



Sommaire :

➤ Pôle d'activité autour du volleyball :

- *Jeu Volley tournant (50 min)*

➤ Pôle d'activités autour du basketball :

- *Jeu Passe essai (20 min)*
- *Jeu Matches de basket (20 min)*

➤ Pôle d'activités autour du football :

- *Jeu Béret foot (20 min)*
- *Jeu Matches de foot à 3 cibles (20 min)*

➤ Pôle d'activités autour du handball :

- *Jeu Pingouins/Ours (20 min)*
- *Jeu Esquive et tir (20 min)*

Nom du Jeu	VOLLEY TOURNANT
Cycle visé	Cycle 3 (du CE2 au CM2)
Durée	50 minutes
Matériel nécessaire pour 1 terrain de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon souple par terrain • Marquage au sol (languettes ou craie) pour matérialiser les limites du terrain • 1 élastique (qui peut servir pour plusieurs terrains de jeux juxtaposés) avec système de fixation positionné à 2 m du sol. • 1 chronomètre et 1 sifflet pour le meneur de jeu.
Règles du jeu	<p><u>Nombre de joueurs par terrain</u> : 4 à 6 joueurs répartis dans 2 équipes.</p> <p><u>Dimensions du terrain</u> : 3 m x 8 m.</p> <p><u>But du jeu</u> : au cours de chaque match, marquer plus de points que l'équipe adverse afin de monter sur le terrain supérieur pour le match suivant.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le joueur en possession du ballon : envoyer le ballon (à 10 doigts – voir photos) au-dessus du filet afin qu'il tombe dans le terrain adverse. • Pour le joueur non porteur du ballon : réceptionner le ballon avant que celui-ci ne tombe dans son terrain. <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Constituer 2 équipes (2 à 3 joueurs par équipe). Les équipes se positionnent de part et d'autre du filet. Pour chaque match :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si 2 équipes de 2 joueurs : les 2 joueurs sont en action (1 sur le terrain / 1 derrière la ligne de fond). Les équipes s'auto arbitrent. • Si 2 équipes de 3 joueurs : dans chaque équipe, 2 joueurs sont en action (1 sur le terrain / 1 derrière la ligne de fond) et le 3^{ème} co-arbitre avec le 3^{ème} de l'autre équipe (changement d'arbitre à chaque match). • Si 1 équipe de 2 joueurs et 1 équipe de 3 joueurs : dans chaque équipe, 2 joueurs sont en action (1 sur le terrain / 1 derrière la ligne de fond) ; le 3^{ème} joueur de l'équipe en surnombre arbitre (changement d'arbitre à chaque match). <p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Matches de 4 minutes. Signal de début et de fin des matchs, joués simultanément sur les différents terrains, matérialisé par un coup de sifflet du meneur de jeu (l'enseignant ou 1 élève).</p> <p>Formule en « montante/descendante » afin que les équipes aient la possibilité de jouer contre différentes équipes : à l'issue de chaque match, l'équipe gagnante monte sur le terrain supérieur ou reste sur le même terrain, si elle se trouvait déjà sur le terrain le plus élevé (= terrain n°6 sur le schéma) ; l'équipe perdante descend sur le terrain inférieur ou reste sur le même terrain, si elle se trouvait déjà sur le terrain le moins élevé (= terrain n°1 sur le schéma).</p> <p><i>Exemples de situations à l'issue d'un match :</i></p> <p><i>Sur le terrain n°3, l'équipe bleue a gagné contre l'équipe rouge. Par conséquent, l'équipe bleue monte donc sur le terrain n°4. L'équipe rouge descend sur le terrain n°2.</i></p> <p><i>Sur le terrain n°6, l'équipe verte a gagné contre l'équipe orange. Par conséquent, l'équipe verte reste sur le terrain n°6 (car c'est le terrain le plus élevé). L'équipe orange descend sur le terrain n°5.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Qui commence avec le ballon ? <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lors du tout premier match : c'est l'équipe qui a le joueur le plus jeune. ✓ Lors des autres matches : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Sur le terrain le moins élevé (terrain n°1) : l'équipe qui était déjà sur le terrain. ➢ Sur tous les autres terrains (terrains n°2, n°3, n°4, n°5 et n°6) : l'équipe qui « monte » (= qui arrive du terrain inférieur). • Comment se déroule un point ? <p>Au début du match, le joueur en possession du ballon se place au milieu de son terrain puis engage (une fois l'adversaire prêt) en envoyant à 10 doigts le ballon au dessus du filet (il en est de même après chaque point).</p> <p>Engagement en alternance : l'équipe bleue engage sur le 1^{er} point ; l'équipe rouge engage sur le 2^{ème} point ; l'équipe bleue engage sur le 3^{ème} point ... et ainsi de suite pendant tout le match.</p> <p>Dans chaque équipe : dès qu'un joueur a envoyé le ballon de l'autre côté du filet, il vient taper dans la main de son partenaire, situé derrière la ligne de fond, qui prend aussitôt sa place (inversion des rôles entre les 2 joueurs d'une même équipe après chaque envoi du ballon par l'un d'eux !).</p>



1



2



3



4



5



6

Variables lors de la rencontre PRIM'BALL:

• **Equipes Groupe 1 (dominante CE2) et Groupe 2 (dominante CE2/CM1) :**

- 1 - Je bloque le ballon à 2 mains avant qu'il ne tombe dans mon terrain.
- 2 - Je positionne mon ballon au niveau de mon front en le tenant avec mes 10 doigts (photo n°1).
- 3 - Je pousse le ballon au-dessus du filet (photo n°2).
- 4 - Je tape dans la main de mon coéquipier (qui attend derrière la ligne de fond) pour qu'il me remplace sur le terrain.

Engagement : le ballon, tenu à 10 doigts, positionné au niveau du front, est poussé au-dessus du filet.

• **Equipes Groupe 3 (dominante CM1/CM2) et Groupe 4 (dominante CM2) :**

- 1 - Je bloque le ballon à 2 mains, avant qu'il ne tombe dans mon terrain.
- 2 - Je lance le ballon en l'air (à 2 mains, du bas vers le haut), devant moi, au-dessus du niveau de ma tête (photos n°3 et n°4).
- 3 - J'envoie le ballon (type « passe à 10 doigts ») au-dessus du filet (photos n°5 et n°6).
- 4 - Je tape dans la main de mon coéquipier (qui attend derrière la ligne de fond) pour qu'il me remplace sur le terrain.

Engagement : le ballon, lancé en l'air, à 2 mains, devant soi, est envoyé (type « passe à 10 doigts ») au-dessus du filet.

• **Comment se fait le comptage de point ?**

En auto arbitrage (si les 2 équipes ne comptent que 2 joueurs) : le score est annoncé à haute voix avant chaque nouvel engagement. Sinon, c'est l'arbitre (ou les arbitres) qui annonce(nt) le score à haute voix avant chaque nouvel engagement.

Une équipe marque 1 point quand :

- L'adversaire a envoyé le ballon dans le filet, sous le filet ou en dehors des limites du terrain adverse.
- L'adversaire n'a pas réussi à rattraper le ballon avant qu'il touche le sol (dans son terrain ou en dehors).
- L'adversaire a touché le ballon qui a ensuite rebondi au sol (dans son terrain ou en dehors). Important : les lignes font partie du terrain de jeu – si le ballon rebondit sur la ligne, le joueur qui l'a envoyé rapporte 1 point à son équipe.
- L'adversaire a joué 2 fois de suite (il n'a pas cédé sa place à son co-équipier en lui tapant dans la main).
- L'adversaire est entré sur le terrain et a joué le ballon alors que son co-équipier ne lui avait pas tapé dans la main.

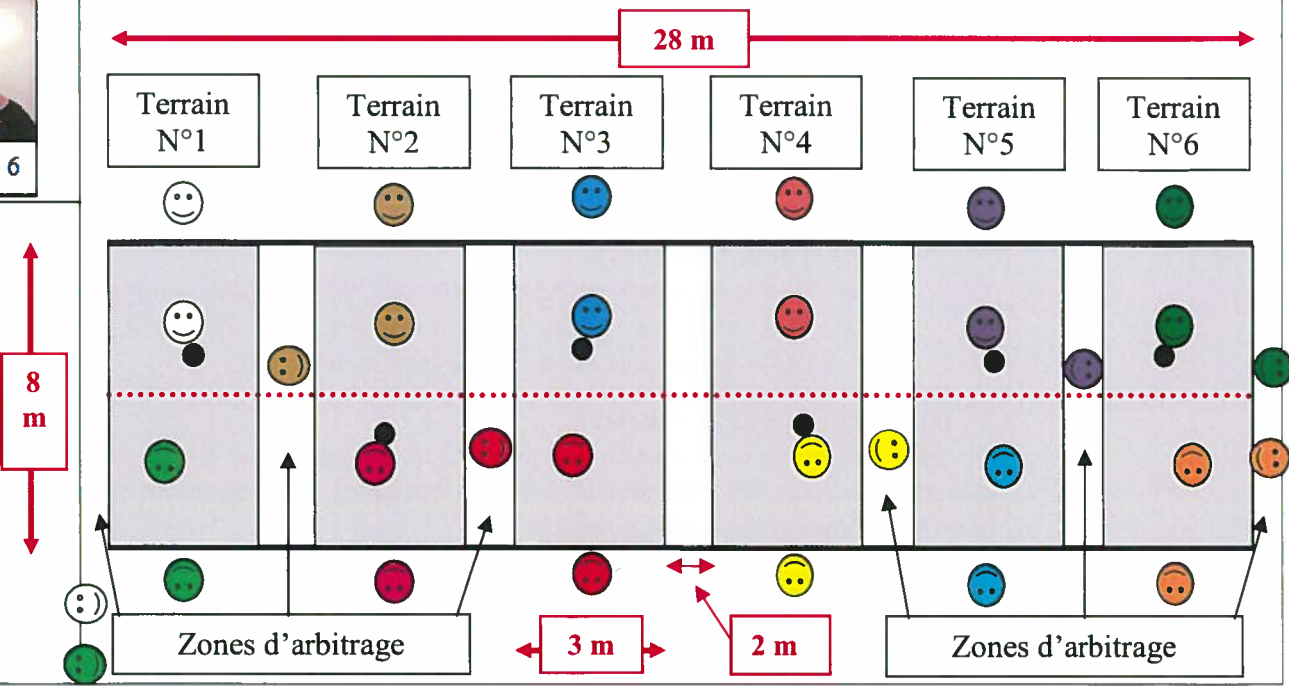
• **Quelle équipe est déclarée gagnante du match ?**

A l'issue du match, l'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points.

En cas d'égalité, l'équipe qui a gagné le dernier point remporte le match.

Si au coup de sifflet final les équipes sont en train de jouer, l'échange en cours ne compte pas !

Schéma du jeu



Nom du Jeu	MATCHS DE BASKET
Cycle visé	Cycle 3 (du CE2 au CM2)
Durée	20 minutes
Matériel nécessaire pour 1 terrain de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 2 paniers mobiles à 2,60 m du sol • 1 lot (si possible 2 lots) de 6 chasubles d'une même couleur • 1 ballon de basket (taille 5) ou 1 ballon souple • 1 languette ronde pour matérialiser le milieu du terrain • 1 chronomètre et 1 sifflet pour le meneur de jeu.
Règles du jeu	<p><u>Nombre d'équipes</u> : 2 équipes de 10 à 12 joueurs (A et B) divisées chacune en 2 sous-groupes (A1-A2 et B1-B2).</p> <p><u>Dimensions du terrain</u> : 22 m x 15 m.</p> <p><u>But du jeu</u> : marquer le plus de paniers possible en faisant progresser le ballon (collectivement et/ou individuellement) vers la cible.</p> <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au sein de chaque équipe, constituer 2 sous-groupes (5 ou 6 joueurs dans chacun). • Repréciser les limites du terrain. • Rappeler les règles principales du jeu (pour jouer et observer). <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Sur le terrain : 2 sous-groupes (A1 ou B1 contre A2 ou B2). Si un sous-groupe a un joueur de plus que l'autre, effectuer des remplacements.</p> <p>Les joueurs des sous-groupes en attente peuvent jouer différents rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 arbitre (1 joueur de l'équipe A arbitre le 1^{er} match ; 1 joueur de l'équipe B arbitre le 2nd). • D'autres sont « ramasseurs de ballon ». Ils se positionnent tout autour du terrain. • D'autres sont spectateurs. <ul style="list-style-type: none"> • L'équipe en possession du ballon doit le faire progresser vers le panier adverse. Le porteur du ballon peut se déplacer en dribblant (en faisant rebondir le ballon au sol), faire une passe à un partenaire ou tirer. Pour rapporter 2 points à son équipe, le tireur doit réussir à faire pénétrer le ballon dans le panier adverse (du haut vers le bas). • L'équipe non porteuse du ballon doit chercher à l'intercepter lors d'une passe entre 2 joueurs de l'équipe adverse ou lors d'un dribble adverse. Dès l'interception, le nouveau porteur du ballon doit le faire progresser vers un panier adverse. <p>En 20 minutes, faire 2 matches de 6 minutes (<i>soit 1 match pour chaque sous-groupe d'équipe</i>).</p> <p><i>Ordre des matchs : match n°1 = A1 rencontre B1 ; match n°2 = A2 rencontre B2.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Où effectuer l'engagement en début de match et les réengagements ? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Engagement en début de match (par le meneur du jeu) : le ballon est lancé en l'air au milieu du terrain, entre 2 adversaires qui essaient de le passer de volée à un de leur partenaire. <i>Même type de réengagement si une situation d'entre-deux s'éternise (si 2 joueurs d'équipes adverses se disputent le ballon pendant un certain temps).</i> ➤ Réengagement après 1 un panier marqué : un joueur de l'équipe qui a encaissé le panier se place derrière sa ligne de fond et effectue une passe à un partenaire, situé sur le terrain puis rentre en jeu. ➤ Réengagement après que le ballon soit sorti des limites du terrain : un joueur de l'équipe « non fautive » se place derrière la ligne, là où le ballon est sorti du terrain, et effectue une passe à un partenaire, situé sur le terrain. Puis il rentre en jeu. • Qu'est ce qui est autorisé ? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dribbler (faire rebondir volontairement le ballon au sol), ➤ Passer le ballon (passe sans rebond ou avec rebond(s)). ➤ Tirer en direction du panier adverse. ➤ Se déplacer sans le ballon. ➤ Intercepter le ballon lors d'une passe entre 2 joueurs de l'équipe adverse. ➤ Intercepter le ballon lors d'un dribble adverse (quand le ballon n'est pas en contact avec la main du dribbleur).

- **Qu'est ce qui est interdit ?**

- Frapper le ballon avec le poing ou avec le pied.
- Se déplacer ballon en main.

Si l'une des situations ci-dessus se produit : le ballon est donné à un joueur de l'équipe « non fautive », à l'endroit où l'erreur a été commise. La défense recule de 2 pas.

Si la faute a été commise à proximité d'un panier, l'engagement se fera à l'endroit le plus proche de la faute, là où la défense pourra reculer de 2 pas.

- Tenter de prendre le ballon des mains de l'adversaire (arracher ou taper dans le ballon).
- Tout contact physique avec le porteur de balle (*pousser-accrocher ...*).
- Les actes de brutalité (*pousser, donner un coup, faire des croches pattes ...*).
- Les gestes et paroles déplacés (*mauvais gestes, gros mots ...*).

Si la situation se produit : le ballon est rendu à la « victime », à l'endroit du contact sur l'aire de jeu. La défense recule de 2 pas. Si la faute a été commise à proximité d'un panier, l'engagement se fera à l'endroit le plus proche de la faute, là où la défense pourra reculer de 2 pas.

En fonction de la gravité de la faute, l'auteur peut-être exclu temporairement voire définitivement.

- **Quelle équipe est déclarée gagnante ?**


A l'issue des 2 matches, les points sont cumulés entre A1-A2 d'une part et B1-B2 d'autre part. L'équipe gagnante (A ou B) est celle qui aura totalisé le plus de points.

Conseils

- Attraper/contrôler le ballon à 2 mains pour avoir le choix (tactique : passer-dribbler-tirer)
- Préparer ses mains pour recevoir le ballon (appel du ballon à 2 mains – privilégier le signal visuel)
- Responsabiliser les enfants en défense (1 adversaire défini-marquage individuel)
- Inviter les joueurs à être en mouvement (ne pas rester immobile trop longtemps devant un panier).

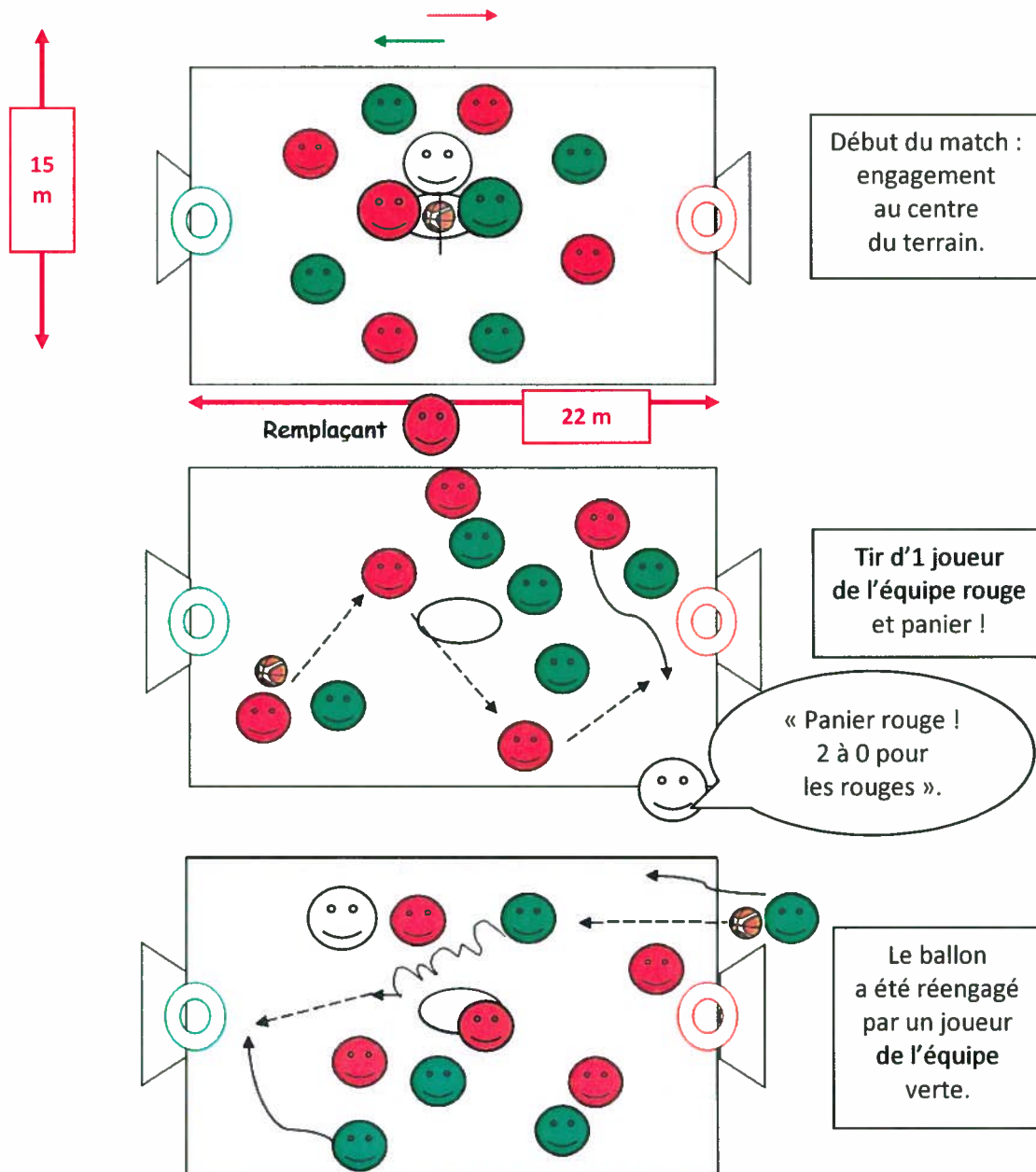
Schéma d'1 terrain de jeu

Dribble 

Passe 

Déplacement sans ballon 

Languette ronde au milieu du terrain 



Nom du Jeu	BASKET - PASSE ESSAI
Cycle visé	Cycle 3 (du CE2 au CM2)
Durée	20 minutes
Matériel nécessaire pour 1 terrain de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon souple • 1 lot (si possible 2 lots) de 6 chasubles d'une même couleur + 1 chasuble d'une autre couleur (s'il y a 1 « joueur neutre ») • 4 x 2 plots (2 pour matérialiser 1 but) • 1 languette ronde pour matérialiser le milieu du terrain • 1 chronomètre et 1 sifflet pour le meneur de jeu.
Règles du jeu	<p><u>Nombre d'équipes</u> : 2 équipes de 10 à 12 joueurs (A et B) divisées chacune en 2 sous-groupes (A1-A2 et B1-B2).</p> <p><u>Dimensions du terrain</u> : 20 m x 15 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> : marquer le plus d' « essais » possible en se passant le ballon.</p> <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constituer 2 sous-groupes au sein de chaque équipe. • Repréciser les limites du terrain. • Rappeler les règles principales du jeu (pour jouer et observer). <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Sur le terrain : 2 équipes de 5 ou 6 joueurs (si une équipe a un joueur de plus que l'autre, le meneur du jeu désigne 1 joueur dans l'équipe qui est en surnombre. Ce dernier jouera le rôle de « joueur neutre » (il revêt une chasuble)). Il joue avec l'équipe porteuse de balle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'équipe en possession du ballon doit le faire progresser vers un des 4 buts, à l'aide de passes (les buts ne sont attribués à aucune équipe !). Pour rapporter 1 point à son équipe, le porteur du ballon doit faire une passe à un joueur de son équipe, situé sur la ligne de but, qui doit le bloquer et l'aplatir au sol, à 2 mains, entre les 2 plots du but pour marquer un « essai ». <i>Le joueur qui aplatit le ballon doit avoir les pieds en contact avec le sol (on ne plonge pas !).</i> • L'équipe non porteuse du ballon doit chercher à intercepter le ballon lors d'une passe entre 2 joueurs de l'équipe adverse. Dès l'interception, le nouveau porteur du ballon doit le faire progresser vers un but. <p>En 20 minutes, faire 4 matches de 3 minutes. <i>Ordre des matches</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match n°1 : A1 rencontre B1. • Match n°2 : A2 rencontre B2. • Match n°3 : A1 rencontre B2. • Match n°4 : A2 rencontre B1. <p><i>Pour chaque sous-groupe (A1, A2, B1, B2) : alternance temps de jeu et temps d'observation.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Où effectuer l'engagement en début de match et les réengagements ? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Engagement en début de match (par le meneur du jeu) : le ballon est lancé en l'air au milieu du terrain, entre 2 adversaires qui essaient de le passer de volée à un de leur partenaire. ➤ Réengagement après 1 point marqué : au milieu du terrain, le ballon est donné à un joueur de l'équipe qui a encaissé le point. Il positionne 1 pied sur la pastille. Dès lors, il peut transmettre le ballon à un partenaire. ➤ Réengagement après que le ballon soit sorti des limites du terrain : un joueur de l'équipe « non fautive » se place derrière la ligne, là où le ballon est sorti du terrain, et effectue une passe à un partenaire sur le terrain puis rentre en jeu. • Qu'est ce qui est autorisé ? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Passer le ballon (passe sans rebond ou avec rebond(s)). ➤ Se déplacer sans le ballon. ➤ Intercepter le ballon lors d'une passe entre 2 joueurs de l'équipe adverse.

- **Qu'est ce qui est interdit ?**

- Dribbler (faire rebondir volontairement le ballon au sol).
- Frapper le ballon avec le poing ou avec le pied.
- Se déplacer ballon en main.
- Plonger pour aplatir le ballon au sol.

Si l'une des situations ci-dessus se produit : le ballon est donné à un joueur de l'équipe « non fautive », à l'endroit où l'erreur a été commise. La défense recule de 2 pas.

Si la faute a été commise à proximité d'un but, l'engagement se fera à l'endroit le plus proche de la faute, là où la défense pourra reculer de 2 pas.

- Tenter de prendre le ballon des mains de l'adversaire (arracher ou taper dans le ballon).
- Tout contact physique avec le porteur de balle (*pousser-accrocher ...*).
- Les actes de brutalité (*pousser, donner un coup, faire des croches pattes ...*).
- Les gestes et paroles déplacés (*mauvais gestes, gros mots ...*).

Si la situation se produit : le ballon est rendu à la « victime », à l'endroit du contact sur l'aire de jeu. La défense recule de 2 pas. Si la faute a été commise à proximité d'un but, l'engagement se fera à l'endroit le plus proche de la faute, là où la défense pourra reculer de 2 pas.

En fonction de la gravité de la faute, l'auteur peut-être exclu temporairement voire définitivement.

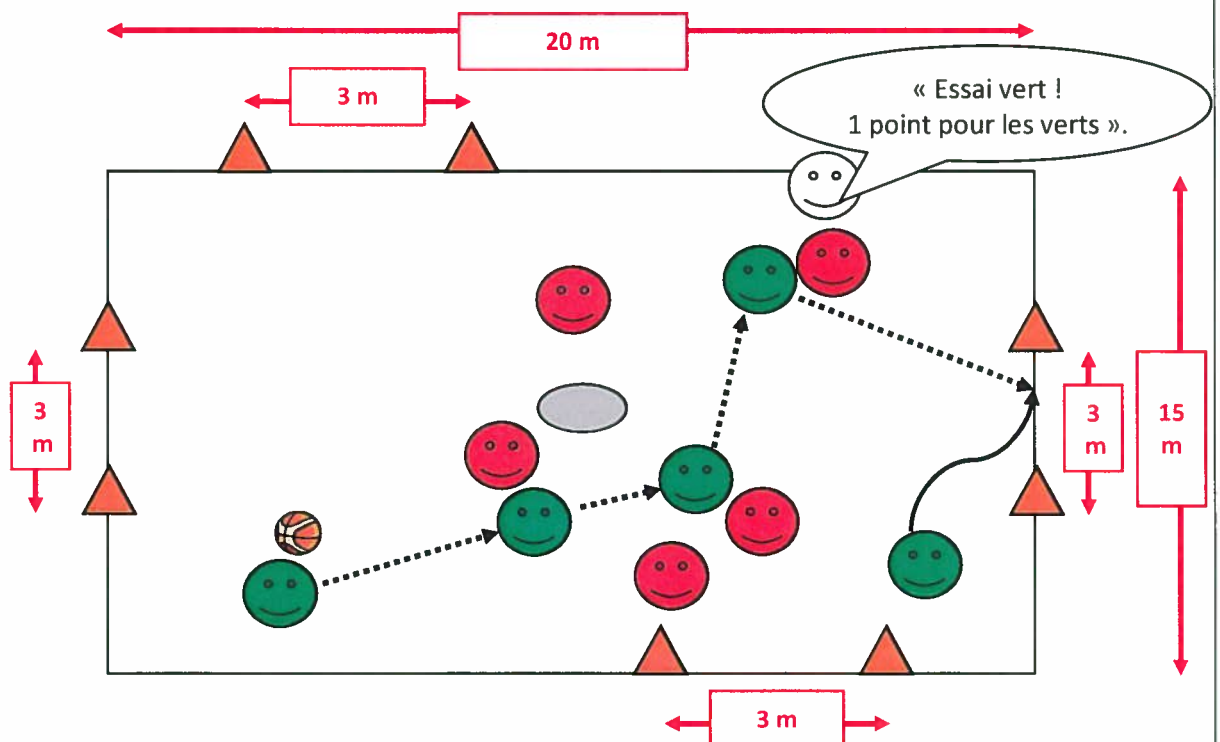
- **Quelle équipe est déclarée gagnante ?**

A l'issue des 4 matches, les points sont cumulés entre A1-A2 d'une part et B1-B2 d'autre part. L'équipe gagnante (A ou B) est celle qui aura totalisé le plus de points.

Conseils

- Attraper/contrôler le ballon à 2 mains.
- Préparer ses mains pour recevoir le ballon (appel du ballon à 2 mains – privilégier le signal visuel)
- Responsabiliser les enfants en défense (1 adversaire défini-marquage individuel)
- Inviter les joueurs à être en mouvement (ne pas rester immobile trop longtemps devant un but ou dans un but !).

Schéma d'1 terrain de jeu

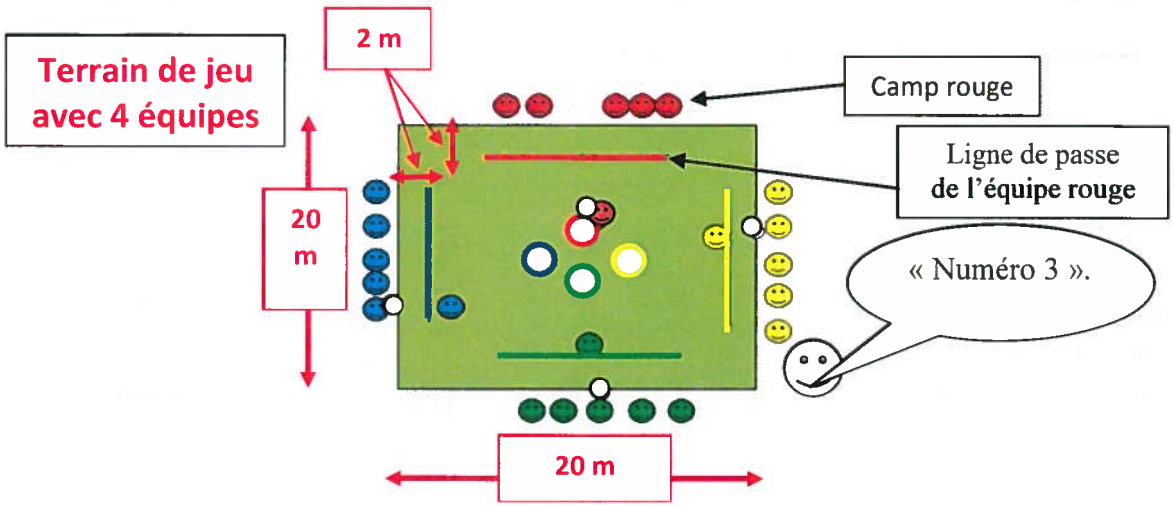


Légende :

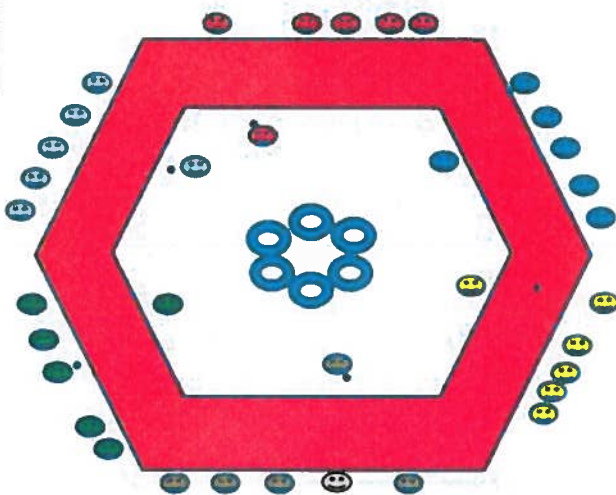
- Languette ronde positionnée au milieu du terrain
- Passe
- Déplacement sans le ballon

Nom du Jeu	BERET FOOT
Cycle visé	Cycle 3 (du CE2 au CM2)
Durée	20 minutes
Matériel nécessaire pour 1 terrain de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Craie, languettes, coupelles ou cordes pour délimiter le terrain • 6 à 8 ballons (fonction du nombre d'équipes sur le terrain) • 6 à 8 cerceaux (fonction du nombre d'équipes sur le terrain) • 1 chronomètre et 1 sifflet pour le meneur de jeu.
Règles du jeu	<p><u>Nombre d'équipes</u> : 4 à 8 équipes (4 à 6 joueurs par équipe).</p> <p><u>Dimensions du terrain</u> : 20 m x 20 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> : pour le joueur portant le numéro appelé, conduire le ballon et faire des passes au pied à ses coéquipiers le plus rapidement possible.</p> <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constituer 4 à 8 équipes (4 à 6 joueurs par équipe). • Dans chaque équipe, attribuer un numéro de 1 à 6 à chacun des joueurs. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Si 4 joueurs dans l'équipe : attribuer 2 numéros à 2 des joueurs. ✓ Si 5 joueurs dans l'équipe : attribuer 2 numéros à 1 des joueurs. ✓ Si 6 joueurs dans l'équipe : attribuer 1 numéro à chaque joueur. <p><u>Déroulement du jeu</u> : ce jeu se joue uniquement avec le pied et le meneur n'appelle qu'1 numéro ! Dès que le meneur crie 1 numéro, le joueur portant ce numéro doit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Aller chercher le ballon situé dans le cerceau de son équipe. 2 Revenir vers ses partenaires en conduisant le ballon. 3 Immobiliser le ballon, sur la ligne de passe de l'équipe, en posant son pied dessus. 4 Faire une passe à chacun de ses partenaires (situés les uns à côté des autres, dans le camp). 5 Refaire le chemin en sens inverse, toujours en conduisant le ballon, pour replacer le ballon dans le cerceau de son équipe. 6 Crier « stop », dès qu'il a 1 pied sur le ballon (ce dernier étant immobilisé dans le cerceau). <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est ce qui est autorisé ? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conduire le ballon avec le pied de son choix (changement de pied possible). ➤ Faire les passes à ses partenaires, dans l'ordre de son choix (pas d'ordre déterminé). ➤ Se déplacer le long de la ligne de passe pour effectuer 1 passe à tous ses partenaires. ➤ Pour le joueur appelé : aller chercher un ballon qui s'est immobilisé entre sa ligne de passe et son camp ; se repositionner derrière la ligne et reprendre le jeu. • Qu'est ce qui est interdit ? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire une passe à un partenaire alors que le ballon n'est pas derrière la ligne. ➤ Revenir déposer le ballon alors qu'il n'y a pas eu 1 passe avec chacun de ses partenaires. ➤ Pour un joueur du camp : aller chercher un ballon qui s'est immobilisé entre son camp et la ligne de passe. • Quelle équipe est déclarée gagnante ? Le meneur du jeu attribue 1 point à l'équipe du joueur qui a le premier effectué l'ensemble des 6 actions citées ci-dessus. A l'issue des 20 minutes de jeu, l'équipe gagnante est celle qui aura totalisé le plus de points.

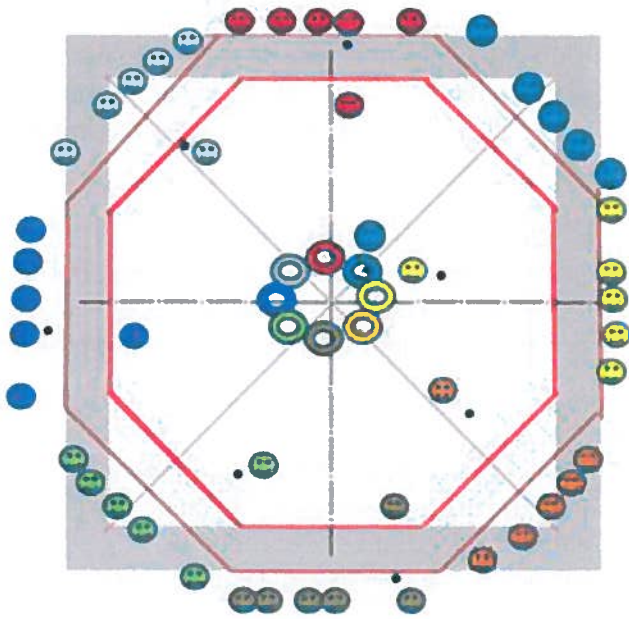
Schéma
d'1 terrain
de jeu


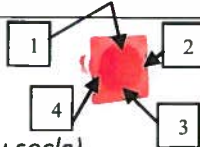


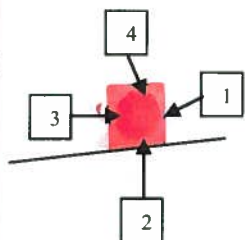
Terrain de jeu avec 6 équipes



Terrain de jeu avec 8 équipes



Nom du Jeu	MATCHS DE FOOT A 3 CIBLES
Cycle visé	Cycle 3 (du CE2 au CM2)
Durée	20 minutes
Matériel nécessaire pour 1 terrain de jeu	<ul style="list-style-type: none"> 1 ballon de foot 4 cônes pour matérialiser les 2 buts  4 plots de signalisation avec socle carré pour matérialiser les 4 cibles (pour chaque plot : attribuer un numéro de 1 à 4 et l'écrire sous chacun des côtés du socle)  20 coupelles pour matérialiser les limites du terrain 1 lot (si possible 2 lots) de 6 chasubles d'une même couleur Craie ou languettes pour matérialiser les limites des zones de tir 1 languette ronde pour matérialiser le milieu du terrain 1 chronomètre et 1 sifflet pour le meneur de jeu.
Règles du jeu	<p>Nombre d'équipes : 2 équipes de 10 à 12 joueurs (A et B) divisées en 2 sous-groupes (A1-A2/B1-B2).</p> <p>Dimensions du terrain : 30 m x 20 m environ.</p> <p>But du jeu : marquer le plus de points possible (en marquant des buts ou en faisant tomber les plots) en faisant progresser le ballon (collectivement et/ou individuellement) vers une des cibles.</p> <p>Avant de jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> Au sein de chaque équipe, constituer 2 sous-groupes (5 ou 6 joueurs dans chacun). Rappeler les règles du jeu. Les équipes se positionnent sur le terrain. <p>Déroulement du jeu :</p> <p>Sur le terrain : 2 sous-groupes (A1 ou B1 contre A2 ou B2). Si un sous-groupe a un joueur de plus que l'autre, effectuer des remplacements.</p> <p>Les joueurs des sous-groupes en attente peuvent jouer différents rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 arbitre (1 joueur de l'équipe A arbitre le 1^{er} match ; 1 joueur de l'équipe B arbitre le 2nd). D'autres sont « ramasseurs de ballon ». Ils se positionnent tout autour du terrain. D'autres sont spectateurs. <ul style="list-style-type: none"> L'équipe en possession du ballon doit le faire progresser vers une des 3 cibles adverses. Le joueur avec le ballon peut se déplacer en le conduisant au pied ; faire une passe à un partenaire ou tirer. Pour rapporter des points à son équipe, le tireur doit réussir à marquer 1 but (faire passer le ballon entre les 2 cônes adverses) ou à faire tomber 1 cône adverse. Nombre de points marqués : 1 but = 1 point ; 1 cône renversé = le nombre de points correspond au numéro inscrit sur le côté du socle en contact avec le sol (sur le schéma ci-contre, c'est le côté n°2 qui est en contact avec le sol, l'équipe marque donc 2 points !). L'équipe non porteuse du ballon doit chercher à le récupérer, sans commettre de faute, pour progresser ensuite vers les cibles adverses. <p>En 20 minutes, faire 2 matches de 6 minutes (soit 1 match pour chaque sous-groupe d'équipe). Ordre des matchs : match n°1 = A1 rencontre B2 ; match n°2 = A2 rencontre B1.</p> <ul style="list-style-type: none"> Où effectuer l'engagement en début de match et les réengagements ? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Engagement en début de match : le ballon est donné à l'équipe qui a gagné le tirage au sort, effectué par l'arbitre. 2 joueurs de celle-ci se positionnent de part et d'autre du ballon, placé au milieu du terrain (les adversaires reculent de 2 pas par rapport au ballon). Le match démarre quand l'un des 2 fait une passe à l'autre. ➤ Réengagement quand 1 équipe a marqué un (ou des) point(s) : 2 joueurs, de l'équipe qui n'a pas marqué, se positionnent de part et d'autre du ballon, placé au milieu du terrain (les adversaires reculent de 2 pas par rapport au ballon). Le match reprend quand l'un des 2 fait une passe à l'autre. ➤ Réengagement après que le ballon soit sorti des limites latérales du terrain (là où il n'y a pas de cible) : un joueur de l'équipe « non fautive » se place derrière la ligne, là où le ballon est sorti du terrain. Il pose le ballon sur la ligne. Ensuite il effectue « une touche » au pied en passant le ballon à un partenaire, situé sur le terrain. Puis il rentre en jeu. ➤ Réengagement après que le ballon soit sorti derrière les buts : S'il a été sorti par un joueur de l'équipe qui défendait : réengagement au milieu du terrain par l'équipe « non fautive » (même type de réengagement que quand 1 équipe a marqué).



- S'il a été sorti par un joueur de l'équipe qui attaquait : réengagement, sur la limite de la zone de tir la plus proche, par un joueur de l'équipe « non fautive ». Il pose le ballon sur la ligne. Ensuite, il effectue une passe au pied à un partenaire, situé au-delà de cette ligne. Aussitôt, le jeu reprend.
- **Qu'est ce qui est autorisé ?**
 - Pour le porteur du ballon : se déplacer avec, passer, tirer vers une des 3 cibles adverses, (le tir est autorisé uniquement quand il se situe dans la zone de tir adverse !).
 - Pour les partenaires du joueur en possession du ballon : se déplacer pour « se démarquer » (= s'écarter de son adversaire le plus proche pour pouvoir recevoir le ballon dans de bonnes conditions) ; appeler le joueur en possession du ballon.
 - Pour les adversaires : tenter d'intercepter le ballon lors d'une passe entre 2 joueurs de l'équipe adverse ; chercher à prendre le ballon dans les pieds du joueur en sa possession ; marquer les adversaires (*chaque joueur suit comme son ombre un joueur de l'équipe adverse*).
- **Qu'est ce qui est interdit ?**
 - Toucher/prendre le ballon à la main.
 - Les tirs en dehors de la zone de tir adverse.

Si l'une des situations ci-dessus se produit : le ballon est donné à un joueur de l'équipe « non fautive », à l'endroit où l'erreur a été commise. La défense recule de 2 pas.

Si la faute a été commise à proximité d'une cible, l'engagement se fera à l'endroit le plus proche de la faute, là où la défense pourra reculer de 2 pas.

- Les tacles.
- Les actes de brutalité (*pousser, donner un coup, faire des croches pattes ...*).
- Les gestes et paroles déplacés (*mauvais gestes, gros mots ...*).

Si la situation se produit : le ballon est rendu à la « victime », à l'endroit de la faute sur l'aire de jeu. La défense recule de 2 pas. Si la faute a été commise à proximité d'une cible, l'engagement se fera à l'endroit le plus proche de la faute, là où la défense pourra reculer de 2 pas.

En fonction de la gravité de la faute, l'auteur peut-être exclu temporairement voire définitivement.

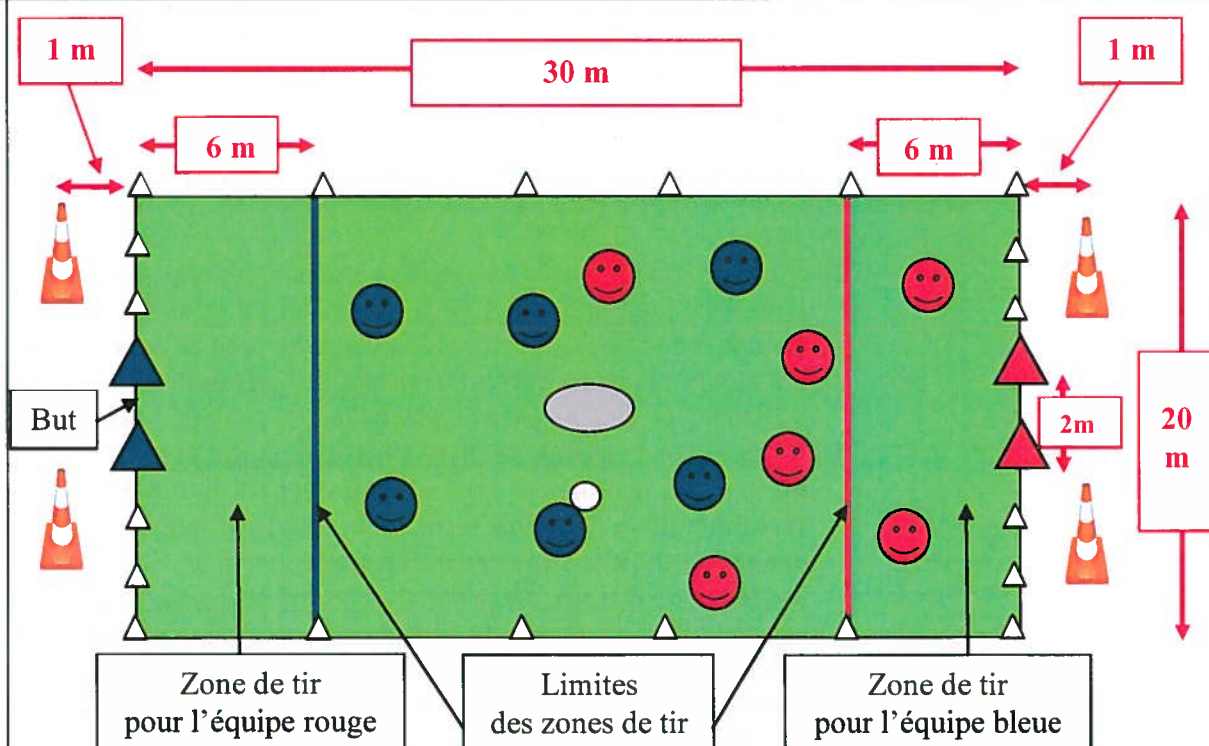
- **Quelle équipe est déclarée gagnante ?**


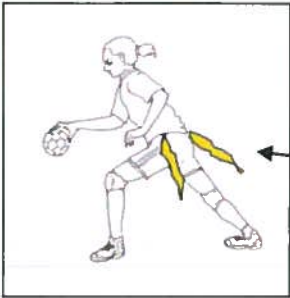
A l'issue des 2 matches, les points sont cumulés entre A1-A2 d'une part et B1-B2 d'autre part. L'équipe gagnante (A ou B) est celle qui aura totalisé le plus de points.

Conseils

- Veiller à utiliser tout l'espace de jeu (pas tous sur le ballon !).
- Responsabiliser les enfants en défense (1 adversaire défini-marquage individuel).
- Etre en mouvement (ne pas rester immobile trop longtemps devant une cible !).

Schéma d'1 terrain de jeu



Nom du Jeu	HAND - ESQUIVE ET TIR
Cycle visé	Cycle 3 (du CE2 au CM2)
Durée	20 minutes
<p>Matériel nécessaire pour 1 terrain de jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3 petits ballons souples • 1 but (but de Mini Handball) • 6 foulards • 8 coupelles pour matérialiser la zone centrale où se trouve le défenseur • Craie, languettes ou coupelles pour matérialiser la ligne de tir et le terrain • 1 chronomètre et 1 sifflet pour le meneur de jeu. 
<p>Règles du jeu</p> 	<p><u>Nombre d'équipes</u> : 2 équipes (A et B) de 4 à 6 joueurs. <u>Dimensions du terrain</u> : 10 x 5 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour l'attaquant : se déplacer vers la cible pour marquer un but en se jouant du défenseur. • Pour le défenseur : récupérer un foulard de l'attaquant, attaché à sa ceinture. <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Répartir équitablement les joueurs dans les 2 équipes (4 à 6 « défenseurs » (<i>joueurs bleus sur le schéma</i>) / 4 à 6 « attaquants » (<i>joueurs rouges sur le schéma</i>)). • Les 3 premiers attaquants prennent chacun 1 ballon et 2 foulards (qu'ils positionnent au niveau de chaque hanche - voir dessin ci-contre – <i>pour faire tenir le foulard, glisser une partie dans le pantalon</i>). • Les joueurs se positionnent sur le terrain (voir schéma ci-dessous). <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Au signal du meneur de jeu (coup de sifflet ou annonce à haute voix : « partez »), le 1^{er} attaquant de la colonne se déplace vers le but, ballon en main. Il doit traverser la zone défendue par 1 défenseur sans se faire prendre un de ses foulards. Puis il effectue un tir pour tenter de marquer dans le but défendu par un gardien.</p> <p>Dès que le 1^{er} attaquant a récupéré son ballon et que le gardien de but et le défenseur sont en place, le meneur du jeu siffle ou crie de nouveau « partez ». Aussitôt, le 2nd attaquant part à son tour et effectue le même enchaînement d'actions que son prédécesseur.</p> <p>Le 1^{er} attaquant transmet ensuite son ballon et ses foulards au 4^{ème} attaquant de son équipe puis s'assoit. Dès que tous les attaquants ont effectué 1 tir, le jeu s'arrête. Les rôles s'inversent. Les défenseurs deviennent attaquants et vice versa.</p> <p><u>Comptage des points</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si l'attaquant marque 1 but sans avoir perdu de foulard = 2 points pour l'attaque ; • Si l'attaquant marque 1 but en s'étant fait prendre 1 foulard = 1 point pour l'attaque et 1 point pour la défense ; • Si l'attaquant ne marque pas de but mais n'a pas perdu de foulard = pas de point attribué ; • Si l'attaquant ne marque pas de but et s'est fait prendre 1 foulard = 1 point pour la défense. <p>Dans le but : 1 gardien, issu de l'équipe de défenseurs.</p> <p>Rotation après chaque tir : le défenseur devient gardien de but ; le gardien de but va à la queue de la file d'attente des défenseurs ; le 1^{er} défenseur de la file d'attente devient défenseur.</p> <p>Manche n°1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Temps 1 : L'équipe A = défenseurs / l'équipe B = attaquants. • Temps 2 : l'équipe A = attaquants / l'équipe B = défenseurs. <p>Faire une seconde manche voire une troisième manche en fonction du temps restant.</p>

- **Qu'est ce qui est autorisé ?**

- Pour le porteur du ballon :
 - ✓ Feinter.
 - ✓ Tirer en mouvement ou après s'être arrêté.
- Pour le défenseur :
 - ✓ Se positionner où il le souhaite dans la zone centrale.
- Pour le gardien de but :
 - ✓ Se positionner où il le souhaite dans sa zone.

- **Qu'est ce qui est interdit ?**

- Pour le porteur du ballon :
 - ✓ Démarrer son action avant que le meneur de jeu ait donné le signal.
 - ✓ Sortir des limites du terrain.
 - ✓ Tirer après avoir dépassé la ligne matérialisant la limite de tir.
 - ✓ Jouer au pied.

Si l'une des situations ci-dessus se produit : quelque soit l'issue de l'action, l'attaque ne marque pas de point.

- Pour le défenseur :
 - ✓ Sortir des limites de la zone centrale.
- Pour le gardien de but :
 - ✓ Sortir des limites de sa zone.

Si l'une des situations ci-dessus se produit : quelque soit l'issue de l'action, la défense ne marque pas de point.

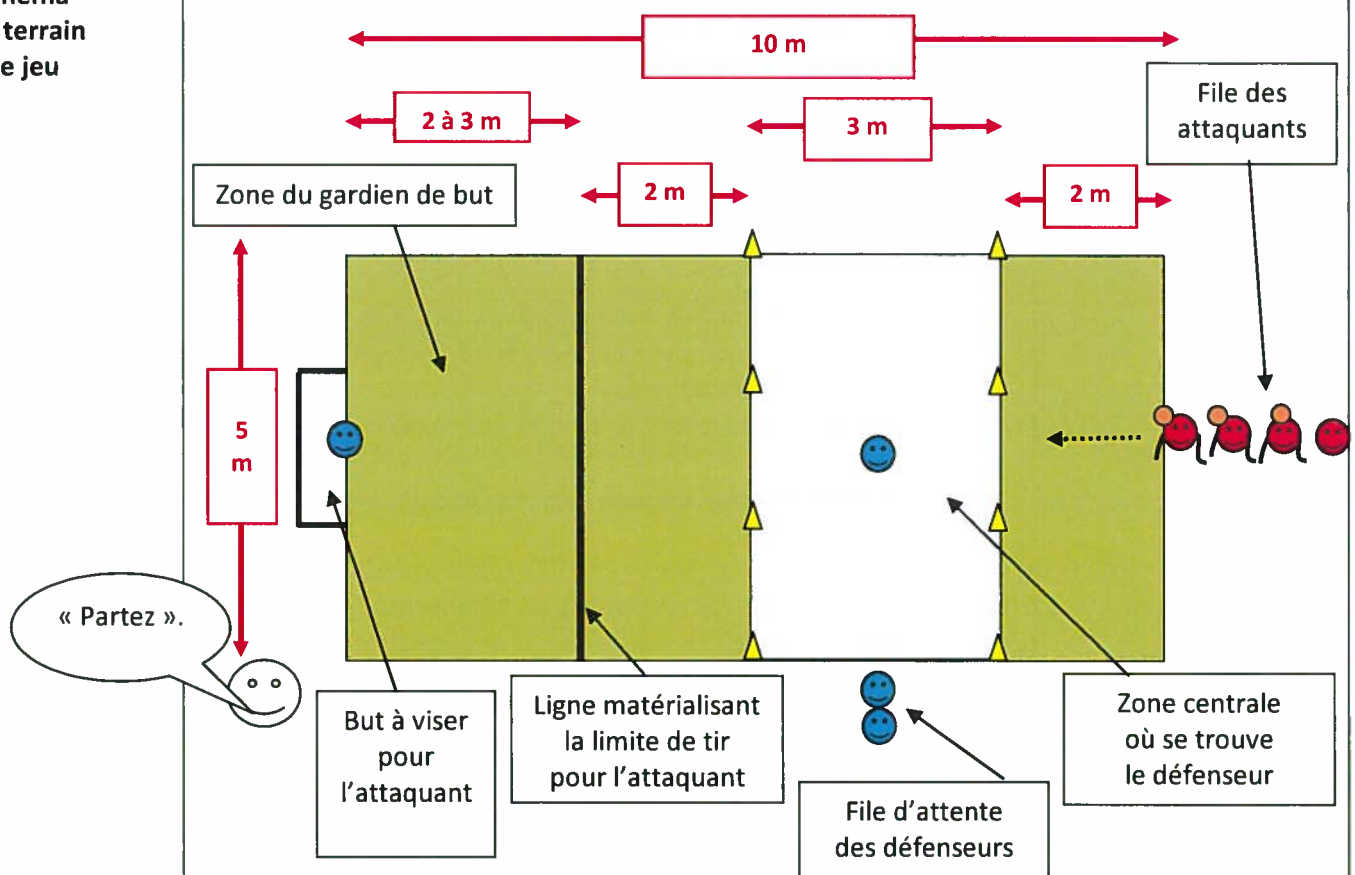
- Les actes de brutalité (*pousser, donner un coup, faire des croches pattes ...*).
- Les gestes et paroles déplacés (*mauvais gestes, gros mots ...*).

Si la situation se produit : *en fonction de la gravité de la faute, l'auteur peut-être exclu temporairement voire définitivement.*

- **Quelle équipe est déclarée gagnante ?**

A l'issue des x manches, pour chaque équipe, totaliser les points obtenus sur chacune des manches. L'équipe gagnante (A ou B) est celle qui aura totalisé le plus de points.

Schéma d'1 terrain de jeu



Nom du Jeu	Hand - Pingouins/Ours
Cycle visé	Cycle 3 (du CE2 au CM2)
Durée	20 minutes

Matériel nécessaire pour 1 terrain de jeu

- 7 balles ou petits ballons souples (pour matérialiser les poissons)
- 4 chasubles (pour identifier les ours)
- 3 cerceaux (pour matérialiser les réserves de poissons)
- 10 coupelles (pour matérialiser la rivière)
- Craie, languettes ou coupelles pour matérialiser le terrain
- 1 chronomètre et 1 sifflet pour le meneur de jeu.

Règles du jeu

Nombre d'équipes : 8 à 12 joueurs, répartis dans 3 équipes :

- 2 équipes de même nombre de joueurs (les pingouins « réceptionneurs » / les ours)
- 1 équipe de 2 à 4 joueurs (les pingouins « lanceurs »)

Dimensions du terrain : 12 x 10 m environ.

But du jeu :

- Pour les attaquants (*les pingouins*) : attraper les ballons (poissons) lancés par les partenaires par-dessus une zone interdite (la rivière) pour les placer dans leur réserve.
- Pour les défenseurs (*les ours*) : intercepter les ballons (poissons) lancés par les attaquants pour les placer dans leur réserve.

Avant de jouer :

- Répartir les joueurs dans 3 petites équipes (pingouins « lanceurs » / pingouins « réceptionneurs » / ours).

	Pingouins « lanceurs »	Pingouins « réceptionneurs »	Ours
Si 8 joueurs	2	3	3
Si 9 joueurs	3	3	3
Si 10 joueurs	4	3	3
Si 11 joueurs	3	4	4
Si 12 joueurs	4	4	4



Posture avant le tir « à bras cassé » (pour droitier) : pied gauche en avant du corps ; bras droit semi-fléchi, en arrière du corps ; main droite (tenant le ballon) au-dessus de l'épaule.

Déroulement du jeu :

Au signal du meneur de jeu (coup de sifflet ou annonce à haute voix : « partez ») :

- Situés sur un iceberg, les pingouins « lanceurs » prennent les poissons (ballons situés dans le cerceau) puis les lancent, à bras cassé (*voir posture sur la photo ci-contre*), à leurs partenaires, les pingouins « réceptionneurs », situés sur la banquise. Tout poisson réceptionné doit être aussitôt déposé par son détenteur dans la réserve des pingouins.
- Les ours essayent d'intercepter les poissons lancés. Tout poisson réceptionné doit être aussitôt déposé par son détenteur dans la réserve des ours.

Une fois tous les poissons lancés, comptabiliser le nombre de poissons par réserve. A l'issue de chaque manche, l'équipe (des *pingouins* ou des *ours*) qui a amassé le plus de poissons est déclarée vainqueur. Faire x manches. Changement de rôle après chaque manche (voir tableau ci-dessous).

Rotation après chaque manche :

	Pingouins « lanceurs »	Pingouins « réceptionneurs »	Ours
Si 8 joueurs	2 (les 2 deviennent <i>pingouins « réceptionneurs »</i>)	3 (1 reste / 2 deviennent <i>ours</i>)	3 (1 reste / 2 deviennent <i>pingouins « lanceurs »</i>)
Si 9 joueurs	3 (les 3 deviennent <i>pingouins « réceptionneurs »</i>)	3 (les 3 deviennent <i>ours</i>)	3 (les 3 deviennent <i>pingouins « lanceurs »</i>)
Si 10 joueurs	4 (1 reste / 3 deviennent <i>pingouins « réceptionneurs »</i>)	3 (les 3 deviennent <i>ours</i>)	3 (les 3 deviennent <i>pingouins « lanceurs »</i>)
Si 11 joueurs	3 (les 3 deviennent <i>pingouins « réceptionneurs »</i>)	4 (1 reste / 3 deviennent <i>ours</i>)	4 (1 reste / 3 deviennent <i>pingouins « lanceurs »</i>)
Si 12 joueurs	4 (les 4 deviennent <i>pingouins « réceptionneurs »</i>)	4 (les 4 deviennent <i>ours</i>)	4 (les 4 deviennent <i>pingouins « lanceurs »</i>)

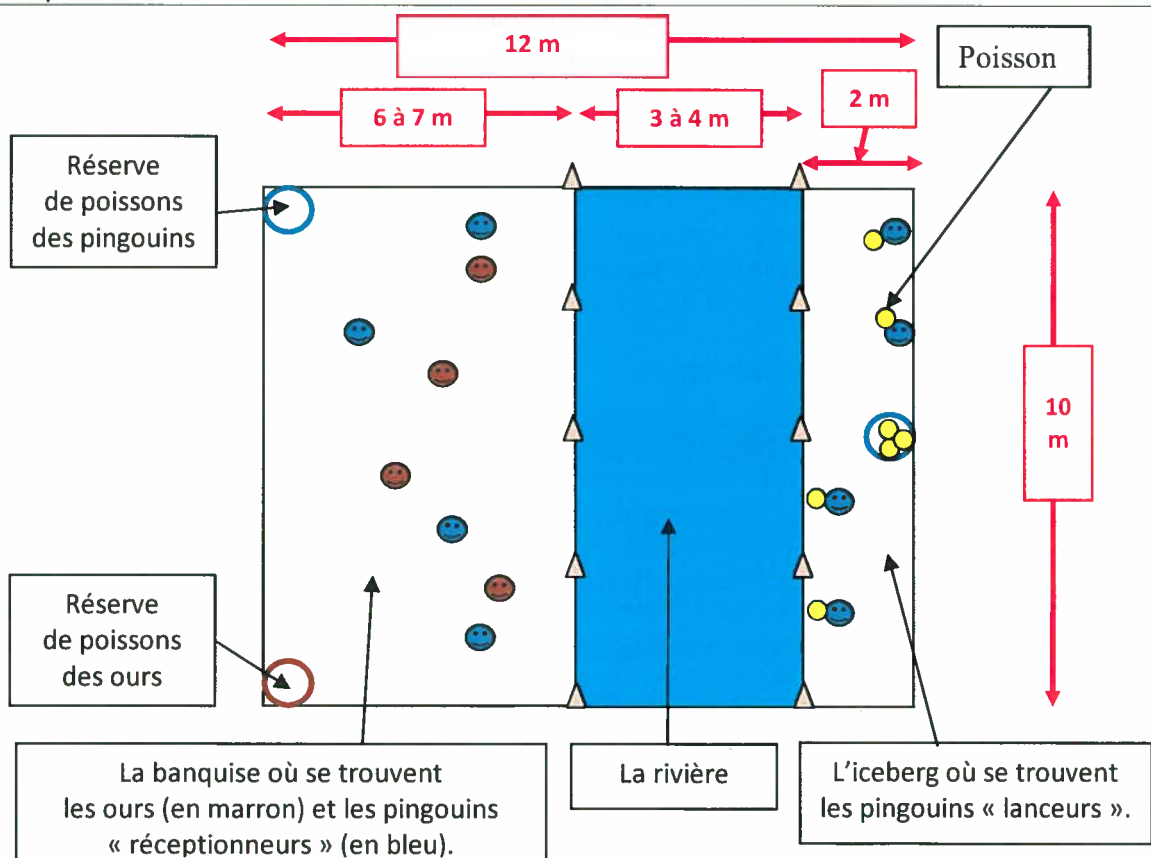
IMPORTANT : un même joueur ne peut pas jouer le même rôle plus de 2 manches consécutives.

- **Qu'est ce qui est autorisé ?**
 - Pour les ours et les pingouins « réceptionneurs » :
 - ✓ se déplacer et se positionner où ils le souhaitent sur la banquise.
 - ✓ réceptionner un ballon sans rebond ou après rebond(s).
 - Pour les pingouins « lanceurs » :
 - ✓ se déplacer et se positionner où ils le souhaitent sur l'iceberg.
 - ✓ Prendre leur temps pour lancer les poissons (*dans la limite du temps de jeu fixé = tous les poissons doivent avoir été lancés au bout d'1 minute de jeu – décompte à haute voix par le meneur du jeu sur les 10 dernières secondes*).
- **Qu'est ce qui est interdit ?**
 - Pour les ours :
 - ✓ prendre les poissons des mains des pingouins « réceptionneurs ».
 - ✓ prendre les poissons contenus dans la réserve des pingouins.
 - ✓ frapper dans un poisson pour l'envoyer volontairement hors de la banquise.
 - Pour les pingouins « réceptionneurs » :
 - ✓ se saisir d'un poisson tombé dans la rivière. *Les poissons tombés dans la rivière reviennent à l'équipe des ours !*
 - ✓ aller récupérer un poisson qui est sorti de la banquise. *Les poissons sortis de la banquise reviennent à l'équipe des ours !*
 - ✓ Prendre les poissons des mains des ours.
 - ✓ Prendre les poissons contenus dans la réserve des ours.
 - Pour les pingouins « lanceurs » :
 - ✓ 1 pingouin « lanceur » ne peut pas lancer 2 ballons à la fois.
 - ✓ 1 pingouin « lanceur » ne peut pas lancer en ayant un pied dans la rivière.
 - ✓ 1 pingouin « lanceur » ne peut pas lancer après le signal de fin de lancer (c'est-à-dire après la minute autorisée pour les lancers). *Les poissons lancés après le signal de fin de lancer reviennent à l'équipe des ours !*
 - Les actes de brutalité (*pousser, donner un coup, faire des croches pattes ...*).
 - Les gestes et paroles déplacés (*mauvais gestes, gros mots ...*).

Si la situation se produit : *en fonction de la gravité de la faute, l'auteur peut-être exclu temporairement voire définitivement.*

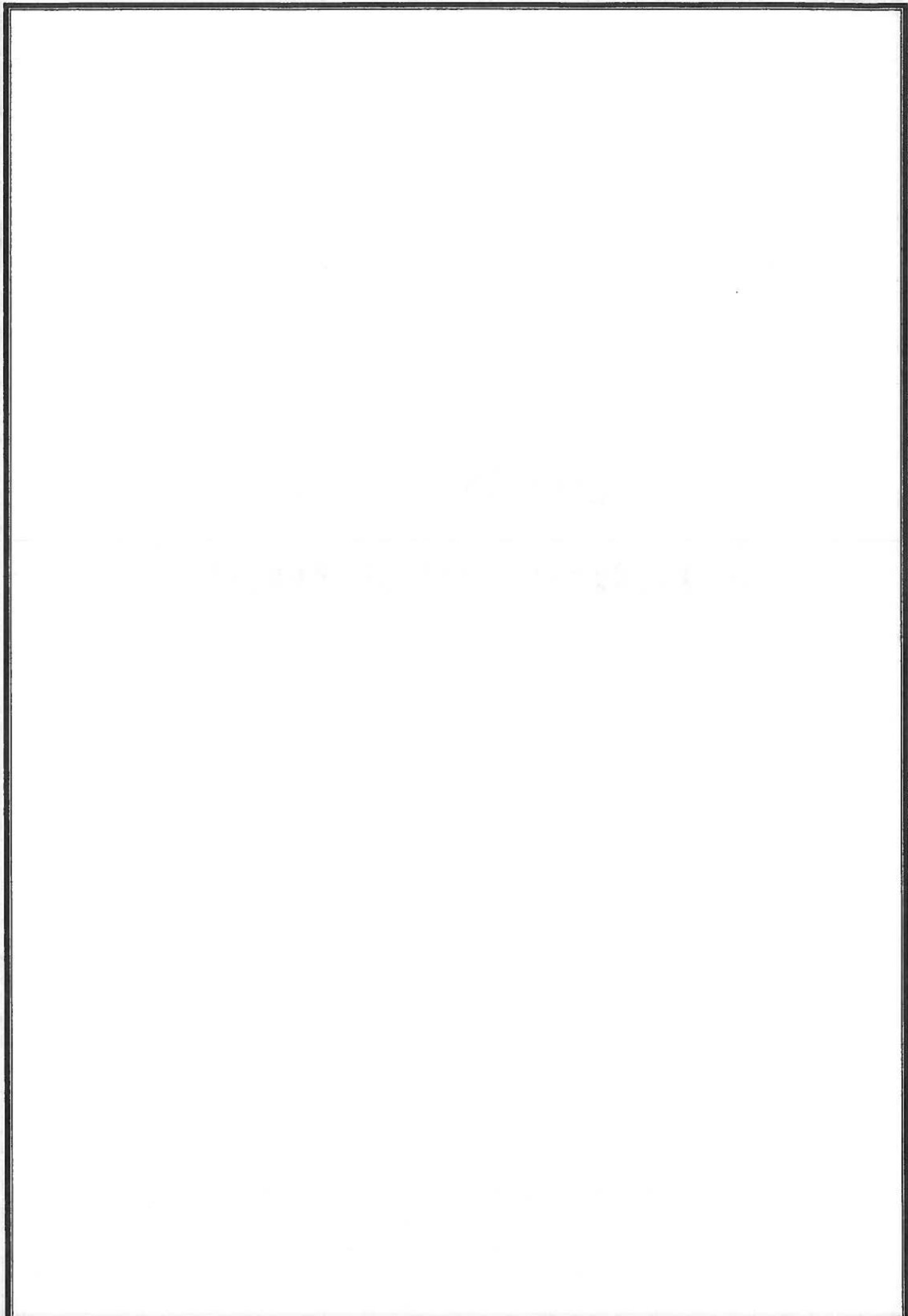
Si l'une des situations ci-dessous se produit : quelque soit l'issue de la manche, l'équipe non fautive remporte la manche.

Schéma d'1 terrain de jeu



**Bons jeux
à toutes et à tous !**

**UGSEL 22 Primaire – 21 rue des Capucins - 22205 GUINGAMP Cedex
Tél : 02 96 43 85 15 / Fax : 02 96 44 03 84
Mail : ugsel22prim@wanadoo.fr**




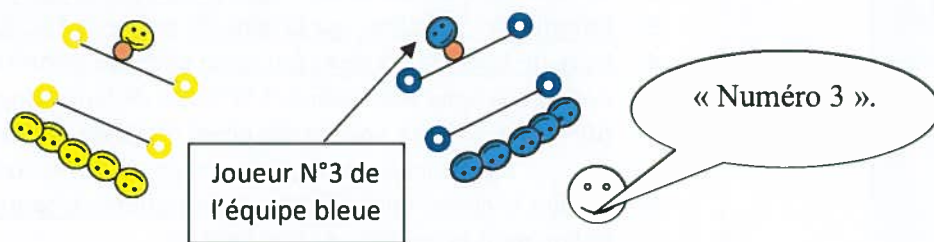
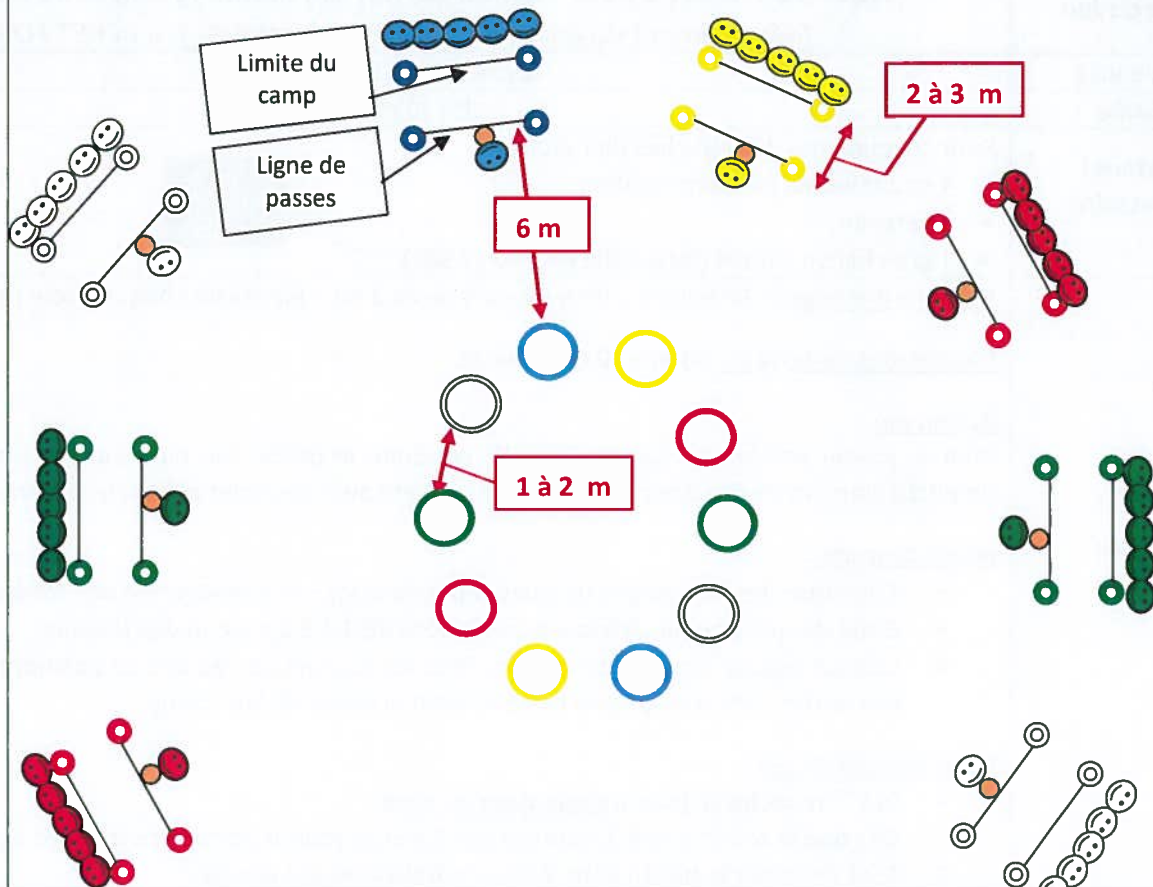
Nom du Jeu	RELAIS PRIM'BALL – Grand jeu du midi durant la rencontre PRIM'BALL (déroulement du jeu quasi-identique à celui du jeu BERET FOOT)
Cycle visé	Cycle 3 (du CE2 au CM2)
Durée	15/20 minutes
Matériel nécessaire	<p>Pour chacune des 10 branches de l'étoile :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles de la même couleur • 1 cerceau • 1 gros ballon souple (type balle géante CASAL) 
Règles du jeu	<p><u>Nombre d'équipes</u> : 10 équipes, de 6 joueurs (avec 2 ou 3 élèves de chaque école participante).</p> <p><u>Dimensions du terrain</u> : 30 m x 30 m, environ.</p> <p><u>But du jeu</u> : Pour le joueur portant le numéro appelé, conduire le ballon (au pied ou à la main) puis effectuer un enchaînement de 5 passes (au pied ou à la main) avec ses coéquipiers, le plus vite possible.</p> <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constituer les 10 équipes (6 joueurs par équipe) – cf. <i>constitution des équipes ci-dessous</i>. • Dans chaque équipe, attribuer un numéro de 1 à 6 à chacun des joueurs. • Chaque équipe regagne son camp. Tous les joueurs de l'équipe se positionnent les uns à côté des autres, derrière la ligne matérialisant la limite de leur camp. <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la 1^{ère} manche se joue <u>uniquement au pied</u>. Dès que le meneur crie 1 numéro (de 1 à 6), le joueur portant ce numéro doit : <ol style="list-style-type: none"> 1 Aller chercher le ballon situé dans le cerceau de son équipe. 2 Revenir vers ses partenaires <u>en conduisant le ballon au pied</u>. 3 <u>Immobiliser le ballon, sur la ligne de passe de l'équipe, en posant son pied dessus</u>. 4 <u>Faire un total de 5 passes (au pied)</u> avec ses partenaires (situés les uns à côté des autres, derrière la ligne matérialisant la limite de leur camp). Comptabiliser les passes, à haute voix (dire « 1 » à haute voix, après envoi du passeur + renvoi d'un partenaire). 6 joueurs dans l'équipe = le passeur effectue 1 passe à chacun de ses 5 partenaires. 5 Refaire le chemin en sens inverse, toujours <u>en conduisant le ballon au pied</u>, pour replacer le ballon dans le cerceau de son équipe. <p>Crier « stop », <u>dès que le joueur a 1 pied sur le ballon</u> (ce dernier étant immobilisé dans le cerceau).</p> • la 2^{ème} manche se joue <u>uniquement à la main (passes type basket)</u>. <i>Voici-ci-dessous soulignées les quelques modifications par rapport à la 1^{ère} manche.</i> <ol style="list-style-type: none"> 2 Revenir vers ses partenaires <u>en faisant rebondir le ballon au sol (comme au basket !)</u>. 3 <u>S'immobiliser sur la ligne de passe de l'équipe, ballon en mains</u>. 4 <u>Faire un total de 5 passes (à l'aide des 2 mains – avec ou sans rebond du ballon)</u>, avec ses partenaires (situés les uns à côté des autres, dans le camp). 5 Refaire le chemin en sens inverse, toujours <u>en faisant rebondir le ballon au sol (comme au basket !)</u>, pour replacer le ballon dans le cerceau de son équipe. <p>Crier « stop », <u>dès que le joueur a 1 main sur le ballon</u> (ce dernier étant immobilisé dans le cerceau).</p> • la 3^{ème} manche se joue <u>uniquement à la main (passes type volley)</u>. <i>Voici-ci-dessous soulignées les quelques modifications par rapport à la 2^{ème} manche.</i> <ol style="list-style-type: none"> 4 <u>Faire un total de 5 passes (à l'aide des 2 mains – si possible, sans rebond du ballon)</u> avec ses partenaires (situés les uns à côté des autres, dans le camp). <p><u>Le ballon, tenu à 10 doigts et positionné au niveau du front (photo n°1), est poussé vers un de ses partenaires (photo n°2). Ce dernier le réceptionne à 2 mains (photo n°3) et effectue le même enchaînement d'actions pour rendre le ballon au passeur.</u></p> <p>Le meneur du jeu attribue 1 point à l'équipe qui aura terminé le parcours la première. Faire 3 manches voire plus, en fonction du temps restant. A l'issue des 3 manches (voire plus), l'équipe gagnante sera celle qui aura totalisé le plus de points.</p>



Schéma
du terrain
de jeu



**Constitution
des équipes
JEUDI
22 MAI 2014**

- Equipe 1 : 2 enfants d'ANDEL + 2 enfants de BREHAND + 2 enfants de LA MALHOURS
- Equipe 2 : 2 enfants de COETMIEUX + 2 enfants de ST AARON + 2 enfants de GUINGAMP
- Equipe 3 : 2 enfants de KERMARIA SULARD + 2 enfants de PENVENAN + 2 enfants de MAROUE
- Equipe 4 : 2 enfants de L'HERMITAGE LORGE + 2 enfants de ST BARNABE + 2 enfants de PLEMET
- Equipe 5 : 2 enfants de ST GUEN + 2 enfants de ST THELO + 2 enfants d'UZEL
- Equipe 6 : 3 enfants de CORLAY + 3 enfants de QUINTIN
- Equipe 7 : 3 enfants de JUGON LES LACS + 3 enfants de PLENEE JUGON
- Equipe 8 : 3 enfants de LANNION Jeanne d'Arc + 3 enfants de LANNION Sacré-Coeur
- Equipe 9 : 3 enfants de QUESSOY + 3 enfants de ST RENE HILLION
- Equipe 10 : 3 enfants de LANVOLLON + 3 enfants de ST BRIEUC La Providence

**Constitution
des équipes
VENDREDI
23 MAI 2014**

- Equipe 1 : 2 enfants d'HENANBIHEN + 2 enfants de LANDEHEN + 2 enfants de LAMBALLE
- Equipe 2 : 2 enfants de PLEUMEUR GAUTIER + 2 enfants de PAIMPOL + 2 enfants de LOUDEAC
- Equipe 3 : 2 enfants de PLOEUC SUR LIE + 2 enfants de PLAINTEL + 2 enfants de ST JULIEN
- Equipe 4 : 2 enfants de PLEDELIAC + 2 enfants de PLESTAN + 2 enfants de PLELO
- Equipe 5 : 2 enfants de PLESSALA + 2 enfants de PLOUGUENAST + 2 enfants de TREGUIER
- Equipe 6 : 2 enfants de LOSCOUET SUR MEU + 2 enfants de LANGOURLA + 2 enfants d'YFFINIAC
- Equipe 7 : 2 enfants de MERDRIGNAC + 2 enfants de TREMOREL + 2 enfants de PLERIN N. Dame
- Equipe 8 : 2 enfants de TREGOMEUR + 2 enfants de TREVENEUC + 2 enfants de PLAINE-HAUTE
- Equipe 9 : 3 enfants de ST BRIEUC St Michel + 3 enfants de ST DONAN
- Equipe 10 : 3 enfants de ST BRIEUC St Joseph + 3 enfants de PLOUFRAGAN