

## Le jeu USEP



<b>Situation</b>		
<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborer des stratégies collectives en attaque et en défense.</li> <li>- Observer, s'informer, anticiper les actions de l'équipe adverse.</li> <li>- Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite pour éviter.</li> </ul>	
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un lot de coupelles</li> <li>- 5 cerceaux unis</li> <li>- 1 cerceau bleu (équipe n°1) et 1 cerceau rouge (équipe n°2) pour faire les prisons.</li> <li>- Des chasubles de 2 couleurs pour différencier les équipes.</li> <li>- 6 petits plots rouges et 6 autres bleus (couleurs des équipes retenues)</li> <li>- Un grand espace, type terrain de handball ou plus.</li> </ul>	
	<p><b><u>But</u></b>                  Conquérir tous les territoires du terrain de jeu.                  Pour conquérir un territoire il faut poser un plot de sa couleur dans le cerceau d'un territoire adverse sans se faire toucher.                  Lorsque les 4 territoires appartiennent à une même équipe, cette équipe est déclarée vainqueur.</p> <p><b><u>Préparation</u></b>                  Le terrain (au moins 30mx30m) est partagé en 4 territoires (2 bleus et 2 rouges), repérés par la couleur du plot positionné dans le cerceau jaune.                  Un cinquième cerceau est positionné au cœur des 4 territoires. Il est appelé espace neutre.                  Un cerceau rouge (prison des rouges) est mis dans un territoire rouge et un cerceau bleu dans un territoire bleu.</p>	
	<p><b><u>Organisation</u></b>                  Au début de la partie, La classe est partagée en 2 équipes. Chaque équipe se répartit équitablement dans ses 2 territoires.                  Le plot positionné dans le cerceau jaune du territoire indique l'équipe à qui le territoire appartient. Les autres plots sont distribués à certains joueurs de chaque équipe.                  Chaque équipe distribue les rôles à ses joueurs (plus défensif ou plus offensif)</p> <p><b><u>Consignes</u></b>                  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 dans la prison adverse. Il 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.  <b>NB :</b> Il peut être intéressant pour une équipe de prioriser la conquête des territoires sur lesquels sont bâties les prisons.                  Lorsqu'un joueur conquiert un territoire, il doit rapporter directement le plot adverse dans l'espace neutre.</p>	
	<p><b><u>Critères de réussite :</u></b>                  Conquérir un territoire.                  Œuvrer dans la conquête d'un territoire.                  Défendre son territoire.                  Délivrer les prisonniers de son équipe.</p>	<p><b><u>Arbitrage</u></b>                  Auto-arbitrage                  L'enseignant juge en cas de litige.</p>
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Espace :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Modifier la taille du terrain.</li> <li>➔ Multiplier les territoires.</li> </ul> </li> <li>- <b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Augmenter/diminuer le nombre de plots en possession de chaque équipe.</li> <li>➔ 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).</li> </ul> </li> </ul>	