

Jeux de 2009
crosse 2010



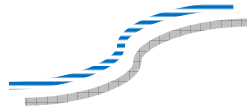
Document pédagogique

Crosse québécoise

Unihockey

La Charte départementale signée en mars 2003, entre l'Inspection Académique et l'USEP de Loire-Atlantique définit la rencontre sportive scolaire :

« C'est une situation scolaire, basée sur un principe de confrontation et/ou d'échange mettant en présence les élèves d'une ou de plusieurs classes, ayant pour activités principales des activités Physiques, sportives ou Artistiques. »



Pour l'USEP,
la rencontre sportive scolaire se traduit en plus :

- ⇒ **par des pratiques sportives sous des formes adaptées aux jeunes enfants,**
- ⇒ **par la promotion des pratiques associatives et des modes d'implication favorisant la responsabilisation des élèves,**
- ⇒ **par la promotion de valeurs dans le but de former des citoyens sportifs.**

Quelle place pour la rencontre USEP dans les nouveaux programmes ?



1) Prendre en compte le temps

La programmation des rencontres USEP est complémentaire de l'EPS et intègre bien souvent la programmation de ce domaine d'enseignement. La place des rencontres sportives scolaires programmées doit s'organiser dans le cadre de l'annualisation des enseignements telle que définie dans l'arrêté du 9 juin 2008 portant sur les horaires des écoles maternelles et élémentaires.

- Cycle des apprentissages fondamentaux : durée annuelle des enseignements en EPS = 108 heures
- Cycle des approfondissements : durée annuelle des enseignements en EPS = 108 heures.

Pour autant les contenus abordés et les compétences travaillées lors des rencontres USEP dépassent le seul domaine de l'enseignement de l'EPS. Les rencontres sont souvent l'occasion de développer des compétences dans les domaines du français, des mathématiques, de la découverte du monde...

2) Prendre en compte les compétences spécifiques de l'EPS pour programmer des rencontres permettant de les travailler (dans la continuité des programmes 2002)

Ecole maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement
S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement.	Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique
Se repérer et se déplacer dans l'espace.	Réaliser une performance	Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)
Décrire ou représenter un parcours simple		

3) Contribuer à développer les compétences attendues pour la maîtrise du socle commun.

« ...tous les enseignements contribuent à l'acquisition du socle commun de connaissance et de compétences... »¹

La rencontre sportive scolaire USEP permet tout particulièrement de mettre les élèves en situation de travailler les compétences 6 (sociales et civiques) et 7 (l'autonomie et l'initiative) du socle commun².

Quelques **compétences sociales et civiques (pilier 6)** attendues pouvant être travaillées dans la mise en œuvre des rencontres scolaires USEP :

A la fin du CE1 :

- respecter les autres et les règles de la vie collective ;
- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles ;
- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication

A la fin du CM2 :

- respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons ;
- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives,
- comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application ;
- prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier son point de vue ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;

Quelques **compétences en autonomie et initiative (pilier 7)** attendues pouvant être travaillées dans la mise en œuvre des rencontres scolaires USEP :

A la fin du CE1 :

- écouter pour comprendre ;
- échanger, questionner, justifier un point de vue ;
- travailler en groupe, s'engager dans un projet ;
- maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;
- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;

A la fin du CM2 :

- respecter des consignes simples en autonomie ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités,
- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;
- se déplacer en s'adaptant à l'environnement ;
- utiliser un plan ;
- Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation.

Les Ateliers



Activité Physique :
Jeux de crosse québécoise
C3

Actions de coopération
et d'opposition

Compétences

- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
- S'impliquer dans un projet collectif
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades

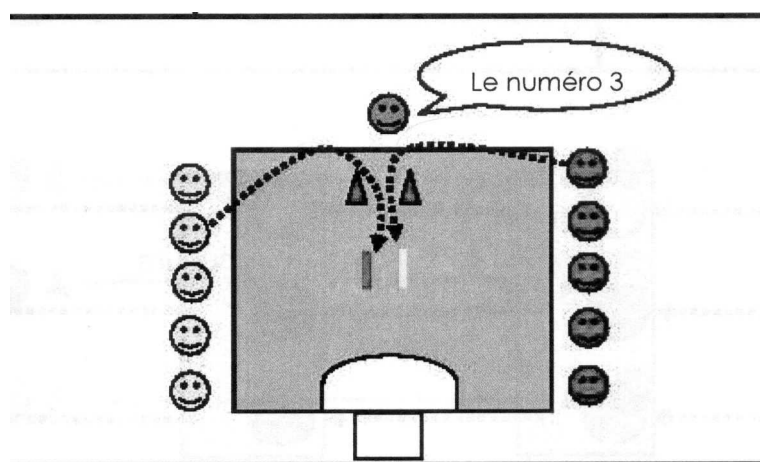
Situation : Le béret québécois

But :

- Etre capable de contrôler la balle à l'aide de sa crosse
- Tirer précisément
- Etre le premier à lancer la balle dans la cible

Terrain - Equipes

2 équipes de 8 joueurs



Matériel :

- crosses québécoises
- balles
- buts ou cerceaux
- plots pour délimiter le terrain

Règles :

- Ne pas gêner l'adversaire lors du lancer

Déroulement :

- L'arbitre appelle un numéro. Les deux joueurs ayant ce numéro doivent ramasser le plus rapidement possible leur balle et tirer dans la cible ou le but.
- Un point est attribué au joueur qui a tiré le premier dans la cible.

Variantes :

- Mettre « une zone » de 3 mètres autour du but ou de la cible
- Mettre un gardien devant le but ou la cible

Activité Physique :

Jeux de crosse québécoise (cycle 3)

Actions de coopération et d'opposition

Compétences

- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
- S'impliquer dans un projet collectif
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation : L'intercepteur

But : Conquérir ou conserver le palet

Terrain 3 terrains de 8m sur 8m
6 à 8 joueurs par terrain
3 rôles différents: passeur, intercepteur ou arbitre.

Matériel

- plots pour délimiter les terrains
- une crosse québécoise par joueur
- une balle par terrain, soit trois balles
- trois sifflets, trois planchettes
- feuille et crayon

Règles

4 passeurs doivent se faire un maximum de passes sans sortir la balle des limites et sans se la faire prendre par l'intercepteur.

L'intercepteur doit bloquer ou intercepter la balle avec sa crosse.

L'arbitre siffle le début du jeu, fait les remises en jeu après sorties et compte le nombre de passes réussies entre chaque interception.

A la fin de chaque période (1 à 2 minutes) on échange les intercepteurs et les arbitres.

Déroulement

trois terrains en parallèle

AAAA	BBBB	CCCC	passeurs
C B	A C	A B	intercepteurs et arbitres

A la fin de chaque période, on permute les intercepteurs et arbitres qui deviennent passeurs sur un autre terrain.

Sur chaque terrain, les passeurs doivent se faire des passes, sans que l'intercepteur ne vienne leur conquérir la balle. Si l'intercepteur capture la balle, elle est redonnée aux passeurs et l'activité repart au signal de l'arbitre.

A la fin du jeu, on compte le nombre total de passes réussies par équipe, et le nombre d'interceptions. L'équipe gagnante est celle qui a réussi le plus de passes avec le moins d'interceptions.

Variantes

En jeu d'attente ou de découverte à une seule équipe : les six joueurs de la même équipe changent de rôle sur le même terrain.

L'intercepteur qui a réussi à toucher la balle devient passeur, l'arbitre devient intercepteur et un des passeurs devient arbitre.

Variations de la taille du terrain et/ou celle de l'équipe.

On peut compter les points des intercepteurs plutôt que ceux des passeurs

Arrêter tous les terrains quand la balle a été interceptée : celle dont l'équipe adverse a réalisé le moins de passes marque 3 points, 2 points pour la 2^{ème}, 1 pour la 3^{ème}

Activité Physique : Jeux de crosse québécoise (cycle 3)

Actions de coopération
et d'opposition

- Compétences**
- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
 - S'impliquer dans un projet collectif
 - Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation : Béret anglais

Objectif : faire circuler la balle rapidement et précisément entre les joueurs.

But : réaliser un nombre donné de passes dans un ordre donné et retourner à sa place de départ le plus rapidement possible.	Matériel
<i>Terrain</i> : deux terrains de 8m sur 8 m 6 à 8 joueurs par terrain	<ul style="list-style-type: none">▪ plots pour délimiter le terrain + craie pour le centre et le cercle▪ une crosse québécoise par joueur▪ une balle par terrain, soit deux balles▪ une feuille de marque ou ardoise blanche

Règles

Prendre la balle uniquement avec la crosse.

Un joueur ne peut regagner sa place que s'il a réussi sa passe.

Le matériel (crosses québécoises et balle) reste en place sur le terrain

Déroulement

On attribue à chaque joueur un numéro (de 1 à 6).

Tous les joueurs sont alignés derrière la ligne de fond de leur terrain. Le meneur de jeu annonce un numéro de un à six. Le joueur qui porte ce numéro, le « serveur », part vers le centre du terrain.

Dès que le joueur appelé est placé et a la crosse en main, les autres joueurs partent et se disposent en cercle autour de lui.

Le joueur du centre envoie la balle à chaque joueur à tour de rôle. Le joueur sur le cercle doit réceptionner la balle et le renvoyer au « serveur » avant de retourner s'asseoir derrière la ligne du départ. Le « serveur » pose la crosse québécoise et la balle et revient en dernier avec la balle. L'équipe qui est revenue à sa place la première a gagné.

Le meneur de jeu annonce alors un autre numéro, etc..

Variantes

- Augmenter le nombre de terrains et d'équipes.
- Varier l'espace entre le serveur et les autres joueurs
- Ajouter des pénalités si la balle échappe au contrôle.
- La remise en jeu s'effectue à l'endroit où la passe a été ratée ou on peut recommencer le tour ou ajouter une passe.

Activité Physique : Jeux de crosse Hockey C2 et C3

Actions de coopération
et d'opposition

- Compétences**
- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
 - S'impliquer dans un projet collectif
 - Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation : le Relais Déménageur

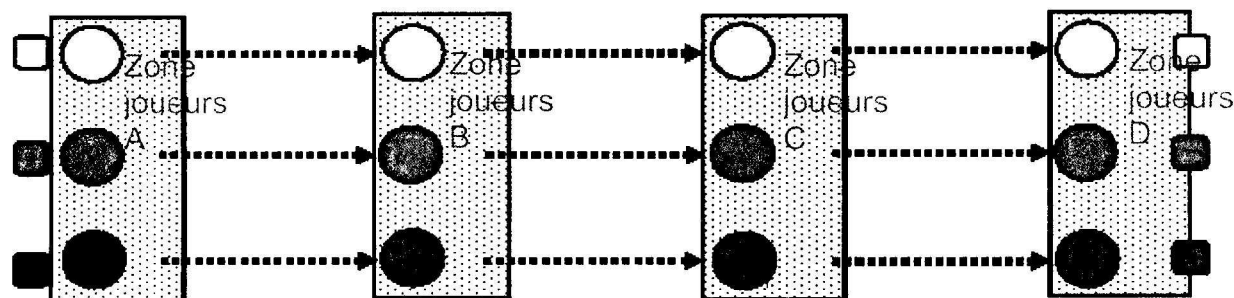
But :

- Réaliser une passe précise
- Améliorer sa vitesse d'exécution de la passe pour transporter tous les palets (ou balles) avant l'équipe adverse.
- Réceptionner la passe d'un partenaire.

Terrain - Equipes

Sur un terrain divisé en plusieurs zones, trois ou quatre équipes mixtes de 6 joueurs sont placées parallèlement.

Un joueur de chaque équipe par zone.



Matériel

- crosse de hockey éducatif
- balles ou palets
- caisses ou cerceaux pour « les réserves »
- plots pour délimiter les zones

Règles

- « Pousser » la balle ou le palet (Ne pas le frapper)
- Interdiction aux joueurs de sortir de leur zone pour aller chercher la balle
- Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher la balle

Déroulement

Au signal, à chaque extrémité, un joueur de chaque équipe ayant la réserve de balles, doit la vider en faisant des passes au joueur placé le plus près de lui. Ce dernier reçoit la balle et la passe au suivant. Les balles doivent donc arriver à l'autre extrémité du terrain.

Attribuer des points en fonction de l'ordre d'arrivée.

Variantes : En fonction du cycle 2 ou cycle 3

- Augmenter ou réduire l'espace entre les joueurs
- Réduire ou augmenter la zone de réception
- Faire varier le nombre de balles au départ
- Aller-retour pour toutes les balles

Activité Physique : Jeux de crosse québécoise (cycle 2 et 3)

Actions de coopération et d'opposition

- Compétences**
- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
 - S'impliquer dans un projet collectif
 - Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation : L'intercepteur

But: Conquérir ou conserver le palet	Matériel:
Terrain: 3 terrains de 8m sur 8m 6 joueurs par terrain 3 rôles différents: passeur, intercepteur ou arbitre.	<ul style="list-style-type: none">▪ plots pour délimiter les terrains▪ une crosse par joueur soit 18 crosses▪ un palet par terrain, soit trois palets▪ trois sifflets, trois planchettes▪ feuille et crayon

Règles

La crosse ne doit pas se lever au-dessus de la hanche

4 passeurs doivent se faire un maximum de passes sans sortir la balle des limites et sans se la faire prendre par l'intercepteur.

L'intercepteur doit bloquer ou intercepter la balle avec sa crosse (bloquer au cycle 3)

L'arbitre siffle le début du jeu, fait les remises en jeu après sorties et compte le nombre de passes réussies entre chaque interception.

A la fin de chaque période (1 à 2 minutes) on échange les intercepteurs et les arbitres.

Déroulement

trois terrains en parallèle

AAAA	BBBB	CCCC	passeurs
C B	A C	A B	intercepteurs et arbitres

A la fin de chaque période, on permute les intercepteurs et arbitres qui deviennent passeurs sur un autre terrain. Sur chaque terrain, les passeurs doivent se faire des passes, sans que l'intercepteur ne vienne leur conquérir la balle. Si l'intercepteur capture la balle, elle est redonnée aux passeurs et l'activité repart au signal de l'arbitre.

A la fin du jeu, on compte le nombre total de passes réussies par équipe, et le nombre d'interceptions. L'équipe gagnante est celle qui a réussi le plus de passes avec le moins d'interceptions.

Variantes

En jeu d'attente ou de découverte à une seule équipe : les six joueurs de la même équipe changent de rôle sur le même terrain.

L'intercepteur qui a réussi à toucher la balle devient passeur, l'arbitre devient intercepteur et un des passeurs devient arbitre.

Variations la taille du terrain et/ou celle de l'équipe. Au cycle 3, les palets doivent être bloqués et pas seulement touchés.

On peut compter les points des intercepteurs plutôt que ceux des passeurs.

S'arrêter quand la palet a été intercepté : celle dont l'équipe adverse a réalisé le moins de passes marque 3 points, 2 points pour la 2^{ème}, 1 pour la 3^{ème}

Activité Physique : Jeux de crosse (cycle 2 ou 3)

Actions de coopération et d'opposition

- Compétences**
- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
 - S'impliquer dans un projet collectif
 - Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation : Béret anglais

Objectif: faire circuler le palet rapidement et précisément entre les joueurs.

But: réaliser un nombre donné de passes dans un ordre donné et retourner à sa place de départ le plus rapidement possible.	Matériel: plots pour délimiter le terrain + craie pour le centre et le cercle une crosse par joueur, soit 12 crosses un palet par terrain, soit deux palets une feuille de marque ou ardoise blanche
Terrain: deux terrains de 8m sur 8 m six joueurs par terrain	

Règles:

- La crosse ne doit pas se lever au dessus du genou
- Le palet reste collé à la crosse
- Le palet ne doit pas sortir du terrain.
- Un joueur ne peut regagner sa place que s'il a réussi sa passe.
- Le matériel (crosses et palet) reste en place sur le terrain

Déroulement

On attribue à chaque joueur un numéro (de 1 à 6).

Tous les joueurs sont alignés derrière la ligne de fond de leur terrain. Le meneur de jeu annonce un numéro de un à six. Le joueur qui porte ce numéro, le « serveur », part vers le centre du terrain.

Dès que le joueur appelé est placé et a la crosse en main, les autres joueurs partent et se disposent en cercle autour de lui.

Le joueur du centre envoie le palet à chaque joueur à tour de rôle. Le joueur sur le cercle doit renvoyer le palet au « serveur » avant de retourner s'asseoir derrière la ligne du départ. Après avoir réceptionné la dernière passe, le « serveur » pose la crosse et revient.

L'équipe qui est revenue à sa place la première a gagné.

Le meneur de jeu annonce alors un autre numéro, etc..

Variantes

- Augmenter le nombre de terrains et d'équipes.
- Ajouter un parcours avant d'atteindre le centre.
- Espace entre le serveur et les autres joueurs
- Ajouter des pénalités si le palet échappe au contrôle.
- Au cycle II la remise en jeu s'effectue à l'endroit où la passe a été ratée mais au cycle III on peut recommencer le tour ou ajouter une passe.
- utiliser des balles au lieu de palets.

Activité Physique : Jeux de crosse (cycle 2 ou 3)

Actions de coopération et d'opposition

- Compétences**
- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
 - S'impliquer dans un projet collectif
 - Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation : Parcours relais conduite

But: Conduire le palet en suivant un parcours.

Terrain:

- couloir de 5x20m (cycle 2)
- Au choix pour le cycle 3 en fonction de la complexité du relais.

Matériel

- plots
- palet ou balle
- crosses de hockey éducatif (1 par équipe)

Règles

- La balle / le palet est collé(e) à la crosse

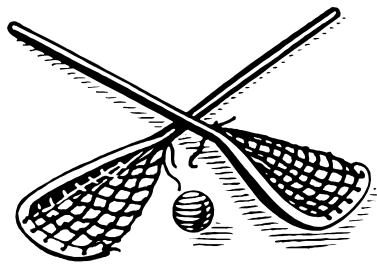
Déroulement

Au signal, le premier joueur démarre le parcours puis passe la crosse au joueur suivant. Suivre le parcours imposé par les plots.

Variantes: cycle 3: passer à droite des cerceaux et à gauche des plots

- faire varier le nombre d'aller-retour
- ajouter des obstacles
- disposition des obstacles
- numéroter l'ordre de passage des obstacles pour inciter à une prise d'information supplémentaire

Les Situations de Rencontres



Jeux de crosse

Tableau récapitulatif des situations de rencontres

Cycle 2	Compétences mises en jeu	Cycle 3
<p>Hockey</p> <p>La situation de rencontres</p> <p>Ateliers</p> <ul style="list-style-type: none">- béret anglais- relais déménageur- parcours relais- l'intercepteur	<ul style="list-style-type: none">- coopération/passe- passe- conduite de balles ou palets- prise d'informations	<p>Hockey</p> <p>La situation de rencontres + principes d'arbitrage</p> <p>Ateliers</p> <ul style="list-style-type: none">- béret anglais- relais déménageur- parcours relais- l'intercepteur
	<ul style="list-style-type: none">- coopération/passe- précision- prise d'informations	<p>Crosses québécoises</p> <p>La situation de rencontres + principes d'arbitrage</p> <p>Ateliers</p> <ul style="list-style-type: none">- béret anglais- béret québécois- l'intercepteur

Activité Physique : Jeux de crosse québécoise

Actions de coopération et
d'opposition

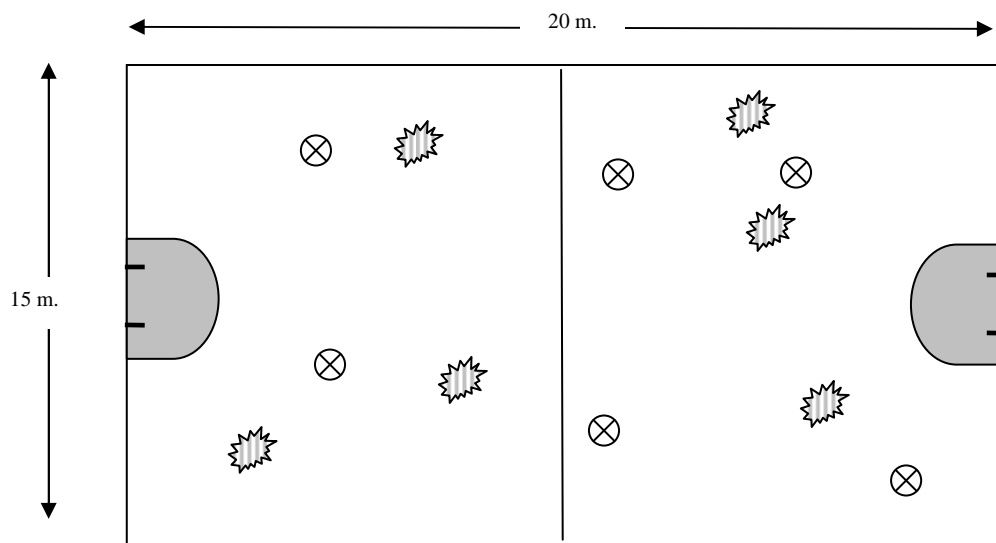
Compétences

- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
- S'impliquer dans un projet collectif
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation de rencontre

But : Aller marquer un but en jouant avec les crosses.

Terrain et équipes: 20 m. X 15 m.
Buts de 1m. X1m.
Zone de but de 2 mètres de rayon autour du but
2 équipes mixtes de 6 joueurs (+ remplaçants éventuels)



■ zone de but interdite

Matériel

- une crosse québécoise par joueur
- une balle de crosse québécoise
- des chasubles de couleurs différentes
- des bandes lestées (pour délimiter les zones de but)

Règles

- Interdiction de conserver la balle plus de 5 secondes à partir du moment où on la prend dans la crosse
- Interdiction de marcher en possession de la balle.
- Pas de gardien de but, cages de 1m.X1m.
- Interdiction de pénétrer dans la zone de but.
- Lorsqu'il y a choc entre deux crosses ou deux joueurs, la faute incombe au défenseur.
- Lorsque la balle est « couverte », les adversaires doivent s'écarter d'au moins 2 mètres.
- Lorsque la balle est sortie de l'aire de jeu par une équipe, elle est remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit où elle est sortie.
- Lorsque la balle est sortie de l'aire de jeu derrière les buts, elle est remise en jeu par l'équipe qui défend au coin du terrain.

Il y a but seulement si la balle n'a pas touché terre avant de pénétrer dans la cage.

Déroulement

2 mi-temps de 10 minutes.

L'équipe tirée au sort engage au centre du terrain, adversaires à 3 m. dans leur camp.

L'équipe en possession de la balle progresse par passes successives en direction du but adverse afin de tirer au but (sans franchir la zone interdite).

L'équipe en défense tente de ralentir la progression, d'empêcher le tir, d'intercepter ou de « couvrir » la balle, sans contact physique ou de crosse avec l'adversaire et sans entrer dans la zone interdite.

Après un but validé, l'engagement se fait au centre du terrain.

Les remplacements peuvent s'effectuer à tout moment.

Variantes

- Elargir les limites du terrain si l'espace le permet.

Activité Physique : Jeux de crosse hockey Cycle 2

Actions de coopération
et d'opposition

Compétences

- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
- S'impliquer dans un projet collectif
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation de rencontre

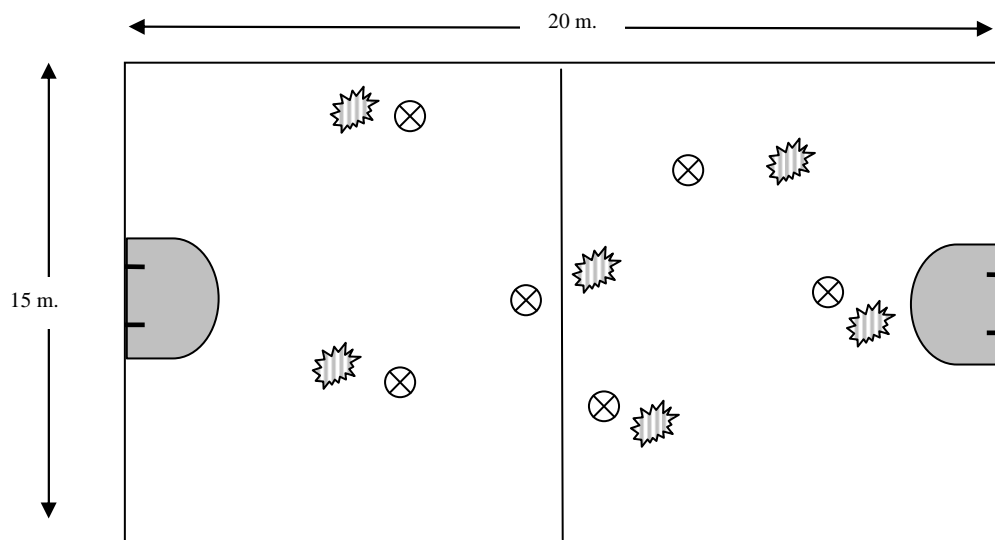
But : Aller marquer un but en jouant avec les crosses.

Terrain et équipes: 20 m. X 15 m.

buts de 1m. X50 cm.

Zone de but de 2 mètres de rayon autour du but

2 équipes mixtes de 6 joueurs (+ remplaçants éventuels)



Matériel

- une crosse par joueur
- une balle ou un palet
- des chasubles de couleur différentes
- des bandes lestées (pour délimiter les zones de but)

Règles

- Interdiction de tenir sa crosse à une main.
- Interdiction de lever sa crosse au dessus du genou lors d'une passe ou d'un tir.
- Pas de gardien de but, cages de 1m.X50 cm.
- Interdiction de pénétrer dans la zone de but.
- Lorsqu'il y a choc entre deux crosses ou deux joueurs, la faute incombe au défenseur.
- Lorsqu'il y a faute ou remise en jeu, les adversaires doivent s'écarter d'au moins 2 mètres.
- Lorsque la balle est sortie de l'aire de jeu par une équipe, elle est remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit où elle est sortie.
- Lorsque la balle est sortie de l'aire de jeu derrière les buts, elle est remise en jeu par l'équipe qui défend au coin du terrain.

Il y a but seulement si la balle ou le palet a entièrement franchi la ligne de but.

Déroulement

2 mi-temps de 6 minutes

Engagement par l'une des deux équipes au centre du terrain

Après un but validé, l'engagement se fait au centre du terrain.

Les remplacements peuvent s'effectuer à tout moment choisi par l'équipe.

Variantes

- Elargir les limites du terrain si l'espace le permet.
- Jouer avec un palet ou une balle en fonction du revêtement.

Activité Physique : Jeux de crosse hockey Cycle 3

Actions de coopération et
d'opposition

Compétences

- Coopérer et/ou s'opposer collectivement
- S'impliquer dans un projet collectif
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Situation de rencontre

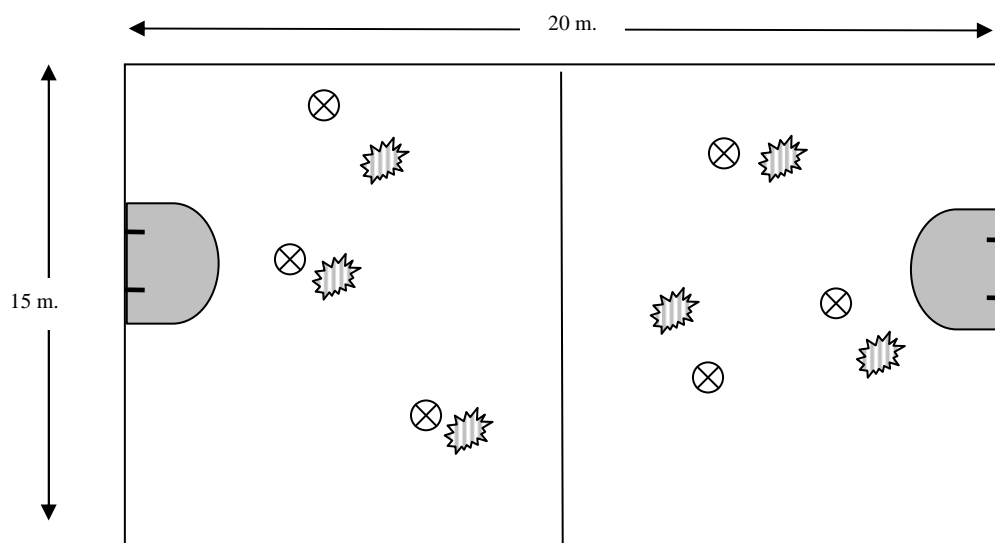
But : Aller marquer un but en jouant avec les crosses.

Terrain et équipes: 20 m. X 15 m.

buts de 1m. X50 cm.

Zone de but de 2 mètres de rayon autour du but

2 équipes mixtes de 6 joueurs (+ remplaçants éventuels)



Matériel

- une crosse par joueur
- une balle ou un palet
- des chasubles de couleur différentes
- des bandes lestées (pour délimiter les zones de but)

Règles

- Interdiction de tenir sa crosse à une main.
- Interdiction de lever sa crosse au dessus du genou lors d'une passe ou d'un tir.
- Pas de gardien de but, cages de 1m.X50 cm.
- Interdiction de pénétrer dans la zone de but.
- Lorsqu'il y a choc entre deux crosses ou deux joueurs, la faute incombe au défenseur.
- Lorsqu'il y a faute ou remise en jeu, les adversaires doivent s'écarter d'au moins 2 mètres.
- Lorsque la balle est sortie de l'aire de jeu par une équipe, elle est remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit où elle est sortie.
- Lorsque la balle est sortie de l'aire de jeu derrière les buts, elle est remise en jeu par l'équipe qui défend au coin du terrain.

Il y a but seulement si la balle ou le palet a entièrement franchi la ligne de but.

Déroulement

2 mi-temps de 10 minutes

Engagement par l'une des deux équipes au centre du terrain

Après un but validé, l'engagement se fait au centre du terrain.

Les remplacements peuvent s'effectuer à tout moment.

Variantes

- Elargir les limites du terrain si l'espace le permet.
- Jouer avec un palet ou une balle en fonction du revêtement.

U.S.E.P. 44

9 rue des Olivettes - BP 74107 – 44041 NANTES Cedex 1

Tel : 02 51 86 33 10 – fax : 02 51 86 33 29

Courriel : usep44@fal44.org - Site : www.usep44.org

Nom du document : DOC PEDA JEUX DE CROSSE
Répertoire : C:\Documents and Settings\fatem\Mes documents
Modèle : C:\Documents and Settings\fatem\Application
Data\Microsoft\Templates\Normal.dotm
Titre :
Sujet :
Auteur : leterme philippe
Mots clés :
Commentaires :
Date de création : 14/09/2008 22:01:00
N° de révision : 51
Dernier enregistr. le : 09/12/2009 10:22:00
Dernier enregistrement par : pc
Temps total d'édition : 304 Minutes
Dernière impression sur : 10/12/2009 11:17:00
Tel qu'à la dernière impression
Nombre de pages : 21
Nombre de mots : 3 688 (approx.)
Nombre de caractères : 20 284 (approx.)