

RENCONTRES
SPORTIVES USEP
2019-2020



Jeux traditionnels et
collectifs
JANVIER 2019



Liaison GS / CP

Cycle 2 et 3

8 classes sur la journée, 4 par demi-journée



USEP 93

**8, rue Claude Bernard
93008 Bobigny Cedex**

Tél : 01 43 93 70 97

www.seinesaintdenis.comite.usep.org

@Usep93

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

SIRET N° 399 222 199 00032

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Documents d'appui

Sur les sites :

USEP national : <https://usep.org/index.php/ressources-pedagogiques/>

USEP 93 : <https://seinesaintdenis.comite.usep.org/>

DSDEN 93 : <http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1431>

Lien avec le programme

2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.

Ces expériences corporelles visent également à développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation. La participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre cherchent à lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons. Les activités physiques participent d'une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter.

Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérobier des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

B.O.

Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

2.2. Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

► CYCLE 2 ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées :

- » 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.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
» Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. » Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. » Accepter l'opposition et la coopération. » S'adapter aux actions d'un adversaire. » Coordonner des actions motrices simples. » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. » Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bérét, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

► CYCLE 3 ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- » S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- » Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- » Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- » Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- » Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

1) Cadre :

Capacité d'accueil :

8 classes : 4 le matin et 4 l'après-midi.

Horaires :

Pour le matin :

Accueil à partir de 9h30. Début des ateliers à 10h. Fin des ateliers à 11h30.

Pour l'après-midi :

Accueil à partir de 13h30. Début des ateliers à 14h. Fin des ateliers à 15h30.

Organisation générale :

Infrastructure à disposition : Gymnases

Encadrement :

Chaque classe est encadrée par 3 adultes : l'enseignant et 2 accompagnateurs.

Sécurité :

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.

Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

Transport :

Le transport est à la charge de l'école et des enseignants.

Matériel :

L'ensemble du matériel pour le bon déroulement de la rencontre est à la charge de l'USEP93.

Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres USEP 93

Pour l'élève	Pour l'enseignant
- Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre. - Répondre aux fondamentaux de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre. - Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes. - Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques. - Se dépasser par l'aspect compétitif. - Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière - porter secours) et langagières. - S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.	- Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux. - Construire une démarche d'apprentissage. - Programmer. - Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage. - Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet. - Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier... - Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement. - Evaluer ... Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire). - Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves. - Créer du lien avec les autres disciplines scolaires. - Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée

2) Organisation des demi-journées :

Les demi-journées auront une organisation différente en fonction du lieu, du nombre de classe, du matériel à disposition et du temps. En tous les cas les élèves feront des jeux différents.

Voici les trois jeux à préparer :

A. Le cycle 1

LES DEMENAGEURS

Objectifs :

Maîtrise du corps (course), de l'espace (rester dans son espace, ne pas se tromper de maison)
Reconnaissance de son appartenance à une équipe, en reconnaissant sa couleur
Respect des règles simples

But du jeu :

Remplir son contenant le plus rapidement possible.

Organisation :

4 équipes de 5 ou 6 joueurs (rouge – jaune – vert – bleu).
4 objets de même couleur par joueur d'une équipe soit 20/24 objets par équipe, des dossards pour différencier les équipes, des plots (pour délimiter l'espace), un contenant commun et 4 contenants : 1 par couleur.

Consignes :

Vous devez transporter tous les objets de votre couleur qui se trouvent dans la caisse du milieu jusqu'à votre maison (caisse). Un seul objet à la fois.

Déroulement :

Au signal sonore prendre un objet dans la caisse centrale, le rapporter dans sa maison.
Retourner en chercher un autre jusqu'à épuisement.

L'équipe gagnante est celle qui a rapporté tous ses objets dans sa maison en premier.

Mettre en place des « arbitres » qui vérifient que les objets rapportés sont de la bonne couleur, qu'on ne se bouscule pas, qu'on n'arrache pas un objet des mains d'un camarade et qui gèrent le temps, si l'on joue en temps limité. (Possibilité d'utiliser un sablier fabriqué)

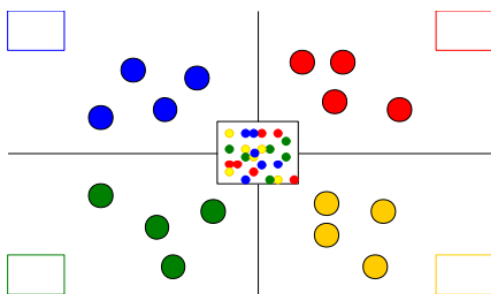
1^{er} cas, si plus de 20 élèves : une équipe arbitre.

2^{ème} cas, avec dispositif cité plus haut : 3 équipes jouent, 1 équipe arbitre.

Critères de réussite

Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :



Variantes :

Au lieu de couleurs utiliser des formes (carré – triangle – cercle – étoile – rectangle...).

LE PARACHUTE

Objectifs :

Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise de l'objet
Réagir à un signal
Respecter des règles simples
Anticiper, prévoir

But du jeu :

Pour les pêcheurs, attraper le plus grand nombre de poissons.

Organisation :

4 groupes de couleurs correspondant aux couleurs du parachute.
Parachutes, foulards ou anneaux pour appâts et dossards aux couleurs du parachute

Consignes :

Les pêcheurs vous allez chanter une chanson en gardant le filet en l'air. Lorsque vous arrêtez de chanter, vous abaissez le filet afin de prendre le plus de poissons possibles.
Les poissons vous, vous allez essayer de passer dessous, sans vous faire prendre dans le filet.

Déroulement :

2 des groupes de couleurs tiennent le parachute et le maintiennent en l'air, ils sont les pêcheurs.
Les 2 autres groupes sont les poissons, ils doivent passer sous le parachute pendant tout le temps de la chanson.
Les pêcheurs choisissent une chanson. Au signal convenu, ils emprisonnent les poissons en abaissant le parachute. On compte le nombre de poissons pris. On inverse les rôles.

Critères de réussite

Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :



Variantes :

Dire la suite numérique, une comptine.
Faire 4 groupes correspondant aux couleurs, alterner les alliances (R et V - R et B - R et J ...)
Mettre des appâts sous le filet (au centre du parachute), aller chercher n'importe quel appât, puis un appât correspondant à sa couleur de dossard.

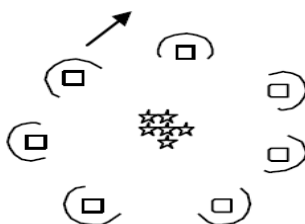
LES LAPINS

Objectifs :

Réagir à un signal enchaîner un ramper, une course, un ramper
Respecter des règles simples
Aborder la notion d'équipe.

But du jeu :

S'emparer d'un objet (carotte) le plus rapidement possible après un ramper, une course et un ramper avant qu'il n'en reste plus.



lapin □
arbre (
carotte ☆

Organisation :

Objets à transporter (foulards, anneaux...) symbolisant les « carottes »

Consignes :

Sortez du terrier en passant entre les racines de l'arbre (jambes du camarade), faites le tour de la clairière (du cercle), retournez au terrier en repassant entre les racines de l'arbre (jambes) pour prendre une carotte.

Déroulement :

(Double cercle avec nombre de carottes au centre inférieur de 1 au nombre de lapins)

Les arbres : cercle extérieur : debout jambes écartées.

Les lapins : cercle intérieur : assis en tailleur devant les arbres.

Au signal, passer sous le pont formé par les jambes « des arbres », faire le tour du cercle (tout le monde dans le même sens) et repasser sous les jambes de son arbre pour prendre une carotte.

Pas d'élimination comptabiliser les points

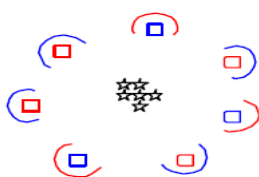
Soit : par couple

Soit : par équipe, dans ce cas alterner arbre et lapin.

Critères de réussite :

Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :



A la deuxième manche
inverser les rôles

B. Les cycles 2 et 3.

POULES/RENARDS/VIPERES

Matériel : 3 jeux de maillots de couleur pour différencier les équipes et un foulard par enfant à accrocher dans le dos.

Organisation : 3 équipes sont constituées :

- les **poules** qui doivent attraper les vipères
- les **renards** qui doivent attraper les poules
- les **vipères** qui doivent attraper les renards

Chaque équipe possède son propre camp où les joueurs peuvent se reposer et dans lequel on amène les adversaires capturés.

Lieu : on peut jouer dans une cour d'école ou un gymnase mais ce jeu prend tout son intérêt sur un terrain comportant des obstacles et d'une surface relativement importante (clairière ...)

Règle :

Pour prendre un joueur poursuivi, on doit lui arracher le foulard qu'il porte dans le dos et laisser ce foulard à l'endroit de la prise.

Le joueur pris est accompagné jusqu'à la prison par son adversaire.

Pour délivrer les prisonniers leurs partenaires doivent leur apporter des foulards récupérés au sol. Dès qu'un foulard est accroché, le joueur peut reprendre le jeu.

Gain de la partie :

- Lorsque tous les joueurs d'une équipe sont pris, on compte les joueurs des deux autres équipes restant en jeu
- On fixe un temps de jeu à l'issue duquel le décompte des joueurs est effectué.



BALLE AU CAPITAINE

Ce jeu se pratique sur un terrain de hand ball (environ 40 m x 20 m). On adapte la taille du terrain à l'âge des enfants. La zone est matérialisée par un demi-cercle de 5 mètres de rayon.

Chaque équipe est composée de sept joueurs.

Un cerceau est placé au centre de chaque zone.

Un **capitaine** est désigné par chaque équipe et va se placer à l'intérieur du cerceau adverse.

But du jeu :

Réussir à faire une passe précise au **capitaine**.

Celui-ci ne peut pas sortir du cerceau pour récupérer la balle.

Règle du jeu :

Aucun joueur ne peut pénétrer dans les zones.

Le joueur qui a la balle ne peut pas se déplacer avec elle.

Si le ballon est bien récupéré par le capitaine, l'équipe marque un point. L'équipe adverse réengage alors de devant sa zone et laisse, à l'équipe qui a marqué, le temps de regagner son camp (cela permet de souffler !)

Si le ballon est mal récupéré, c'est aussi l'équipe adverse qui réengage de la même manière.

Une touche est jouée à l'endroit où le ballon est sorti du terrain par l'équipe qui ne l'a pas touché en dernier.

Il est interdit d'arracher la balle des mains de l'adversaire.

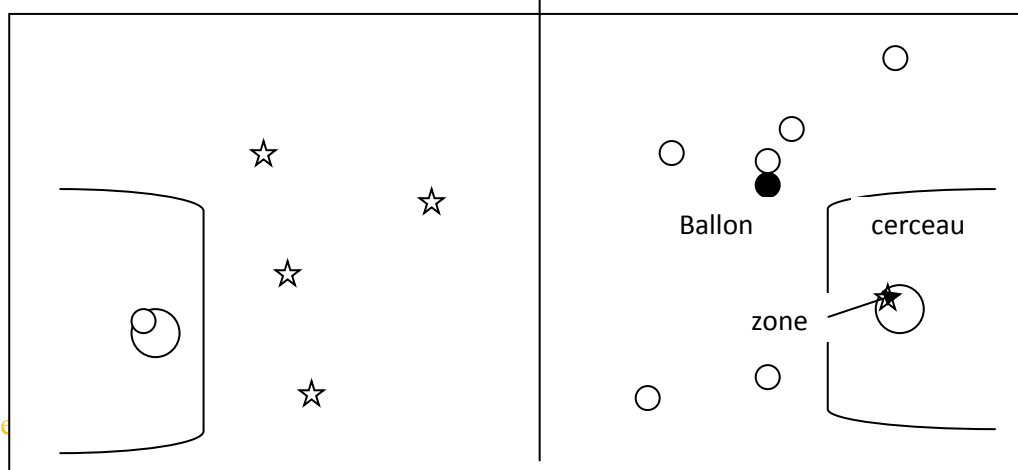
Lors d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se placer à trois mètres du porteur du ballon. Si c'est un coup franc devant la zone, ce sont les attaquants qui reculent pour le jouer.

Remarque

Au début, tous les enfants veulent être capitaine. Devant une certaine inaction de la situation, ils veulent ensuite changer. On peut donc changer de capitaine à chaque point marqué.

Progression possible

Apprentissage de la passe, jeu des 3 passes, jeu des cinq passes, ballon poteau (comme le ballon capitaine mais avec une cible à faire tomber, et pas un capitaine...) **Situation à chaque engagement**



LE MAITRE DU SOUFFLE

Terrain :

Un terrain d'environ 20 m x 10 m, partagé en deux dans le sens de la largeur, est nécessaire pour la participation d'une classe entière (*chacun adaptera le terrain à sa classe*).

Chaque équipe choisit un camp et s'y répartit.

Démarrage du jeu :

Le tirage au sort désignera l'équipe qui aura l'initiative.

Un joueur sera choisi pour aller défier le camp adverse.

Déroulement du jeu :

Le joueur désigné pour aller défier le camp opposé va devoir pénétrer en territoire adverse pour essayer d'y toucher le maximum d'adversaire avant de regagner son camp.

MAIS, dès qu'il franchit la ligne médiane, il est obligé d'émettre un son prolongé, ininterrompu et audible de tous dans le registre de son choix, grave ou aigu. Il doit le maintenir pendant toute la durée de son incursion chez les adversaires.

Rôle des joueurs défiés :

Ils doivent éviter de se faire toucher par le "crieur".

Ils peuvent tenter de le retenir physiquement afin qu'il épuise son souffle avant de regagner son camp.

Évolution du jeu :

Trois possibilités sont à envisager :

1-Le "crieur" parvient à revenir dans son camp (il suffit pour cela de poser un pied dans son camp); dans ce cas tous les joueurs adverses qui ont été touchés ou qui auront été en contact physique avec lui sont éliminés.

2-L'équipe défiée s'empare du "crieur" et le retient hors de son camp jusqu'à lui faire perdre son souffle. Le "crieur" est éliminé.

3-Aucun contact n'est établi entre le "crieur" et l'autre équipe et le crieur revient dans son camp sans cesser d'émettre un son. Personne n'est éliminé.

Quel que soit le cas de figure, les rôles s'inversent après chaque défi.

L'équipe gagnante est celle qui parvient la première à éliminer tous les adversaires.

Quelques précisions :

Tout joueur qui pénètre dans le camp adverse sans émettre de son est éliminé.

Si 2 joueurs de la même équipe pénètrent dans la camp adverse (manque de concertation...) ils sont tous les deux éliminés (c'est toujours un défi individuel face à l'équipe adverse)

Tout joueur de l'équipe défiée qui sort des limites de son camp est éliminé.

Le nombre de joueurs qui tentent de se saisir du "crieur" n'est pas défini, ça peut être toute l'équipe...

Aucun acte brutal n'est toléré de même que les chatouilles. Il est interdit de baillonner le "crieur"

Les joueurs éliminés se placent au bord du terrain.



3) Le Pique-nique :

Les classes pourront venir manger avant ou après leur rencontre, elles devront se mettre dans les tribunes et bien entendu respecter les lieux et les consignes spécifiques.

RENCONTRES USEP AVEC PIQUE-NIQUE

AVANT LA RENCONTRE

1) Présenter la rencontre et préparer notamment le pique-nique « objectif : 0 déchet »

En classe, projeter ou montrer le haut de l'affiche :



Questionnement collectif après lecture :

- A qui s'adresse ce message ?
- A quelle occasion va-t-il servir ?
- A quoi devons-nous faire attention ? Pourquoi ?

Définir le projet : Nous allons essayer le jour de cette rencontre de laisser le moins de déchets possible après le pique-nique...

Et, s'il nous reste des déchets, il faudra les trier.

Compléter le slogan : « **JETONS MOINS,.... JETONS BIEN** »

2) Inventaire de propositions:

- Relever quelques propositions d'élèves.
- Les compléter en dévoilant toute l'affiche :
 - A) Observer les 3 aliments présentés dans la partie « trop de déchets »
 - « Que reste-t-il quand on a mangé ces aliments » ?
 - > LES EMBALLAGES, beaucoup d'emballages, surtout si le pique-nique est individuel.
 - De plus, ces emballages sont surtout des PLASTIQUES, difficiles à recycler et polluants.
 - Pour moins jeter, nous pouvons choisir des aliments avec moins d'EMBALLAGES.
 - > DES RESTES DE NOURRITURE
 - Pour moins jeter, nous pouvons éviter de GASPILLER.



B) Observer la 4^{ème} illustration : un emballage + des couverts en plastique et une serviette en papier, à usage unique.

Pour moins jeter, nous pouvons aussi préférer les ustensiles que l'on peut REUTILISER.

- Option : projeter les photos des déchets collectés après un cross départemental



Est-ce que le slogan « Jetons moins, jetons bien » convient à cette rencontre ? ... **Débat**

3) Poursuivre la recherche de solutions, éventuellement en 2 groupes :

JETONS MOINS

Matériel : l'affiche entière, fiche « exercice jeter moins » ou étiquettes pour TBI

Consigne : Relie un emballage ou un ustensile qui va laisser des déchets avec une solution « 0 déchet »

JETONS BIEN

Matériel : fiche « exercice jeter bien » ou étiquettes pour TBI, affichettes des 3 poubelles de tri, telles qu'elles seront proposées sur les lieux des rencontres USEP.

Consigne : Place les déchets de pique-nique dans la poubelle correspondante.

4) Mise en commun

5) Bilan

Chacun de nous va essayer de préparer son pique-nique à la maison, en prenant des idées « zéro déchet » vues sur l'affiche ou en en trouvant d'autres.

- *rappel des 3 principes « pour moins jeter... » (cf § 2) > trace écrite.*
- Joindre un mot explicatif aux familles (fichier modifiable joint) et si possible l'image de l'affiche « zéro déchet ».

PENDANT LE PIQUE-NIQUE DE LA RENCONTRE :

- Faire observer les solutions « zéro déchet ».
- Trier les déchets restants, observer grâce aux sacs transparents la quantité et la nature de l'ensemble des déchets collectés, **prendre des photos.**

- Faire un bilan (à défaut, le faire en classe) en s'appuyant sur les codes couleur utilisés pour les types de déchets :

- **VERT** /restes de nourriture (compostables) : seront recyclés par la nature, mais **ATTENTION AU GASPILLAGE !**

- **ORANGE** / emballages recyclables : Bouteilles, canettes, briquettes, plastiques durs, cartons : seront transportés, transformés pour faire d'autres objets mais **ATTENTION A LA QUANTITE !**

- **ROUGE** / emballages non recyclables : plastiques souples, pots de yaourt, papiers de gâteaux, emballages de compote... : seront transportés et brûlés (gaspillage et pollution), **A REDUIRE ABSOLUMENT !**

Rq : L'USEP pourra établir un score en fonction de la quantité de déchets, de leur nature et du nombre d'élèves, à améliorer au fur et à mesure des rencontres.

PROLONGEMENTS EN CLASSE :

- Affiner le bilan : identifier les réussites et les points à améliorer pour une prochaine rencontre.

- Débat au sujet des **faux « zéro déchet »** : est-ce qu'un paquet de chips versé à la maison dans une boîte réutilisable permet de répondre à l'objectif « zéro déchet » ? > piste possible : préférer les préparations « maison », sans emballage...

- Approfondir la thématique des déchets (malle « Rouletaboule » disponible en circonscription, outils fournis par les collectivités locales, manuels de géographie CIII)

> définir un déchet, élargir la problématique à d'autres déchets.

>CIII : Faire la différence entre **REUTILISER** (cycle de l'objet) et **TRIER** pour **RECYCLER** (cycle de la matière).

POUBELLE « EMBALLAGE NON-RECYCLABLE »



la ligue de l'enseignement
F.A.L. de la Seine-Saint-Denis

l'USEP

LA DIVULGATION
PAR UNE POUSSE

Conception graphique et illustrations : Simon Vigier - Service Éducation à l'Environnement - Ligue de l'Enseignement - FAL 19

POUBELLE « EMBALLAGE RECYCLABLE »



la ligue de l'enseignement
F.A.L. de la Seine-Saint-Denis

l'USEP

LA DIVULGATION
PAR UNE POUSSE

Conception graphique et illustrations : Simon Vigier - Service Éducation à l'Environnement - Ligue de l'Enseignement - FAL 19

POUBELLE « DECHETS ORGANIQUES »



la ligue de l'enseignement
F.A.L. de la Seine-Saint-Denis

l'USEP

LA DIVULGATION
PAR UNE POUSSE

Conception graphique et illustrations : Simon Vigier - Service Éducation à l'Environnement - Ligue de l'Enseignement - FAL 19

Mini jeu 1

JETER BIEN. Place les déchets de pique-nique dans la poubelle correspondante.

Matériel : planche d'étiquettes à découper ou images séparées à insérer dans un document smartnotebook (ou autre) pour TBI.

SOLUTION : fichiers : « poubelle verte.pdf », « poubelle orange.pdf », « poubelle rouge.pdf ». Tu retrouveras ces affichettes le jour de la rencontre USEP !

POUBELLE « DECHETS ORGANIQUES »		POUBELLE « EMBALLAGE RECYCLABLE »		POUBELLE « EMBALLAGE NON-RECYCLABLE »	
					
					
					
					

Mini jeu 2

JETER MOINS... Relie un emballage ou un ustensile qui va laisser des déchets avec une solution « 0 déchet »

Utiliser les images séparées du sous-dossier « étiquettes jeter moins » pour les insérer dans un document smartnotebook (ou autre) pour TBI.

SOLUTION : affiche « Zéro déchet »



Exemple de communication aux familles.

..... toute la journée aura lieu une rencontre sportive (.....) à
..... Les écoles dey participeront.

Votre enfant aura besoin d'une tenue de sport adaptée à la météo et d'un pique-nique.

Avec les organisateurs de la rencontre (USEP), nous aimerions que ce pique-nique soit « zéro déchet » :

- avec le moins d'emballages jetables possible (papier, plastique, aluminium, ...)
- avec des boîtes, sachets et gourdes réutilisables.
- avec, si possible, des préparations « maison ».

En classe, nous avons travaillé sur ce sujet. Le jour de la rencontre, les enfants seront aussi invités à trier les déchets restants.

Merci de votre compréhension et de votre aide.

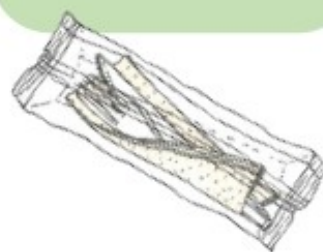
PIQUE NIQUE ZERO DECHET

EN SORTIE
JETONS MOINS

EVITE LES !
PAQUETS DE BISCUITS ET BONBONS
BOUTEILLES EN PLASTIQUE
SANDWICHS SOUS VIDE
PAQUETS DE CHIPS
CANETTES



 **TROP DE DECHETS**



ZERO DECHET



ET POURQUOI PAS ?

UN SANDWICH EMBALLÉ DANS UN TISSU, UNE BOTTE
DES CHIPS MAISON OU DES BÂTONNETS DE LÉGUMES
UNE SALADE COMPOSÉE MAISON
UN GÂTEAU OU UN FRUIT

Y PENSER !

UNE SERVIETTE EN TISSU
UNE GOURDE
DES COUVERTS RÉUTILISABLES
UNE BOÎTE DE PIQUE-NIQUE



SE RENCONTRER, PARTAGER ET PRODUIRE ZERO DECHET

Conception graphique et illustrations : Simon Vigier - Service Éducation à l'Environnement - Ligue de l'Enseignement - FAL 19

4) Recyclage des Bouchons et des Piles

L'USEP 93 s'engage dans le recyclage des bouchons et des piles en proposant et en incitant les classes à les ramener lors des rencontres.

Après avoir récupéré tous ces objets, l'USEP 93 les donnera à des associations.

[Site Les bouchons d'amour](#)



5) La fiche navette (élèves en situation de handicap) :

Cette fiche concerne seulement les élèves en situation de handicap qui vont participer à la rencontre.

Le but est d'échanger avec l'enseignant afin de trouver des adaptations afin que l'élève puisse participer à la rencontre dans les meilleures conditions.



Document de liaison enseignants-organiseurs



FICHE NAVETTE des besoins éducatifs particuliers des enfants. Organisation de la rencontre sportive en vue de son accessibilité réelle (esprit de la loi du 11 février 2005 « pour l'égalité des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées »).

1. Description

- Cette fiche navette renseigne sur les besoins éducatifs des enfants et permet d'anticiper les adaptations nécessaires du protocole de la rencontre sportive USEP.
- Cette fiche navette est proposée, très en amont de la rencontre, aux enseignants et animateurs qui inscrivent un groupe ou une classe à une rencontre sportive USEP.
- Elle fait l'objet d'échanges, autant que nécessaire, entre les organisateurs et les enseignants ou animateurs.

2. But

- Proposer une rencontre sportive accessible, valorisante et favorisant le « vivre ensemble » (principe d'égalité de droit et de fait).
- Adapter le protocole et les situations de la rencontre afin de créer les conditions nécessaires à une participation la plus autonome possible de chaque enfant à tous les rôles sociaux proposés (sportif, arbitre, observateur, organisateur...).
- Préserver l'enjeu des activités pour chacun des participants afin que tous puissent trouver du plaisir à pratiquer.



Document de liaison enseignants-organiseurs

1

3. Incontournables



● Communication de la fiche navette

Le projet s'appuie sur une rencontre existante ou bien fait l'objet d'une nouvelle rencontre sportive. Dans tous les cas, la fiche navette est envoyée à tous les participants potentiels dès la première communication (même les groupes qui n'ont pas d'enfants en situation de handicap reconnus par la MDPH. En effet d'autres enfants peuvent, également, avoir besoin d'adaptation des situations en fonction de besoins éducatifs particuliers).

● Respect éthique

Les données échangées ne signalent que le prénom des enfants et pas leur nom. Les données restent confidentielles entre les responsables des enfants et les organisateurs. Une fiche spécifique des adaptations individuelles retenues peut être réalisée pour les personnes en charge d'ateliers sportifs.

● Informations sur la rencontre sportive

Les adultes et enfants participants connaissent le protocole et les contenus de la rencontre en amont. Les responsables des groupes prennent soin d'être précis dans cet apport afin de donner du sens à la rencontre sportive et de sécuriser l'ensemble des enfants.

● Préparation de la rencontre sportive

Une préparation des enfants aux activités sportives est nécessaire. Elle permet au responsable du groupe dans lequel il y a des enfants avec des besoins éducatifs particuliers, de prendre en compte les difficultés et de faire des propositions d'adaptation.

● Accueil du public concerné

Les adultes présents lors de la rencontre ont préalablement pris connaissance des documents synthétiques « Caractéristiques et approche pédagogique » de la mallette Sport scolaire et handicap, en fonction des types de situation de handicap rencontrés sur la rencontre afin d'assurer le meilleur accueil à tous les enfants présents. Ces fiches sont communiquées en amont de la rencontre à tous les adultes présents qui interviennent auprès des enfants (enseignants, bénévoles, parents...).



4. Fonctionnement

À partir d'une rencontre sportive existante, pour les organisateurs

- Envoyer le protocole, les ateliers et la fiche navette aux participants potentiels en même temps que la fiche d'inscription.
- Prendre connaissance des besoins éducatifs particuliers signalés et des adaptations proposées sur les fiches retournées par les responsables des groupes.
- Retravailler le protocole et les situations en fonction de ce qui est signalé sur les fiches navettes. S'entourer de partenaires pour que les adaptations proposées soient les plus pertinentes et complètes possibles (ex : FFH, FFSA, enseignant référent ASH, CPC ASH...). Si possible, associer les responsables des groupes concernés.
- Retourner la fiche navette indiquant les nouvelles adaptations du protocole et des situations aux responsables des groupes concernés. Réaliser autant d'allers-retours que nécessaire.
- Prévenir l'ensemble des participants adultes des modifications éventuelles du protocole et des adaptations des situations afin que ceux-ci puissent présenter aux enfants le déroulé et les contenus de la rencontre de façon précise.



À partir de la création d'une nouvelle rencontre, pour les organisateurs

Le protocole est alors élaboré dès le début, du processus, à partir des besoins éducatifs particuliers des enfants signalés sur la « fiche navette des besoins éducatifs particuliers » de chaque classe ou groupe. Les activités peuvent également être choisies en fonction des renseignements apportés



5. Forme

- La fiche navette proposée peut prendre des formes diverses en fonction des besoins et des initiatives collectives en local.
- La forme proposée n'est qu'un exemple qui a déjà été utilisé.

6. Contenu

Voir fiche ci-dessous

- Association USEP
- Enseignant ou responsable du groupe
- Prénom des enfants
- Age
- Besoins éducatifs particuliers
- Adaptations déjà mises en place par l'enseignant ou le référent dans le cadre des activités régulières et sportives de la classe.
- Adaptations proposées par l'enseignant ou le référent au regard du protocole de rencontre et des situations sportives de la rencontre.

Informations supplémentaires

- Accompagnement et encadrement prévus le jour de la rencontre pour les enfants par les enseignants et/ou référents.
- Place souhaitée de l'enseignant ou du référent : suivi des enfants ou tenue d'un atelier ou....
- Nouvelles propositions d'adaptation du protocole et des situations par les organisateurs de façon générale et individualisée en fonction des enfants.
- Retour enseignant ou référent.
- Et ainsi de suite...



Document de liaison enseignants-organiseurs



rencontre sportive accessible
 Association USEP de l'école :
 Enseignant ou référent du groupe :

PRENOM ENFANT	Année de naissance	BESOINS IDENTIFIÉS	ADAPTATIONS REQUIÈRES	ADAPTATIONS PROPOSÉES en fonction du protocole de rencontre	INFO SUPPLÉMENTAIRE

ACCOMPAGNEMENT ET ENCADREMENT / AUX BESOINS DES ENFANTS	Place sollicitée de l'enseignant ou du référent lors de la rencontre
Nombre AVS Parents Enseignant ou référent ...	

DATE	ETAPES FICHE NAVETTE	PROPOSITIONS	
	Nouvelles propositions d'adaptation du protocole et des situations par les organisateurs de façon générale	Propon	Adaptations
	Nouvelles propositions d'adaptation du protocole et des situations par les organisateurs de façon individualisée en fonction des enfants.		
	Retour enseignant ou référent		
	Retour organisateur		



Document de liaison enseignants-organiseurs

6) L'attitude santé :

Lors des rencontres USEP, les élèves pourraient être amenés à coller des gommettes sur une des bâches suivantes afin d'indiquer leurs émotions avant et / ou après la rencontre :

L'USEP bouge ton attitude santé Cycle 2 Cycle 3

Le plaisir

L'USEP bouge ton attitude santé Cycle 2 Cycle 3

L'envie

L'USEP bouge ton attitude santé Cycle 2 Cycle 3

Le progrès

L'USEP bouge ton attitude santé Cycle 2 Cycle 3

L'effort

7) Chartes des participants :

Elèves	Enseignants	Accompagnateurs
Ce que je peux et/ou dois faire		
- Respecter les autres - Respecter les règles - M'amuser - Encourager mes coéquipiers - Serrer la main des adversaires après chaque épreuve - M'hydrater - Ecouter les organisateurs	- Etre actif sur un atelier - Expliquer les consignes et accompagner les enfants - Ramener la trousse à pharmacie - Penser aux pique-niques - Arbitrer - Ramener la fiche navette - Ramener les autorisations de droit à l'image	- Etre en soutien de l'enseignant si besoin - Accompagner un groupe/équipe d'enfants,
Ce que je ne peux et/ou dois pas faire		
- Crier, chahuter - Etre mauvais joueur - Insulter les autres personnes - Me battre - Insulter les organisateurs et les arbitres	- Rester en retrait - Ne pas gérer son groupe classe - Insulter les organisateurs et les arbitres	- Avoir un mauvais esprit - Ne pas soutenir l'enseignant - Insulter les organisateurs et les arbitres