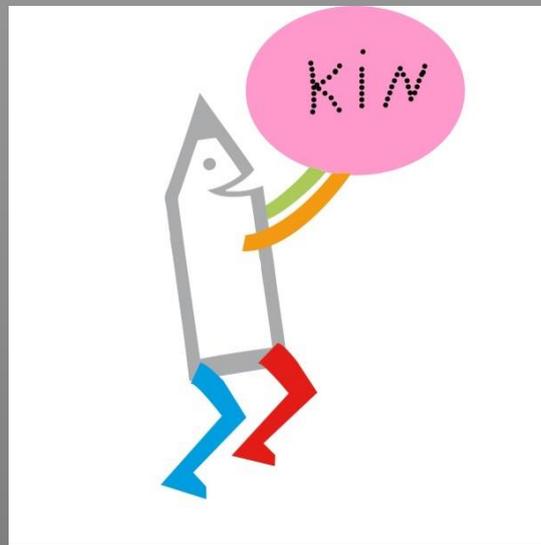


RENCONTRES  
SPORTIVES USEP  
2019-2020



Kin-ball  
Mars 2020



**USEP 93**

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

Tél : 01 43 93 70 97

[www.seinesaintdenis.comite.usep.org](http://www.seinesaintdenis.comite.usep.org)

@Usep93

Association régie par la loi du 1<sup>er</sup> 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 (Ressources Pédagogiques) :

<https://usep.org/index.php/2017/09/06/kinball/>

 USEP 93 (Site Officiel) : <https://seinesaintdenis.comite.usep.org/>

 DSDEN 93 (Carnets de progrès) : <http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1239>

## Lien avec les programmes

## ► 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>» Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</li> <li>» Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</li> <li>» Accepter l'opposition et la coopération.</li> <li>» S'adapter aux actions d'un adversaire.</li> <li>» Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>» S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</li> <li>» Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</li> </ul>	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bérêt, 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).

## Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

► **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
<p>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</p> <p>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Se reconnaître attaquant / défenseur.</p> <p>Coopérer pour attaquer et défendre.</p> <p>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</p> <p>S'informer pour agir.</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérét, 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).</p>

### 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).

## Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

## **A. Cadre :**

### **Capacité d'accueil :**

4 classes par demi-journée

### **Horaires :**

#### **Pour le matin :**

Accueil à partir de 9h30. Début des ateliers à 10h. Fin des ateliers à 11h50.

#### **Pour l'après-midi :**

Accueil à partir de 13h30. Début des ateliers à 14h. Fin des ateliers à 15h50.

### **Organisation générale :**

Infrastructures à disposition : Gymnase ou stade

### **Encadrement :**

Chaque classe est encadrée par 3 adultes au minimum : 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 de l'enseignant.

### **Météo :**

Prévoir une tenue adaptée à tous changements climatiques.

### **Matériel :**

L'ensemble du matériel pour le bon déroulement de la rencontre est à la charge de l'USEP 93.

### **Repas :**

Il est possible pour les classes de manger avant ou après la rencontre le pique-nique sur place.

**B. Contenus :**

Activité proposée	KinBall
<b>AVANT</b>	
<b>Préparation à la rencontre</b>	Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en <b>KinBall</b> . Utiliser les documents des liens mis plus haut.
<b>PENDANT</b>	
<b>Objectifs</b>	Gagner en équipes, le plus grand nombre de jeux.  Développer les compétences du « vivre ensemble ».
<b>Organisation matérielle</b>	Les élèves seront en situation d'opposition et de coopération collectives durant la demi-journée. <b>Chaque classe présente 6 équipes, mixtes et homogènes en niveau.</b>
<b>APRES</b>	
<b>Continuité du projet après la rencontre</b>	Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves. Prolonger la progression en <b>KinBall</b> .

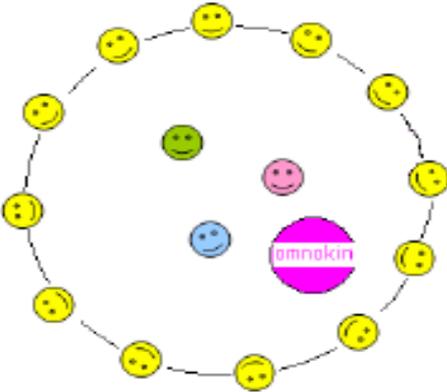
## Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres USEP 93

Pour l'élève	Pour l'enseignant
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre.</li> <li>- Répondre aux fondamentaux de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre.</li> <li>- Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes.</li> <li>- Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques.</li> <li>- Se dépasser par l'aspect compétitif.</li> <li>- Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières.</li> <li>- S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux.</li> <li>- Construire une démarche d'apprentissage.</li> <li>- Programmer.</li> <li>- Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage.</li> <li>- Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet.</li> <li>- Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier...</li> <li>- Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement.</li> <li>- Evaluer ... Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire).</li> <li>- Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves.</li> <li>- Créer du lien avec les autres disciplines scolaires.</li> <li>- Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée</li> </ul>

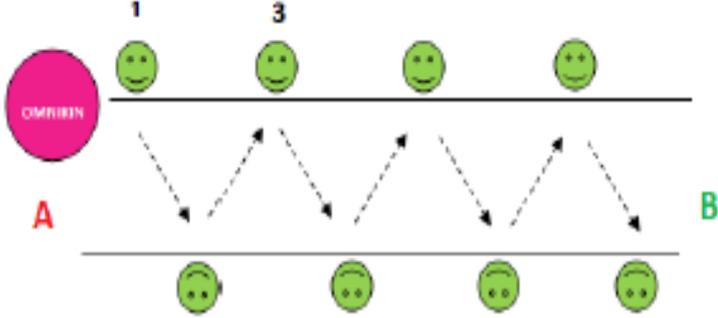
### C. Organisation des demi-journées :

La rencontre est organisée ainsi : un temps d'atelier (Trois situations) et un temps de match.

## TOMATE KIN

<b>OBJECTIFS</b>	S'approprier - contrôler la balle.
<b>BUT</b>	<p><u>Etape 1</u> : Toucher les joueurs du centre avec la balle. Esquiver la balle.</p> <p><u>Etape 2</u> : Lancer la balle en l'air, la bloquer et la contrôler (3 secondes)</p>
<b>ORGANISATION</b>	1 cercle de joueurs avec 3 joueurs au centre du cercle
<b>DÉROULEMENT CONSIGNES</b>	<p>Les joueurs du cercle sans bouger les pieds doivent toucher les joueurs du centre soit en frappant soit en poussant la balle. La balle doit être au sol. Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui a frappé ou poussé la balle.</p> <p>Les joueurs du centre esquivent la balle.</p> <p>5 minutes de jeu.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<b>VARIABLES</b>	Les joueurs extérieurs lancent la balle en l'air, les 3 joueurs du centre doivent la contrôler, la bloquer. La balle ne doit pas toucher le sol.
<b>RÔLES SOCIAUX</b>	<p><u>Le chronométrateur</u> siffle le début et la fin du jeu après 5 minutes.</p> <p><u>Le compteur</u> comptabilise le nombre de tour effectués. Si deux jeux en parallèle (mettre 2 compteurs).</p> <p><u>L'arbitre</u> siffle si :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>~ le joueur est touché</li> <li>~ la balle est bien contrôlée</li> </ul>
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	<p>Comportements observables (Exprimés sous forme de verbes d'action).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>~ Coopérer pour faire tourner le ballon avant de le lancer (1<sup>ère</sup> étape),</li> <li>~ Coopérer (pour bloquer le ballon) (dans la 2<sup>ème</sup> étape).</li> </ul>

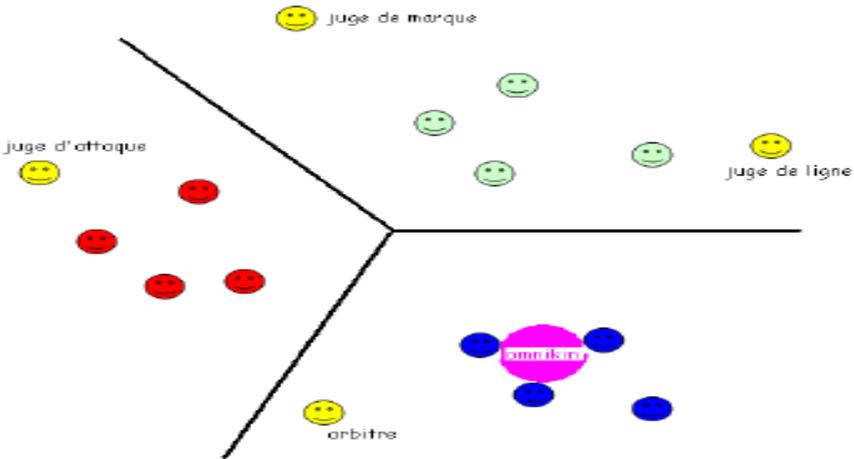
## LES DÉMÉNAGEURS

<b>OBJECTIFS</b>	Contrôle du ballon : lancer - recevoir Se positionner sous le ballon pour le recevoir et le renvoyer
<b>BUT</b>	Familiarisation avec le matériel. Faire parvenir le ballon d'un point à un autre le plus vite possible.
<b>ORGANISATION</b>	1 ballon. Equipes en parallèles. 2 Lignes face à face.
<b>DÉROULEMENT</b> <b>CONSIGNES</b>	Les joueurs sont répartis en quinconce sur 2 lignes Faire parvenir le ballon d'un point A à un point B le plus rapidement possible. 
<b>VARIABLES</b>	Faire 1 puis plusieurs aller/retour.
<b>RÔLES SOCIAUX</b>	
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	Respect des règles - Coopération Contrôle

## KIN TENNIS

<b>OBJECTIFS</b>	Geler la balle - Frapper.
<b>BUT</b>	Frapper la balle pour mettre l'équipe adverse en difficulté.
<b>ORGANISATION</b>	Deux équipes de 4 joueurs + 1 ballon + 1 terrain type Volley au Tennis.
<b>DÉROULEMENT CONSIGNES</b>	<p>Former deux équipes de 4 joueurs.            Une équipe de chaque côté de la ligne médiane du terrain. Mise en jeu par l'une des équipes par tirage au sort ⇒ 3 joueurs gèlent le ballon ; 1 frappe en direction du camp opposé ; l'équipe « adverse » doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol. le geler à 3 et le frapper à leur tour dans le camp opposé.            Si le ballon sort des limites du terrain point pour l'équipe adverse et remise en jeu par la même équipe.</p> <div style="text-align: center;"> </div>
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>~ Quatre équipes de 4 joueurs + un ballon, deux équipes avec dossard dans chaque camp.</li> <li>~ L'équipe qui lance annonce avant de frapper la couleur (visée) concernée. Mêmes principes de jeu (x) et de marquage.</li> </ul>
<b>RÔLES SOCIAUX</b>	<p><u>Le juge de ligne</u> : vérifie que le ballon ne sort pas du terrain.  <u>Le juge de marque</u> : comptabilise les points et désigne le vainqueur.  <u>L'arbitre</u> : vérifie le gel de la balle</p>
<b>VALEURS CITOYENNES SOLLICITEES</b>	Coopérer

## SITUATION DE RÉFÉRENCE

<b>OBJECTIFS</b>	contrôler la balle – déplacer la balle – geler la balle – frapper la balle – comprendre le système d'attribution des points
<b>BUT</b>	<p><i>Pour les attaquants</i> : Appeler une couleur et frapper la balle dans la zone de la couleur appelée dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l'équipe appelée.</p> <p><i>Pour les défenseurs</i> : L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol.</p>
<b>ORGANISATION</b>	<p>Dans un carré de 21m de côté maximum, délimiter 3 espaces par des plots ou des lignes. 4 équipes de 4 joueurs, 1 équipe par espace et une équipe qui arbitre. Des dossards de couleurs différentes.</p> 
<b>DÉROULEMENT CONSIGNES</b>	<p>Chaque équipe occupe une zone sur le terrain et ne peut en sortir.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. L'équipe en possession de la balle, la stabilise avec trois joueurs puis annonce la couleur d'une des deux autres équipes et frappe (dans les 5 secondes) la balle dans la zone occupée par l'équipe appelée.</li> <li>L'équipe appelée tente de réceptionner la balle. Elle peut se déplacer avec la balle tant qu'il n'y a qu'un ou deux joueurs en contact avec celle-ci. Dès qu'un troisième joueur entre en contact, la balle doit être stabilisée sur place. Elle est alors « gelée ».</li> <li>Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter <ul style="list-style-type: none"> <li>~ L'équipe appelée a réceptionné puis gelé la balle, le jeu continue et c'est à elle d'appeler et frapper. Dans le cas où l'équipe appelée réceptionne la balle en dehors des limites du terrain, elle doit revenir à l'intérieur pour la geler, appeler et frapper.</li> <li>~ L'équipe appelée n'a pas réceptionné puis gelé la balle dans le respect des règles. Elle remet en jeu. Elle stabilise la balle à l'endroit du contact de celle-ci au sol ou à l'endroit de la faute, appelle et frappe.</li> </ul> </li> </ol>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>~ La balle sort de la zone sans avoir été touchée, l'équipe qui a frappé la balle remet en jeu à nouveau à l'endroit de la frappe précédente.</li> <li>~ Dans tous les cas, la frappe doit être effectuée dans une limite de 5 secondes après que la balle ait été gelée</li> </ul>
<b>RÈGLES ET FAUTES</b>	Appellation, récupération, 5 secondes, sortie de terrain, intervention sur la balle (pas de tenue), conduite sur le terrain
<b>RÔLES SOCIAUX</b>	<p><i>Le juge de temps, de ligne, d'attaque</i> : observe et signale à l'arbitre toutes les fautes qu'il repère relatives au respect de l'espace, à celui du temps, à celui des règles, aux comportements</p> <p><i>L'arbitre</i> : intervient sur le déroulement du jeu en fonction de son observation ou de celle des juges. Il est en contact direct avec les équipes ; il est au cœur du jeu.</p> <p><i>Le marqueur</i> : relève les points, comptabilise les résultats</p> <p><i>Le chronométrateur</i> : relève le temps des différents tiers temps ou phases de jeu indiqués.</p>

## Feuille de Matches : Formule à 12 en 4 min

**Gagnant : 4 points. Deuxième : 3 points. Match nul 2 points. Troisième : 1 point**

Rencontre 1	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 4

Rencontre 2	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 1

Rencontre 3	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 1	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 2

Rencontre 4	Équipe 4	Équipe 1	Équipe 2	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 3

N°	Poule 1	Match 1	Match 2	Match 3	Total	Place
1						
2						
3						
4						

## Feuille de Matches : Formule à 12 en 4 min

**Gagnant** : 4 points. **Deuxième** : 3 points. **Match nul** 2 points. **Troisième** : 1 point

Rencontre 1	Équipe 5	Équipe 6	Équipe 7	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 8

Rencontre 2	Équipe 6	Équipe 7	Équipe 8	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 5

Rencontre 3	Équipe 7	Équipe 8	Équipe 5	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 6

Rencontre 4	Équipe 8	Équipe 5	Équipe 6	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 7

N°	Poule 2	Match 1	Match 2	Match 3	Total	Place
5						
6						
7						
8						

## Feuille de Matches : Formule à 12 en 4 min

**Gagnant : 4 points. Deuxième : 3 points. Match nul 2 points. Troisième : 1 point**

Rencontre 1	Équipe 9	Équipe 10	Équipe 11	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 12

Rencontre 2	Équipe 10	Équipe 11	Équipe 12	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 9

Rencontre 3	Équipe 11	Équipe 12	Équipe 9	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 10

Rencontre 4	Équipe 12	Équipe 9	Équipe 10	
Nom				
Score				Arbitre
Points				Équipe 11

N°	Poule 3	Match 1	Match 2	Match 3	Total	Place
9						
10						
11						
12						



# RENCONTRES KIN-BALL

**ÉQUIPES : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8**

Équipes	1 <sup>er</sup> match	2 <sup>ème</sup> match	3 <sup>ème</sup> match	Total
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

4 joueurs par équipe.  
 3 matches par équipes.  
 Durée indicative des matches : 8 minutes + 2 min de mise en place.  
 1 point par match perdu.  
 2 points par match nul.  
 3 points par match gagné.

**Ordre des matches : Scores:**

6-8-5                    /        /  
 1-2-3                   /        /  
 4-5-6                   /        /  
 7-8-1                   /        /  
 6-2-3                   /        /  
 2-4-7                   /        /  
 3-5-8                   /        /  
 4-1-7                   /        /



## D. 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<sup>ème</sup> 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 »

- FILM PLASTIQUE
- PAPIER ALUMINIUM
- POT DE YAOURT
- PAPIER BONBONS
- POCHE PLASTIQUE
- PAPIER GÂTEAU
- COMPOTE
- PAQUET CHIPS
- SERVIETTE JETABLE
- OPERCULE

la ligue de l'enseignement F.A.L. de la Seine-Saint-Denis  
 usep  
 LE DÉPARTEMENT DE LA SEINE-SAINT-DENIS

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

## POUBELLE « EMBALLAGE RECYCLABLE »

- CANETTE
- BRIQUE JUS DE FRUITS
- BOUTEILLE PLASTIQUE
- BÔTE SANDWICH
- Sans son opercule !

la ligue de l'enseignement F.A.L. de la Seine-Saint-Denis  
 usep  
 LE DÉPARTEMENT DE LA SEINE-SAINT-DENIS

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

## POUBELLE « DECHETS ORGANIQUES »

- PEAU DE BANANE
- RESTE DE SANDWICH
- RESTE DE GÂTEAU
- TROGNON DE POMME

la ligue de l'enseignement F.A.L. de la Seine-Saint-Denis  
 usep  
 LE DÉPARTEMENT DE LA SEINE-SAINT-DENIS

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 de .....y 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.

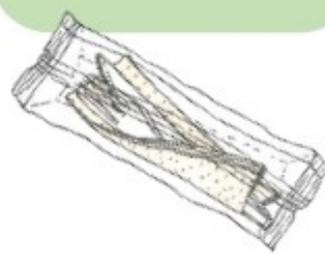
# PIQUE NIQUE ZERO DECHET

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 GATEAU 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



**E. Engagement USEP93 :**

**Recyclage des Bouchons et des Piles**

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

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

[Site Les bouchons d'amour](#)



## F. 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.



## 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 REQUIÉRES	ADAPTATIONS PROPOSÉES en fonction du protocole de rencontre	INFO SUPPLÉMENTAIRE
<b>ACCOMPAGNEMENT ET ENCADREMENT / AUX BESOINS DES ENFANTS :</b>					
Nombre AVS/AO Parents Enseignant ou référent			Place sollicitée de l'enseignant ou du référent lors de la rencontre		
<b>DATE</b>	<b>ETAPES FICHE NAVETTE</b>	<b>PROPOSITIONS</b>			
	Nouvelles propositions d'adaptation du protocole et des situations par les organisateurs de façon générale	Prénom		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

### G. 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 niveau 1  
Cycl 2  
Cycl 3


*Le plaisir*

L'USEP bouge ton attitude santé niveau 1  
Cycl 2  
Cycl 3


*L'envie*

L'USEP bouge ton attitude santé niveau 1  
Cycl 2  
Cycl 3


*Le progrès*

L'USEP bouge ton attitude santé niveau 1  
Cycl 2  
Cycl 3


*L'effort*

## H. Chartes des participants :

Elèves	Enseignants	Accompagnateurs
<b>Ce que je peux et/ou dois faire</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter les autres</li> <li>- Respecter les règles</li> <li>- M'amuser</li> <li>- Encourager mes coéquipiers</li> <li>- Serrer la main des adversaires après chaque épreuve</li> <li>- M'hydrater</li> <li>- Ecouter les organisateurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etre actif sur un atelier</li> <li>- Expliquer les consignes et accompagner les enfants</li> <li>- Ramener la trousse à pharmacie</li> <li>- Penser aux pique-niques</li> <li>- Arbitrer</li> <li>- Ramener la fiche navette</li> <li>- Ramener les autorisations de droit à l'image</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etre en soutien de l'enseignant si besoin</li> <li>- Accompagner un groupe/équipe d'enfants,</li> </ul>
<b>Ce que je ne peux et/ou dois pas faire</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crier, chahuter</li> <li>- Etre mauvais joueur</li> <li>- Insulter les autres personnes</li> <li>- Me battre</li> <li>- Insulter les organisateurs et les arbitres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester en retrait</li> <li>- Ne pas gérer son groupe classe</li> <li>- Insulter les organisateurs et les arbitres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir un mauvais esprit</li> <li>- Ne pas soutenir l'enseignant</li> <li>- Insulter les organisateurs et les arbitres</li> </ul>