

RENCONTRES SPORTIVES ASSOCIATIVES USEP



GoodPlanet MISSION ENERGIE Cycles 1, 2 et 3



Découvrir l'écologie dans un lieu magique !!!



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 (Ressources Pédagogiques - Education au Développement Durable) :
<https://usep.org/index.php/2019/10/03/les-cles-usep-dune-education-au-developpement-durable/>

USEP 93 (Site Départemental Officiel) :
<https://seinesaintdenis.comite.usep.org/ressources-pedagogiques-rencontres-usep-93/>

DSDEN 93 (Ressources Pédagogiques - Education au Développement Durable) :
<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1450>

Les classes USEPIENNES participantes s'engagent à :

- Etudier en amont avec les élèves le projet « **MISSION ENERGIE** ».
- Impliquer les enfants dans la tenue des rôles sociaux au cours du cycle d'apprentissage.
- Respecter l'organisation de la rencontre telle qu'elle aura été prévue.
- **Venir obligatoirement en tenue de sport !!!**
- Venir avec **2 adultes au minimum**.
- Ne pas oublier la **trousse à pharmacie et les fiches de renseignements 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 ».
- Ces assurances ne sont pas nécessaires pour les élèves licenciés à l'USEP.

L'USEP 93 s'engage à :

- Organiser la rencontre.
- Fournir le matériel nécessaire pour la rencontre.
- Communiquer via les réseaux sociaux et le site internet.
- Remettre un diplôme.

Météo :

En cas de pluie prévoir un change.

Transport :

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



Les classes devront prévoir un pique-nique.

Programmes :

Cycle 1

https://www.education.gouv.fr/bo/15/Special2/MENE1504759A.htm?cid_bo=86940

Cycle 2

https://www.education.gouv.fr/bo/15/Special11/MENE1526483A.htm?cid_bo=94753

Cycle 3

https://www.education.gouv.fr/bo/15/Special11/MENE1526483A.htm?cid_bo=94708

Présentation du projet :

Le projet **GoodPlanet** avec l'USEP 93, c'est :

- Une rencontre à la journée pour les classes inscrites au projet.
- Une répartition des classes, par l'éducateurs de l'USEP 93, aux différents ateliers proposés.
- 2 temps de 2h. 2h d'atelier GoodPlanet et 2h d'activités collectives en extérieur. (Jeux collectifs, randonnées, etc.).
- Une production culturelle ou scientifique à faire en classe après la sortie.
- Un temps protocolaire à la fin de journée et une remise de diplômes en fin de projet.
- Une sensibilisation proposée aux élèves à l'outil USEP « l'attitude santé » :

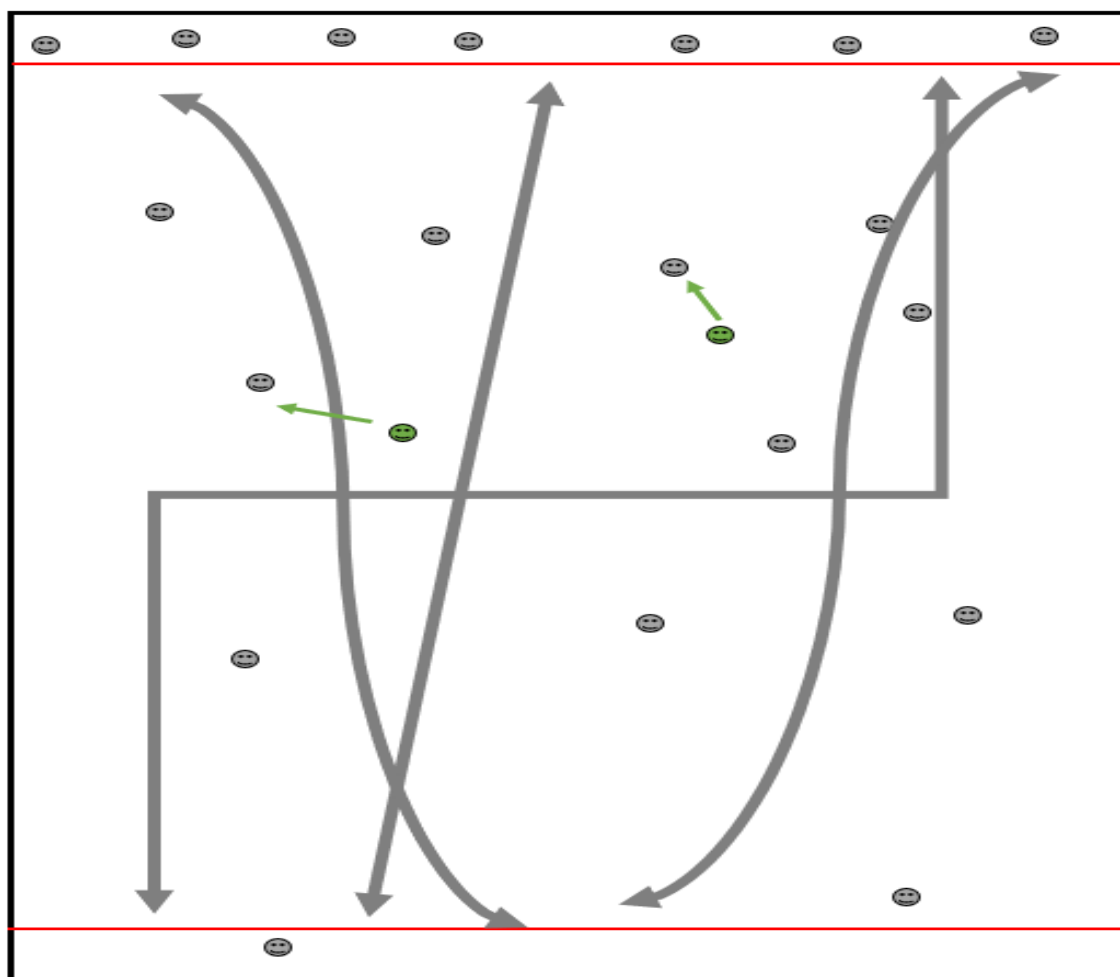
[Attitude santé Cycle 1](#) [Attitude santé Cycle 2](#) [Attitude santé Cycle 3](#)

Ateliers GoodPlanet

Activités collectives

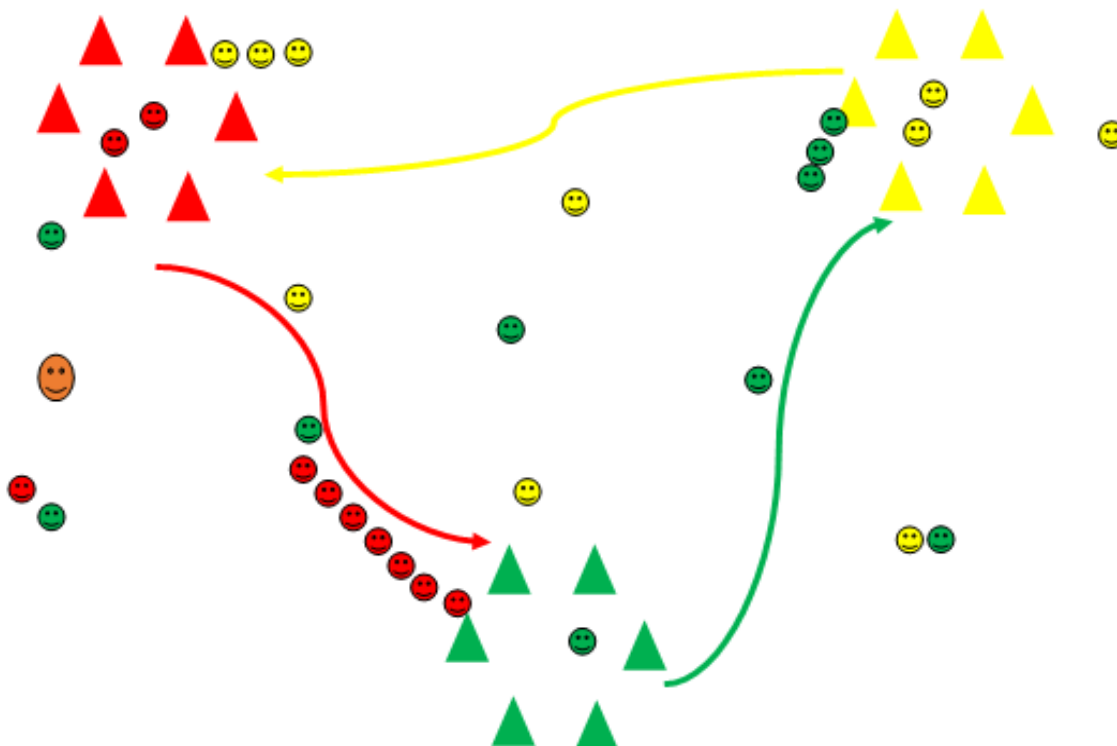
Éperviers

But	Organisation	Consignes
Pour les éperviers, traverser le terrain sans se faire toucher par les chasseurs et essayer d'être le dernier élève à se faire toucher.	Mettre un ou plusieurs chasseurs au milieu du terrain, tous les autres élèves sont des éperviers placés dans leurs maisons à une extrémité du terrain.	Au signal, tous les élèves éperviers doivent se rendre en courant dans leur maison située de l'autre côté du terrain. Les chasseurs doivent toucher un maximum d'éperviers.
Variante		
Augmenter ou réduire la taille du terrain, la taille des maisons. Augmenter ou diminuer le nombre de chasseurs au début du jeu. Introduire un ballon par épervier. Jouer par deux en se tenant la main.		



Poules - Renards - Vipères

But	Organisation	Consignes
<p>Le but du jeu est le même pour chaque équipe : ne pas se faire toucher par l'équipe « Prédatrice » et toucher l'équipe « Proie ».</p> <p>L'équipe qui gagne est celle qui a réussi à attraper tous les enfants de l'équipe « Proie ».</p> <p>Chaque équipe est « Prédatrice » et « Proie » en même temps.</p>	<p>Il y a trois équipes. (Rouge, jaune et Vert).</p> <p>Chaque équipe est dans son cercle de plots : les cercles forment un triangle espacé de plusieurs mètres. (10m ou +).</p>	<p>Qui mange qui ?</p> <p>Le renard mange la poule. La poule mange la vipère. La vipère mange la poule.</p> <p>Au signal, tous les élèves doivent sortir de leurs cercles pour aller toucher leurs proies sans se faire toucher par leurs prédateurs.</p>
Variantes		
<p>Réduire ou augmenter les dimensions du terrain et des maisons.</p> <p>Réduire ou augmenter le nombre de joueurs par équipes.</p> <p>Rajouter un camp BLEU que l'on peut appeler les lions : ils ne peuvent se faire toucher par aucune autre équipe et peuvent toucher n'importe quelle équipe.</p> <p>Déterminer un temps maximum dans sa maison.</p>		



Randonnées

Productions culturelles ou scientifiques