

Les 1ères rencontres de

ESPRIT SPORTIF



l'Esprit Sportif



PRÉFECTURE DE LA
LOIRE ATLANTIQUE

DIRECTION
DÉPARTEMENTALE DE LA
JEUNESSE ET DES SPORTS

Document pédagogique

Crédit Mutuel
Enseignant
- Nantes -
02 28 96 00 75

U.S.E.P. 44 — F.A.L. 44
9 rue des Olivettes—BP 74107—44041 NANTES cedex 1
Tel. : 02 51 86 33 10—fax : 02 51 86 33 29
E-mail : usep44@fal44.org

la ligue de
l'enseignement
Fédération des Amicales Laïques 44

District de Football
14 rue du Leinster—44240 LA CHAPELLE S/Erdre

LES RENCONTRES DE « L'ESPRIT SPORTIF » BALLE AU PIED – USEP

Dans le respect de notre engagement à **former des Citoyens sportifs**, il nous a semblé important de développer des rencontres départementales dans lesquelles l'**Esprit Sportif** des enfants serait valorisé.

Comme support à la mise en œuvre de cette idée, nous vous proposons des rencontres « balle au pied » sur la base du règlement du Foot à cinq USEP (voir document joint).

Dans ces rencontres, la performance « Esprit sportif » de chaque équipe –et donc de chaque classe- sera autant valorisée que la performance sportive elle-même.

Si chaque match gagné peut rapporter 3 points, la réussite aux 6 critères « Esprit Sportif » peut elle aussi rapporter 3 points à chaque match.

A chaque match, 2 équipes jouent, une troisième est chargée de fournir un arbitre et des observateurs de « l'Esprit sportif ». Les observateurs par groupes de 2 ou 3 se répartissent l'une ou l'autre des deux équipes à observer.

Pour assumer le jour de la rencontre ces trois rôles de joueur, d'arbitre et d'observateur, les enfants devront avoir été sérieusement préparés à les tenir.

Chaque équipe devra présenter aux observateurs du match son engagement – préalablement signé- à respecter les six critères « d'Esprit sportif ». Cela peut être l'objet d'un travail préparatoire et d'une exploitation pédagogique en classe laissée à l'appréciation de chaque enseignant dans le cadre de l'Education Civique et de la maîtrise de la langue.

Les six critères retenus par la commission départementale et qui semblaient facilement observables par les enfants sont les suivants :

1. Respecter les règles du jeu et s'y conformer (foot à cinq USEP)
2. Respecter les décisions de l'arbitre
3. Respecter ses partenaires (notamment dans les différences de niveau de jeu)
4. Respecter ses adversaires
5. Savoir perdre / savoir gagner (on gagne avec simplicité / on perd avec sérénité)
6. Respecter l'identité de son équipe (par une tenue sportive identifiable).

Bon travail de préparation et de formation de jeunes citoyens sportifs !

A bientôt sur les rencontres de l'Esprit Sportif

Le Président de l'USEP 44
Philippe LETERME



Esprif
Sportif

Situations d'apprentissage

Séance évaluation diagnostique

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
<p>Jeu "match"</p> <p><u>Objectif:</u> Respect</p> <p>Respect du jeu Respect des règles</p> <p>Des équipes de 5: 4 joueurs plus un gardien de but</p> <p>Tournoi</p>	<p>Schéma de l'exercice matériel et mise en place</p>	<p>Règles du jeu</p> <p>Le gardiens peut relancer au pied ou à la main (mais jamais au delà de la ligne médiane au pied). Les touches se font à la main.</p> <p>A chaque contestation le ballon est avancé de 3 mètres</p> <p>Protocole de début de match et de fin de match</p>
Travail technique de manipulation du ballon		
<p>Atelier</p> <p><u>Objectif:</u></p>	<p>Schéma de l'exercice matériel et mise en place</p>	<p>Règles du jeu</p>
Travail technique de manipulation du ballon		durée : 10 minutes

Jeu

durée : 15 minutes

Atelier

Schéma de l'exercice matériel et mise en place

Règles du jeu

Objectif:

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu du loup	Règles du jeu	
<p>Objectif: Ne pas perdre son ballon malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Tous les joueurs ont un ballon ("joueurs moutons") sauf un qui est le joueur "loup"</p>		<p>Le joueur loup rentre dans l'aire de jeu et cherche à toucher les joueurs "moutons" (les joueurs moutons tiennent leurs ballons dans les mains). Lorsqu'il y parvient, il devient porteur du ballon. Le joueur sans ballon est le loup et il ne doit pas s'attaquer à celui qui a touché son ballon.</p> <p>Attention ! Le joueur qui sort avec son ballon devient loup.</p> <p>Faire plusieurs aires de jeu</p> <p>Possibilité de faire ce jeu avec plusieurs loups</p> <p>Variables C.2: ballon à la main C.3: ballon à la main puis au pied Au choix du porteur du ballon Au signal de l'enseignant tout le monde au pied</p>
Travail technique de manipulation du ballon		durée : 10 minutes
Atelier	Règles du jeu	
<p>Objectif: Conduite du ballon</p> <p>Se déplacer en gardant le contrôle du ballon</p>		<p>Situation 1: (durée : 4 minutes). contourner un plot</p> <p>Situation 2: (durée : 4 minutes). Slalomer entre les 2 plots à l'aller et au retour.</p> <p>Situation 3: (durée : 2 minutes). Challenge vitesse pour chaque situation. Quelle équipe aura accomplie le relai la première?</p>

Atelier

Objectif:

Ne pas perdre son ballon malgré la présence d'un adversaire

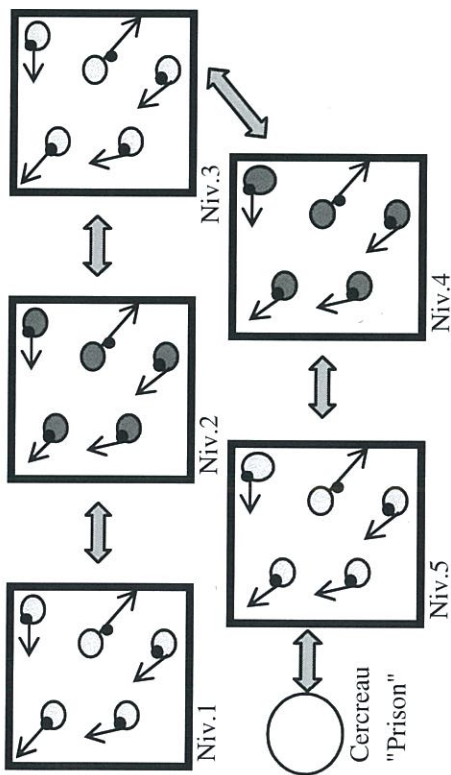
Tous les joueurs ont un ballon au pied.

Objectif de Respect:

Pas de violence (croche pied, pousser adversaire, etc...)

Sanction: 1 exclusion

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Règles du jeu

Suppression du joueur "loup". Tous les joueurs ont un ballon. Tous les joueurs cherchent avec les pieds à la fois à conserver leurs ballons et à faire sortir avec leurs pieds le ballon des autres joueurs de l'aire de jeu. Le joueur dont le ballon est sorti se trouve éliminé. Pour éviter l'élimination définitive, le joueur éliminé joue dans une autre aire de jeu voisine. Faire donc plusieurs aires de niveaux. Dès que le joueur est éliminé, il descend d'un niveau (d'une aire de jeux). Quand le joueur est éliminé dans la dernière zone, il va dans un cerceau "prison". Il pourra de nouveau rentrer quand un nouveau joueur se fait éliminé et prend sa place dans la "prison".

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu du loup	Règles du jeu	
<p>Objectif: Ne pas perdre son ballon malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Tous les joueurs ont un ballon ("joueurs moutons") sauf un qui est le joueur "loup"</p>		<p>Le joueur loup rentre dans l'aire de jeu et cherche à toucher les joueurs "moutons" (les joueurs moutons tiennent leurs ballons dans les mains). Lorsqu'il y parvient, il devient porteur du ballon. Le joueur sans ballon est le loup et il ne doit pas s'attaquer à celui qui a touché son ballon.</p> <p>Attention ! Le joueur qui sort avec son ballon devient loup.</p> <p>Faire plusieurs aires de jeu</p> <p>Possibilité de faire ce jeu avec plusieurs loups</p> <p>Variables: C.2: ballon à la main C.3: ballon au pied</p>
Travail technique de manipulation du ballon		durée : 10 minutes
Atelier	Règles du jeu	
<p>Objectif: Conduite du ballon</p> <p>Se déplacer en gardant le contrôle du ballon</p>		<p>Situation 1: (durée : 4 minutes). contourner un plot</p> <p>Situation 2: (durée : 4 minutes). Slalomer entre les 2 plots à l'aller et au retour.</p> <p>Situation 3: (durée : 2 minutes). Challenge vitesse pour chaque situation. Quelle équipe aura accomplie le relai la première?</p>

Atelier

Objectif:

Ne pas perdre son ballon malgré la présence d'un adversaire

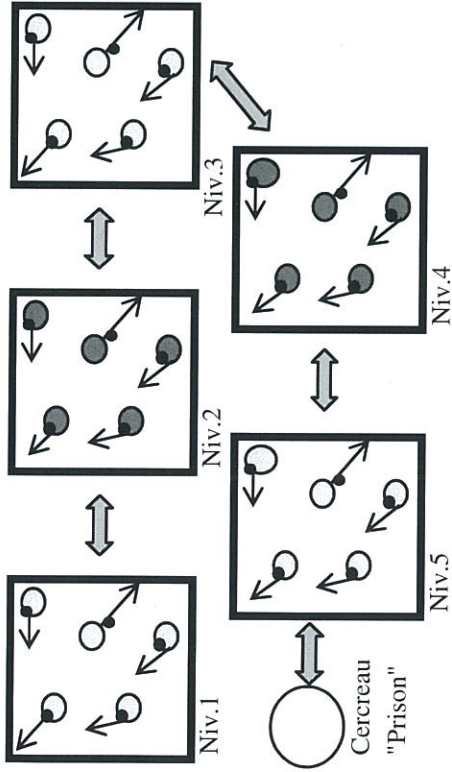
Tous les joueurs ont un ballon au pied.

Objectif de Respect:

Pas de violence
Respect de l'adversaire
(pas de moquerie,...)

Sanction: 1 exclusion

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Dimension des zones: de 10 sur 10 à 15 sur 15

Règles du jeu

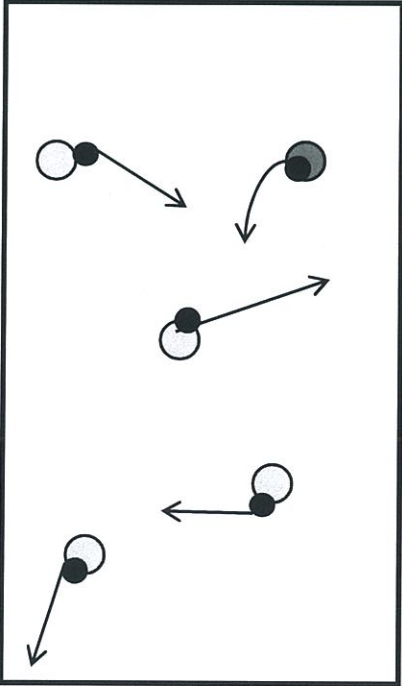
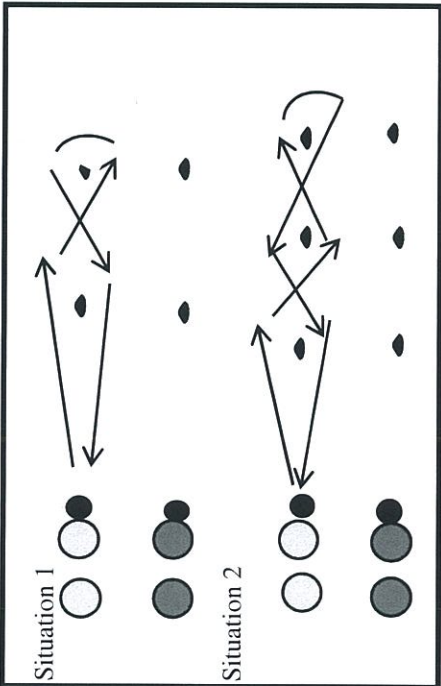
Suppression du joueur "loup". Tous les joueurs ont un ballon. Tous les joueurs cherchent avec les pieds à la fois à conserver leurs ballons et à faire sortir avec leurs pieds le ballon des autres joueurs de l'aire de jeu.

Le joueur dont le ballon est sorti se trouve éliminé.

Pour éviter l'élimination définitive, le joueur éliminé joue dans

une autre aire de jeu voisine. Faire donc plusieurs aires de niveaux. Dès que le joueur est éliminé, il descend d'un niveau (d'une aire de jeux). Quand le joueur est éliminé dans la dernière zone, il va dans un cerceau "prison".

Il pourra de nouveau rentrer quand un nouveau joueur se fait éliminé et prend sa place dans la "prison".

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu du loup	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Ne pas perdre son ballon malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Tous les joueurs ont un ballon ("joueurs moutons") sauf un qui est le le joueur "loup"</p>		<p>Le joueur loup rentre dans l'aire de jeu et cherche à toucher les joueurs "moutons" (les joueurs moutons tiennent leurs ballons dans les mains). Lorsqu'il y parvient, il devient porteur du ballon. Le joueur sans ballon est le loup et il ne doit pas s'attaquer à celui qui a touché son ballon.</p> <p>Attention ! Le joueur qui sort avec son ballon devient loup.</p> <p>Faire plusieurs aires de jeu</p> <p>Possibilité de faire ce jeu avec plusieurs loups</p> <p>variables: C.2: ballon à la main C.3: ballon au pied</p>
Travail technique de manipulation du ballon		durée : 10 minutes
Atelier	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Conduite du ballon</p> <p>Se déplacer en gardant le contrôle du ballon</p>		<p>Situation 1: (durée: 4 minutes) Slalomer entre les 2 plots à l'aller et au retour.</p> <p>Situation 2: (durée 4 minutes) Slalomer entre les 3 plots à l'aller et au retour.</p> <p>Situation 3: (durée 2 minutes) Challenge vitesse pour chaque situation. Quelle équipe aura accomplie le relai la première?</p>

Atelier

Schéma de l'exercice matériel et mise en place

Règles du jeu

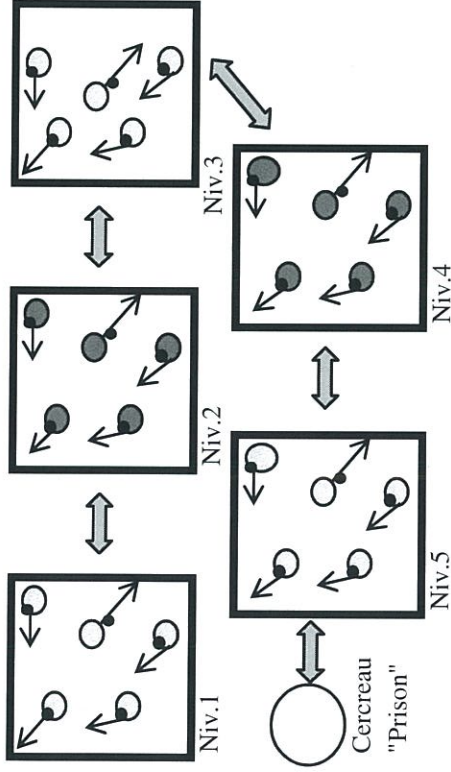
Objectif:

Ne pas perdre son ballon malgré la présence d'un adversaire

Tous les joueurs ont un ballon au pied.

Objectif de Respect:

Pas de violence
Respect de l'adversaire
Pas de Tricherie
(Respect des règles du jeu)
Sanction: 1 exclusion



Dimension des zones: de 10 sur 10 à 15 sur 15

Suppression du joueur "loup". Tous les joueurs ont un ballon.
Tous les joueurs cherchent **avec les pieds** à la fois à conserver leurs ballons et à faire sortir avec leurs pieds le ballon des autres joueurs de l'aire de jeu.
Le joueur dont le ballon est sorti se trouve éliminé.
Pour éviter l'élimination définitive, le joueur éliminé joue dans une autre aire de jeu voisine. Faire donc plusieurs aires de niveaux
Dès que le joueur est éliminé, il descend d'un niveau (d'une aire de jeux). Quand le joueur est éliminé dans la dernière zone, il va dans un cerceau "prison".
Il pourra de nouveau rentrer quand un nouveau joueur se fait éliminé et prend sa place dans la "prison".

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes	
<p>Jeu de l'épervier</p> <p>Objectif: Progresser vers une zone cible Avec un ballon Malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Faire 3 équipes Une équipe ○ Une équipe ● Une équipe ●</p> <p>Démultiplier le jeu (2x)</p>	<p>Schéma de l'exercice matériel et mise en place</p> <p>Prison des chasseurs ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>Prison des chasseurs ● ● ● ● ●</p> <p>○ ●</p> <p>○ ●</p>	<p>Règles du jeu</p> <p>Les porteurs de balle doivent poser leurs ballons (ballon à la main) dans le camp opposé malgré l'opposition d'un chasseur</p> <p>Le chasseur intervient dans la zone centrale de chasse</p> <p>Lorsque les chasseurs ont touché un joueur porteur du ballon.</p> <p>Le joueur touché est alors prisonnier dans la cage des chasseurs</p> <p>Les chasseurs interviennent un par un, les uns après les autres.</p> <p>Les éperviers passent par vague.</p> <p>Une vague équipe jaune</p> <p>Une vague équipe rouge, ainsi de suite</p> <p>Variables C2: Faire une grande surface de chasse très large et peu longue C3: Faire une surface de chasse moins large et plus longue</p>	
<p>Travail technique de manipulation du ballon</p> <p style="text-align: right;">durée : 10 minutes</p>			
<p>Atelier</p> <p>Objectif: Conduite du ballon</p> <p>Se déplacer en "zigzagant" tout en gardant le contrôle du ballon</p>	<p>Schéma de l'exercice matériel et mise en place</p> <p>Situation 1</p> <p>Situation 2</p>	<p>Règles du jeu</p> <p>Situation 1: (durée: 4 minutes) Slalomer entre les 4 plots alignés à l'aller et au retour.</p> <p>Situation 2: (durée 4 minutes) Slalomer entre les 4 plots en quiconce à l'aller et au retour.</p> <p>Situation 3: (durée 2 minutes) Challenge vitesse pour chaque situation. Quelle équipe aura accomplie le relai la première?</p> <p>Variables C2: Faire l'atelier au 2/3 à la main C3: Faire l'atelier 1/3 seulement à la main.</p>	

Atelier

Objectif:

Progresser vers une zone cible
 Avec un ballon
 Malgré la présence d'un adversaire
 Démultiplier le jeu (2x)

Faire 3 équipes

Une équipe ○

Une équipe ●

Une équipe ○

Objectif de Respect:

Pas de violence

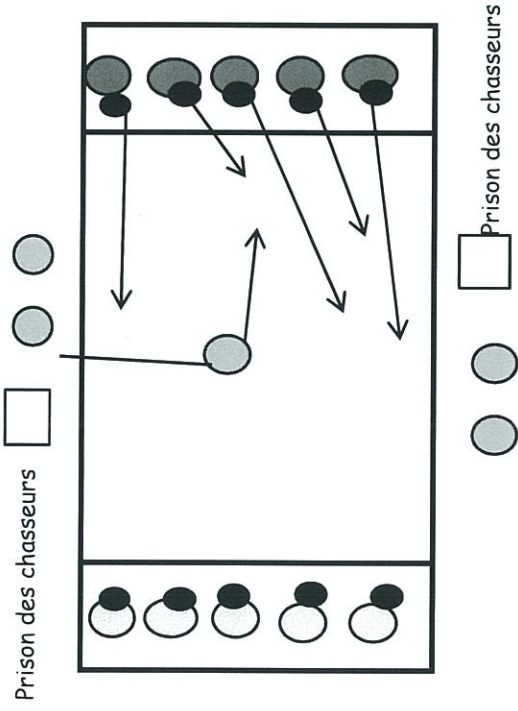
Respect de l'adversaire

Pas de Tricherie

(Respect des règles du jeu)

Sanction: 1 exclusion

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Règles du jeu

Les porteurs de balle doivent poser leurs ballons (ballon au pied) dans le camp opposé malgré l'opposition d'un chasseur

Le chasseur intervient dans la zone centrale de chasse

Lorsque les chasseurs ont sorti le ballon d'un joueur porteur .

Le joueur porteur est alors prisonnier dans la cage des chasseurs

Les chasseurs interviennent un par un, les uns après les autres.

Les éperviers passent par vague.

Une vague équipe jaune

Une vague équipe rouge, ainsi de suite

Variables

C2: Faire rentrer les chasseurs par 2 (du même côté)

C3: Faire rentrer 2 chasseurs rentrant de chaque côté.

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu de l'épervier	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Progresser vers une zone cible Avec un ballon Malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Faire 3 équipes Une équipe ○ Une équipe ● Une équipe ◐</p> <p>Démultiplier le jeu (2x)</p>		<p>Les porteurs de balle doivent poser leurs ballons (ballon au pied) dans le camp opposé maigre l'opposition de 2 chasseurs</p> <p>Les chasseurs interviennent dans la zone centrale de chasse</p> <p>Lorsque les chasseurs ont touché un joueur porteur du ballon.</p> <p>Le joueur touché est alors prisonnier dans la cage des chasseurs</p> <p>Les chasseurs interviennent 2 par 2, duo après duo.</p> <p>Les éperviers passent par vague.</p> <p>Une vague équipe jaune</p> <p>Une vague équipe rouge, ainsi de suite</p> <p>Variables C2: Faire une grande surface de chasse très large et peu longue C3: Faire une surface de chasse moins large et plus longue</p>
Travail technique de manipulation du ballon		
Atelier	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Conduite du ballon en slalom Contournement Conduite du ballon avec crochet Évitement</p> <p>Se déplacer en "zigzagant" tout en gardant le contrôle du ballon</p>		<p>Situation 1: (durée: 4 minutes) Slalomer entre les 4 plots en quiconce à l'aller et au retour.</p> <p>Situation 2: (durée 4 minutes) Crochet sur les 4 plots en quiconce à l'aller et au retour.</p> <p>Situation 3: (durée 2 minutes) Challenge vitesse pour chaque situation. Quelle équipe aura accomplie le relai la première?</p> <p>Variables C2: Faire l'atelier au 2/3 à la main C3: Faire l'atelier 1/3 seulement à la main.</p>

Atelier

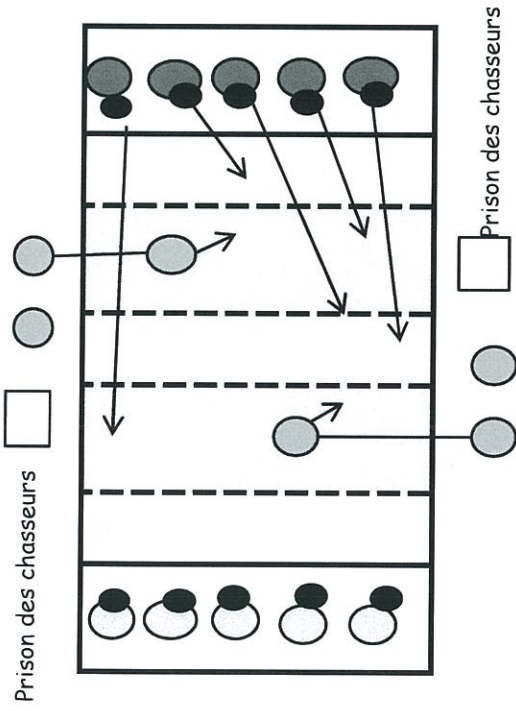
Objectif:

- Progresser vers une zone cible
- Avec un ballon
- Malgré la présence d'un adversaire
- Démultiplier le jeu (2x)
- Faire 3 équipes
- Une équipe ○
- Une équipe ●
- Une équipe ◉

Objectif de Respect:

- Pas de violence
- Respect de l'adversaire
- Pas de Tricherie
- (Respect des règles du jeu)
- Sanction: 1 exclusion

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Règles du jeu

Les porteurs de balle doivent poser leurs ballons (ballon au pied) dans le camp opposé malgré l'opposition de 2 chasseurs. qui interviennent respectivement dans 2 zones médianes limitées. Lorsque les chasseurs ont sorti le ballon d'un joueur porteur. Le joueur porteur est alors prisonnier dans la cage des chasseurs. Les chasseurs interviennent un par un, les uns après les autres. Les éperviers passent par vague. Une vague équipe jaune. Une vague équipe rouge, ainsi de suite

Variables

- C2: Faire rentrer les chasseurs par 2 (du même côté)
- C3: Faire rentrer 2 chasseurs rentrant de chaque côté.

durée : 10 minutes	
Jeu de mise en situation	
Jeu de l'épervier	Règles du jeu
<p>Objectif: Coopérer pour progresser vers une zone cible avec un ballon Malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Faire des couples de joueurs et une équipe de chasseurs</p> <p>Démultiplier le jeu (2x)</p>	<p>Les couples de joueurs doivent poser leur ballon (ballon à la main) dans le camp opposé malgré l'opposition d'un chasseur qui intervient dans une zone médiane limitée. Lorsque le chasseur a attrapé le ballon d'un couple. Ce couple est alors prisonnier dans la cage des chasseurs. Les chasseurs interviennent un par un, les uns après les autres. Les joueurs passent par vague de deux. Un couple jaune Une couple rouge, ainsi de suite</p> <p>Variables C2: Faire une grande surface de chasse très large et peu longue C3: Faire une surface de chasse moins large et plus longue</p>
Travail technique de manipulation du ballon	
durée : 10 minutes	
Atelier	Règles du jeu
<p>Objectif: Passe de face</p> <p>Etre capable de transmettre le ballon à un partenaire Coopérer avec un partenaire</p> <p>Démultiplier l'atelier</p>	<p>Situation 1: (durée: 5 minutes) Passe de face. Les joueurs sont par deux. Un joueur vide son panier et transmet le ballon à son partenaire qui lui remplit sa réserve. Quel couple aura rempli sa réserve en premier? ... Puis changer les rôles.</p> <p>Situation 2: (durée : 5 minutes) Passe de face en passer suit. Les joueurs sont par deux. Un joueur vide son panier et transmet le ballon à son partenaire et suit le ballon qu'il donne. L'autre joueur, lui remplit la réserve et va vider à nouveau le panier. Quel couple aura rempli sa réserve en premier?...</p>
Schéma de l'exercice matériel et mise en place	
<p>Prison des chasseurs</p> <p>Prison des chasseurs</p>	<p>Situation 1</p> <p>Situation 2</p>

Atelier**Objectif:**

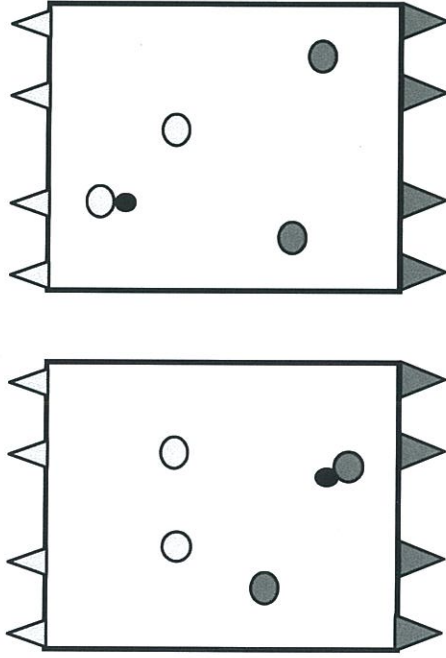
Coopérer avec un partenaire
 Pour progresser avec le ballon
 Dans une zone cible
 Malgré la présence d'adversaires

Faire plusieurs équipes
 Démultiplier les terrains

Objectif de Respect:

Pas d'anti jeu, pas de tricherie
 Respect de l'adversaire
 Fair Play

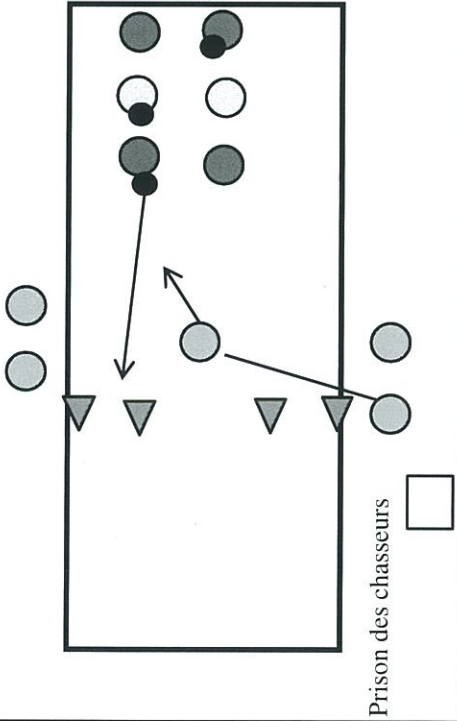
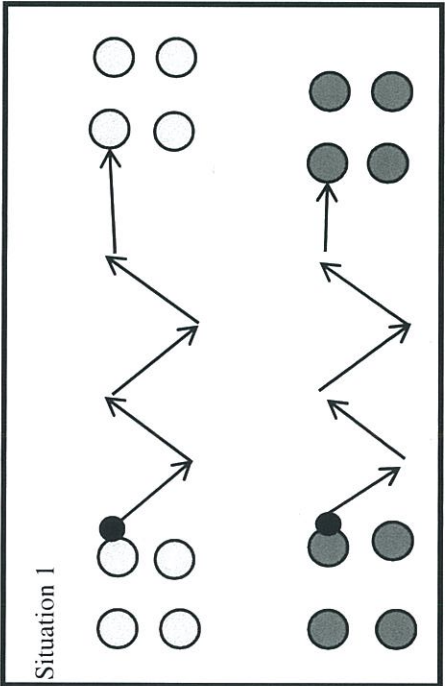
Equipe mixte et buteurs différents
 Bonus

Schéma de l'exercice matériel et mise en place**Règles du jeu**

Des équipes de 2 joueurs.

Chaque équipe attaque 2 buts et défend 2 buts.

Pour marquer, il faut passer en conduite de balle dans un des 2 buts et maîtriser son ballon juste après le but

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu de l'épervier	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Coopérer pour progresser vers une zone cible avec un ballon Malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Faire des couples de joueurs et une équipe de chasseurs</p> <p>Démultiplier le jeu (2x)</p>	 <p>Prison des chasseurs</p>	<p>Les couples de joueurs doivent poser leur ballon (ballon à la main) dans le camp opposé en passant obligatoirement par une des deux portes. Un chasseur protège ces 2 portes. Il cherche à empêcher les couples de rejoindre l'autre camp. Un joueur est prisonnier dès qu'il est touché en possession du ballon par le chasseur</p> <p>Les couples passent par vague.</p> <p>Un couple jaune</p> <p>Une couple rouge, ainsi de suite</p> <p>Variables C2: Faire une grande surface de chasse très large et peu longue C3: Faire une surface de chasse moins large et plus longue</p>
Travail technique de manipulation du ballon		
Atelier	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Passer de côté</p> <p>Etre capable de transmettre le ballon à un partenaire</p> <p>Coopérer avec un partenaire</p> <p>Coopération à la chaîne</p> <p>Démultiplier l'atelier</p>	 <p>Situation 1</p>	<p>Situation 1: (durée: 6 minutes) Passe de côté. Les joueurs sont par deux. Les deux premiers de chaque colonne effectuent des passes. Ils transmettent le ballon au couple de la colonne d'en face. Celui-ci fait de même en sens inverse. Ainsi de suite...</p> <p>Situation 2: (durée : 4 minutes) Challenge vitesse Quelle équipe arrivera la première de l'autre côté? Faire plusieurs manches</p>

Atelier

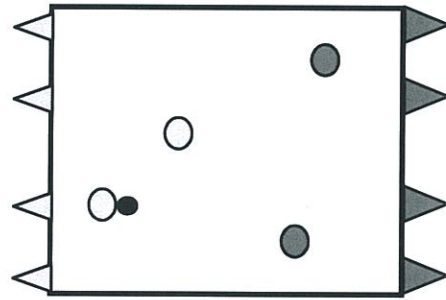
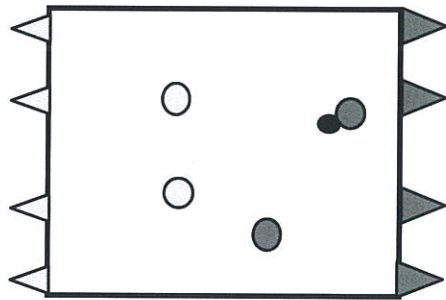
Objectif:

Coopérer avec un partenaire
 Pour progresser avec le ballon
 Dans une zone cible
 Malgré la présence d'adversaires

Faire plusieurs équipes

Démultiplier les terrains

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Règles du jeu

Des équipes de 2 joueurs.
 Chaque équipe attaque 2 buts et défend 2 buts.
 Pour marquer, il faut tirer dans un des 2 buts

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu "match"	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p><u>Objectif:</u> Respect</p> <p>Respect du jeu Respect des règles</p> <p>Des équipes de 5: 4 joueurs plus un gardien de but</p> <p>Tournoi</p>		<p>Le gardiens peut relancer au pied ou à la main (mais jamais au dela de la ligne médiane au pied). Les touches se font à la main.</p> <p>A chaque contestation le ballon est avancé de 3 mètres</p> <p>Protocole de début de match et de fin de match</p>
Travail technique de manipulation du ballon		durée : 10 minutes
Atelier	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p><u>Objectif:</u></p>		

Jeu

durée : 15 minutes

Atelier

Schéma de l'exercice matériel et mise en place

Règles du jeu

Objectif:

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu de l'épervier	Règles du jeu	
<p>Objectif: Coopérer pour progresser vers une zone cible avec un ballon Malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Faire des couples de joueurs et une équipe de chasseurs</p> <p>Démultiplier le jeu (2x)</p>	<p>Schéma de l'exercice matériel et mise en place</p>	<p>Les couples de joueurs doivent poser leur ballon (ballon à la main) dans le camp opposé en passant obligatoirement par une des deux portes. Un chasseur protège ces 2 portes. Il tente d'empêcher le couple de rejoindre l'autre camp. Une fois cette zone passée, le couple transmet le ballon à un autre couple en attente qui à son tour doit poser le ballon dans le camp opposé en passant obligatoirement par une des 2 portes protégées également par un autre chasseur. Lorsqu'un chasseur touche un joueur en possession du ballon celui-ci est alors prisonnier des chasseurs. Les chasseurs ne peuvent pas chasser dans les zones</p> <p>Variables C2: Faire une grande surface de chasse très large et peu longue C3: Faire une surface de chasse moins large et plus longue</p>
Travail technique de manipulation du ballon		
Atelier	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Enchaînement de passes de face. Être capable de transmettre le ballon à un partenaire Coopérer avec un partenaire Coopération à la chaîne Démultiplier l'atelier</p> <p>En situation 2: Mettre au départ 5 ballons dans le panier du joueur 1 et 5 ballons dans la réserve du joueur 2</p>	<p>Situation 1</p> <p>Situation 2</p>	<p>Situation 1: (durée: 5 minutes) Passe de côté. Les joueurs sont par 3. Un joueur 1 vide son panier et transmet le ballon au joueur 2 qui transmet le ballon au joueur 3 qui lui remplit sa réserve. Quel trio aura rempli sa réserve en premier?... Changer les rôles.</p> <p>Situation 2: (durée : 4 minutes) Passe de face en passant suit. Les joueurs sont par 2. Un joueur 1 vide son panier, transmet le ballon à son partenaire, joueur 2 qui lui remplit la réserve. Pendant ce temps le joueur 3 vide la réserve du couple, joueur 1 et 2 pour transmettre les ballons qu'il prend à son partenaire, joueur 4 qui remplit la réserve. Quelle équipe de couple aura rempli sa réserve en premier?...</p>

Atelier

Objectif:

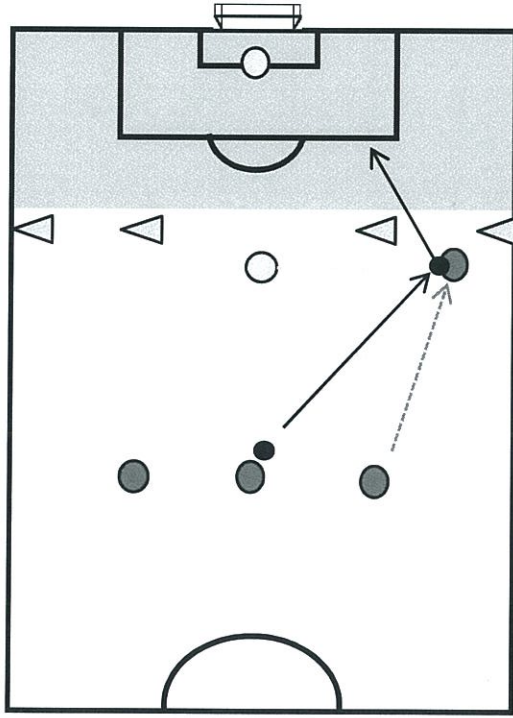
Coopérer avec un partenaire
 Pour progresser avec le ballon
 Dans une zone cible
 Malgré la présence d'adversaires

Faire des trios de joueurs attaquants
 et des trios de joueurs défenseurs

Passage des trios d'attaquants
 par vagues

Démultiplier les terrains
 Introduire des arbitres (neutralité)

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Règles du jeu

Les 3 joueurs qui attaquent doivent aller marquer un but en passant obligatoirement par une des 2 portes.

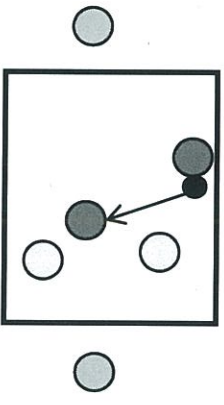
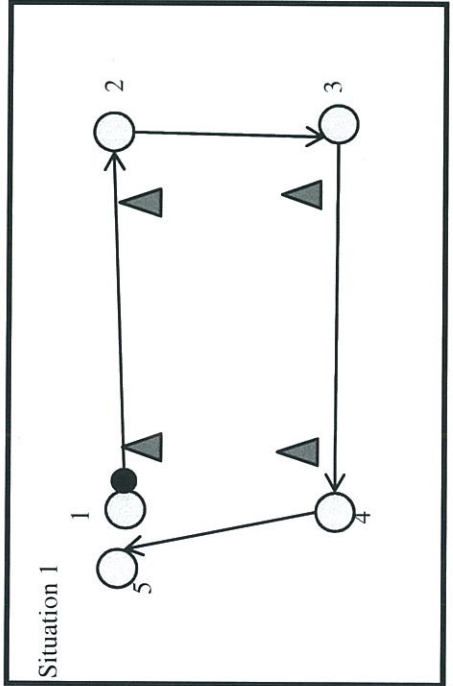
Un défenseur protège ces 2 portes et cherche à les empêcher de marquer en sortant leur ballon de l'aire de jeu.

Le défenseur n'a pas le droit de revenir dans la zone  derrière les portes

Variables

C2: Varier le taille des portes

C3: Faire jouer 2 défenseurs (rentrant de chaque coté).
 et /ou rajouter une 3ème porte centrale

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes	
<p>Jeu de la balle au capitaine</p> <p><u>Objectif:</u> Coopérer pour conserver le ballon Coopérer pour progresser vers un "homme but" Malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Faire des équipes de 2 joueurs</p> <p>Une aire de jeu. Deux joueurs appuis sur les côtés de l'aire de jeu Deux équipes au centre s'opposent</p> <p>Démultiplier le jeu</p>	 <p>The diagram shows a rectangular playing area. On the left and right sides, there are two white circles representing players. In the center, there are two black circles representing players. A black arrow points from the top-right black circle to the top-left white circle. There are also several grey circles scattered around the perimeter of the rectangle.</p>	<p>Règles du jeu</p> <p>Les couples de joueurs cherchent à conserver le ballon (ballon à la main). et à marquer un point en réalisant une passe à un des appuis latéraux</p> <p>Variables C2: à la main C3: au pied</p>	<p>Schéma de l'exercice matériel et mise en place</p>
<p>Travail technique de manipulation du ballon</p> <p>durée : 10 minutes</p>			
<p>Atelier</p> <p><u>Objectif:</u> Enchaînement de passes . Être capable de transmettre le ballon à un partenaire Coopérer avec un partenaire Coopération à la chaîne Démultiplier l' atelier Faire des carrés. Un joueur à chaque coin et 2 au coin de départ</p>	 <p>The diagram, labeled 'Situation 1', shows a square arrangement of five players represented by circles. Player 1 is at the top-left corner, player 2 at the top-right, player 3 at the bottom-right, player 4 at the bottom-left, and player 5 at the center. Arrows indicate a clockwise sequence of passes: 1 to 2, 2 to 3, 3 to 4, 4 to 5, and 5 back to 1.</p>	<p>Règles du jeu</p> <p>Situation 1: (durée: 4 minutes) Le joueur 1 passe au joueur 2 et prend sa place. Le joueur 2 passe au joueur 3 et prend sa place, ainsi de suite</p> <p>Situation 2: (durée : 4 minutes) Changer de sens. Les passes s'enchaînent en sens inverse.</p> <p>Situation 3: (durée : 2 minutes) Challenge vitesse: vainqueur l'équipe qui revient la première dans la situation initiale (variante : nombre de tours en un temps donné)</p> <p>Variables C2: Passes à la main 1) sans suivre le ballon que l'on transmet 2) Passes à la main en suivant le ballon que l'on transmet 3) Passes au pied C3: Varier les distances de passes.</p>	<p>Schéma de l'exercice matériel et mise en place</p>

Atelier

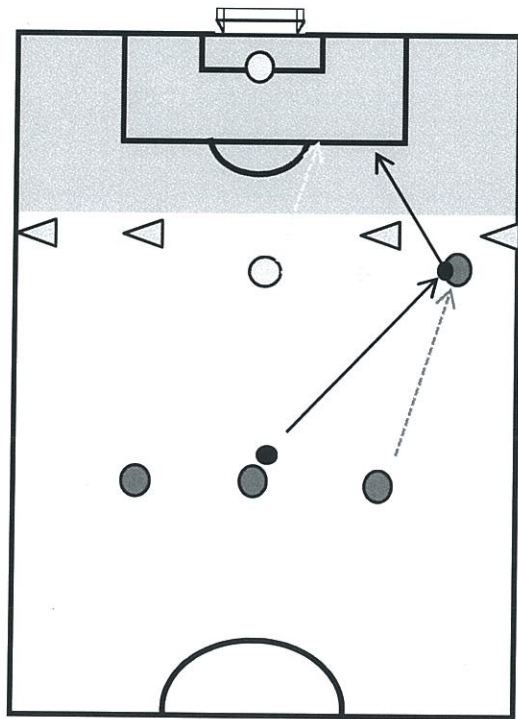
Objectif:

Coopérer avec un partenaire
 Pour progresser avec le ballon
 Dans une zone cible
 Malgré la présence d'adversaires

Faire des trios de joueurs attaquants
 et des trios de joueurs défenseurs

Passage des trios d'attaquants
 par vagues
 Démultiplier les terrains

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Règles du jeu

Les 3 joueurs qui attaquent doivent aller marquer un but en passant obligatoirement par une des 2 portes.

Un défenseur protège ces 2 portes et cherche à les empêcher de marquer en sortant leur ballon de l'aire de jeu.

Le défenseur a le droit de revenir dans la zone derrière les portes pour défendre.

**Variables**

C2: Varier la taille des portes

C3: Faire jouer 2 défenseurs (rentrant de chaque coté).
 et /ou rajouter une 3ème porte centrale

durée : 10 minutes	
Jeu de mise en situation	
Jeu du loup	Règles du jeu
<p>Objectif: Ne pas perdre son ballon malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Faire plusieurs aires de jeux. 5 aires de jeux Faire 5 équipes de 5 joueurs et une équipes d'arbitres Dans chaque zone 4 joueurs "moutons" et un joueur "loup"</p> <p>Un ballon pour les joueurs moutons</p>	<p>Le joueur loup rentre dans l'aire de jeu et cherche à récupérer le ballon ou à toucher un joueur "mouton" en possession du ballon Les joueurs "moutons" ont le droit de courir avec le ballon. Le joueur touché ou celui qui perd le ballon (mauvaise passe, le fait tomber ...) devient le loup</p> <p>Variables C2: à la main C3: au pied</p>
Travail technique de manipulation du ballon	
durée : 10 minutes	
Atelier	
Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Enchaînement de passes de face</p> <p>Faire des équipes de 5</p>	<p>Situation 1: (durée: 5 minutes) Enchaînements de passe de face. Les joueurs sont par 5. Le joueur 1 vide son panier et transmet le ballon au joueur 2 qui transmet le ballon au joueur 3, qui transmet au joueur 4, qui transmet au joueur 5 qui remplit la réserve. Quelle équipe aura rempli sa réserve en premier?... Changer les rôles.</p> <p>Situation 2: (durée 5 minutes) Même principe, mais cette fois en passer suit. Le dernier joueur de la chaîne remplit donc la réserve et revient au départ pour vider de nouveau le panier. Ainsi de suite...</p>

Atelier

Objectif:

Je joue avec les autres ou
je joue tout seul?..

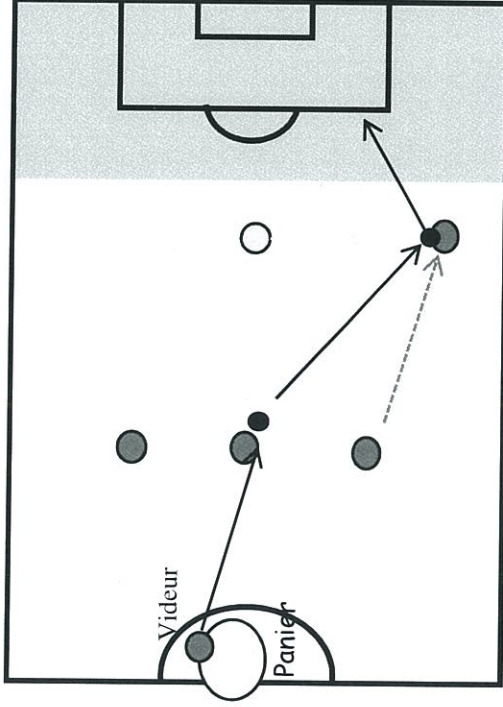
Faire 2 équipes.

Une équipe d'attaquants

Une équipe de défenseurs

Introduire l'ensembles des règles
d'arbitrage

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Règles du jeu

Le videur sort un ballon de son panier et le transmet à un des 4 partenaires. Ceux-ci doivent poser le ballon dans le camp opposé (zone en but) pour marquer malgré la présence d'un défenseur.

Possibilité pour les attaquants de courir avec le ballon mais si touché par le défenseur alors ballon perdu. Repartir avec un autre ballon mise en jeu par le videur. Inverser les rôles. Les attaquants deviennent défenseurs et réciproquement.

Quelle équipe aura posé le plus de ballon dans la zone en but sur un stock de 10 ballons à jouer?

Zone en but

Variables

C2: à la main , puis au pied

C3: Au pied

Faire jouer 2 défenseurs (rentrant de chaque côté).

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu du loup	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Ne pas perdre son ballon malgré la présence d'un adversaire</p> <p>Faire plusieurs aires de jeux. 5 aires de jeux Faire 5 équipes de 5 joueurs et une équipes d'arbitres Dans chaque zone 4 joueurs "moutons" et un joueur "loup" Un ballon pour les joueurs moutons</p>		<p>Le joueur loup rentre dans l'aire de jeu et cherche à récupérer le ballon ou à toucher un joueur "mouton" en possession du ballon Les joueurs "moutons" ont le droit de courir avec le ballon. Le joueur touché ou celui qui perd le ballon (mauvaise passe, le fait tomber,...) devient le loup</p> <p>Variables C2: à la main C3: au pied</p>
Travail technique de manipulation du ballon		
durée : 10 minutes		
Atelier	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p>Objectif: Enchaînement de passes de face</p> <p>Faire des équipes de 5</p>		<p>Situation 1: (durée: 5 minutes) Enchaînements de passe de face. Les joueurs sont par 5. Le joueur 1 vide son panier et transmet le ballon au joueur 2 qui transmet le ballon au joueur 3, qui transmet au joueur 4, qui transmet au joueur 5 qui remplit la réserve. Quelle équipe aura rempli sa réserve en premier?... Changer les rôles.</p> <p>Situation 2: (durée 5 minutes) Même principe, mais cette fois en passer suit. Le dernier joueur de la chaîne remplit donc la réserve et revient au départ pour vider de nouveau le panier. Ainsi de suite...</p>
Jeu		
durée : 15 minutes		

Atelier

Objectif:

Je joue avec les autres ou je joue tout seul? ...

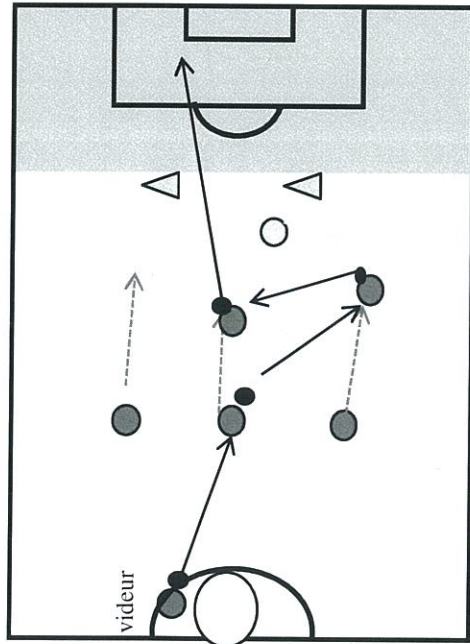
Faire 2 équipes.

Une équipe d'attaquants

Une équipe de défenseurs

Règles d'arbitrage

Schéma de l'exercice matériel et mise en place



Règles du jeu

Le videur sort un ballon de son panier et le transmet à un des 4 partenaires. Ceux-ci doivent poser le ballon dans le camp opposé (zone en but) en passant par la porte centrale pour marquer. malgré la présence d'un défenseur

Possibilité pour les attaquants de courir avec le ballon mais si touché par le défenseur alors ballon perdu. Repartir avec un autre ballon mise en jeu par le videur. Inverser les rôles. Les attaquants deviennent défenseurs et réciproquement.

Quelle équipe aura posé le plus de ballon dans la zone en but sur un stock de 10 ballons à jouer?

Zone en but

Variables

C2: à la main, puis au pied. Varier la taille de la porte centrale

C3: Au pied. Varier la taille de la porte centrale

Faire jouer 2 défenseurs (rentrant de chaque côté).

Jeu de mise en situation		durée : 10 minutes
Jeu du loup	Schéma de l'exercice matériel et mise en place	Règles du jeu
<p><u>Objectif:</u> Respect</p> <p>Respect du jeu Respect des règles</p> <p>Des équipes de 5: 4 joueurs plus un gardien de but</p> <p>Tournoi</p>		<p>Le gardiens peut relancer au pied ou à la main (mais jamais au dela de la ligne médiane au pied). Les touches se font à la main.</p> <p>A chaque contestation le ballon est avancé de 3 mètres</p> <p>Protocole de début de match et de fin de match</p>
Travail technique de manipulation du ballon		durée : 10 minutes
Atelier		Règles du jeu
<u>Objectif:</u>		

Jeu

durée : 15 minutes

Atelier

Schéma de l'exercice matériel et mise en place

Règles du jeu

Objectif:



Esprif
Sportif

Atelier

Lutte contre la discrimination

Pour l'édition 2011 de « Balle au pied », l'USEP a choisi d'inscrire cette rencontre dans le cadre des semaines d'éducation contre le racisme et toutes les formes de discriminations.

Cette rencontre sportive aura donc pour objectifs de :

- **Sensibiliser les enfants à la citoyenneté**, via un travail sur les comportements dans le cadre du jeu
- **Sensibiliser les enfants aux luttes contre les discriminations**

LES SEMAINES D'EDUCATION CONTRE LE RACISME ET TOUTES LES FORMES DE DISCRIMINATIONS

Parce que l'éducation et surtout le débat restent les meilleurs remparts contre le racisme et les discriminations, la semaine d'éducation contre le racisme et les discriminations **permettent des échanges entre tous**. Ce moment fort favorise le « **vivre ensemble** », et **l'enrichissement par les différences**.

Parce que la fédération des amicales laïques et ses associations affiliées œuvrent au travers de leurs activités, tout au long de l'année pour la lutte contre toute forme de discrimination (racisme, sexisme, homophobie, âgisme, handicap, physique, culturelle, socio-économique ...), elle est de nouveau **pilote de la semaine d'éducation contre le racisme et toutes les discriminations en 2011 sur les territoires propices du département**.

En tant que mouvement complémentaire de l'école nous appuyons les équipes pédagogiques dans l'éveil à l'esprit critique et la construction citoyenne de jeunes et des enfants. Ceci dans et hors l'école.

Quelques définitions pour aller plus loin.

Discriminations : Une discrimination est une inégalité de traitement fondé sur un critère prohibé par la loi, dans un domaine visé par la loi.

Il existe aujourd'hui 18 critères prohibés par la loi tels que le sexe, l'origine, l'orientation sexuelle, l'état de santé...

Source : la HALDE

Le « Racisme » : consiste à croire, consciemment ou inconsciemment, à la supériorité d'une « race » sur toutes les autres. L'implication principale d'une telle conception est l'idée selon laquelle la « race supérieure » a le droit de dominer tous ceux considérés comme « inférieurs » et d'exercer un pouvoir sur eux ; en second lieu cette vision des choses entraîne un certain nombre de points de vue et de comportements individuels ou collectifs.

Rmq : Le « racisme » présuppose l'existence de race or il a été établi que le concept « race » était un concept fabriqué par la société, et que l'on ne pouvait parler des peuples que sur la base de la notion d'« être humain ».

Source : REPERES. Manuel pour la pratique de l'éducation aux droits de l'homme avec les jeunes, 2002.

Stéréotypes : « un ensemble de croyances à propos d'un groupe social »

Source : Ashmore et Del Boca, 1981.

Préjugés : « une prédisposition à réagir défavorablement à l'encontre d'une personne sur la base de son appartenance à une classe ou à une catégorie [de personnes] ».

Source : Gergen et Jutras, 1981.

JEUNESSE

■ 4/7 ans

■ 7/12 ans

■ +12 ans

ÉGALITÉ, CITOYENNETÉ

- « Les p'tits mecs » (Égalité filles/garçons), Manuela Otten, Ed. Seuil jeunesse 2004
« Voilà mon ballon rouge » (citoyenneté, tolérance, couleur), Tiziana Romanin, Ed. Sarbacanes, 2006
« Révolution » (citoyenneté, guerre, liberté), Sara, Ed. Seuil Jeunesse, 2003
« Le courage et la peur » (philosophie), Brigitte Labbé et Michel Puech, Ed. Milan
« Le grand-livre du jeune citoyen », Bernard Epin & Serge Bloch, Ed. Rue du monde
« Tous en grève ! Tous en rêve ! », Alain Serres, Ed. Rue du monde, 2008
« Nos ancêtres les Pygmées », Didier Daeninckx, Jacques Ferrandez, collection Histoire d'Europe, Ed. Rue du monde, 2009
« Vive la France », Thierry Lenain, illustrations de Delphine Durand, Ed. Nathan, 2005
« La République », Jean Michel Ducomte, Ed. Milan, 2004

HANDICAP

- « Le lapin à roulettes », Grégoire Soltareff, Ed. l'école des loisirs, 2000
« La valise oubliée », Janine Teisson, Ed. Syros
« Oui à la différence », Textes d'enfants, Ed. PEMF, 2004
« Mon grand petit frère », Brigitte Peskine, Ed. Bayard, 2001

FRATERNITÉ, SOLIDARITÉ, VIVRE ENSEMBLE

- « Si le monde était un village de 100 personnes », S/la dir. De Ikeda Kayako et C. Douglas Lummis, Ed. Piquier Jeunesse
« Grand Loup et petit loup », Nadine Brun Cosme, illustrations Olivier Tallec., Père Castor Flammarion, 2005
« Je serai les yeux de la Terre », Alain Serres, Ed. Rue du Monde, 2007
« La famille Totem », Alain Serres & Laurent Corvaisier,

Ed. Rue du monde

- « Habiter en ville », Michel Da Costa Gonçalves & Geoffrey Galand, Ed. Autrement jeunesse, 2004

FAMILLE, GÉNÉRATIONS

- « Moi, Ming » (relation grand-parent enfant), Clotilde Bernos, Ed. Rue du Monde, 2002
« L'éléphant qui voulait être père », Christel Desmoinieux, Ed. Hachette
« Papa du monde », Collectif, Milan, 2007
« Un petit air de famille », Alain Serres & Martin Jarrie, Ed. Rue du Monde
« Mon papa », Anthony Brown, Ed. Kaléidoscope, 2001
« Mon papa est un grand chef indien » Alex Sanders, Ed. L'école des loisirs, 1998
« L'amour qu'on porte », J. Hoestlandt, C. Segovia, Ed. Milan jeunesse
« Très vieux Monsieur », Adeline Yzac, Eva Offredo, Ed. du Rouergue
« Voilà pourquoi les vieillards sourient » (transmission mémoire familiale), Marie-Sophie Vermot, Ed. Du Rouergue, 2003
« Un grand-père tombé du ciel » (transmission mémoire familiale), Yaël Hassan, Illustrations Marcelino Truong, Ed. Casterman, 1997

DIVERSITÉ, DISCRIMINATIONS, DIFFÉRENCE

- « Quelle est ma couleur ? », Antoine Guilloppé, Ed. La joie de Lire, 2003
« Poucette de Toulaba », Daniel Picouly et Hans Andersen, Ed. Rue du Monde, 2005
« Yoko », Rosemary Wells, Ed. Gallimard Jeunesse, 1999
« Petit Zèbre », Anne Fronsacq, illustrations Gérard Franquin, Ed. Père Castor Flammarion, 1997
« Léon », Léon Walter Tillage, Ed. École des Loisirs 1999
« Côté cœur », Rascal, Ed. L'école des loisirs, 2000
« En pleine lucarne », Philippe Delerm, Ed. Gallimard jeunesse, 2002
« Les merveilles du monde racontées aux enfants »,

Élisabeth Dumont – Le Cornec, 2006, Ed. De la Martinière Jeunesse

« À l'étranger », Jürg Schubiger, traduction Francine Bouchet, illustrations Albertine. Ed. La Joie de lire, 2002

« Poulou et Sébastien », René Escudié, illustrations de Ulises Wensell, Ed. Bayard, 2002

« Wahid », Thierry Lenain, illustrations d'Olivier Balez, Ed. Albin Michel Jeunesse, 2003

« L'oeuf du coq », Hubert Ben Kemoun, illustrations Bruno Heitz, Ed. Casterman, 2005

« Le Premier livre de toutes nos couleurs », Alain Serres, illustrations Zaü, collection Premiers livres, Ed. Rue du monde, 2002

« Savoir faire face au racisme », Emmanuel Vaillant, Les Essentiels Juniors Ed. Milan, 2001

« La Tarte aux escargots », Brigitte Smadja, Ed. L'École des loisirs, 1995

« Rebecca », Sheila Gordon, Ed. École des Loisirs 1993

« Martin Luther King », Brigitte Labbé et Michel Puech, Ed. Milan Jeunesse

« La femme noire qui refusa de se soumettre - Rosa Parks », Éric Simard, Ed. Oskar

« Les arbres pleurent aussi », Irène Cohen-Janca, Maurizio Quarello, Ed. du Rouergue

« Frères de Rap », Janet Mc Donald, Ed. Thierry Magnier, 2007

« Chanter contre le racisme ». Ed. Mango Jeunesse, 2002

« La Cour couleurs », Anthologie de poèmes contre le racisme. Illustrations de Zaü, collection La Poésie, Ed. Rue du Monde, 1997

« Le Grand livre contre le racisme », dir. Alain Serres, illustrations Zaü, Ed. Rue du monde, 1999

« Il faut sauver Saïd », Brigitte Smadja. Ed. L'École des loisirs, 2004

MOI ET LES AUTRES

« Liste générale de tous les enfants du monde entier », Pef., Ed. Rue du monde

« Le monde est si grand », Alain Serres & Loren Batt, Ed. Rue du monde

« Bili-Bili », Chih-Yuan Chen, adapt. Rémi Stefani, Ed. Casterman, 2004

« Petit Bond et l'étranger », Max Velthuis, Ed. L'École des loisirs, 1993

« La géante solitude » (être soi-même, trouver sa place), Jo Hoetsland, Ed. Syros, 1997

« Moi, je viens d'où ? », Albert Jacquard, Ed. Seuil, 2002

« Moi et les autres », Albert Jacquard, Ed. Seuil, 2001

« Le Monde est un village », David J. Smith, traduction de Pierre Bonhomme, illustrations de Shelagh Armstrong, Ed. Circonflexe, 2002

FILLES ET GARÇONS

« T'es fleur ou t'es chou », Ed. Rue du monde, 2008

« Les nénettes », Corinne Dreyfus, Ed. Casterman, 2003

« Le grand-livre des filles et des garçons », Collectif, Ed. Rue du monde

« La fille qui voulait être un garçon », Stéphanie Blake, Ed. L'école des loisirs, 2003

« La grande histoire du Rugby au féminin », Bernard Chubilleau, Ed. La Lauze

DROITS DE L'ENFANT

« J'ai le droit d'être un enfant », Alain Serres, Aurélia Fronty, Ed. Rue du monde

« Vive la convention des droits de l'enfant », Claire Brisset, Zaü, Ed. Rue du monde

« Je serai trois milliards d'enfants », Alain Serres, Judith Gueyfier, collection Pas comme les autres, Ed. Rue du monde

« Le premier livre de mes droits d'enfants », Alain Serres, Pef, collection Premiers livres, Ed. Rue du monde

« Le grand-livre des droits de l'enfant », Alain Serres, Pef, collection Grands livres, Ed. Rue du monde

L'association Lire et faire lire propose également des sélections thématiques d'albums pour la jeunesse.

Contact :

Lire et faire lire

Alexandra Barthe

3 rue Récamier – 75341 Paris cedex 07

Tél : 01 43 58 96 25 – Fax : 01 43 58 96 23

abarthe@lireetfairelire.org

LAÏCITÉ, DIVERSITÉ, SOCIÉTÉ

- Pierre Kahn, *La Laïcité*, Ed Cavalier bleu coll Idées reçues
- JM Ducomte, *La Laïcité*, Milan coll Les Essentiels
- JM Ducomte, *La Loi de 1905*, Milan coll Les Essentiels
- Patrick Tort, *L'effet Darwin*, Seuil
- Patrick Tort, *Darwin*, Gallimard Découvertes
- Joël Roman, *Eux et nous*, Hachette littérature
- Joël Roman, *La reconnaissance*, Ed Temps des cerises
- Walter Benn Michaels, *La diversité contre l'égalité*, Liber Raisons d'agir
- Richard Dawkins, *Pour en finir avec dieu*, Robert Laffont
- Elsa Dorlin, *La matrice de la race, généalogie sexuelle et coloniale de la nation française*, Ed. La Découverte
- Gisèle Halimi, *Ne Vous Résignez Jamais*, Plon
- Mona Ozouf, *Composition française*, Gallimard

DISCRIMINATIONS, RACISME

- Pascal Blanchard et Nicolas Bancel, *De l'indigène à l'immigré*. Ed. Gallimard, coll. Découvertes, 1998.
- Tahar Ben Jelloun, *Le racisme expliqué à ma fille*. Ed. Seuil, 1998.
- Jean-Michel Blier et Solen de Royer, *Discrimination raciales, pour en finir*. Ed. Jacob-Duvernet, 2001
- Joëlle Bordet, *Oui à une société avec les jeunes des cités ! Sortir de la spirale sécuritaire*, Ed. L'Atelier.

- Robert Castel, *La discrimination négative, citoyens ou indigènes ?*, Ed. du Seuil, la République des idées.
- Philippe Godard, *Le racisme : de la traite des Noirs à nos jours*, Ed. Autrement junior, 2001
- Georges Jean, *Le racisme raconté aux enfants*. Ed. de l'Atelier, 1998.
- Claude Liauzu, *Race et Civilisation, l'Autre dans la culture occidentale, une anthologie historique*. Ed. Siros, coll. Alternative, 1992.
- Albert Memmi, *Le Racisme*. Ed. Gallimard, coll. Folio, 1997.
- Pap N'diaye, *La condition noire, essai sur une minorité française*, Ed. Calmann-Lévy, 2008
- Gérard Noiriel, *Racisme, la responsabilité des élites*, Ed. Textuel. Gérard Noiriel constate l'impasse dans lesquelles est tombé le combat antiraciste et plaide pour de nouveaux outils dans la lutte contre la stigmatisation des populations visées par les sentiments xénophobes.
- Gérard Noiriel, *A quoi sert l'identité nationale ?*, Ed. Agone.
- Joël Roman, *Eux et Nous*, Ed. Hachette. « Quand nous déciderons-nous enfin à reconnaître les jeunes des banlieues pour ce qu'ils sont : nos enfants. »
- Pierre-André Taguieff (sous la direction de), *Face au racisme*. Ed. Gallimard, coll. Points-essais, 1993. 2 vol.
- Pierre-André Taguieff, *Les Fins de l'antiracisme*. Ed. Michalon, 1995.
- Pierre-André Taguieff, *Le racisme*. Ed. Flammarion, coll.

- Dominos, octobre 1997.
- Pierre-André Taguieff, *La Couleur et le sang* (doctrines racistes à la française). Ed. Mille et une Nuits, coll. Les Petits Livres, janvier 1998.
- Jacques Tarnero, *Le racisme*. Ed. Milan, 1996.
- Patrick Weil, *Liberté, Égalité, discriminations, l'identité nationale au regard de l'Histoire*, Ed. Grasset.
- Michel Wieviorka, *La France raciste*. Ed. Le Seuil, coll. Points, 1993.
- Michel Wieviorka, *Racisme et Xénophobie en Europe : une comparaison internationale*. La Découverte, 1994.
- Michel Wieviorka, *Le racisme, une introduction*. Ed. La Découverte, 1998.
- Michel Wieviorka, *La Tentation antisémite*. Ed. Robert Laffont, 2005.

DÉBAT AUTOUR DE L'IMMIGRATION

- Jean Faber, *Les Indésirables*. Ed. Grasset, octobre 2000.
- Gérard Noiriel, *Le Creuset français, histoire de l'immigration (XIX^e-XX^e siècles)*. Ed. Le Seuil, coll. Points, 1992.
- Gérard Noiriel, *Population, Immigration et Identité nationale en France (XIX^e-XX^e siècles)*. Ed. Hachette, 1992.
- Gérard Noiriel, *État, nation et immigration*. Ed. Belin-Gallimard, 2005.
- Gérard Noiriel, *Immigration, antisémitisme et racisme en France (XIX^e-XX^e siècle)*. Discours

publics, humiliations privées, Ed. Fayard. Un bilan des recherches menées sur cette question depuis deux décennies.

• Patrick Weil, *La France et ses étrangers*. Ed. Gallimard, coll. Folio, 1995.

• Philippe de Witte, *Amigration et intégration : l'état des savoirs*. Ed. La Découverte, coll. Textes à l'appui, mars 1999.

SITES INTERNET UTILES

- Site de la Ligue de l'enseignement : www.laligue.org
- Site du Haut conseil à l'intégration : www.hci.gouv.fr
- Site de la Halde (Haute autorité de lutte contre les discriminations) : www.halde.fr
- Site de la Cité nationale de l'histoire de l'immigration : www.histoire-immigration.fr
- Site du Cidem : www.cidem.org
- Sites des Semaines d'éducation contre le racisme : www.semainescontreleracisme.org

: les itinéraires de citoyenneté, actions pédagogiques outils pour permettre aux acteurs de la communauté éducative – scolaire, périscolaire ou hors école – d'animer les différentes dates de commémoration ou de sensibilisation inscrites dans le calendrier scolaire : www.itinerairedecitoyennete.org

- Le site web de la Commission européenne consacré à la lutte contre les discriminations : www.stop-discrimination.info

Le groupe Cinéma éducation de la Ligue de l'enseignement mène un travail d'éducation à l'image en direction des enfants et des jeunes. Certains films qui servent de support à ce travail ont pour thématique la différence, les différences, la diversité, les discriminations...

Le matériel pédagogique mis à la disposition des enseignants et des animateurs est constitué de supports papier et/ou vidéo. Chaque dossier comporte des informations générales sur le film et un ensemble de fiches pédagogiques.

Ces outils sont disponibles sur commande auprès du secteur culture de la Ligue de l'enseignement à l'adresse suivante lbenoit@laligue.org. Les rédactionnels des dossiers et fiches épuisés (signalés par un astérisque) sont disponibles en version pdf ou photocopie papier sur simple demande par mail à lbenoit@laligue.org.

Images contre le racisme

Chaque cassette de film est accompagnée de sa fiche pédagogique au format d'un 4 pages en couleur

Une journée portée disparue *

de Philip Brooks et Alan Hayling (1992).

Le 17 octobre 1961 n'existe pas. Gommé, oublié, occulté. Ce jour-là, 30 000 Algériens manifestent contre le couvre-feu instauré à Paris. Au coeur de la France démocratique, la police assassine 200 personnes et laisse sur le pavé des milliers de blessés, le Préfet s'appelle Papon. Réalisé par des Anglais, ce film relate un épisode de la guerre d'Algérie qui demeure absent de l'histoire officielle.

Classified X *

de Mark Daniels (1997)

à travers plus de 70 citations, le cinéaste Melvin Van Peebles, auteur du mythique Sweet sweetback's Baadassss song(1971), passe en revue les différents stéréotypes de la représentation des noirs dans le cinéma hollywoodien depuis ses origines, en passant par les films indépendants destinés aux salles réservées aux noirs.

Classified People *

de Yolande Zaubermaier (1987)

Tourné clandestinement en Afrique du Sud, ce film dénonce les déchirures sociales et affectives engendrées par l'apartheid. En 1948, la vie de Robert qui se croyait blanc, bascule. Il est « classé » métis, sa femme et ses enfants « restés blancs » le renient. Il refait sa vie avec Doris qui est noire et c'est ensemble qu'ils nous racontent, avec humour et complicité, leur histoire pourtant tragique.

Bams et Moumy, jeunes filles africaines à Paris *

de Laurence Petit-Jouvet (1997)

Portraits croisés de deux jeunes filles dont les parents sont respectivement camerounais et mauritaniens. Elles vivent à Paris et racontent leurs espoirs, leurs luttes et leurs inquiétudes : Bams, jeune rappeuse de choc et de charme, clame haut et fort son identité. Moumy, plus secrète et blessée, évoque la tradition musulmane dans laquelle elle est élevée.

On l'appelait la Vénus Hottentote

de Zola Maseko (1998)

Née en 1790 en Afrique du Sud, Sara Baartman arrive au Cap où elle est embauchée par un fermier hollandais. Elle est issue d'un peuple de nomades, les Khoi Khoi, qui fascine les européens en raison des rumeurs qui circulent au sujet de la disproportion de leurs organes génitaux. Un impresario la convainc de partir avec lui à Londres où, considérée comme un monstre, elle sera exhibée nue dans les foires sous le nom de scène de Vénus hottentote. À sa mort, à 25 ans, son corps est donné au muséum d'histoire naturelle, puis disséqué par Cuvier. Son rapport, inscrit dans la volonté du temps d'établir une grande classification des races, sera à la source du racisme scientifique.

140 000 Chinois pour la Grande Guerre

de Olivier Guiton (1997)

Parmi ceux qui, de tout temps, ont voulu fuir la misère de leur pays, 140 000 Chinois furent vendus à la France en 1916-17 pour les besoins de la Grande Guerre. La plupart ont rompu tout lien avec la Chine. Ceux qui n'ont pas péri rapidement ont fait leur vie en France, entre nostalgie du pays d'origine et justification de l'acte d'émigrer. Images d'archives et d'aujourd'hui s'entrecroisent.

Les absentes *

de Catherine Berstein (1999)

Photographies : une classe de filles au lycée de Kassel, entre 1924 et 1934. Sept filles, les sept juives de la classe, ont disparu à la fin des années trente sans qu'aucune de leurs condisciples n'ait cherché à savoir ce qu'elles étaient devenues. Le film retrace l'enquête menée par la réalisatrice pour retrouver ces « absentes ».

* Épuisé.

Autres films

Le Groupe Cinéma éducation de la Ligue de l'enseignement a réalisé des dossiers pédagogiques pour soutenir et accompagner les films suivants

Les vivants et les morts de Sarajevo

de Radovan Tadic (1993)

Le réalisateur nous entraîne au cœur d'une guerre qui oppose deux communautés ayant toujours vécu ensemble. On plonge dans l'horreur du quotidien de la guerre où la frontière entre le documentaire et la fiction est si ténue que parfois les scènes semblent avoir été réglées par avance. Un film hommage, un film témoignage, pédagogique, sans tomber dans le voyeurisme ou l'exploitation du pathos, filmé dans des conditions suscitant le respect. (Dossier pédagogique sur support papier, K7 du film disponible au catalogue Images de la culture au CNC)

Lettres de fin d'apartheid

documentaire de Corinne Moutout (2001)

Après la fin de l'apartheid en 1994, comment les citoyens d'Afrique du Sud vivent-ils leur nouvelle communauté ? Les inégalités sociales, les rapports faussés, les limites à la mixité demeurent, et les problèmes qu'affronte l'Afrique du Sud (Sida, chômage...) touchent en priorité les populations noires, malgré une vision plutôt optimiste de la société. Une bibliographie, une filmographie et un résumé historique complètent le document pédagogique. (Dossier pédagogique sur support papier, K7 du film disponible chez Images de la culture au CNC)

Promesses *

de Justine Shapiro, B.Z. Goldberg et Carlos Bolado (2002)

En 1997, B.Z. Goldberg, 34 ans, revient à Jérusalem où il a passé, son enfance, poussé par la curiosité de rencontrer les gamins qui grandissent dans cette région du monde. C'est une période de calme relatif, après la signature des Accords d'Oslo et avant l'Intifada de 2000. Enhardi par son précédent travail de reporter au Proche-Orient, il sillonne les communautés et les villages palestiniens de Cisjordanie - endroit où il ne s'est jamais aventuré lorsqu'il était enfant - et les quartiers plus familiers de Jérusalem. Accompagné d'une équipe de tournage, Goldberg rencontre sept enfants âgés de neuf à treize ans, et les fait parler sur le conflit qui divise leurs peuples.

La vie sans Brahim

de Laurent Chevallier (2004)

« Soisy sur École est un petit village de l'Essonne de 2000 habitants. C'est là que j'ai connu Brahim, le seul Arabe du village. Le seul, jusqu'à l'arrivée de Mostafa venu y racheter l'épicerie. » C'est dans cette petite boutique que se fera la première rencontre entre les deux hommes, à des milliers de kilomètres de leur Maroc natal. Mostafa n'aura de cesse alors de vouloir aider Brahim à remonter la pente. Car, après 22 ans d'exil, Brahim est devenu SDF.

Un sôlard vivant dans les bois. Mostafa va lui donner la possibilité de ne plus vivre comme un clandestin, de retourner voir une famille marocaine restée 22 années dans l'oubli et surtout de trouver un travail en lui confiant la gestion de son épicerie. En quelques années Brahim va devenir le personnage le plus aimé, le plus indispensable à la vie de ce petit village d'île de France. Et puis, l'an dernier, de retour du Maroc, Brahim n'a pas survécu aux conséquences de ses noires années. Aujourd'hui, à Soisy, Mostafa doit apprendre à continuer sans celui qu'il aimait plus qu'un frère, continuer «la vie sans Brahim». (Dossier pédagogique sur support papier)

Moolaadé

de Sembène Ousmane (2005)

Au Burkina Faso, une femme, Collé Ardo, mère excisée, avait soustrait son unique fille au rite de la purification. Quelques années plus tard, quatre fillettes s'enfuient pour échapper à la cérémonie et demandent à Collé le droit d'asile. Le village se partage alors entre les défenseurs de deux coutumes : la Salindé, tradition de l'excision et le Moolaadé, tradition du droit d'asile, un acte magique qui protège sa maison et interdit toute entrée d'intrus. Sembène Ousmane nous fait comprendre la difficulté à abolir une tradition enracinée depuis la nuit des temps. La Salindé existait bien avant les trois livres saints : Talmud, Bible et Coran. Aujourd'hui encore l'excision est pratiquée dans 38 des 54 états membres de l'Union africaine. Collé, « héroïne au quotidien » comme aime la qualifier le cinéaste, fait front. Car c'est bien la liberté des femmes que défend Sembène. Les hommes du village, menés par les Anciens, protègent leurs prérogatives. Le réalisateur « dédie Mooladé aux mères, aux femmes, qui luttent pour abolir cet héritage d'une époque révolue ». (Le film est distribué par Les Films du Paradoxe).

(Dossier pédagogique sur support papier)

La visite de la fanfare

d'Eran Kolirin (2007)

Un jour une fanfare de la police égyptienne fut invitée en Israël pour jouer dans un centre culturel arabe. A la suite d'un concours de circonstances, la fanfare se retrouva dans une autre ville, où il n'y avait pas de centre culturel ; seulement le désert autour de la bourgade, et des habitants qui les accueillirent. Cette histoire semble sans importance mais, au-delà de l'anecdote, elle relate la rencontre entre des êtres humains qui, sans parler la même langue, dans un anglais approximatif, échangent par touches souvent imperceptibles leur vision de l'existence et du monde.

(Dossier pédagogique sur support DVD avec extraits du film)

* Épuisé



Esprif
Sportif

Situations de rencontre

LA RENCONTRE USEP – ESPRIT SPORTIF



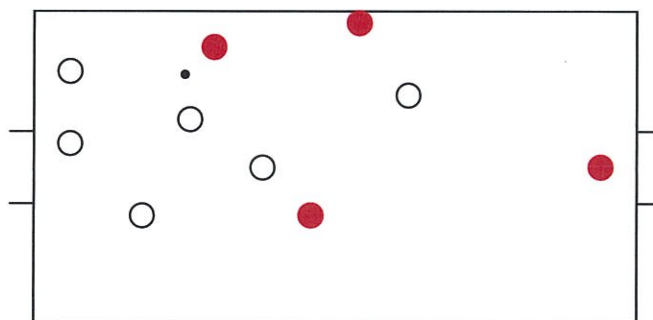
Elle aura lieu en mars – avril : date et lieux seront communiqués ultérieurement ainsi que le matériel à apporter et le circuit d'autocars.

Déroulement	<ul style="list-style-type: none">• Règlement du foot à 5• Chaque classe constitue des équipes mixtes de 5 (avec 1, 2 ou 3 remplaçants suivant l'effectif).• Les équipes seront réparties dans des poules• Les matches seront arbitrés et observés par des élèves d'une équipe ne jouant pas (1 arbitre et 2 x 2 observateurs)							
	<table border="0"><thead><tr><th>résultat sportif</th><th>résultat esprit sportif</th></tr></thead><tbody><tr><td>Match gagné : 3 points</td><td>esprit sportif :</td></tr><tr><td>Match nul : 2 points</td><td>6 critères –</td></tr><tr><td>Match perdu : 1 point</td><td>½ pt par critère</td></tr></tbody></table>	résultat sportif	résultat esprit sportif	Match gagné : 3 points	esprit sportif :	Match nul : 2 points	6 critères –	Match perdu : 1 point
résultat sportif	résultat esprit sportif							
Match gagné : 3 points	esprit sportif :							
Match nul : 2 points	6 critères –							
Match perdu : 1 point	½ pt par critère							
	<ul style="list-style-type: none">• A l'issue de la rencontre, le classement s'effectuera sur l'ensemble des équipes de la classe• En tenant compte des critères sportifs et esprit sportif (de 1 à 6 pts)• A l'issue des rencontres de secteurs, un classement départemental qualificatif pour la finale, sera effectué.• Dans la mesure du possible, les poules constituées seront par niveaux (cycle 3)• Au moment de la compétition, le téléguidage de l'enfant doit être éliminé (exemple : dégage, recule, tire...) car :<ul style="list-style-type: none">- il représente la projection de l'adulte sur le jeu de l'enfant- il perturbe l'enfant dans ses conduites motrices et le prive d'initiatives- il est indiqué par quelqu'un qui est en dehors de l'action et n'a donc pas la même vision du jeu que le joueur• La rencontre USEP permet de donner un projet à la classe (solution qui semble favoriser chez l'élève, en l'état actuel des connaissances, l'apprentissage de savoirs, savoir-faire et savoir-être)• La rencontre USEP peut mettre les enfants en situation de coopération. L'enfant pourra gérer sa motivation individuelle au profit de l'efficacité collective selon deux axes :<ul style="list-style-type: none">- être capable d'évaluer ses propres possibilités en fonction des besoins du groupe (notion d'auto évaluation)- mettre ses compétences au service de ses coéquipiers (notion de participation).							

LE FOOT A 5 – Esprit Sportif

Situation de rencontre – niveau CM

But du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Marquer le plus de buts possibles par un maximum de joueurs
Matériel, terrain et joueurs	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensions : 30 à 40 m par 20 à 25 m. • But : 4 m de large (utiliser deux piquets) • 1 ballon de football • Deux équipes de 5 joueurs (dont un gardien de but) avec des remplaçants
Déroulement et règles	<ul style="list-style-type: none"> • Engagement au centre du terrain au début du jeu et après chaque but. • Le ballon peut progresser vers le but adverse soit par passes, soit en conduite de balle mais chaque équipe doit faire obligatoirement une passe avant de tirer. • Si le ballon sort du terrain, la remise en jeu se fait au sol et au pied ou à la main. Toute balle bloquée par le gardien est dégagée par celui-ci comme il l'entend (pied ou main). • La remise en jeu du corner se fait au sol et au pied • Tout joueur qui vient de marquer passe obligatoirement gardien.
Fautes à siffler par l'enfant qui arbitre	<ul style="list-style-type: none"> • Les fautes de main (remise en jeu à l'endroit de la faute) • Les brutalités (remise en jeu à l'endroit de la faute) • L'arbitre a le droit de siffler pénalty pour une faute intentionnelle ou grave, une contestation. Celui-ci se tire à 4 m du but.
Temps de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 2 fois 6 minutes
Gain de la partie	<ul style="list-style-type: none"> • L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points à l'addition des résultats sportifs et Esprit sportif. • L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points. En cas d'égalité, on tiendra compte du nombre de points marqués dans l'esprit sportif.





GRILLE D'ÉVALUATION DES COMPORTEMENTS

1. Respecter les règles

Critères d'observation	oui	non
• participation de tous les élèves de la classe		
• respecter la mixité (autant de filles que de garçons)		
• accepter de jouer tous les rôles (arbitre, gardien, joueur de terrain)		
• rester autour du terrain quand on est remplaçant		
• ne pas traverser un terrain quand un match est en cours		

2. Respecter les décisions de l'arbitre

Critères d'observation	oui	non
• respecter la décision		
• ne pas « râler », taper du pied		
• ne pas « bouder »		

3. Respecter ses partenaires

Critères d'observation	oui	non
• ne pas l'insulter quand une erreur est faite		
• accepter d'être remplacé		
• être actif pendant tout le match		

4. Respecter ses adversaires

Critères d'observation	oui	non
• ne pas le bousculer		
• ne pas lui tirer le maillot		
• ne pas se moquer de lui		
• ne pas l'insulter, commettre de mauvais gestes		

5. Savoir perdre, savoir gagner

Critères d'observation	oui	non
• ne pas « crier victoire » quand on a gagné, avoir la victoire modeste		
• ne pas se moquer des perdants		
• être convivial à l'issue de la rencontre : serrer la main des adversaires		
• ne pas taper vigoureusement dans le ballon à l'issue du match		

6. Respecter l'identité de l'équipe

Critères d'observation	oui	non
• avoir une tenue de sport		
• avoir une tenue sportive sans outrance (ex. : pas de casquette)		
• entrer rapidement sur le terrain et/ou dans l'action, sans faire attendre les autres		

nota :

- ½ point par critère
- un seul « NON » par critère entraîne la perte du ½ point.