



1

P'tits BOUG' tout ~ partout..



CYCLE 1 ~ MAT'USEP44 (2017-18) ~





Déplacements « inhabituels » avec du matériel « ordinaire »

2

ou

Comment apprendre à détourner le **matériel**
quotidien de l'école ?





Des rencontres avec un **menu à la carte** composé d'une douzaines de situations motrices au choix des participants en vue d'en **retenir 5 à 7**, favorisant chez l'enfant la réalisation d'actions motrices **inhabituellen** (cf. objectif 2 programme maternelle 2015« agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique »).

- N1 : Exploration de différentes façons de se mouvoir en sollicitant des prises d'appuis différents **remettant en cause les équilibres habituels**
- N2 : Déplacement dans un **espace aménagé en enchaînant plusieurs actions**
- N3 : création d'un projet d'action en **libérant son regard des points d'appui en prenant plaisir à accomplir des exploits**.

3

Il s'agit d'élargir et d'étendre les modes de déplacements **dans tous les sens** (de bas en haut, de haut en bas, d'arrière en avant, d'avant en arrière, de droite à gauche, de gauche à droite) **avec et sur du matériel** pouvant servir soit de repères soit d'obstacles.

C'est avant tout rechercher la **provocation de déséquilibres variés et nombreux** pour permettre à chaque enfant de vivre des situations mobilisatrices **évolutives et durables** avec des critères de réussite individuels explicites en lien avec des albums de littérature de jeunesse.





Le sport scolaire de l'École publique

La **rencontre sportive associative inclusive** est un projet conçu par l'enfant et pour l'enfant, en lien avec l'association USEP d'école, **pour au moins deux classes**, autour d'une pratique sportive complémentaire de l'EPS, avec des adultes qui auront créé les conditions pour

4 que l'enfant ait toute sa place et pour qu'au moins un parcours de l'enfant soit servi :
parcours citoyen, parcours d'éducation artistique et culturelle, parcours éducatif de santé

1. La rencontre comporte obligatoirement 3 temps : avant, pendant, après
2. Elle est inclusive c'est-à-dire accessible à tous, en s'adaptant aux singularités de chacun
3. Elle est conviviale, elle comporte un accueil et une fin formalisée
4. Elle génère de l'expression et de l'échange





SOMMAIRE

1 à 4	Page de couverture – descriptif d’une rencontre sportive associative inclusive – descriptif du contenu de la rencontre départementale P’tits BOUG’tout partout
5 à 6	Sommaire
7 à 8	Conduite à tenir avec les élèves avant – pendant et après la rencontre
9	Mascotte PBTP
10	Le carton à albums
11 à 16	ABCDaire : déplacements au fil des environnements
17	Conception des ateliers
18	Atelier 1 : D’une chaise à l’autre
19 à 20	Atelier 2 : Saute qui peut
21	Atelier 3 : Le pont
22	Atelier 4 : Passe-passe carton
23	Atelier 5 : Serrez sardines
24	Atelier 6 : Picoti Picota
25	Atelier 7 : Le train des souris
26	Atelier 8 : Le nénuphar
27	Atelier 9 : Le mille-pattes
28 à 30	Atelier 10 : Tout en haut
31	Atelier 11 : Le presse-ballon
32 à 33	Atelier 12 : Le traîneau/ Atelier 10 bis : Trotte-trottine





34 à 36	Brevets de participation à construire
37 à 39	Les 13 situations/Les 12 illustrations
40 à 52	Affichettes des 13 ateliers
53 à 54	La rencontre MAT'USEP – organiser une rencontre MAT'USEP : une proposition de forme ajustable
55 à 61	Réglette collective du plaisir
62	P'tits reporters maternelle





Conduite à tenir avec & par les élèves

Des mots clés : autonomie – entraide – respect - responsabilité - sécurité

1. AVANT LA RENCONTRE

- ✓ Prendre connaissance en classe du document USEP : « **P'tits BOUG'tout partout** » et veiller à **associer les élèves au choix des ateliers une fois l'ensemble connu et vécu.**
- 7 ✓ Prendre contact avec les écoles inscrites sur la rencontre pour se faire connaître à partir du tableau d'organisation départementale.
- ✓ Identifier le nombre d'équipes, le niveau et l'effectif des élèves puis se répartir les différentes responsabilités à assumer pendant la rencontre :
 - Prévoir le matériel nécessaire en fonction des ateliers choisis
 - Encadrer et accompagner les équipes
 - Tenir un atelier : se répartir sur les ateliers
 - Prévoir un goûter citoyen à l'issue de la rencontre





2. PENDANT LA RENCONTRE

- ✓ Etre responsable seul.e ou à deux d'un atelier (installation & rangement du matériel)
- ✓ Assurer son rôle d'encadrant pendant toute la durée de la rencontre
- ✓ Faire recueillir des informations visuelles et/ou sonores
- ✓ Faire évaluer la satisfaction des élèves avec la réglette du plaisir : amener les enfants à extérioriser

8

leurs émotions, les aider à mettre en mots leurs émotions (joie – tristesse – colère – dégoût – surprise – peur) et identifier leurs ressentis. Etre plus attentif aux intentions formulées par l'enfant qu'au positionnement du curseur. Etre disponible et à l'écoute de chaque enfant afin que celui-ci se sente reconnu et pris en compte.

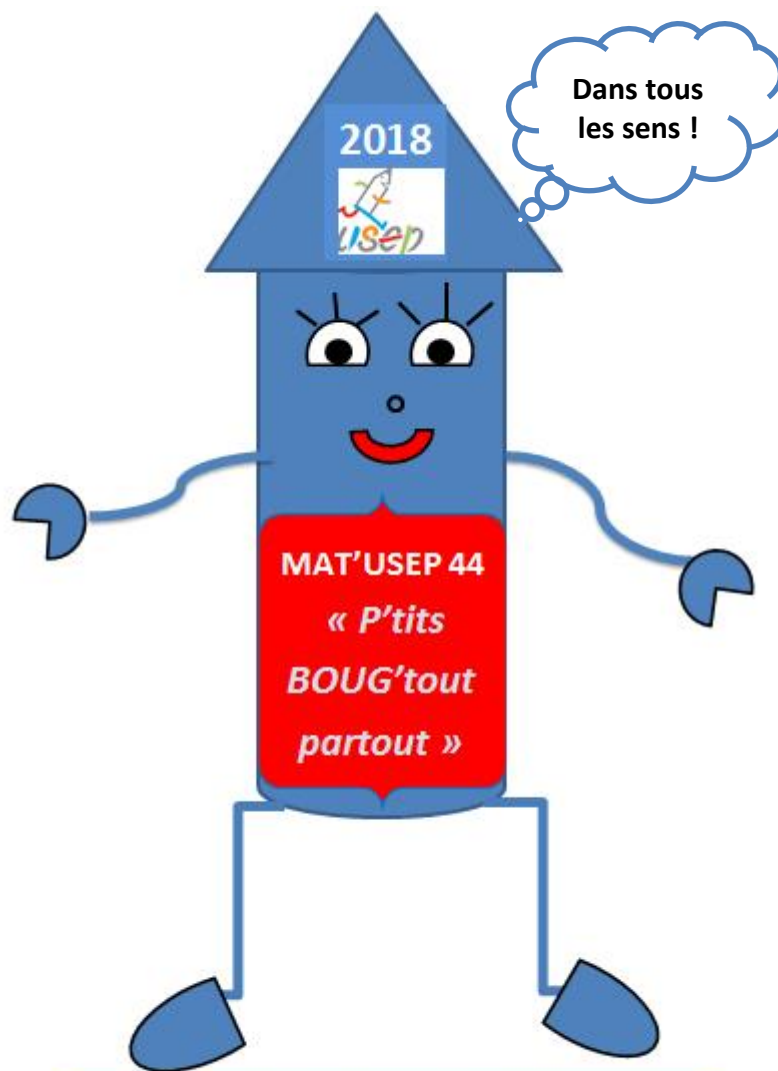
3. APRES LA RENCONTRE

- ✓ Tenir le rôle de **P'tits reporters USEPiens**: effectuer un reportage numérique illustré pour rendre compte de l'événement à adresser à usep44@laligue44.org





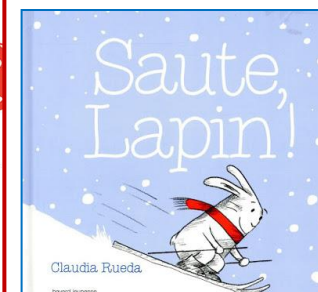
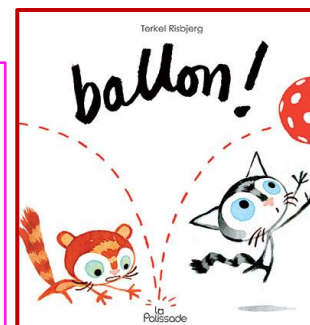
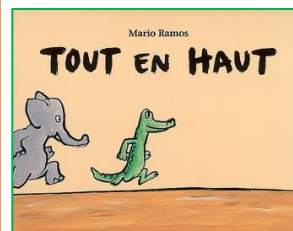
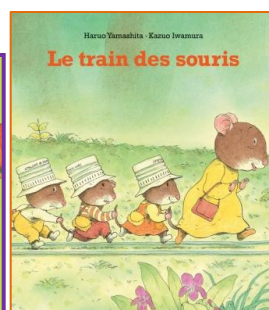
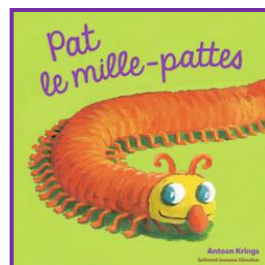
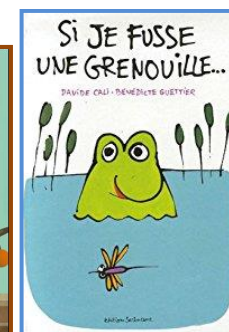
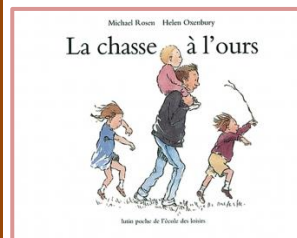
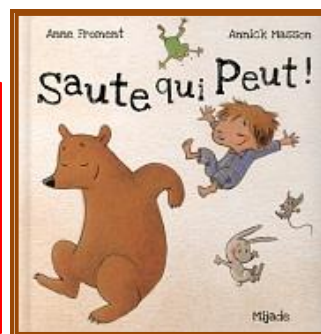
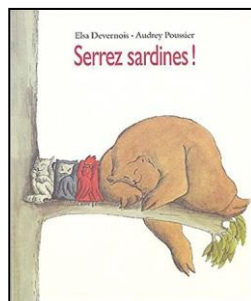
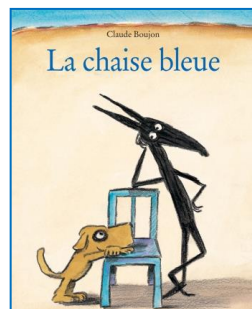
9





**Le carton
à albums**
(à utiliser avant, pendant & après)

10



11

**SE
DEPLACER**



**DEPLACEMENTS
au fil des
ENVIRONNEMENTS**



AVANCER



BONDIR



COURIR



DESCENDRE - DÉAMBULER



ESCALADER – ENJAMBER – S'ÉQUILIBRER



FRANCHIR

13

	GLISSER - GRIMPER
	SE HAUSSER – SE HISSE
	IMITER
	JOUER
	K
	LEVER - LONGER



MARCHER- MONTER



NAGER



OBLIQUER-S'ORIENTER



POURSUIVRE – PÉDALER - PILOTER



QUITTER



RAMPER – REBONDIR – RECULER - ROULER



SAUT-ILL-ER -SUIVRE - SLALOMER -SKIER



TOURNER



UTILISER



VIRER-VOYAGER



W



X

	Y
	ZIGZAGUER

16





P'tits boug'tout partout

DES ATELIERS au CHOIX pour

UN MENU MAT'USEP

à la CARTE [PS-MS-GS]

Matériel

Ballons -bancs –caissons-
cartons – chaises – planches à
roulettes- tapis- trottinettes

Règles d'action

Critères de réussite

Lien avec la littérature de jeunesse



Descriptif : 3 étapes • ○ ◎

• Etape 1

○ Etape 2

◎ Etape 3

P'tits boug'tout partout

D'UNE CHAISE A L'AUTRE...



ATELIER 1

déplacer & se déplacer équilibré.e

● Se déplacer sur une ligne **droite** en passant debout d'une chaise à l'autre avec ou sans appuis (chaiseface, dos ou profil)

○ Se déplacer sur une ligne **circulaire** en passant debout d'une chaise à l'autre avec ou sans appuis

⊙ A deux, se déplacer en parallèle le plus vite possible en passant debout d'une chaise à l'autre

Départ : debout sur deux pieds sur la chaise 1.

Soulever la chaise 2 pour la placer devant la chaise 1.

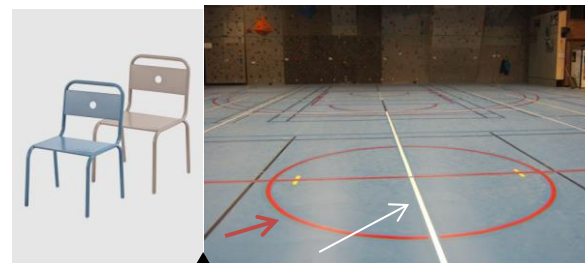
Passer de la chaise 1 à la chaise 2.

Soulever la chaise 1 pour la placer devant la chaise 2

Passer de la chaise 2 à la chaise 1 etc....

Variables : formes, longueurs des lignes – appuis -positions de la chaise

Matériel



- 2 chaises légères
- Des tracés au sol de couleur : **rectilignes**,

semi-circulaires, **circulaires**



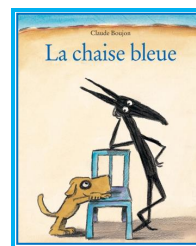
Règle d'action

Se déplacer en suivant le tracé et en transportant la chaise 1 d'un point A à un point B ("je prends, je pose, je passe"), puis la chaise 2...

Critère de réussite

👍 Réaliser le trajet en équilibre sur la chaise sans reprendre contact avec le sol

Lien avec la littérature de jeunesse



La chaise bleue, Claude Boujon, école des loisirs
Ce jour-là, Escarbille et Chaboudo se promenaient dans le désert. Et dans le désert, il n'y avait rien. Rien, sauf...une tache bleue, au loin. Ils s'approchèrent : c'était une **chaise**. C'est fou ce qu'on peut faire avec une **chaise bleue**.

P'tits boug'tout partout

SAUTE QUI PEUT



ATELIER 2 Se déplacer en contact sur un pied

Matériel

Des tracés au sol divers :

Lignes, carrés, rectangles



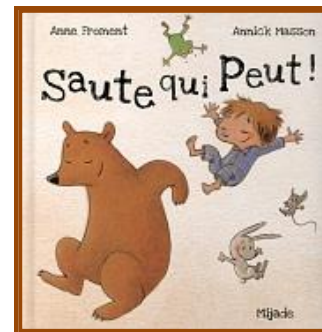
Règle d'action

Enchaîner une succession de sauts sur le même pied

Critère de réussite

Se déplacer en conservant le contact et sans poser le second pied au sol

Lien avec la littérature de jeunesse



Une souris court à travers la forêt. Un lapin, une grenouille et un ours l'interpellent sur son passage. Chacun d'eux lui demande à tour de rôle de venir sauter avec eux, mais la souris répond qu'elle n'en a pas le temps. Elle trouve enfin l'objet de ses desirs, le trampoline de son ami Olivier. En voyant sauter Olivier et la souris, les autres animaux décident de se joindre à eux. Malheureusement, le poids de l'ours fait céder le trampoline. Les amis ont perdu leur jeu, mais au moins, ils se retrouvent dans les bras de l'un et de l'autre. Ce livre présente une histoire charmante sur le plaisir du jeu et le bien-être de l'amitié.

COLLECTIVEMENT se déplacer seul.e en dispersion, arrêt à 2, 3...

- Se déplacer à **deux**, en colonne avec un contact (debout, chaque élève lève 1 pied en fléchissant le genou, main gauche sur l'épaule gauche du précédent, chacun saisit la cheville du précédent avec la main droite, progresser vers l'avant en sautant sur 1 pied.

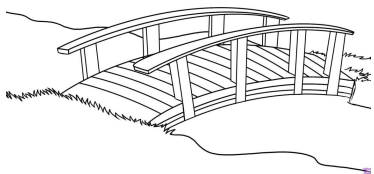
○ Se déplacer à **trois** sur une ligne droite

◎ Se déplacer à **quatre** avec changements de direction +
En » saute équi'peut « de 5 ou plus, se déplacer le plus vite possible

Variables : le nombre de partenaires – la distance à parcourir – le parcours- la vitesse

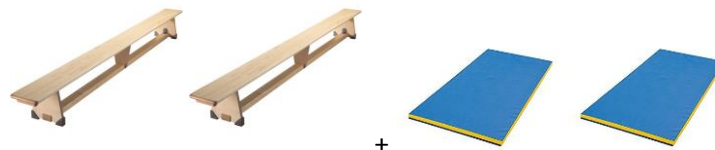
P'tits boug'tout partout

LE PONT



ATELIER 3
Se déplacer en
quadrupédie
ventrale et dorsale

Matériel



- 2 bancs en parallèle
- 2 tapis entre les bancs (matérialisation d'une rivière)

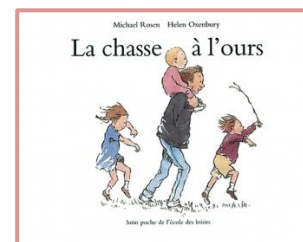
Règle d'action

Progresser en déplacement alternativement une main puis l'autre, et un pied puis l'autre ou simultanément MD/PD puis MG/PG

Critère de réussite

Traverser le pont sans poser le pied dans la rivière : rester en contact avec le banc en permanence pendant toute la durée du déplacement

Lien avec la littérature de jeunesse



Il suffit parfois d'un rien pour que l'on se réveille avec l'irrésistible envie d'aller chasser l'ours en famille un ciel radieux, des enfants audacieux... La journée fleurit l'aventure et surmonter les obstacles devient un jeu d'enfant. Seulement voilà qui chasse l'ours finit par le trouver et c'est là que les choses se gâtent !

20



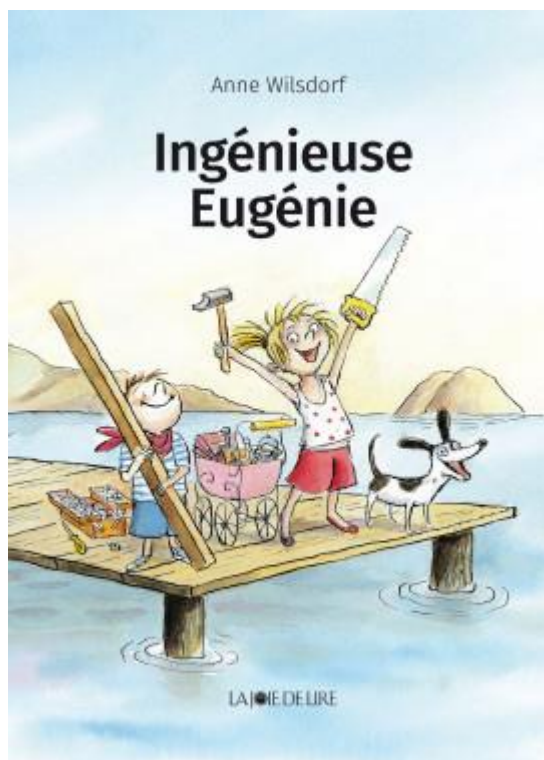
Seul ou à plusieurs



- Seul ou à plusieurs
- Se déplacer latéralement de D à G ou de G à D en appuis manuels (B1) et pédestres (B2) (quadrupédie ventrale)
- Se déplacer latéralement de D à G en appuis manuels (B1) et pédestres (B2) (quadrupédie dorsale)
- Combinaison de ● et ○ en aller-retour en contact avec les bancs/ se **déplacer à l'amble** vers l'avant MG et PG sur le banc de G et MD et PD sur le banc D

Variable : faire « nager » un enfant sous le pont = ramper simultanément

P'tits boug'tout partout [A 3]



Lien avec la littérature de jeunesse (suite A3)

Eugénie et son petit frère Nestor vivent sur l'île des Oubliés. Un jour, ils aperçoivent au loin dans la brume l'île de Nullepart. On leur explique rapidement qu'ils ont eu la berluie : cette île n'est qu'un mythe, une terre inaccessible. Il n'en faut pas plus pour convaincre Eugénie de la rejoindre à tout prix. Avec son don pour les inventions et le soutien inespéré de quelques habitants du coin, castors et lucioles, Eugénie parvient à **lancer des ponts** entre son île et celle de ses rêves, où l'attendent d'accueillants autochtones. Un livre en forme de plaidoyer pour la science, qui rappelle au passage que celle-ci est à la portée de toutes les mains, y compris celles des filles !

Collection : Albums

Âge : À partir de 6 ans

Pages : 44

Format : 17 x 24 cm

ISBN : 978-2-88908-233-9

Année de production : 2014

Auteur(s) et illustrateur(s) :

Anne Wilsdorf

Mots-clés : [aventure](#), [construire](#), [fille](#), [persévérance](#), [pont](#)

P'tits boug'tout partout

SERREZ SARDINES



ATELIER 4

Grimper sur des supports en se serrant

Matériel



bancs - caissons

- Supports de différentes hauteurs et largeurs éparpillés dans l'espace d'évolution en nombre suffisant pour accueillir tous les enfants sauf 1 (meneur)

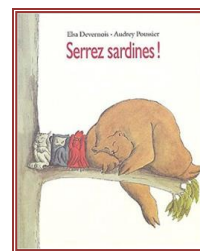
Règle d'action

Se déplacer puis s'immobiliser en respectant la consigne

Critère de réussite

Réussir à grimper sur le support et y rester dans la position souhaitée.

Lien avec la littérature de jeunesse



Elsa Devernois,

EDL, 2003

Pauvre Taupinette. Non seulement ses amis ne veulent pas jouer avec elle à creuser des trous, mais en plus ils choisissent un jeu auquel elle ne comprend rien. Un jeu qui s'appelle **serrez sardines** et qui ressemble à cache-cache. Taupinette aimerait bien qu'on lui explique, mais ses amis ont déjà tous disparu. Cachés. Et elle qui ne voit pas plus loin que le bout de son nez, ça ne va pas être commode. Mais si jamais elle les trouve, si jamais elle gagne, elle aura le droit de choisir le prochain jeu. Et ce jeu, ce sera : creuser des trous !

- 22
- Se déplacer en dispersion dans l'espace. Au signal sonore ou visuel du meneur « serrez sardines » s'asseoir sur un banc en position serrée. Repartir au signal en déplacement en position serrée.

○ Idem, avec la position à prendre sur le banc donnée au signal : « serrez sardines à califourchon ! debout sur un pied ! accroupies !...

Se déplacer à nouveau dans la position d'immobilisation précédente, etc...

⊙ Idem, en se déplaçant à 2 en contact (mains, bras, taille, épaules...)

Variables : la hauteur et la largeur des supports – les formes de déplacement et d'immobilisation

P'tits boug'tout partout

PASSE-PASSE CARTON

ATELIER 5

Enjammer pour avancer



Matériel

- Un carton par enfant / pour 2 enfants



Règle d'action

Poser son carton au sol et monter dedans, prendre le carton de celui qui est derrière et le poser devant. Tous les joueurs donnent leur carton au joueur de devant.

Faire passer le dernier carton d'un bout à l'autre de la colonne

Si un joueur tombe hors de son carton ou met un pied à l'extérieur, toute l'équipe recommence le parcours depuis la ligne de départ.

Critère de réussite

Ne pas poser un pied à l'extérieur des cartons

Lien avec la littérature de jeunesse



Antoinette Portis, EDL 2008

Qui a dit qu'un carton d'emballage ne servait qu'à emballer ? Les grandes personnes, bien sûr ! Et qui serait capable de transformer ce même carton en de multiples jeux, plus amusants les uns que les autres ? Un enfant (sous la forme d'un lapin)... Évidemment.

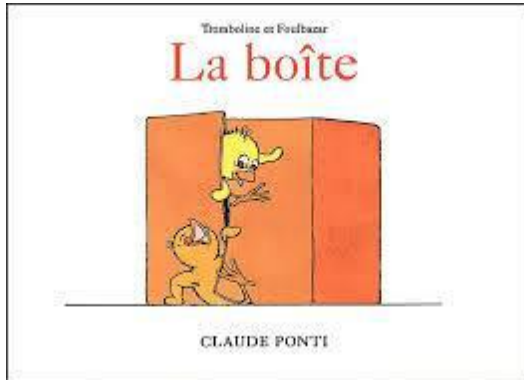
Deux équipes ou plus

Se mettre en colonne devant la **ligne de départ**, avec chacun un carton + un carton au sol derrière le dernier. Le premier pose son carton à terre, monte dedans. Puis il prend le carton du joueur derrière lui, et le pose en avant. Le premier joueur monte dans le carton nouvellement posé, et le deuxième monte dans le premier carton. Puis le premier joueur prend le carton du deuxième reçu, etc. Quand tout le monde sera dans un carton, il n'en restera alors plus qu'un à faire passer d'un bout à l'autre de la colonne.

- Se déplacer de carton en carton jusqu'à la ligne d'arrivée
- Se déplacer de carton en carton jusqu'à la ligne d'arrivée puis revenir inversement à la ligne de départ
- ⊙ Idem à deux dans un carton

Variables : la distance à parcourir – la grandeur et la hauteur

P'tits boug'tout partout [A 5]



Lien avec la littérature de jeunesse (suite A5)

Chacun de son côté les deux poussins Tromboline et Foulbazar ont trouvé une boîte en carton. Chacun de son côté veut en faire une maison. L'un y découpe une fenêtre, l'autre une porte... et ils découvrent qu'ils jouaient tous les deux avec la même boîte.

24



Comme c'est l'anniversaire de sa maman, Pierrot veut lui faire un cadeau. Le chat, ce serait un beau cadeau, mais il refuse de rester dans une boîte.

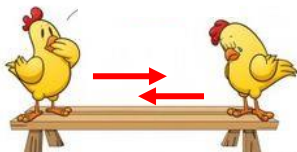
Le camion de pompiers, ce serait un cadeau utile au cas où la maison prendrait feu, mais ce n'est pas possible, c'est la maman de Pierrot elle-même qui le lui a offert!

P'tits boug'tout partout

PICOTI PICOTA

ATELIER 6

Se croiser



Matériel

- Un banc suédois étape 1



+ 1 banc à retourner

Règle d'action

Se déplacer équilibré.e

Critère de réussite

Effectuer les déplacements en conservant les pieds sur le banc pendant toute leur durée

Lien avec la littérature de jeunesse



Célèbre ritournelle, Une poule sur un mur est ici enrichie par de nombreux animaux. La poule rencontre tour à tour : un chat, un lapin, un chien, un escargot et enfin un renard. Ainsi adaptée, cette comptine propose une chute drôle et inattendue sous forme de pop-up

Deux équipes de 5 joueurs ou +

Equipe A face à une extrémité du banc/ Equipe B face à l'autre extrémité

- Au signal partir de l'extrémité du banc, traverser le banc pour changer de côté en se croisant en conservant le contact pédestre sur le banc et sauter au bout du banc. Le joueur qui touche le sol revient se placer à la queue de sa colonne

○ Idem sur la partie étroite du banc retourné

● Tous les joueurs sont debout sur deux bancs suédois situés l'un à la suite de l'autre.

Sans jamais descendre du banc, les participants se croisent et doivent se classer du plus petit au plus grand, du plus grand au plus petit, dans l'ordre des prénoms de l'équipe, filles puis garçons, garçons puis filles...

Variable : le temps – la largeur du support

P'tits boug'tout partout

LE TRAIN des SOURIS



ATELIER 7

Glisser à 4 pattes

Matériel

Obstacles divers

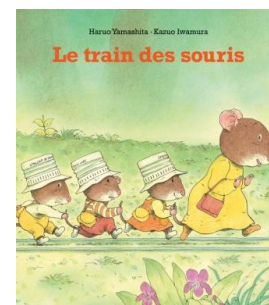
Règle d'action

Se déplacer en conservant le contact

Critère de réussite

Se déplacer en conservant le contact

Lien avec la littérature de jeunesse



Pour décider ses sept petits à aller à l'école, Maman Souris a une idée formidable: Maman Souris invente une voie ferrée qui passe sous un tunnel. Tous les matins, elle se met sur les rails et fait la locomotive. Ses sept enfants et tous les amis s'accrochent à elle, comme des wagons.

Collectivement

- Un premier joueur se met à quatre pattes. Un deuxième se met à quatre pattes en plaçant ses mains sur les chevilles du premier. Ainsi de suite pour tous les participants. Quand tout le monde est placé, le premier commence à avancer en glissant les genoux l'un après l'autre et tous doivent le suivre et garder le rythme.

○ Idem en position assise jambes écartées mains posées sur les chevilles de son partenaire de derrière.

◎ Idem sous des obstacles

Variable : la distance de déplacement

P'tits boug'tout partout

LE NENUPHAR



ATELIER 8

Sauter

Matériel

- 2 tapis minces (2mx1m)/ équipe



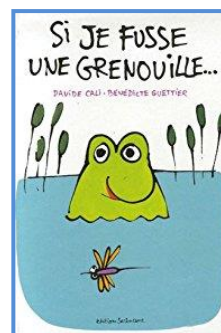
Règle d'action

Se déplacer en sautant sans sortir des tapis.

Critère de réussite

Traverser sans poser les pieds et les mains hors des tapis. Vitesse d'exécution

Lien avec la littérature de jeunesse



Nous voici dans la peau d'une grenouille rêvant sa vie avec ses mots à elle, tranquillement installée sur son nénuphar plaisir, farniente, douceur de vivre. Quelques questions sur l'au-delà, quelques frissons par-ci, par-là. Mais dans l'ensemble, c'est plutôt cool... sauf qu'à deux, ce serait, peut-être, encore mieux, songe soudain notre grenouille tout de même guettée par l'ennui - et la voilà partie à imaginer ses joies partagées. Un monde de possibilités s'ouvre à elle...

Bénédicte Guettier

COOPERER en navette 2 équipes ou plus

7531

2468

Chaque équipe possède deux nénuphars (deux tapis).xxxx $\longleftrightarrow$ xxxx
Toute l'équipe doit traverser la mare en passant d'un nénuphar à l'autre. 1 2...8
Mettre les deux nénuphars l'un devant l'autre, se placer en sautant sur le premier et passer sur le deuxième sans sortir du nénuphar, faire passer le premier nénuphar devant et ainsi de suite.

- Sauter sur les deux pieds en position debout seul.e ou à plusieurs (4).



Sauter sur les deux pieds en position accroupie.

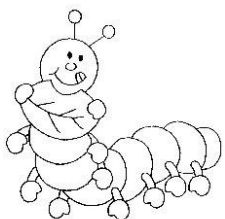


Sauter en appuis manuels et pédestres d'un nénuphar à l'autre

Variables : la nature du saut – la distance des nénuphars- le nombre d'enfants

P'tits boug'tout partout

LE MILLE-PATTES



ATELIER 9

Se déplacer & porter collectivement

Matériel

- 1 banc par équipe
- Foulards & plots

Règle d'action

Se déplacer en soulevant un banc à plusieurs

Critère de réussite

Conserver le banc soulevé pendant la durée du déplacement

Lien avec la littérature de jeunesse



Un jour, Pat s'apprête à sortir pour saluer ses amis quand brusquement ses nombreuses pattes se mettent à s'agiter en tapant du pied sauvagement. Les jours suivants sont tout aussi remuants, les promenades se font à reculons. Pat n'y comprend rien: ses pattes n'en font qu'à leur tête...

Antoon Krings, 2016

COOPERER : s'asseoir l'un derrière l'autre sur un banc, les jambes de part et d'autre, se relever en soulevant le banc

● Avancer en portant le banc à plusieurs sur une durée, en cadence et en coordonnant les mouvements.

○ Reculer en portant le banc à plusieurs sur une durée, en cadence et en coordonnant les mouvements.

⦿ Idem les yeux fermés dans un couloir matérialisé

Variables : la distance à parcourir – le nombre de porteurs de 3 à 6

P'tits boug'tout partout

TOUT EN HAUT

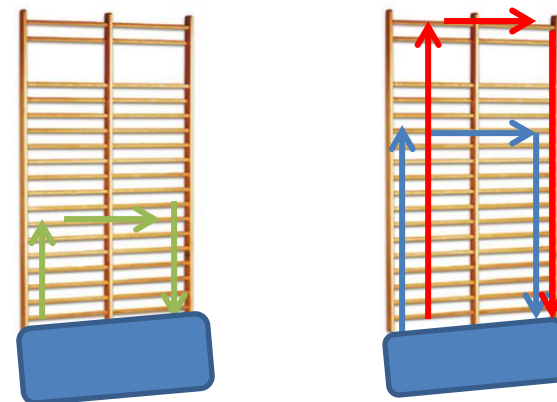


ATELIER 10

**Grimper pour traverser
tête en haut, tête en bas**

Matériel

- Un double espalier + 1 tapis de réception 3 niveaux de réalisation V, B, R



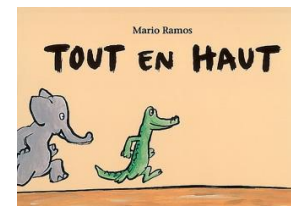
Règle d'action

Traverser un espace par ascension et descente successivement et ou renversement

Critère de réussite

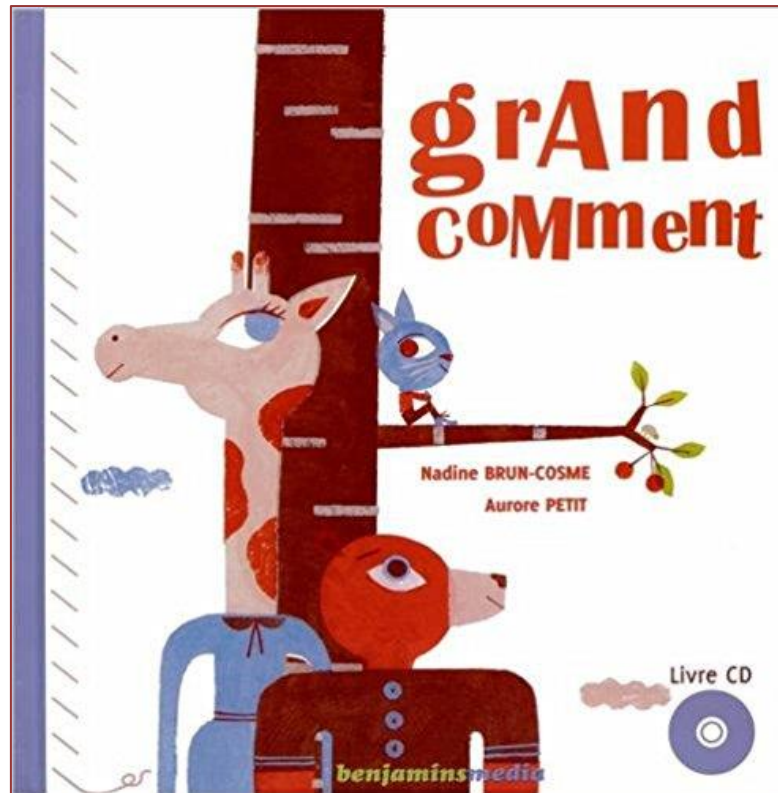
Conserver un contact manuel et/ou pédestre avec l'espalier, se déplacer sans s'arrêter

Lien avec la littérature de jeunesse



Le singe sur la girafe, sur le rhinocéros, sur l'éléphant, sur le crocodile. Mais, que se passe-t-il? BADABOUM! Tout le monde est en bas! Sauf le singe. Lui, il est tout en haut...

P'tits boug'tout partout [A 10]



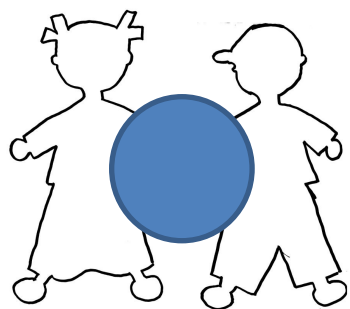
Suite (A 10)

« Être grand, c'est comment ? » La question taraude le petit lapin Léon, qui asticote ses parents : on est grand debout sur les épaules de Grand Ours ? Sur la tête de Grande Girafe ? Ou alors sur la tête de Grande Girafe debout sur les épaules de Grand Ours ? « Non non non... » Léon doit apprendre qu'on est grand tout seul et qu'il y a toujours plus petit que soi...



P'tits boug'tout partout

LE PRESSE-BALLON



ATELIER 11

**Se déplacer à 2 dans
tous les sens**

Matériel

Ballons de différents formats
(Remplacer le ballon par autre objet)

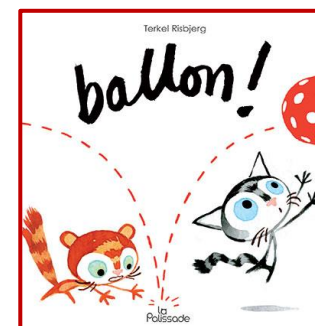
Règle d'action

Se déplacer en binôme en contact avec un ballon.

Critère de réussite

Conserver le ballon pendant la durée du déplacement

Lien avec la littérature de jeunesse



Terkel Risbjerg, 2015

Comment accepter d'être trois quand on est heureux à deux ? Deux animaux, des chatons sans doute, l'un gris tigré aux yeux bleus et l'autre roux aux yeux verts jouent tranquillement aux cubes, aux poupées. Sont-ils en train de réinventer le monde ? Tranquilles et souriants, ils vivent leurs aventures quand un coup de sonnette les interrompt. Interloqués, ils accueillent un troisième larron qui propose une partie de ballon ce qui plaît à chacun

COOPERER Se placer par deux côte à côte, dos à dos, face à face

- Presser un ballon en corps à corps. Se déplacer vers l'AV en tenant le ballon d'un point A vers un point B, puis vers l'arrière. Idem en changeant de partenaire.

- Presser un ballon en corps à corps. Se déplacer vers le côté gauche en tenant le ballon d'un point A vers un point B, puis vers le côté droit. Idem en changeant de partenaire.

- ◎ Presser un ballon en corps à corps en combinant les 4 déplacements : « 3 pas en AV, 3 pas en AR, 3 pas sur l'côté, 3 pas de l'autre côté » 3 fois de suite.

Variables: la forme de déplacement – l'objet à presser- la zone de pression

P'tits boug'tout partout

LE TRINEAU



ATELIER 12

**Pousser ou tirer
pour traverser**

Matériel

Planches à roulettes avec ou sans cordes + obstacles (plots, cubes...) *ou un tapis qui glisse*



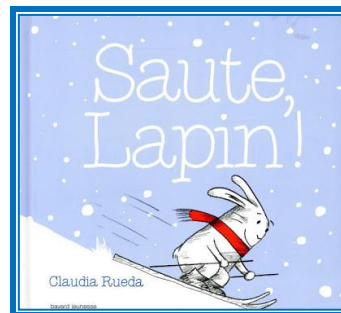
Règle d'action

Pousser ou tirer pour traverser un espace encombré.

Critère de réussite

Traverser en évitant les obstacles et les enfants tout en conservant son équipement sur la planche.

Lien avec la littérature de jeunesse



C'est le moment d'aller glisser sur les pentes de ski ! Secoue pour aider Lapin à faire tomber la neige. Penche le livre pour aider Lapin à glisser le long de la pente, retourne-le pour aider Lapin à sortir d'un fossé. Grâce à ton aide, Lapin vient à bout de tous les obstacles !

A deux

- Traverser le champ de neige en évitant les obstacles et en gardant son équipement sur la planche en poussant (inverser les rôles)

- Traverser le champ de neige en évitant les obstacles et en gardant son équipement sur la planche en tirant (inverser les rôles)

Seul.e

- ◎ Traverser le champ de neige en évitant les obstacles la planche en position ventrale par tractions manuelles.

Variables : traction avec ou sans corde – taille de l'espace- positions sur la planche (à genoux, assis, allongé.e) - le temps

P'tits boug'tout partout

TROTTE-TROTTINE



ATELIER 10 bis

Rouler avec un engin

Matériel

1 trottinette pour 2



+ 1 corde

Règle d'action

Se propulser et rouler équilibré

Critère de réussite

Garder son équilibre en étant tiré

Lien avec la littérature de jeunesse



La dispute, Edouard Manceau, 2015

Deux lapins, deux trottinettes, il ne faut rien de plus pour raconter une histoire vieille comme le monde. D'abord, chacun fièrement sur sa trottinette, la rencontre entre les deux protagonistes, le salut, la réciprocité, l'échange poli. A égalité. Ensuite, l'invitation. Le second invite le premier à le suivre. « D'accord »... « Mais »... Le premier rattrape le second qui résiste, avant d'être dépassé et même distancé. Le second proteste, essaie d'amadouer son rival « doucement, attends » avant de décréter « STOP ! Derrière » Alors se déclenche une joute verbale, à hauteur de lapins, avant la rupture ...

COOPERER

● A 2, l'un sur la trottinette (A), l'autre à côté marche (B) à la vitesse de A. A descend de l'autre côté pour permettre à B s'emparer de la trottinette, etc... 3 fois.

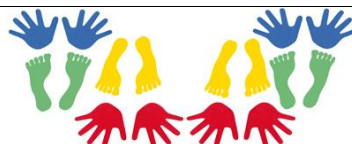
○ Le tracteur : Se déplacer en se faisant tracter par un camarade (corde autour de la tige de la trottinette A à pied devant B debout deux pieds sur la trottinette de dos corde tenue des deux mains. Inverser les rôles

◎ A devant sur la trottinette avec B derrière lui debout sur deux pieds joints, mains sur les épaules de de A. Inverser les rôles.

Variante : rouler le plus loin possible à 2 après propulsion

Variable : position de A et de B inversée

Rencontre MAT'USEP 44

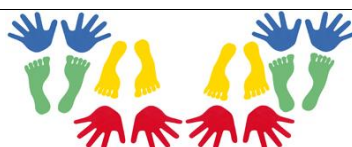


MAI 2018

P'tits BOUG'tout PARTOUT



Rencontre MAT'USEP 44



MAI 2018

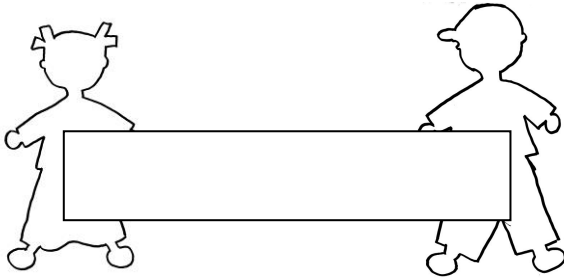
P'tits BOUG'tout PARTOUT

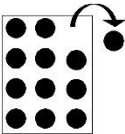


EQUIPE

n°

.





ou



1, 2, 3...5

+



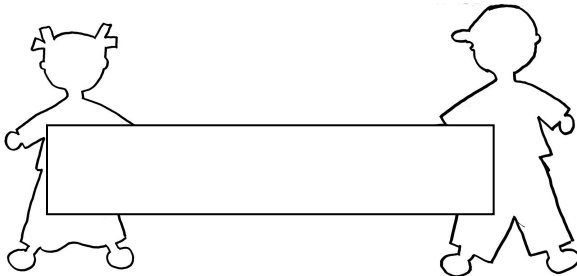
je **colorie**

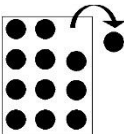
mon atelier préféré

35

EQUIPE n°

.



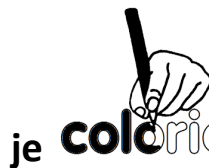


ou



1, 2, 3...5

+



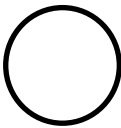
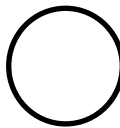
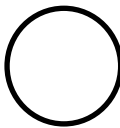
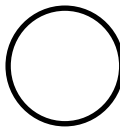
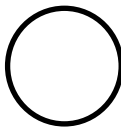
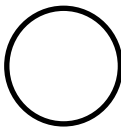
je **colorie**

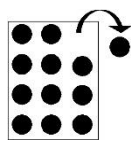
mon atelier préféré

EQUIPE n°

.





ou



1, 2, 3...6

+

je

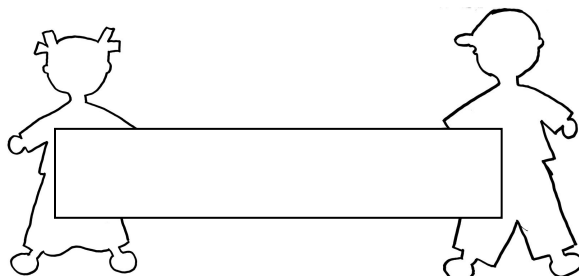


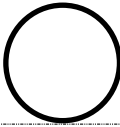
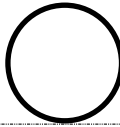
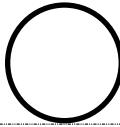
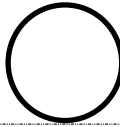
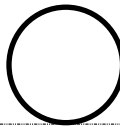
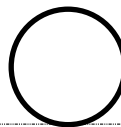
mon atelier préféré

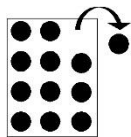
36

EQUIPE n°

.





ou



1, 2, 3...6

+

je



mon atelier préféré

Les 12 situations

D'une chaise à l'autre	Saute qui peut	Le pont
Serrez sardines	Passe-passe carton	Picoti Picota
Le train des souris	Le nénuphar	Le mille-pattes
Tout en haut/ Trotte-trottine	Le presse-ballon	Le traîneau

Les 12 illustrations

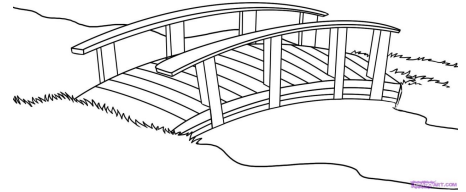
1.



2.



3.



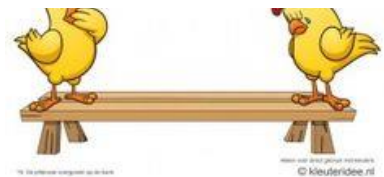
4.



5.



6.



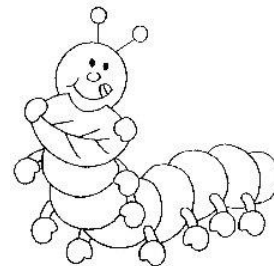
7.



8.



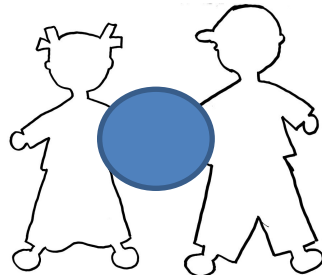
9.



10.



11.



12.



amazing
illustrations

MOI, J'❤️

--	--	--	--	--	--

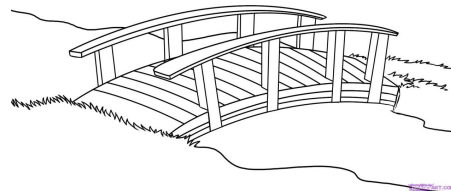
1.



2.



3.



4.



5.



6.



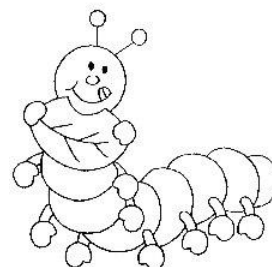
7.



8.



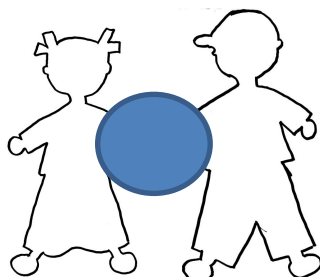
9.



10.



11.



12.





D'UNE CHAISE A L'AUTRE

40





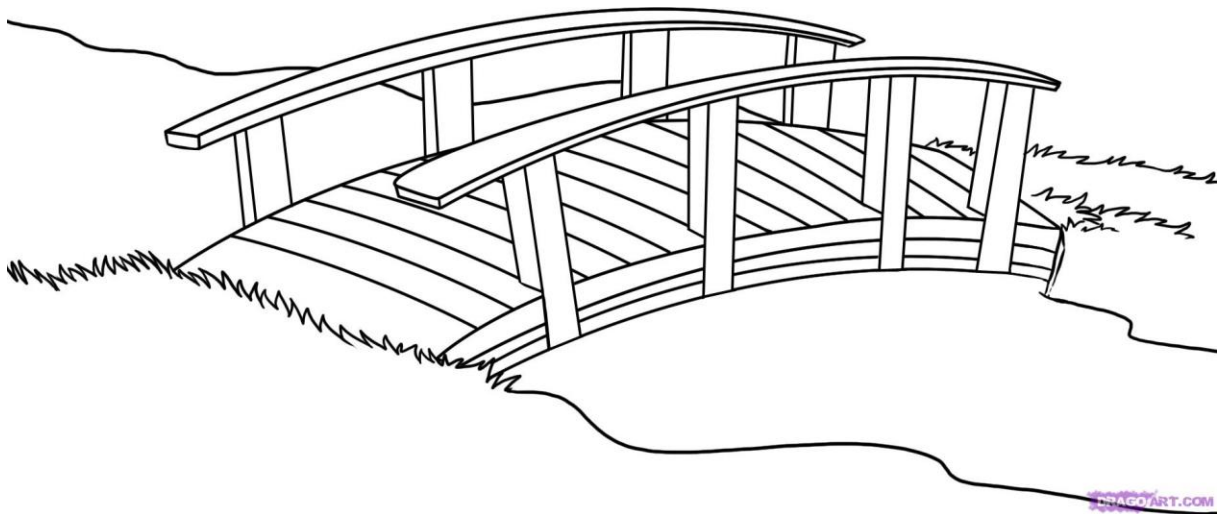
SAUTE QUI PEUT





LE PONT

42





SERREZ SARDINES





PASSE-PASSE CARTON

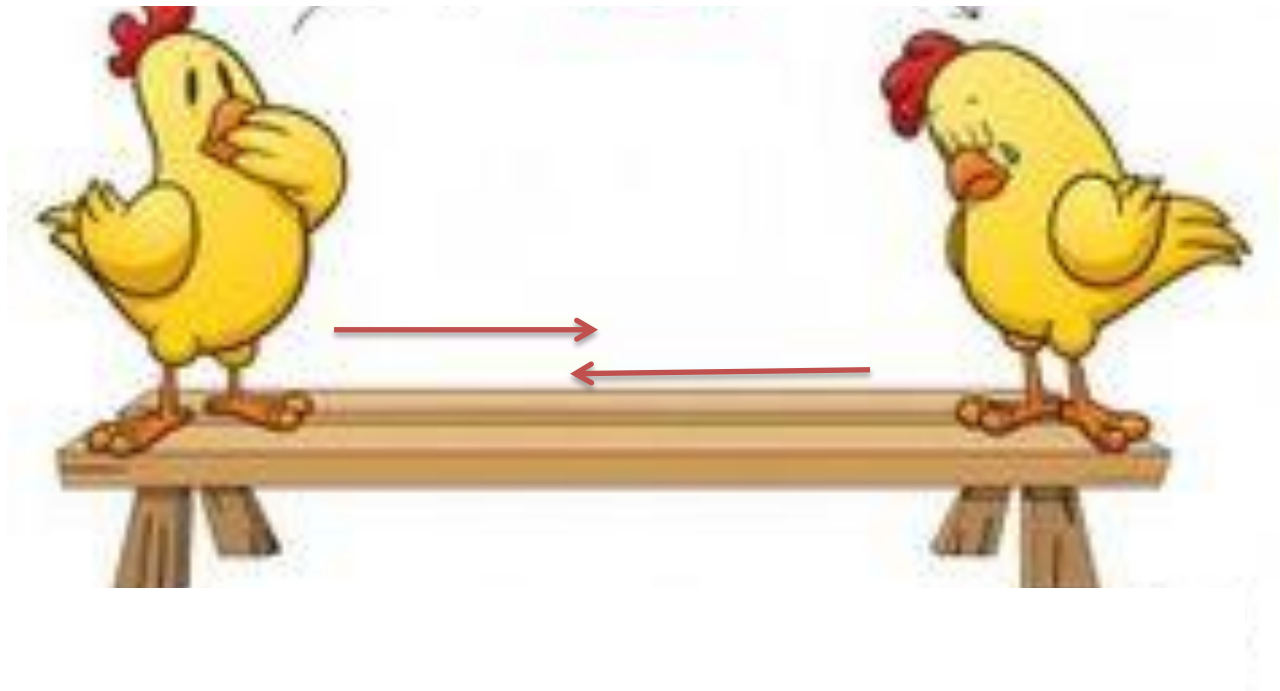
44





PICOTI PICOTA

45





LE TRAIN DES SOURIS

46



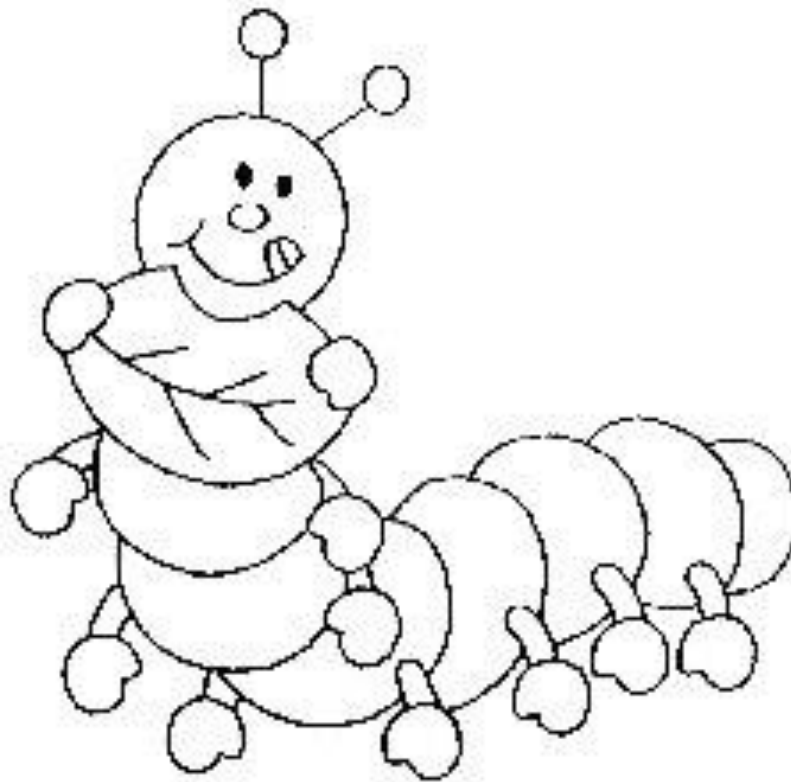


LE NENUPHAR





LE MILLE-PATTES





TOUT EN HAUT





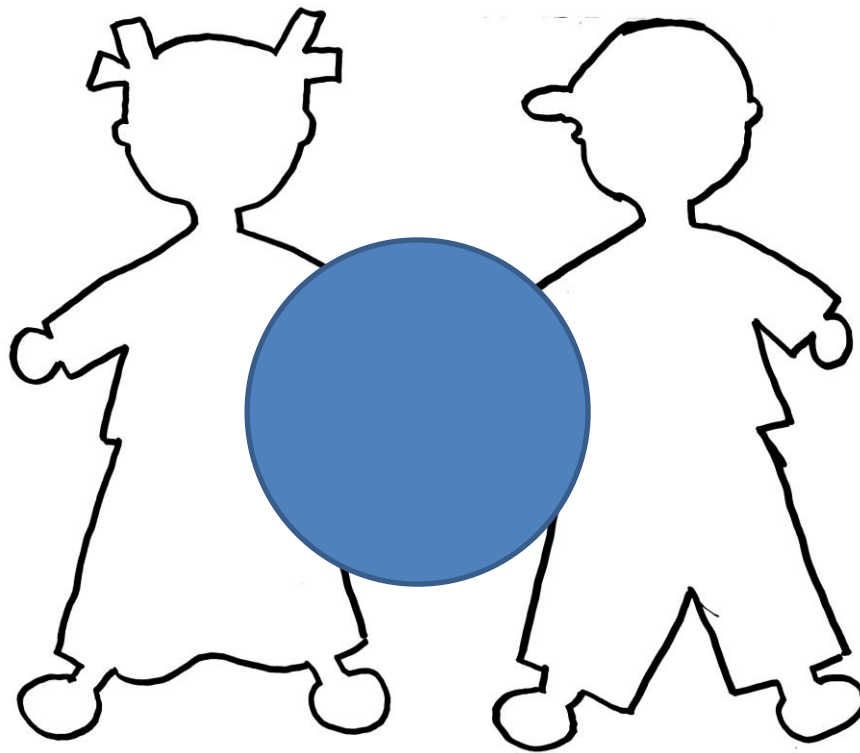
TROTTE-TROTTINE

50





LE PRESSE-BALLON



51



LE TRAINEAU

52



4 amazing
USERS



Le sport scolaire de l'École publique

LES RENCONTRES MAT'usep

QUI ? & avec QUI ?	Les élèves de maternelle de la PS à la GS, membres d'associations sportives déclarées affiliées à l'USEP. Chaque classe d'appartenance est licenciée pour une saison scolaire tout comme les accompagnateurs (enseignants, ATSEM, parents, autres élèves de classes supérieures). Le département, en fonction des inscriptions, est subdivisé en plusieurs groupes de proximité pour les rencontres départementales dont l'effectif n'excèdera pas cinq classes. Les équipes créées seront alors comprises entre 10 et 12 élèves maximum, l'hétérogénéité de leur composition sera recherchée. Au fil de la rencontre, les élèves apprendront à mieux se connaître et à prendre du plaisir à évoluer, à partager et à vivre ensemble.
QUOI ?	Le contenu des rencontres retenues s'appuie sur le calendrier départemental annuel : les rencontres peuvent revêtir plusieurs formes, départementales auxquelles peuvent s'adjoindre des rencontres de secteur, des rencontres locales en référence aux programmes en vigueur et aux activités socialisées et culturellement définies en fonction des compétences des élèves. Une alternance d'activités individuelles et collectives, traditionnelles et innovantes est à promouvoir.
QUAND ?	Chaque rencontre est le plus souvent la ponctuation d'un vécu antérieur de l'activité physique concernée, en classe, au sein de chaque école. Elle peut néanmoins en être un déclencheur pour développer en prolongement des compétences motrices au cours d'une unité d'apprentissage. Elle peut aussi être un moment de relance du projet. Le nombre de rencontres au cours d'une année scolaire varie de 3 à 5. Trois étant le nombre minimum à développer. Une répartition harmonieuse est à rechercher sur l'ensemble des 5 périodes scolaires afin d'éviter l'affluence de manifestations sur une même période (ex : fin d'année scolaire).
OÙ ?	La proximité sera privilégiée afin d'éviter des trajets en cars longs et onéreux. A l'intérieur comme à l'extérieur selon la nature de l'activité retenue (gymnases, salles spécialisées, piscine, cour, stade, site remarquable...). Favoriser des déplacements pédestres est souhaitable dans la mesure du possible!
COMMENT ?	Une préparation collégiale s'impose entre tous les participants pour fixer d'une part les dates et les contenus des rencontres en recherchant à y associer au mieux les enfants. Si elle peut s'effectuer en partie au moment d'une AG de secteur, il est nécessaire en complément de fixer des dates de réunion préparatoires avec les différents protagonistes pour déterminer la forme et le lieu de chaque rencontre, le matériel à préparer, les responsabilités à partager, la constitution des équipes, les collations citoyennes à prévoir, les brevets de participation à la manifestation, la communication numérique vers l'extérieur...

Le sport scolaire de l'École publique

ORGANISER une RENCONTRE MAT'usep

Une proposition de forme ajustable: ↻

SITUATIONS	Avec une succession d'ateliers. - Choisir avec les protagonistes (adultes et enfants) 5 ou 6 ateliers parmi ceux proposés dans le document. Ne pas aller au-delà de 5 ateliers sur 1 demi-journée M (A) et de 6 ateliers sur 1 journée M&AM (A') selon les niveaux scolaires en présence. Possibilité de conjuguer deux ateliers en un seul. - Alternier des ateliers individuels et collectifs au regard des 12 situations. - En limiter la durée, ne pas excéder 20' environ (activité + retour au calme autour de l'album corrélié à l'atelier)	
DÉROULEMENT –A- ~ 5 ateliers ~	MATIN (M) ➤ Arrivée / accueil : 10.00~10.15 - Atelier 1 : 10.20 – 10.35 - Atelier 2 : 10.40 – 10.55 - Atelier 3 : 11.00 – 11.15 - Atelier 4 : 11.20 – 11.35 - Atelier 5 : 11.40 – 11.55 ~ 12.00 ~ Temps collectif : Réglette du plaisir ➤ Déjeuner sur place : 12.15 – 12.45 ➤ Retour dans les écoles 13.00	APRES-MIDI (AM)
DÉROULEMENT –A'- ~ 6 ateliers ~	MATIN (M) ➤ Arrivée / accueil : 10.00~10.15 - Atelier 1 : 10.20 – 10.40 - Atelier 2 : 10.45 – 11.00 - Atelier 3 : 11.05 – 11.20 - Atelier 4 : 11.25 - 11.45 ➤ Déjeuner sur place/ temps calme autour du carton à albums : 11.50 – 12.35	APRES-MIDI (AM) - Atelier 5 : 12.45- 13.00 - Atelier 6 : 13.05 – 13.25 ~ 13.30 ~ Temps collectif : Réglette du plaisir ➤ Retour dans les écoles 14.00-14.15



*** AVEC L'AIDE de L'ENSEIGNANT.E**

RÉGLETTE COLLECTIVE DU PLAISIR

Utilisation de la *Réglette collective du plaisir* lors d'une rencontre USEP

Lors des rencontres sportives, il est possible de disposer de la *Réglette* collective *du plaisir* disponible dans les comités départementaux USEP. Celle-ci se présente sous la forme d'une grande bâche.



					PLAISIR





L'objectif de ce moment d'utilisation de la **Réglette** collective **du plaisir** est bien de **développer le goût de la pratique physique et sportive et de renforcer l'estime de soi.**

Permettre à l'enfant d'exprimer ses émotions, c'est déjà lui montrer qu'il existe.

56

1. Guide pour l'animateur

a. Matériel

- La bâche de la **Réglette** collective **du plaisir** disponible dans les comités départementaux USEP.
- Des gommettes.

b. Durée de l'atelier

- Une durée de 15 minutes est à prévoir.

c. Nombre de participants

- Prévoir au maximum 25 enfants par groupe. Ces enfants viendront de classes ou d'associations USEP différentes.

d. Organisation

- Afficher la grande bâche de la **Réglette** collective **du plaisir** sur un atelier précis de la rencontre sportive.
- Attention ! Cet outil n'est pas et ne doit pas être utilisé comme outil d'appréciation de la rencontre dans son ensemble. Il doit permettre aux enfants de s'exprimer à partir des ressentis d'une pratique physique et/ou sportive particulière.

· Pour les premières utilisations, il est préférable de choisir des activités ou des situations à forte sollicitation émotionnelle.

e. Déroulement de l'atelier

· Temps 1 : Positionnement de la gommette sur la *Réglette du plaisir*

Le positionnement de la gommette indiquant le plaisir ou le déplaisir ressenti lors de la pratique d'une activité physique doit se faire **dès la fin de l'activité**.

L'animateur donne la consigne suivante : ***Vous venez de faire ...*** (préciser l'activité réalisée). ***Positionnez une gommette dans une des cases situées sous la règlette en fonction du plaisir ou du déplaisir que vous avez ressenti.***

L'animateur attend que chaque enfant ait positionné individuellement sa gommette puis il demande au groupe d'enfants de s'asseoir devant la règlette sur laquelle sont positionnées les gommettes.

· Temps 2 : Conscientisation des ressentis du groupe

L'animateur donne la consigne suivante : ***Vous avez positionné chacun une gommette sur la règlette en fonction du plaisir ou du déplaisir ressenti lors de la pratique de*** (préciser l'activité réalisée) ***que vous venez de vivre. Je vous demande d'observer silencieusement le positionnement de l'ensemble des gommettes. C'est la photographie des ressentis du groupe.***

Laisser deux minutes de réflexion. Pour les enfants, il s'agit à ce moment-là d'un travail de représentation et de conscientisation.

· Temps 3 : Échanges et débat entre enfants

L'animateur donne la consigne suivante : ***Vous allez pouvoir vous exprimer et échanger ensemble à partir de vos observations sachant qu'il n'y a pas de propos justes ou faux et que chacun doit respecter la parole des autres, être à l'écoute. Que remarquez-vous ? Qu'en pensez-vous ? Il s'agit d'échanger entre vous, je ne répondrai pas à des questions et je ne prendrai pas position.***

La parole est donnée aux enfants. L'animateur distribue la parole et veille à ce qu'un maximum d'enfants puisse s'exprimer.

Le débat peut être relancé et complété avec la consigne suivante : ***Quelles pistes pourriez-vous proposer ensemble pour permettre à chacun de prendre du plaisir dans l'activité que vous venez de vivre ?***

Ce temps de débat et d'échanges dure une dizaine de minutes.

Ce moment doit permettre à chaque enfant de s'enrichir des remarques des autres. Il vise à faire prendre conscience qu'il y a des sources variées de plaisir : par rapport à la performance, au progrès, par rapport à la relation aux autres, par rapport à son état personnel, au plaisir de bouger, ...

· Temps 4 : Conclusion

L'animateur conclut la séquence en reprenant quelques éléments du débat des enfants et en précisant : ***Vous avez dit que*** (citez quelques éléments marquants).

Vous avez le droit d'avoir pris du plaisir ou non dans l'activité qui vous a été proposée. Aujourd'hui, vous n'avez pas tous ressenti la même chose. Lors du prochain atelier ou de la prochaine rencontre sportive, vos ressentis seront peut-être différents. L'important est de vous connaître mieux, afin de savoir quand et comment prendre du plaisir dans la pratique d'une activité physique et sportive. Je vous remercie pour votre participation.

Ce temps est important pour préserver l'estime de soi de chaque enfant et permettre d'envisager des perspectives positives et rassurantes.

f. Posture de l'animateur

58

- Faire respecter la parole exprimée par chaque enfant. Pour ce faire, les enfants doivent être en situation d'écoute et la règle du non-jugement des enfants entre eux doit être appliquée.
- Rester neutre lors du débat des enfants, respecter leurs points de vue.
- Distribuer la parole afin de permettre à un maximum d'enfants de s'exprimer.
- Conclure en ayant le souci de préserver l'estime de soi de chaque enfant et leur permettre d'envisager des perspectives positives.
- Rester vigilant : un enfant ne doit pas se retrouver dans la situation de devoir se justifier sur la position de sa propre gommette devant le groupe s'il ne le souhaite pas. C'est pourquoi il est important d'engager la discussion sur la *photographie de l'ensemble des gommettes* afin d'éviter toute stigmatisation.

g. Quelques suggestions d'organisation sur une rencontre sportive

- Lors d'un tournoi de sports collectifs : deux équipes jouent, une arbitre, une participe à l'atelier ***Réglette***.
- Lors d'un défi-gym ou d'une rencontre de course de durée, utiliser plusieurs grandes bâches afin de répartir les enfants par groupe et faire vivre ce moment à tous en même temps.
- Lors d'une rencontre multisports : intégrer le temps d'utilisation de la réglette à un temps d'atelier sportif ou bien intégrer l'atelier ***Réglette*** dans la fiche de route sur un temps spécifique.

- Proposer un espace à utiliser librement par l'animateur ou l'accompagnateur d'un groupe d'enfants en ayant présenté préalablement aux adultes la démarche ci-dessus.

2. Autres pistes et perspectives

- Dans le cadre d'un atelier **Réglette** intégré à une activité sportive,
 - o Avant l'activité, demander aux enfants de coller une gommette bleue en réponse à la question suivante : **Est-ce que tu crois que tu vas te faire plaisir ?**
 - o Juste après l'activité, coller une gommette jaune en réponse à la question : **Est-ce que tu as ressenti du plaisir ?**
 - o Proposer aux enfants d'observer et de s'exprimer par rapport aux différences qui apparaissent avant et après l'activité.
- Dans le cadre de l'atelier **Réglette**, garder une trace écrite des remarques des enfants sur une grande affiche que l'animateur complète au fur et à mesure des prises de parole. Cette trace pourra être communiquée aux enseignants dont les élèves participent à la rencontre sportive.

59

- Suite à un travail en classe sur les trois **Réglettes du plaisir, du ressenti d'effort et du progrès** (Voir fiche **Utilisation des trois Réglettes**), il peut être intéressant d'appliquer la démarche décrite ci-dessus aux trois **Réglettes**.

Avant l'activité
● Est-ce que tu crois
que tu vas te faire plaisir ?

Après l'activité
Est-ce que tu as
ressenti du plaisir ?

PLAISIR

Avant l'activité
● Comment imagines-tu
l'effort que tu vas faire ?

Après l'activité
Comment as-tu ressenti
cet effort ?

EFFORT

Avant l'activité
● Est-ce que tu as
envie de progresser ?

Après l'activité
Est-ce que tu as
l'impression de progresser ?

PROGRES

PLAISIR



L'attitude santé CPT



EFFORT



L'attitude santé CPT



PROGRES



L'attitude santé CPT



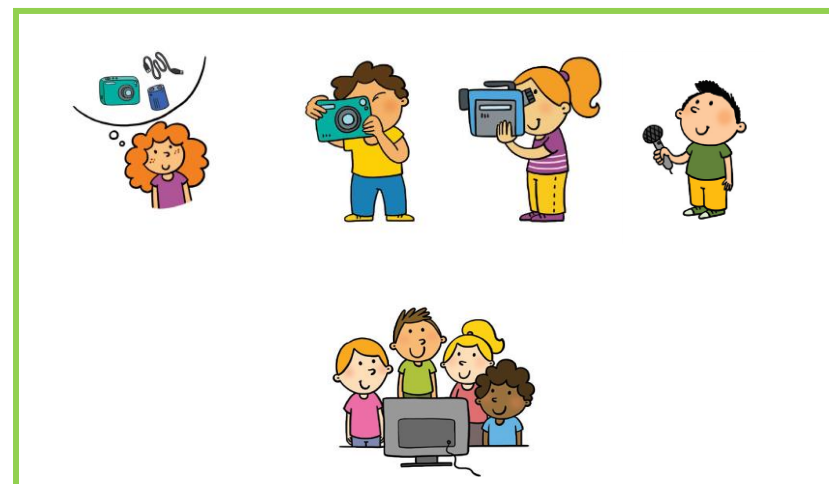
L'USEP bouge ton attitude santé

maternelle
Cycle 2
Cycle 3

61

					PLAISIR

P'TITS REPORTERS MATERNELLE



Dans le cadre de l'opération nationale, destinée aux maternelles, « **Les P'tits reporters** », l'USEP invite :

- Dans un premier temps, les P'tits USEPiens à rendre compte, au travers d'un reportage « maternelle », de ce qu'ils ont fait, de ce qu'ils ont vécu sur une rencontre USEP :

CONCEVOIR, AGIR, RACONTER, **3 actions et 3 temps avant, pendant et après la rencontre.**

- Dans un second temps, tous les USEPiens à se plonger dans ces productions pour imaginer à leur tour d'autres rencontres possibles. <https://www.usep44.org/38-usep/rencontres-departementales-/208-guide-du-p-tit-reporter-usep>