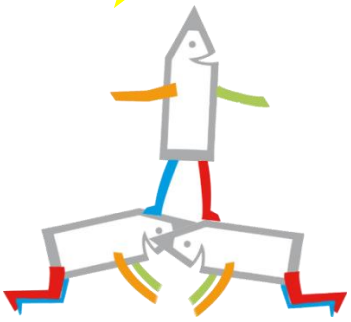
3 à 6 ANS

SAISON 2022-23



TOUS EN PISTE POUR…

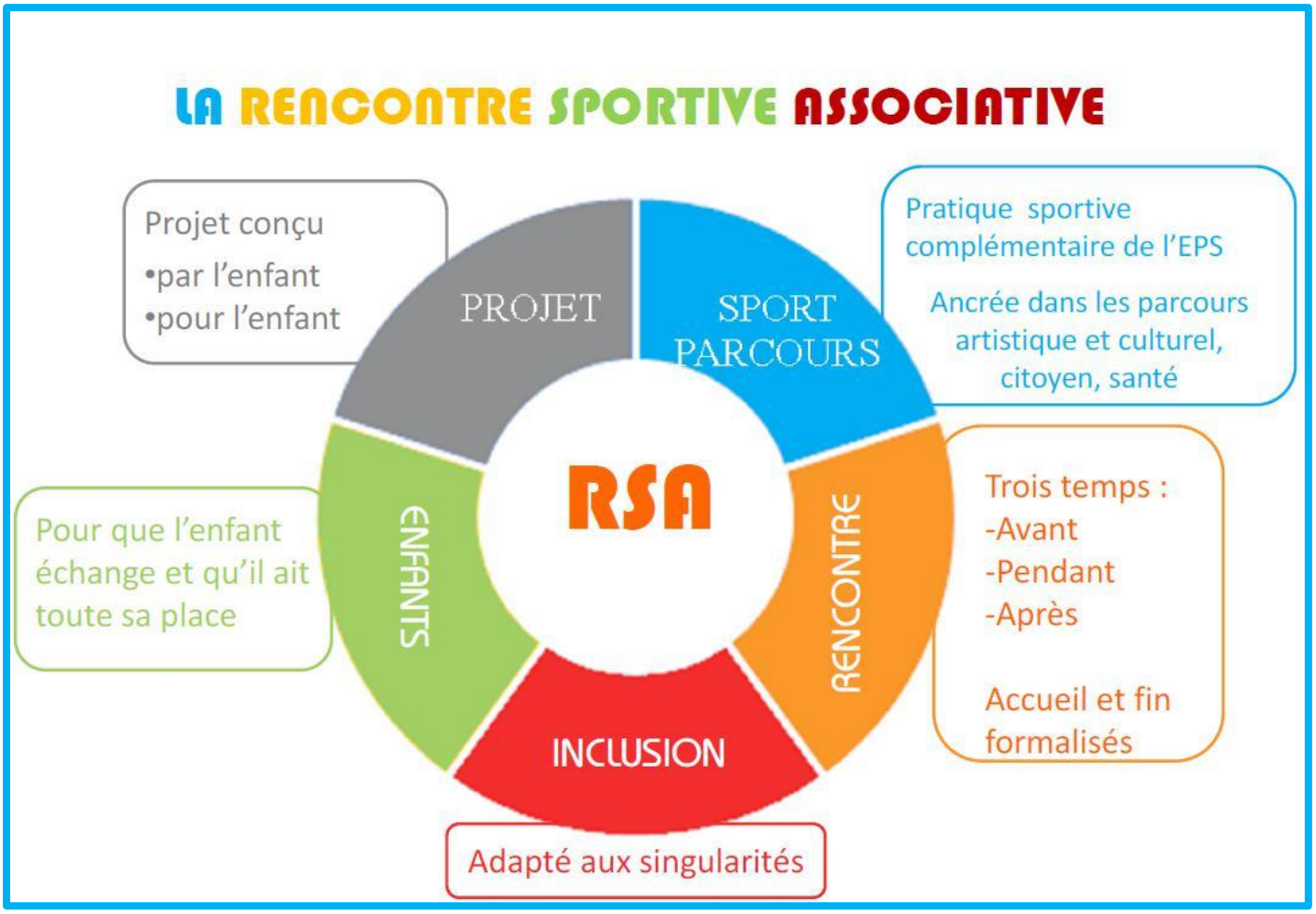
LES JEUX CIRCASSIENS

ACROBATIE
EQUILIBRE
JONGLAGE

usep Loire-Atlantique

LES TEMPS DE LA RENCONTRE

Le sport scolaire de l'Ecole publique



Adaptation à partir de variables didactiques

JEUX CIRCASSIENS

Adaptation à partir de 6 variables didactiques

TEMPS

Donner des repères temporels pour structurer les différents temps de la rencontre (sabliers)

Instaurer des temps de récupération active ou non

ESPACE

Proposer un espace d'accueil temporaire aménagé & accessible à tout moment pour accueillir, isoler et soulager un enfant

REGLES du JEU

S'appuyer sur des outils et codes communs

Proposer des « bonus » en fonction du handicap

CORPS

Prévoir des situations pédagogiques graduées

Proposer des espace- santé pour favoriser le bien –être (hydratation, passage aux toilettes…)

MATERIEL

Disposer d'une accessibilité matérielle (forme, taille, poids des objets….)

RELATION à L'AUTRE

Identifier une ou plusieurs personnes ressources
Ajouter des signaux pour déclencher l'action visuelle, tactile…
Comprendre pour faire accepter les avantages offerts à un enfant en situation de handicap

Le sport scolaire de l'Ecole publique

QUOI ?

La prise en charge de toutes les singularités lors de la Rencontre Sportive Associative (inclusive par définition)

QUI ?

- L'enfant en situation de handicap ou à besoins éducatifs particuliers
- Les adultes qui l'accompagnent (PE/AESH/Parents,...)
- L'organisateur de la rencontre
- Les enfants et adultes des autres AS USEP

POURQUOI ?

Pour que **TOUS** les enfants puissent participer à la rencontre

QU'EST CE QUE LA CARTE NAVETTE?

COMMENT ?

En adaptant ou en modifiant toutes ou certaines variables grâce à une succession de communications (va et vient) entre l'AS d'école et l'organisateur de la rencontre

OÙ ?

A l'école

ET

Sur le lieu de la rencontre

QUAND ?

AVANT
Pendant
Après la rencontre

USEP nationale

A renseigner avant la rencontre et à transmettre aux participants :
Carte navette à télécharger : https://usep.org/wp-content/uploads/2022/05/carte-navette-version-AG.pptx

Ma carte navette

Rencontre Sportive Associative : .....

Association Sportive de l'école : .....

Enfant

Prénom : _____

Classe : _____

Ce que je souhaite pour la rencontre USEP :

_____

_____

Expression libre :

(Tu peux écrire et/ou dessiner à propos de toi, de la rencontre, de tes besoins ou de ce que tu aimes dans les rencontres USEP...)

Adulte référent pour la rencontre

Nom et prénom :

Fonction :

Téléphone :

Mail :

Adaptations mises en place au cours du module d'apprentissage pour cet élève :

_____

_____

Interrogations / besoins pour la rencontre:

_____

_____

_____

Ma carte navette

Organisateurs de la rencontre USEP :

_____

Bonjour.....

Nous avons bien reçu ta **carte navette** et pris en considération tes besoins.

Voici les adaptations que nous te proposons de mettre en place pour la rencontre USEP à laquelle tu vas participer.

N'hésite pas à nous recontacter si tu as des remarques, des questions ou d'autres demandes!

A très bientôt !

Référent organisateur :

Nom et prénom :

Fonction :

Téléphone :

Mail :

- Temps _____
- Espace _____
- Règles du jeu _____
- Corps _____
- Matériel _____
- Relation à l'autre _____

Le sport scolaire de l'Ecole publique

LES RENCONTRES MAT'USEP

QUI ? **&** **avec QUI ?**	Les élèves de maternelle de 3 à 6 ans, membres d'associations sportives déclarées affiliées à l'USEP. Chaque **enfant** est licencié 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 6 et 9 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 associative inclusive 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 habiletés 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 mobilités douces : **déplacements pédestres** souhaitables 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 et à assumer la gestion des différents **rôles sociaux**. 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 **(p'tits reporters)…**

CLASSE ENCADRANTE

(prévoir un signe de reconnaissance)

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

1. AVANT LA RENCONTRE

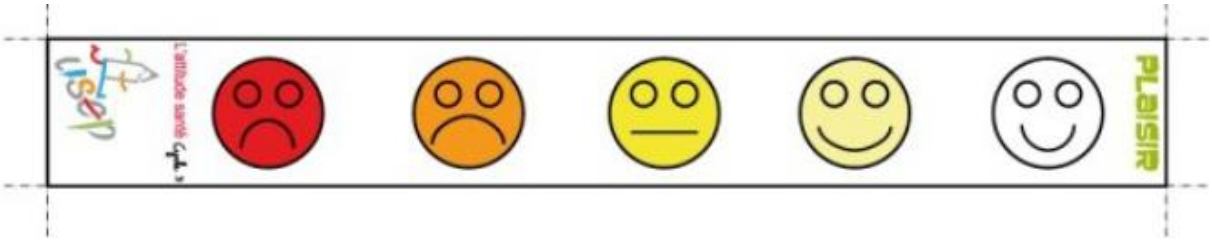
- ✓ Faire prendre connaissance en classe du contenu du document USEP de référence
- ✓ Prendre contact avec les classes inscrites à encadrer sur la rencontre pour se faire connaître, leur rendre visite éventuellement.
- ✓ Envoyer la carte navette à chaque classe participante
- ✓ Identifier le nombre d'équipes, le niveau et l'effectif des élèves, définir les différents rôles à tenir puis se répartir les différentes responsabilités à assumer pendant la rencontre :

  - Prévoir le matériel nécessaire en fonction des ateliers choisis
  - Se répartir sur les ateliers à tenir
  - Communiquer de manière explicite l'organisation retenue aux classes encadrées
  - Préparer les supports visuels de repérage des ateliers
  - Prévoir un goûter citoyen à l'issue de la rencontre

2. PENDANT LA RENCONTRE

- ✓ Prendre connaissance des lieux
- ✓ Etre responsable à deux (binôme mixte) d'un atelier (installation & rangement du matériel)
- ✓ Accueillir, encadrer et accompagner les équipes
- ✓ Gérer l'atelier :
  - accueillir chaque groupe d'élèves
  - présenter la situation à vivre (démonstration)
  - formuler les consignes
  - respecter le cadre horaire et l'ordre des rotations
- ✓ Assurer son rôle d'encadrant pendant toute la durée de la rencontre
- ✓ Recueillir des informations visuelles et/ou sonores
- ✓ Evaluer en fin d'activité la satisfaction des élèves avec la réglette du plaisir* (bâche collective):

  amener les enfants à extérioriser 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 et/ou à la presse locale.

Organiser la rencontre départementale JEUX CIRCASSIENS, c 'est en 3 temps

AVANT

<u>Pour les adultes</u>

Participer activement à la formation « les mercredis de l'USEP44 » :

- Composer les groupes de rencontres entre associations
- Choisir un lieu en lien avec la déléguée départementale et les deux éducateurs sportifs USEP44 (afin de limiter les coûts de transport)

Participer à la réunion de préparation de « sa » rencontre (HTS) :

- Présenter l'organisation de la rencontre aux adultes encadrants
- Compléter les feuilles de route pour chaque équipe
- Définir les rôles et la place des adultes (enseignants, ATSEM, éducateurs sportifs, parents et autres adultes bénévoles)
- Recenser le matériel nécessaire pour l'atelier géré par chaque adulte ou « grand »

<u>Pour les enfants</u>

- Pratiquer un cycle d'apprentissage : vivre les **10** situations
- Les impliquer ensuite dans le choix des activités pour la rencontre avant de constituer les équipes
- accepter et choisir de tenir des rôles sociaux (maître d'accueil, maître du matériel, maître du temps, maître de la marque, guide…)
- possibilité d'accompagnement par une **classe encadrante** de cycle 2 ou de cycle 3

PENDANT

- Accueillir l'ensemble des participants, en les invitant à se regrouper dans la zone réservée au dépôt des affaires personnelles

- Rejoindre l'espace central pour la passation des consignes générales

Rôle de l'adulte	Rôle de l'enfant
- Organiser son atelier dans l'espace réservé dès son arrivée en y associant le plus possible les enfants-maîtres du matériel - Répartir les enfants dans les équipes d'appartenance - Rappeler les règles de fonctionnement, de comportement et de sécurité - Garantir le bon déroulement des rotations	- Se répartir en équipe dans chaque atelier en respectant la feuille de route - Tenir les rôles sociaux adoptés - Respecter le signal sonore de début et de fin d'activité délivrés par le maître du temps - Respecter le matériel et l'environnement - Respecter le délai imparti pour chaque atelier avant rotation

- Clôturer la rencontre (au-revoir collectif - réglette du plaisir…)

APRÈS

- Organiser un temps de retour sur la rencontre - Faire le bilan de l'implication des enfants - Organiser le compte-rendu	- Exprimer ses ressentis sur la banderole (« réglette du plaisir ») avec des bouchons - Contribuer au compte-rendu de la rencontre (p'tits reporters) pour le site usep 44 et national

DES RÔLES SOCIAUX

MAÎTRE DU TEMPS	MAÎTRE DE LA MARQUE/ VALIDATION
MAÎTRE DU MATÉRIEL	MAÎTRE DU JEU

DES RÔLES SOCIAUX Maîtres/Maîtresses de…

(à définir avant la rencontre)

M d'accueil	M du matériel	M de validation	M du temps	Guide
1 ou 2	**1 ou 2** **par atelier**	**1 ou 2 par atelier**	**1 ou 2 par atelier**	**Tous**
+ Accueillir les classes sur le lieu de la rencontre +Souhaiter la bienvenue à chaque participant et aux équipes + Présenter les différents espaces et les ateliers	+ Aider l'adulte dans la préparation et/ou le rangement du matériel + Vérifier que rien ne reste sur le lieu de l'atelier	+ Attribuer un bouchon en cas de réussite	+ Gérer le sablier + Colorier la ligne des sabliers au fur et à mesure du temps qui passe	+Accompagner l'autre pour le faire réussir

<u>Identification</u> : panneaux logos plastifiés des rôles (chasuble devant/derrière)

Je suis maître du temps

AVANT : JE ME PRÉPARE

1. Je connais les règles du jeu.

1. Je sais utiliser le sablier.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS

1. Je retourne le sablier au signal de début du jeu.

2. Je donne le signal de fin du jeu à la fin de l'écoulement du sablier: STOP !

usep

Je suis maître de la marque

AVANT : JE ME PRÉPARE

1. Je connais les règles du jeu.

2. Je sais compter les points.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS

1. J'inscris un point pour celui qui a gagné

2. Je compte les points.

3. Je compare le nombre de points pour chaque équipe.

OU

1. Je dépose un bouchon de la bonne couleur dans le seau.

2. Je compte les bouchons.

3. Je compte le nombre de bouchon pour chaque équipe.

GT MATERNELLE USEP 2019

usep

Je suis maître du matériel

AVANT : JE ME PRÉPARE

1. Je connais les jeux.

2. Je sais mettre en place et ranger le matériel.

PENDANT : JE METS EN PLACE LE MATERIEL et LE RANGE

1. Je mets en place le matériel.

2. Je range le matériel.

usep

Je suis maître du jeu

AVANT : JE ME PRÉPARE

1. Je connais les règles du jeu.

2. J'apprends à les faire respecter.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS

1. Je donne le signal de début de jeu.

2. J'arrête le jeu si un enfant a mal.

3. Je donne le signal de fin du jeu.

usep

Le sport scolaire de l'Ecole publique

ORGANISER la RENCONTRE

Une proposition de forme ajustable:

SITUATIONS	**Avec une succession d'ateliers.** • Choisir avec les protagonistes (adultes & enfants) 6 ou 8 ateliers parmi ceux proposés dans le document. Ne pas aller **au-delà de 6 ateliers** sur 1 demi-journée M (A) et **de 8 ateliers** ou plus sur 1 journée M&AM (A') selon les niveaux scolaires en présence. (possibilité de dédoubler) • Alterner des ateliers **individuels** et **collectifs, de pratique et de récupération** au regard des 10 situations. • Respecter la durée de 20', rotation non comprise	
DÉROULEMENT –A- **~ 6 ateliers ~**	**MATIN (M)** ➢**Arrivée / accueil : 9.45 ~10.00** • **Atelier 1 : 10.05 – 10.25** • **Atelier 2 : 10.30 – 10.50** • **Atelier 3 : 10.55 – 11.15** • **Atelier 4 : 11.20 – 11.40** • **Atelier 5 : 11.45 – 12.05** • **Atelier 6 : 12.10 – 12.30** *~ 12.30 ~* *Temps collectif : Réglette du plaisir* ➢ ***Déjeuner sur place* : 12.45 – 13.30*** ➢ ***Retour dans les écoles 13.45***	**APRES-MIDI (AM)**
DÉROULEMENT –B- **~ 8 ateliers ~**	**MATIN (M)** ➢**Arrivée / accueil : 9.45 ~10.00** • **Atelier 1 : 10.05 – 10.25** • **Atelier 2 : 10.30 – 10.50** • **Atelier 3 : 10.55 – 11.15** • **Atelier 4 : 11.20 – 11.40** • **Atelier 5 : 11.45 – 12.05** • **Atelier 6 : 12.10 - 12.30** ➢ ***Déjeuner sur place* : 12.30 – 13.15***	**APRES-MIDI (AM)** • **Atelier 7 : 13.20- 13.40** • **Atelier 8 : 13.45– 14.05** *~ 14.05 - 14.20~* *Temps collectif : Réglette du plaisir* ➢ ***Retour dans les écoles 14.30***

- Composition réfléchie du pique-nique avec les familles (limitation des emballages, des déchets)

Des exemples :

RENCONTRE à 3 CLASSES

A	B	C
4 équipes 1-2-3-4	4 équipes 5-6-7-8	4 équipes 9-10-11-12
6 ateliers = 2 équipes par atelier		

OU

3 CLASSES/6 GROUPES mixtes et mixés/6 ATELIERS

Répartition des élèves

A	B	C	D	E	F

RENCONTRE à 4 CLASSES

A	B	C	D
3 équipes 1-2-3	3 équipes 4-5-6	3 équipes 7-8-9	3 équipes 10-11-12
6 ateliers = 2 équipes par atelier			

A	B	C	D
4 équipes 1-2-3-4	4 équipes 5-6-7-8	4 équipes 9-10-11-12	4 équipes 13-14-15-16
8 ateliers = 2 équipes par atelier			

Débuter ou clore la rencontre

La piste des bonjours et/ou des au-revoir

Accueillir et faire connaissance ou se quitter

Objectif :

Se déplacer et s'exprimer face aux autres et avec les autres

Aménagement matériel :

Tous les enfants sont répartis sur un cercle délimité par des plots pour symboliser une piste de cirque (un plot plat par enfant)

Déroulement :

Au signal, chaque enfant se déplace à l'intérieur du cercle et salue l'enfant qu'il croise du regard.

Marche 1 = espace de déplacement/intérieur de la piste contact regard puis contact physique de près (touche)

Marche 2 = idem en variant les types de déplacements en mimant un personnage différent à chaque rencontre

Marche 3 = idem + au terme de chaque traversée contourner un plot, avant de rentrer à nouveau sur la piste pour saluer une nouvelle personne par le geste et la parole

D'après illustration p.79 arts du cirque

Permettre à l'enfant d'exprimer le plaisir ressenti à l'issue de la pratique d'une activité sportive

A l'issue de la rencontre et/ou de retour en classe L'utilisation de la *Réglette du plaisir (banderole de collecte disponible à l'USEP 44)*

L'utilisation de la réglette engendre une posture particulière pour l'enfant et pour l'adulte. Chaque protagoniste doit s'interroger sur sa représentation de l'outil et sur son utilisation dans le cadre de la pratique des activités physiques et sportives.
Adultes et enfants n'ont ni le même statut, ni les mêmes objectifs, ni les mêmes moyens. Il est indispensable que l'adulte qui utilise la ***Réglette du plaisir*** ait pleinement conscience de son propre positionnement dans les domaines de la santé et du plaisir.
Enfants comme adultes ont un certain nombre de questions à se poser :

L'enfant doit s'interroger sur

- ce que veut l'adulte, pourquoi ces questions-là lui sont-elles posées, comment ses réponses vont-elles être exploitées, …
- ce qu'il éprouve lorsqu'il exprime ses ressentis.

L’adulte doit s’interroger sur

- ce qu’il va demander à l’enfant, ce qu’il attend de lui,
- ce que signifie la réponse de l’enfant, à quoi elle renvoie,
- comment il va utiliser les informations recueillies, ce qu’il fait de ce qui lui est dit.

L’utilisation de la ***Réglette du plaisir*** conduit l’enfant à se représenter et à extérioriser son *monde intérieur*. Cela sous-entend un climat de confiance suffisant entre l’adulte et l’enfant afin que celui-ci puisse s’exprimer au mieux.

L’adaptation de l’utilisation de la réglette selon l’âge des enfants

Les possibilités d’expression et de raisonnement de l’enfant évoluant avec sa maturation, les objectifs de l’enseignant et l’utilisation de la ***Réglette du plaisir*** seront différentes et de plus en plus complexes selon l’âge des enfants auxquels on s’adresse.

En maternelle

Il s’agit d’apprendre progressivement à identifier ses ressentis, à les extérioriser. Grâce à un objet transitionnel (la ***Réglette du plaisir***), l’expression de chacun des enfants et la mise en mots des émotions seront facilitées. L’adulte sera plus attentif aux intentions formulées par l’enfant qu’au résultat lui-même indiqué par le positionnement du curseur. À cette étape de la scolarité, il est important que l’adulte soit disponible et à l’écoute de chaque enfant afin que celui-ci se sente reconnu et pris en compte.

Point de vigilance

Un enfant ne doit pas se retrouver devant le groupe en situation de devoir se justifier sur la position du curseur ou de son propre bouchon et/ou de sa propre gommette s’il ne le souhaite pas, c’est pourquoi il est important d’engager la discussion sur la *photographie* de l’ensemble des réponses afin d’éviter toute stigmatisation.

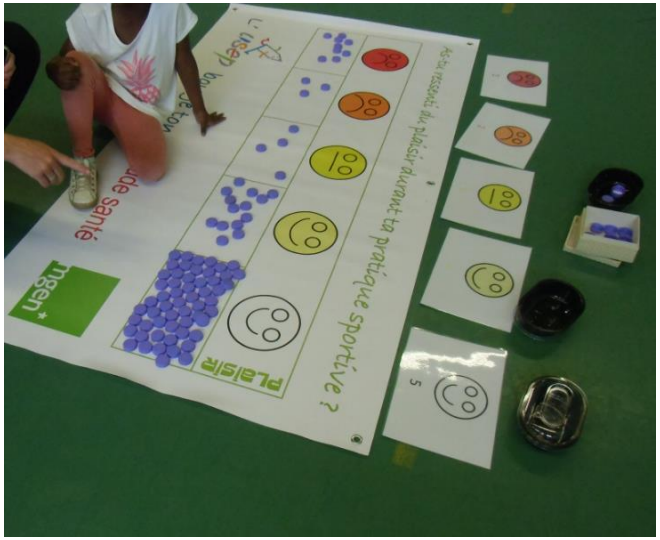
Mode d’emploi

Sur place

*Chaque élève prend un bouchon dans la réserve, le pose à son tour dans la colonne qui lui convient une fois les consignes formulées par le « plus grand » ou la « plus grande » (adulte ou élève encadrant). Possibilité de ne présenter que les colonnes 1, 3 et 5

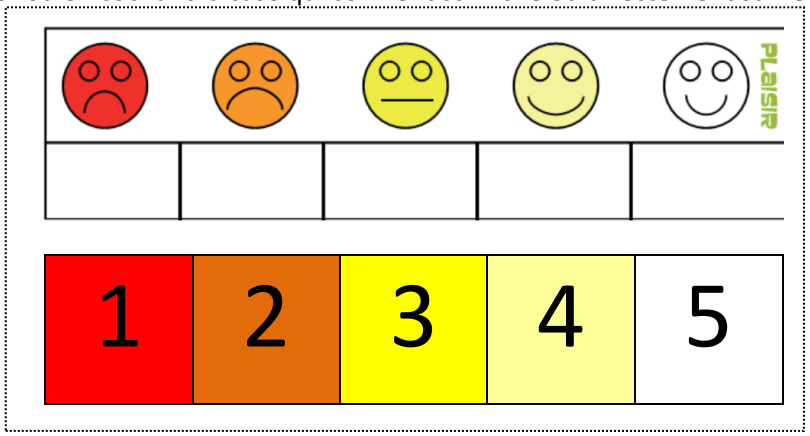
*Procéder par équipe rassemblée ou par classe pour clôturer la manifestation

*Conserver une trace mémoire du support complété

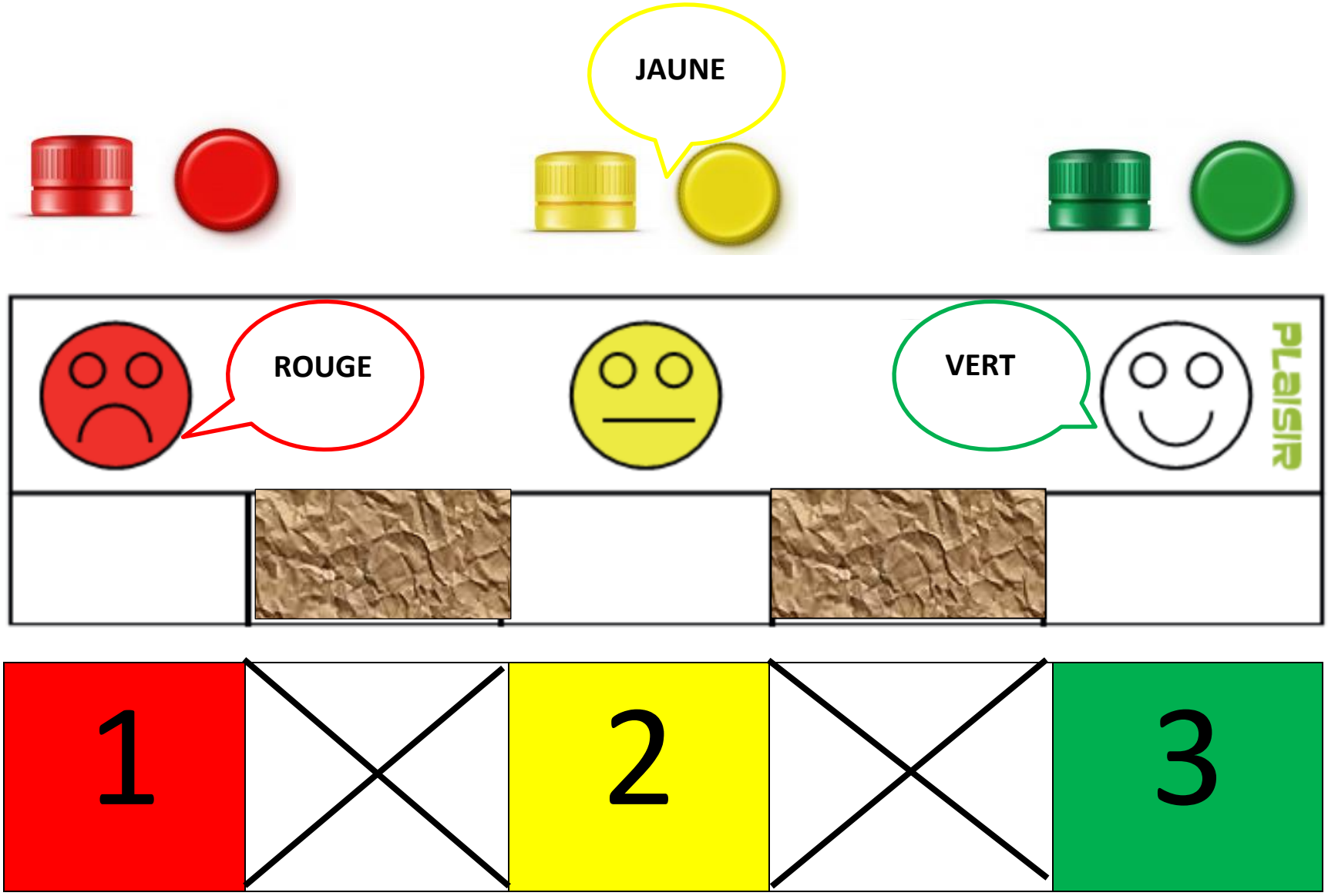


En classe

Faire compléter la réglette avec des gommettes à coller ou en cochant la case qui convient sur fiche ou directement sur le brevet de participation.



Pour les maternelles : limiter à 2 ou 3 choix rouge/vert ou rouge, jaune, vert (cf. ci-après)



…Avant, pendant et/ou après la rencontre un autre rôle social

N’oubliez pas de donner la parole aux ***p’tits reporters !***

USEP44

JEUX CIRCASSIENS …

Le reportage

Forme

• Une **production numérique** directement exposable (un seul fichier de 200 Mo maximum, en Mp3 pour les fichiers audio)

• La forme de la production est libre : production d’écrit (texte, livre, journal…), enregistrement, affiche, montage photo, dessin, album, BD, vidéo, diaporama…

•Les auteurs, niveau(x) de classe, date et type d’événement seront précisés.

Contenu :

• La production doit être **réalisée par des enfants de l'école maternelle**.

• Elle doit témoigner de la participation à une rencontre USEP, moment de vie sportive & associative et/ou de réflexion collective

• Elle peut porter sur tout ou partie des 3 temps de la rencontre : AVANT—PENDANT—APRES

à transmettre à usep44@laligue44.org