

RENCONTRES SPORTIVES EN TEMPS SCOLAIRE

1° degré dans le Rhône

Document élaboré par le comité départemental USEP et les conseillers pédagogiques EPS de la DSDEN, du Rhône – juin 2014

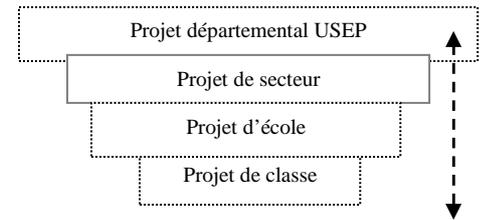
Sommaire

En préambule : spécificité et complémentarité de l'EPS et de l'USEP.

- 1- Vers un PARCOURS EDUCATIF, PHYSIQUE, SPORTIF et ASSOCIATIF pour l'élève.
 - Différents types de rencontres et leurs enjeux,
 - Des points d'APPUI pour aider à la construction du parcours, du projet d'école ou de secteur USEP.
- 2- Des points d'APPUI pour aider à la construction du parcours de l'élève, du projet d'école ou du secteur USEP
- 3- La nécessaire implication des enseignants dans les rencontres : des pistes pour aider les enseignants et les élèves à préparer les rencontres.
- 4- Le rôle des parents, dans une rencontre sportive USEP en temps scolaire : charte du parent accompagnateur.
- 5- L'adaptation des rencontres en cas d'alerte à la pollution atmosphérique.

Ce document constitue également un point d'appui au partenariat entre la DSDEN du Rhône et l'USEP du Rhône. Il doit permettre d'établir une cohérence associative et pédagogique au niveau départemental.

Il a pour objectif d'aider les enseignants et responsables des secteurs de l'USEP à construire leur projet dans le cadre de référence qu'est le projet de développement départemental 2013 2017 de l'USEP du Rhône.



En préambule

Spécificité et complémentarité de l'USEP et de l'EPS

- L'EPS propose des contenus d'apprentissage structurés, adaptés, progressifs en lien avec les programmes. Cet objectif passe par une évaluation de l'acquisition des compétences et la prise en compte des progrès. La pratique est avant tout une pratique de classe, pour tous les élèves.

- Les rencontres USEP sont ponctuelles, contextualisées en fonction du type de rencontres proposées, adaptées à une tranche d'âge, non évaluées. La pratique permet à l'élève de rencontrer d'autres classes venues de territoires différents, dans des modes de pratiques sportives spécifiques.

A travers ces rencontres, les élèves doivent :

- apprendre à « faire ensemble » quel que soit l'enjeu : appréhender les différents rôles sociaux à tenir (acteur, spectateur, observateur, aide à l'arbitrage et à l'organisation),
- apprendre à tenir sa place dans une rencontre et à être autonome.

La rencontre USEP ne doit pas se substituer à l'EPS et les séances d'EPS ne peuvent se réduire à un entraînement pour la rencontre USEP ou à remplacer le temps de l'EPS.

La rencontre USEP ne finalise pas un module d'apprentissage mais permet de réinvestir ce qui a été appris en EPS dans un contexte associatif nouveau, adapté, riche, compétitif ou non.

La complémentarité entre EPS et USEP constitue un point d'appui riche et original pour tisser des liens entre l'école et la pratique sportive hors école.

Les rencontres ainsi conçues doivent permettre à tous les élèves de se construire une culture sportive et associative et de construire pour tous les élèves, au sein de chaque école un parcours éducatif, physique, sportif et associatif.

1- VERS UN PARCOURS EDUCATIF, PHYSIQUE, SPORTIF ET ASSOCIATIF POUR L'ELEVE.

1.1- DES TYPES DE RENCONTRES DIFFERENTS AUX ENJEUX DIFFERENTS¹

A l'école, il ne suffit pas de faire des rencontres. Il faut également construire leur contenu éducatif, organiser leur complémentarité et assurer leur qualité afin que l'élève puisse vivre, sur l'ensemble de son cursus primaire, différentes expériences de rencontres en lien avec ce qu'il a appris en EPS.

Pour que ce parcours soit riche et équilibré, il faut que l'élève puisse vivre des rencontres sportives et associatives aux enjeux différents.

L'enjeu compétitif, souvent mis en avant, ne couvre pas l'ensemble des pratiques physiques et sportives existantes socialement.

L'élève doit expérimenter d'autres formes de pratique et de rencontres sportives afin qu'il puisse trouver une modalité de pratique qui lui convienne et qu'il puisse réinvestir plus tard dans sa vie d'adulte. Cette démarche participe à construire un « habitus santé » chez les élèves.

Afin de permettre à chaque AS d'école de faire un projet de rencontres équilibré, une analyse des rencontres USEP et des points d'appuis importants est nécessaire.

1.2- DES TYPES DE RENCONTRES SPORTIVES DIFFERENTS A DES NIVEAUX DIFFERENTS

5 NIVEAUX DE RENCONTRE :

Chaque rencontre, à chaque niveau, peut être de taille différente :

- Rencontres nationales (ou internationales),
- Rencontres régionales,
- Rencontres départementales,
- Rencontres inter secteurs de proximité ou non,
- Rencontres de secteur.

Ces 5 niveaux représentent des expériences sportives différentes et devront être mis en œuvre durant le parcours scolaire de l'élève.

Il apparaît important que les apprentissages des rôles sociaux et de la gestion des rencontres puissent se faire progressivement, notamment à travers des types de rencontres adaptées.

Ces niveaux identifiés doivent être croisés avec les enjeux de chaque rencontre de manière à pouvoir construire un véritable parcours éducatif, physique, sportif et associatif.

Ceci doit constituer le projet de chaque association sportive au sein de chaque école. Pour un parcours riche et cohérent, tous les types de rencontres devront être abordés au cours de la scolarité primaire, en particulier durant les cycles 2 puis 3.

¹ Voir tableau page suivante

DIFFERENTS TYPES DE RENCONTRES AUX ENJEUX DIFFERENTS

BUTS DES RENCONTRES	ENJEUX	ATTRIBUTION DU RESULTAT	PLACE ET ROLE DE L'ELEVE	CE QUI EXISTE A L'USEP	RENCONTRES DE SECTEUR, INTER SECTEUR, DEPARTEMENTALES, REGIONALES ET NATIONALES
RENCONTRES A BUT COMPETITIF	<p>Gagner, faire la meilleure performance</p> <p><i>Ces rencontres permettent aux meilleurs de se rencontrer dans un cadre sécurisé (sélections en amont, des élèves volontaires, des niveaux comparables)</i></p>	<p>Classement hiérarchisé, sélectif donnant lieu à un « podium »</p> <p>Seul le résultat sportif est pris en compte</p> <p>Le classement peut être :</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuel : résultat individuel <li style="text-align: center;">Ou - collectif par groupe, par classe, par addition des résultats individuels 	<p>Compétiteur</p> <p>Spectateur averti et respectueux</p> <p>Les rôles d'assistant arbitre et d'aide organisateur</p>	<p>Le « cross départemental »</p> <p>Des rencontres sportives dans différentes activités sportives soit aux niveaux : national, régional ou départemental ou de secteur ou d'inter-secteurs</p>	
RENCONTRES A BUT NON COMPETITIF	<p>Découvrir une activité et/ou le cadre d'une rencontre sportive</p> <p><i>Ces rencontres permettent un premier contact soit avec une activité nouvelle, soit avec une première rencontre sportive</i></p>	<p>Pas de classement final mais une attestation de participation. (diplôme)</p> <p>Les équipes peuvent être mixées (composées d'élèves de classes différentes ou non)</p>	<p>Acteur</p> <p>Découverte des différents rôles</p> <p>Spectateur respectueux</p>	<p>Les nouvelles activités</p> <p>La « Journée du sport scolaire » (2 ou 3 classes)</p>	
	<p>Se mesurer :</p> <p><i>Ces rencontres permettent de se mesurer à une épreuve sportive, de s'adapter à des conditions nouvelles, de pratiquer à son niveau</i></p>	<p>Pas de classement final mais des résultats qui donnent des repères aux élèves</p> <p>Il n'y a pas de comparaison de résultat</p> <p>Les équipes peuvent être mixées</p> <p>La pratique peut se faire sur un mode coopératif (cycle 2) coopétitif (cycle3)</p>	<p>Acteur</p> <p>Le rôle d'assistant arbitre et d'aide organisateur</p> <p>Spectateur averti respectueux</p>	<p>La « course contrat »</p> <p>Les rencontres danse</p>	
	<p>Pratiquer en lien avec différentes thématiques associatives et culturelles</p> <p><i>Ces rencontres permettent de pratiquer en lien avec une autre thématique : la santé, la citoyenneté, l'histoire, la géographie, le patrimoine local ...</i></p>	<p>Pas de classement final</p> <p>La valorisation du travail fait en amont dans la classe est importante</p> <p>Attestation de participation</p>	<p>Acteur</p> <p>Les rôles d'assistant arbitre et d'aide organisateur</p> <p>Spectateur averti respectueux</p>	<p>Les « chemins de la mémoire »</p> <p>« L'USEP au fil du Rhône »</p> <p>Le « Congrès des enfants »</p>	
	<p>Partager une pratique sportive avec d'autres partenaires</p> <p><i>Ces rencontres permettent de pratiquer avec les parents, les collégiens, les représentants des comités sportifs ou de clubs identifiés. C'est une ouverture de l'école à d'autres publics</i></p>	<p>Attestation de participation</p>	<p>Acteur</p> <p>Les rôles d'assistant arbitre et d'aide organisateur</p> <p>Spectateur averti respectueux</p>	<p>La « fête départementale et familiale »</p> <p>La « journée du sport scolaire » : lien CM2 /6°</p>	

2- DES POINTS D'APPUI POUR AIDER A LA CONSTRUCTION DU PARCOURS, DU PROJET D'ECOLE OU DE SECTEUR USEP

- Il serait souhaitable que chaque élève, dans son PARCOURS EDUCATIF, PHYSIQUE, SPORTIF et ASSOCIATIF, au cours de son cursus primaire, participe à **AU MOINS UNE RENCONTRE dans chacun des 5 enjeux identifiés.**

Ceci nécessite une réflexion pédagogique de l'équipe de l'école en fonction des propositions et des réflexions du secteur et du département USEP.

Une orientation départementale est donnée en fonction du cycle :

Cycle 1 : les rencontres sont non compétitives. Ce sont plutôt des échanges entre écoles de proximité, de taille modeste. La découverte des autres est l'objectif principal.

Cycle 2 : l'enjeu non compétitif est privilégié.

Cycle 3 : l'équilibre entre les rencontres avec des enjeux compétitif et non compétitif est recherché. Une focale importante doit être mise sur l'aspect associatif.

Quelque soit le cycle, un travail thématique transversal peut être recherché : langage, citoyenneté, santé, développement durable et solidaire (DDS), sensibilisation à la situation de handicap...

- Par année scolaire : **3 RENCONTRES AU MAXIMUM**

Cette limitation du nombre devrait permettre aux enseignants, comme aux élèves, de mieux préparer les rencontres.

- Des rencontres « **exceptionnelles** » peuvent être proposées aux écoles en fonction des conventions signées au niveau national. Elles permettent une mise œuvre particulière, éventuellement en lien avec l'actualité (euro basket, opération tennis, coupe du monde de foot ...).

Ces rencontres doivent être comptabilisées dans le total des 3 rencontres annuelles.

3- LA NECESSAIRE IMPLICATION DES ENSEIGNANTS DANS LES RENCONTRES²

Parce que l'USEP est porteur de valeurs et d'objectifs éducatifs forts, ces rencontres USEP doivent être préparées :

- par certains apprentissages pendant un module en EPS,
- par certains apprentissages sociaux et associatifs spécifiques à la rencontre pouvant donner lieu, en cycle 3, à une validation du rôle de jeune officiel (mise en place d'une carte de jeune officiel USEP),
- par un travail sur les thématiques des rencontres.

La préparation des rencontres en classe permet de travailler au bon déroulement de la rencontre et sur les éléments de la vie associative.

Les rôles doivent être intégrés par les élèves en amont afin que le jour de la rencontre, ils puissent trouver leur place et assumer les tâches qui leur sont confiées.

² Voir propositions page suivante

DES PISTES POUR AIDER LES ENSEIGNANTS ET LES ELEVES A PREPARER LES RENCONTRES

Ces éléments ont été mis en regard du type de rencontre et du cycle des élèves concernés, ce sont, à minima, ce que doit faire l'enseignant pour préparer la rencontre avec ses élèves.

ENJEUX	LES RENCONTRES USEP	PREPARER LES RENCONTRES
Gagner, faire la meilleure performance	<p>Le « Cross départemental »</p> <p>Des rencontres sportives dans différentes activités sportives aux niveaux régional, départemental, d'inter-secteurs, de secteur</p>	<p>Ce sont des élèves volontaires, de niveaux comparables (travail en amont en EPS).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transmettre et travailler avec les élèves sur le règlement du cross. <p>Les équipes doivent être constituées : les élèves sont associés à la constitution des équipes qui relève d'un apprentissage progressif (connaissance de soi et des résultats pour identifier leur niveau). La notion d'équipe doit être construite.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Travail sur le rôle de joueur</u> : les élèves doivent connaître les règles des rencontres. - <u>Travail sur un rôle d'arbitrage</u> : <p>En cycle 2 : les élèves doivent savoir noter un score, gérer le temps, identifier le gagnant. En cycle 3 : les élèves doivent apprendre à tenir les différents rôles et les différentes tâches de l'arbitrage (juge de ligne, marqueur, chronométrateur). Le jour de la rencontre chaque équipe propose un arbitre officiel volontaire, son rôle sera déterminé en fonction des activités. <i>Valorisation du jeune arbitre : « passeport USEP » et « carte de Jeune Officiel USEP »</i></p>
Découvrir une activité et/ou le cadre d'une rencontre sportive	<p>Nouvelles activités</p> <p>La « Journée du sport scolaire »</p>	<p>Les équipes sont constituées par l'enseignant en fonction de la spécificité de la rencontre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail sur les activités: les conditions de pratique, les règles des activités. - Travail sur les activités: les conditions de pratique, les règles des activités et sur la thématique de la « Journée du sport scolaire ».
Se rencontrer, se mesurer	<p>La « Course contrat »</p> <p>Rencontres sportives sans classement (ex : jeux collectifs, BB inter secteur 2014)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Travail sur la connaissance de soi et le contrat choisi, la connaissance de l'équipe, du projet. <p>Les équipes sont constituées par l'enseignant en fonction de la spécificité de la rencontre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail sur la connaissance de soi, la connaissance de l'équipe et du projet. - Travail sur les rôles de joueur et d'arbitre assistant : idem ci-dessus .
Se rencontrer autour d'un projet associatif et/ou culturel	<p>Les « Chemins de la mémoire » « L'USEP au fil du Rhône »</p> <p>Le « Congrès des enfants »</p> <p>Les rencontres danse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Travail sur les thématiques culturelles de la rencontre en lien avec la spécificité sportive (vélo, randonnée) affiches, carnets, enquêtes, présentation aux autres classes..... - Apprendre aux élèves à prendre certaines responsabilités en fonction de la spécificité des rencontres : animateur, présentateur, organisateur (accueil des autres classes). - Travail sur le rôle de danseur : autonome et concentré et sur le rôle de spectateur : respectueux et attentif. <p><i>Valorisation de tous les élèves</i></p>
Partager une pratique sportive avec d'autres partenaires	<p>La « Fête départementale et familiale »</p> <p>La « Journée du sport scolaire » : lien CM2 /6°</p>	<p>Les équipes sont constituées d'enfants et de membres de la famille pour la « Fête départementale ».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail sur les activités: les conditions de pratique et les règles des activités. <p>Les équipes sont constituées par l'enseignant en fonction de la spécificité de la rencontre et en concertation avec les enseignants EPS.</p>
QUELQUE SOIT LA RENCONTRE	<p>Les élèves, les parents, les partenaires sont informés du déroulé de la journée et des partenaires présents.</p> <p>Avec les élèves, le travail doit porter sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les enjeux, le déroulé de la rencontre, les règles des rencontres. - le respect des autres et des décisions (arbitres, enseignants, adultes organisateurs). - la relativisation des résultats. 	

4- LE ROLE DES PARENTS, DANS UNE RENCONTRE SPORTIVE USEP EN TEMPS SCOLAIRE.

Dans une rencontre sportive en temps scolaire, l'enseignant reste responsable de sa classe. Il peut se faire aider par un parent accompagnateur dans la gestion de cette rencontre.

Deux cas se présentent :

- S'il s'agit d'une activité à taux d'encadrement renforcé :³ le parent accompagnateur doit obligatoirement être agréé par l'EN⁴.
- S'il ne s'agit pas d'une activité à taux d'encadrement non renforcé :
Le dispositif installé sous la responsabilité de l'USEP ne doit nécessiter aucune parade, aucune aide active de la part du parent.
Les ateliers requérant une parade comme en gymnastique par exemple ou demandant une vigilance particulière comme le lancer devront être encadrés soit par l'enseignant, soit par un responsable USEP, soit par un ETAPS.

Le parent accompagnateur a avant tout un rôle de gestion de l'atelier : il est garant du bon fonctionnement de l'atelier ; il est calme, à l'écoute des élèves, vérifie les rotations des élèves sur les différents rôles ainsi que le respect du matériel et de l'environnement. Il aide à la gestion de la fiche de résultats.

En aucun cas, un parent n'est responsable de l'arbitrage. L'arbitrage est sous le contrôle d'un enseignant ou d'un responsable USEP.

Une charte du parent accompagnateur⁵ est à *distribuer par l'enseignant avant toute rencontre*. Elle précise le rôle et la place de chacun.

³ C'est le cas des activités physiques et sportives faisant appel aux techniques des sports de montagne, du ski, de l'escalade ou de l'alpinisme, les activités aquatiques et subaquatiques, les activités nautiques avec embarcation, le tir à l'arc, le VTT, le cyclisme sur route, les sports équestres, les sports de combat, le hockey sur glace, la spéléologie (Classes I et II).

⁴ Voir document cadre sur l'agrément des bénévoles DSDEN Rhône

⁵ Voir page suivante

CHARTRE DU PARENT ACCOMPAGNATEUR
À distribuer avant toute rencontre

ROLE ET TACHES DU PARENT ACCOMPAGNATEUR

1. Avant et après la rencontre, pendant le transport des élèves

- Le parent doit aider l'enseignant à assurer la sécurité des enfants lors des déplacements à pied, au cours des transports collectifs.
- Lors du déplacement, le parent, s'il a la responsabilité d'un groupe, doit compter régulièrement les élèves et s'assurer que tous sont présents. Aucun élève ne doit quitter le groupe sans un adulte.
- Dans le bus, le tram et/ou le métro le parent accompagnateur aura à :
 - o S'assurer que tous les enfants ont bien composté leur ticket, montent et descendent du bus dans le calme,
 - o Aider à garder le calme lors du transport,
 - o Surveiller les issues,
 - o Vérifier qu'aucun objet ne reste dans le véhicule à la fin du transport,
 - o Récupérer les tickets oblitérés et les remettre à l'enseignant.

2. Pendant la rencontre le parent organisateur doit :

- Avoir pris connaissance du contenu de la rencontre, de son organisation, des règles.
- Prendre contact, dès l'arrivée sur le lieu de la rencontre, avec les responsables qui vont lui attribuer un poste dans l'organisation de la rencontre (zone de transition, de surveillance, atelier...).
- Suivre les instructions spécifiques de la rencontre.
- Ne pas quitter le poste attribué avant la fin de la rencontre.
- Faire en sorte que les élèves écoutent et respectent les consignes, les adultes présents, les autres élèves, le lieu et le matériel (faire ramasser les papiers, laisser les lieux tels qu'ils étaient avant la rencontre).
- Le parent, s'il a la responsabilité d'un groupe, doit compter régulièrement les élèves et s'assurer que tous sont présents. Aucun élève ne doit quitter le groupe sans un adulte.
- S'assurer que les élèves tiennent et tournent sur les différents rôles : joueur, juge de ligne, arbitre, marqueur chronométrateur, spectateur....
- Vérifier la fiche de résultats, la garder et la donner en fin de rencontre à l'organisateur (suivant les consignes de l'organisateur).

ATTITUDES ATTENDUES DU PARENT ACCOMPAGNATEUR

Le parent accompagnateur est là pour s'occuper de TOUS les élèves.

Il doit :

- Avoir une attitude de respect et de NEUTRALITE.
- Faire en sorte que les élèves écoutent et respectent les autres et les lieux, que les élèves aient un langage correct entre eux et avec les adultes.
- Avoir une tenue adaptée à l'activité.
- Respecter
 - o le règlement scolaire sur le lieu de la rencontre,
 - o la mission qui lui a été confiée par les organisateurs, en début de rencontre,
 - o les consignes données,
 - o les rôles attribués aux élèves (« ne pas faire à la place de »),
 - o les résultats (les dédramatiser et faire respecter le fair-play).
- En cas d'incident, se référer à l'enseignant et/ou à l'organisateur.

Un grand merci pour votre collaboration

5- ADAPTATION DES RENCONTRES USEP PAR RAPPORT A LA POLLUTION ATMOSPHERIQUE

5-1 DES RAPPELS REGLEMENTAIRES⁶ :

Un communiqué de la préfecture informe du déclenchement du dispositif de gestion d'alerte pollution atmosphérique. L'application des consignes est maintenue jusqu'à ce que la fin de l'alerte soit notifiée.

Deux niveaux d'alerte pour les enfants âgés de 6 à 15 ans :

Niveau d'information et de recommandation :

« Le niveau d'information et de recommandation est destiné à prévenir les atteintes limitées et réversibles sur la santé des ELEVES SENSIBLES.

- Pour les activités physiques et sportives : ne pas modifier les activités sauf pour les sujets connus comme étant sensibles ou qui présenteraient une gêne à cette occasion (l'activité physique augmente de façon importante le volume d'air et de polluants inhalés) ; privilégier pour eux, les exercices physiques moins intenses, si possible en intérieur, de préférence le matin, voire suspendre leur activité.

- Pour les compétitions sportives : ne pas modifier les compétitions, sauf pour les sujets connus comme étant sensibles ou qui présenteraient une gêne à cette occasion ; il leur est recommandé de s'abstenir de concourir. En cas de compétition programmée, se mettre en lien avec les organisateurs. »

Niveau d'alerte :

« Le niveau d'alerte a pour objectifs de préserver la santé de TOUS LES ELEVES.

- Pour les activités physiques et sportives : éviter les pratiques extérieures chaque fois que possible ou en limiter l'intensité. Pour les élèves sensibles ou qui présenteraient une gêne à cette occasion, favoriser des exercices d'intensité moyenne ou faible à l'intérieur, voire suspendre leur activité.

- Pour les compétitions sportives : reporter toute compétition, qu'elle soit prévue à l'extérieur ou à l'intérieur des locaux. En cas de compétition programmée, se mettre en lien avec les organisateurs. »

5-2 DES MODALITES DE COMMUNICATION : USEP – DIRECTEUR - ENSEIGNANT

L'USEP en tant qu'organisateur de la rencontre sportive informe les enseignants concernés du maintien ou non de la journée et d'un report éventuel.

Cependant le directeur de l'école en concertation avec l'enseignant, décide d'assister ou non à la rencontre sportive USEP.

Dans tous les cas, il faut prévenir les organisateurs de cette décision.

5-3 ADAPTATION DES RENCONTRES USEP EN CAS D'ALERTE NIVEAU 1 (information et de recommandation)

Seuls les élèves sensibles sont concernés. Il faut veiller à leur proposer des situations adaptées et privilégier leur engagement dans les différents rôles sociaux.

⁶Réf. : Alerte à la pollution atmosphérique et recommandations sanitaires et comportementales, Arrêté préfectoral N°2011-004 du 5 janvier 2011.

Le site internet de l'Observatoire la qualité de l'air en Rhône-Alpes www.atmo-rhonealpes.org (ou serveur vocal 0810 800 710).

Le site internet de l'Agence Régionale de Santé ou sa délégation départementale <http://www.ars.rhonealpes.sante.fr/Internet.rhonealpes.0.html>

5-4 ADAPTATION DES RENCONTRES USEP EN CAS D'ALERTE NIVEAU 2 (alerte)

Si aucun report n'est possible, une adaptation des rencontres USEP, dans le cadre réglementaire est proposée à TOUS LES ELEVES.

5-5 PRINCIPES GENERAUX POUR ADAPTER UNE RENCONTRE SPORTIVE :

Deux possibilités :

- **ADAPTER L'ENJEU DE LA RENCONTRE :**

La rencontre n'est plus une compétition, aucun classement final n'est attendu. La possibilité de mélanger les élèves de classes différentes est à privilégier.

Deux types d'enjeux sont alors possibles :

- ludique, convivial: partage, échanges
- coopératif: dans les ateliers, un décompte individuel ou collectif de points est ainsi possible, les points des participants vont être additionnés ensemble pour participer à un total commun: « aujourd'hui, dans cette rencontre, il y a eu 850 points de marqués».

En aucun cas, un décompte de points et un classement individuel, par classe, ou par école sont annoncés pour ne pas basculer dans un enjeu compétitif.

- **ADAPTER L'INTENSITE DE L'ENGAGEMENT DES ELEVES :**

Des aménagements sont à mettre en place au niveau du temps de pratique, du nombre d'élèves / l'espace de jeu, du nombre de répétitions, des ateliers techniques, des modalités d'intervention des élèves.

5-6 EN FONCTION DU TYPE DE RENCONTRE ET DES ACTIVITES⁷, des adaptations sont possibles ou non.

- Certaines rencontres doivent être ANNULEES, après qu'un report a été proposé, car elles n'autorisent aucune adaptation :

- Le cross départemental, course contrat.
- Les rencontres de water polo.
- Le rugby car les adaptations seraient des situations trop éloignées de l'essentiel de l'activité de référence.
- Les jeux traditionnels : l'intensité de ces jeux est difficile à limiter sauf à dénaturer le sens du jeu. Une adaptation, le jour même, semble difficile pour le niveau de classe concernée CP / CE1.

- Certaines rencontres peuvent être MAINTENUES mais ADAPTEES :

- Le triathlon : la partie culturelle est maintenue, la distance à réaliser à la piscine est effectuée sans chronomètre, sans pression temporelle et avec matériel pour les élèves les plus en difficulté.
- L'athlétisme : le format est réduit à la demi-journée avec pique-nique afin de réduire le nombre de classes (4 à 6 environ). Il n'y aura aucune course et aucun classement.

Des ateliers peuvent être proposés :

- Sauts en hauteur et en longueur : deux essais au maximum consécutifs, avec 3 pas d'élan au maximum.

⁷ Voir fiches supplémentaires en annexe

- Lancers sous forme d'ateliers, sans prise d'élan, nombre d'essais limité (objets différents et variés: balle en mousse, javelot en mousse, vortex...).
- Parcours de motricité en binôme permettant la sensibilisation au handicap un acteur et un guide.
- La course d'orientation : le parcours est réalisé en marchant, sans pression temporelle, sans classement.
- Activité aquatique: l'évolution se fait sous forme de parcours de découverte sans relais, sans contrainte chronométrique.
- La gymnastique, la danse, les boules⁸, les rencontres sont maintenues sans classement.
- Les rencontres avec des activités d'opposition peuvent être maintenues en mettant en place les conditions d'une réduction de l'intensité de l'engagement comme :
 - Travail en collaboration et non en opposition,
 - Ateliers techniques,
 - Aménagement matériel : grandeur des terrains, temps de jeu.

DES EXEMPLES :

En volley, tennis de table, escrime: les équipes sont composées d'élèves issus de différentes écoles. La rencontre se déroule sous forme d'échanges non compétitifs et sans affichage des résultats.

En lutte : le temps des combats est réduit, sans compétition ni classement, insister sur les rôles sociaux.

En tennis⁹ : la rencontre se déroule avec des situations adaptées (précision, records d'échanges, etc.). La rencontre est sans classement et sans affichage de résultats.

En badminton : la rencontre est sous forme d'échanges sans compétition et sans affichage de résultats.

Le travail se fait en coopération : le meilleur record d'échanges par équipe est retenu avec montée de descente.

Modalités : jeu sur demi terrain, 10 mn de jeu ; chaque fois que le volant tombe au sol, on repart à zéro et on change de partenaire de jeu dans l'équipe.

En sports collectifs: en hand, basket, football ¹⁰

La rencontre est sans classement et sans affichage de résultats. Elle se déroule sans match autour d'ateliers ou défis techniques (statiques).

Chaque atelier peut rapporter 5 points par personne ou par équipe cumulés pour la classe.

Le résultat retenu est celui de la classe.

⁸ Voir l'adaptation en annexe

⁹ Voir situations adaptées en annexe

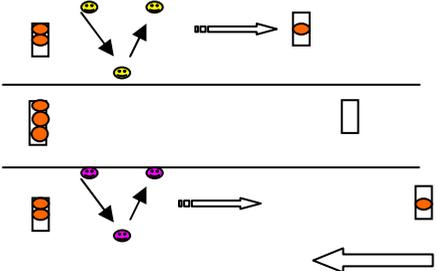
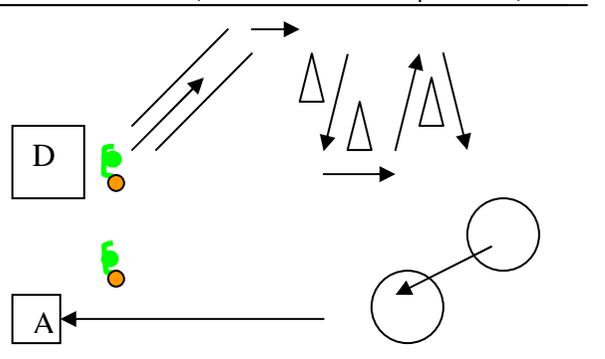
¹⁰ Voir Fiches en annexe

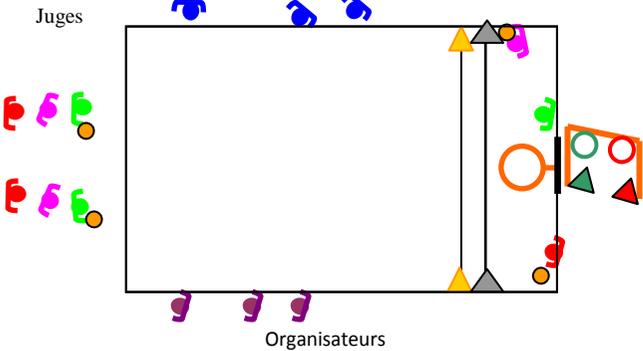
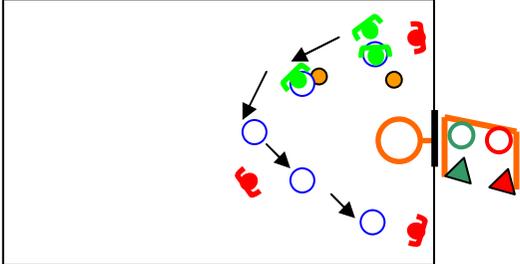
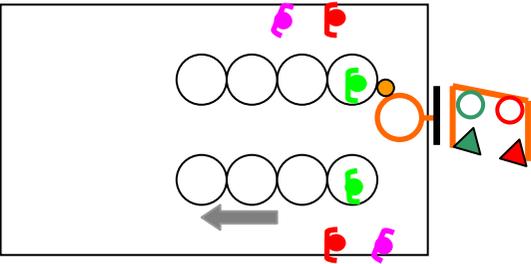
ANNEXES

RENCONTRES USEP : Jeux collectifs avec ballons, Hand Basket

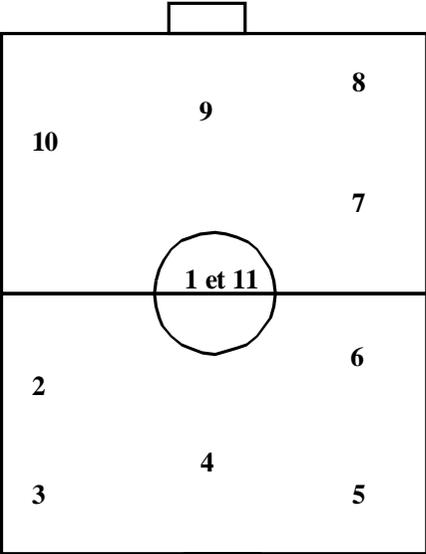
Des exemples d'ateliers adaptés en cas d'alerte pollution

- Dans la classe, l'enseignant constitue des doublettes ou des triplètes, dans la limite maximale de 12, quelque soit l'effectif de la classe.
- La gestion de la rotation des ateliers, par l'organisateur, va s'effectuer en fonction du nombre d'équipes, du nombre d'ateliers ainsi que le nombre d'essais par atelier et le temps sur chaque atelier (dans une fourchette par atelier de 5 à 8 mn par atelier).
- Prévoir des fiches de résultat par atelier et pour la rencontre.
- Des situations permettant la sensibilisation à la situation de handicap peuvent être mises en place, dans certains ateliers.

Tâches élèves	Consignes/ déroulement	Dispositif	Critères de réussite
<p>BUT :</p> <p>Se faire des passes à deux, pour amener le ballon d'un bout à l'autre du terrain, en restant dans son couloir, sans le perdre.</p>	<p>Réaliser le parcours en se déplaçant en pas chassés ou en dribblant et en se faisant des passes.</p> <p>Après expérimentation des couloirs, choisir un couloir pour être sûr de ne pas perdre le ballon</p>	<p>2 équipes en parallèle sur le terrain, des couloirs de 1 largeur et longueurs différentes (8m 12m 14m) Attention pas de chronomètre</p>  <p>Variables : distance et la largeur des couloirs, le nombre d'essais par élève</p>	<p>Avoir réalisé le parcours de son choix sans perdre le ballon, c'est à dire sans qu'il ne sorte du couloir.</p> <p>Si le ballon est perdu en cours de trajet revenir au départ.</p> <p>1 point par essai réussi, 5 points maxi par équipe</p>
<p>BUT :</p> <p>Se déplacer en dribblant du début à la fin du parcours sans perdre le ballon</p>	<p>Les joueurs se placent au départ, effectuent le parcours en dribblant.</p> <p>Tout en avançant, le dribble peut se faire en s'arrêtant à chaque dribble</p> <p>Après expérimentation des parcours, choisir un parcours pour être sûr de ne pas perdre le ballon</p>	<p>Exemple de parcours : les parcours ne sont pas rectilignes et différents en difficulté Attention pas de chronomètre</p> <p>Variables: ½ terrain, le nombre d'essais par élève, difficulté du parcours</p> 	<p>Avoir réalisé au moins un parcours de son choix. sans perdre le ballon.</p> <p>Si le ballon est perdu en cours de trajet revenir au départ.</p> <p>1 point par essai réussi, 5 points maxi par équipe</p>

<i>Tâches élèves</i>	<i>Consignes/ déroulement</i>	<i>Dispositif</i>	<i>Critères de réussite</i>
<p>BUT : Tirer le plus précisément possible</p>	<p>2 joueurs de la même équipe partent en dribble, arrivés à la ligne, ils tentent un tir</p> <p>1 par équipe fournit les organisateurs : récupération des ballons, remontée des ballons vers les joueurs.</p> <p>5 essais par binôme au minimum, puis rotation</p>	<p>Cibles : Pour le BB : panneau de basket pour CE1 CE2, le cercle pour les CM Pour le HB : cerceau suspendu dans les cages et/ ou quilles au sol</p>  <p>Variables : distance de tir / cible, taille de la cible.</p>	<p>Progresser avec la balle en dribble et en marchant. Le dribble peut se faire en s'arrêtant à chaque dribble S'arrêter puis tirer : 2 zones de tir possible à 2 distances différentes par rapport à la cible</p> <p>1 point pour le ballon qui touche la cible</p> <p>1 point par essai réussi, 5 points maxi par équipe</p>
<p>BUT : Adapter son tir pour marquer en variant sa distance ou sa position par rapport à une cible</p>	<p>Chaque joueur doit tester toutes les positions de tir Il choisit celle qui lui convient le mieux</p> <p>1 équipe récupère les ballons puis rotation</p> <p>Les joueurs commencent à tirer au plus près puis reculent si la cible est touchée</p> <p>1 équipe récupère les ballons puis rotation</p>	<p>Le tour du monde adapté pour les CM</p>  <p>Le plus en plus loin pour les CP CE</p>  <p>Variables : distance de tir / cible, taille de la cible.</p>	<p>1 point pour le ballon qui touche la cible</p> <p>1 point par essai réussi, 5 points maxi par équipe</p>

RENCONTRES USEP : GOLF FOOT

<i>Tâches élèves Consignes/ déroulement</i>	<i>Dispositif</i>	<i>Critères de réussite</i>
<p>BUT :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 - 5 jongles libres au minimum 2 - arrêter le ballon dans le carré 2m (15 pas). 3 - réaliser une touche dans un cerceau (8 pas) 4 - frappe au sol dans une porte 2m (20 pas) 5 - tomber quilles (10 pas) 6 - frappe directe porte 2m (15 pas) 7 - faire rebondir le ballon dans le carré 3m (20 pas) 8 - arrêter le ballon dans le carré 2m (30 pas) 9 - toucher barre transversale main pied (15 pas) 10 - tomber constri-foot (10 pas) 11 - jongles libres au minimum (le rebond est autorisé entre 2 jongles) <p>Chaque élève de l'équipe réalise un nombre d'essais dans le temps imparti, avant de passer à l'atelier suivant au coup de sifflet de l'organisateur</p>		<p>1 point par essai réussi sur chacun des ateliers, 5 points maxi par équipe et par atelier</p>

BOULES

Rencontres USEP CP/CE1

5 ATELIERS : TIRER MIEUX, POINTER MIEUX (NOTIONS DE DISTANCE, DE DIRECTION, DE TRAJECTOIRE, ...) ET REINVESTIR DANS UNE SITUATION STRATEGIQUE.

Les déplacements se feront en MARCHANT.

Sécurité

Au tir, des espaces de sécurité sont aménagés entre chaque jeu, les ateliers de tir sont disposés dos à dos.

Les zones de jeu et d'élan sont obligatoirement matérialisées.

La présence d'un adulte est obligatoire sur chaque atelier « tir » ainsi que sur le damier.

Une seule boule est, en général, mise à disposition par atelier.

L'élève ne ramasse jamais sa boule tant qu'elle n'est pas arrêtée.

La boule se transmet de la main à la main.

Organisation

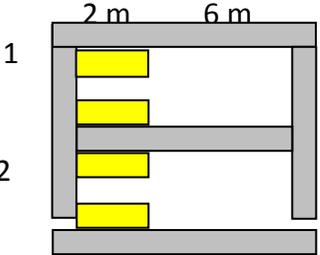
Deux classes, par binômes mixés.

Répartition : 5 ateliers : 2 ateliers « je pointe-distance », 2 ateliers « je pointe-direction », 2 ateliers « je tire-précision », 2 ateliers « je tire-direction », 2 ateliers « tu tires ou tu pointes ? »

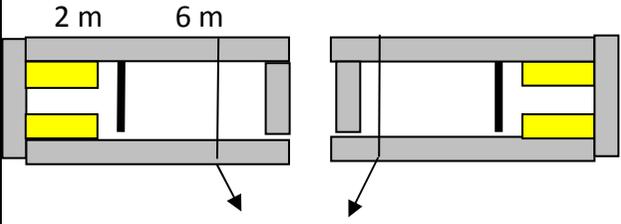
Chaque élève a sa fiche de résultats individuelle, qui est complétée par son binôme.

L'enseignant a la fiche récapitulative des résultats de sa classe.

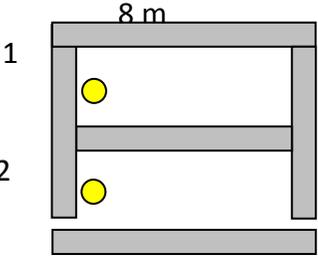
Je pointe-direction

<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERES de REUSSITE</i>
<p>BUT : Pointer : lancer la boule pour qu'elle s'arrête dans une cible (rectangle jaune).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 binômes par atelier - une boule par atelier - deux rectangles matérialisés au sol sur chaque terrain 	<p>Le joueur vise, lance sa boule, la suit.</p> <p>Quand elle est arrêtée, il la ramasse et annonce son résultat à son binôme qui note : 1 si la boule est dans un rectangle, 0 sinon.</p> <p>Il revient par le couloir de sécurité (grisé) et donne la boule à un joueur du binôme suivant.</p> <p>Au signal, on change d'atelier.</p>	<p>Avoir réussi à pointer dans les rectangles le plus souvent</p> <p>La transmission de la boule se fait de la main à la main</p> <p>1 point par essai réussi, 5 points maxi par équipe</p>

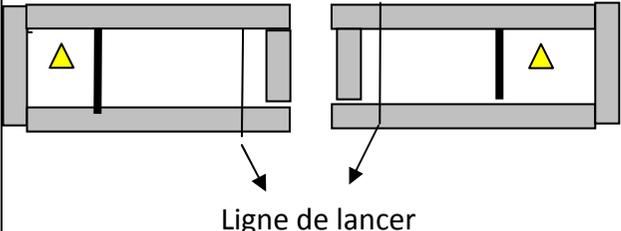
Je tire-direction

<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERES de REUSSITE</i>
<p>BUT : Lancer la boule par-dessus la ligne noire pour qu'elle tape (impact) dans une cible (rectangle jaune).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 binômes par atelier - une boule par atelier - deux rectangles matérialisés au sol sur chaque terrain  <p style="text-align: center;">Ligne de lancer</p>	<p>Le joueur vise, lance sa boule au-delà de la ligne noire, la suit.</p> <p>Quand elle est arrêtée, il la ramasse et annonce son résultat à son binôme qui note : 1 si la boule tape dans un rectangle, 0 sinon.</p> <p>Il revient par le couloir de sécurité (grisé) et donne la boule à un joueur du binôme suivant.</p> <p>Au signal, on change d'atelier.</p>	<p>Avoir réussi le plus d'impacts dans chaque cible</p> <p>La transmission de la boule se fait de la main à la main</p> <p>1 point par essai réussi, 5 points maxi par équipe</p>

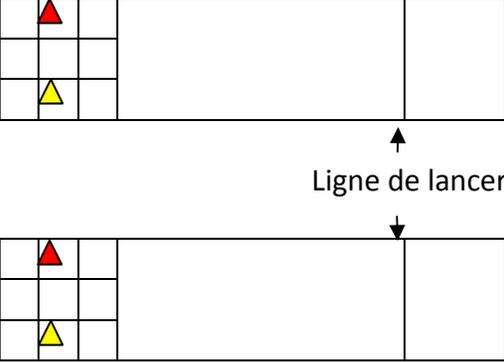
Je pointe-distance

<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERE DE REUSSITE</i>
<p>Pointer Lancer la boule pour qu'elle s'arrête dans la cible</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 binômes par atelier - une boule par atelier - une cible matérialisée au sol sur chaque terrain <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Le joueur vise, lance sa boule, la suit. Quand elle est arrêtée, il la ramasse et annonce son résultat à son binôme qui note : 1 si la boule est dans la cible, 0 sinon.</p> <p>Il revient par le couloir de sécurité (grisé) et donne la boule à un joueur du binôme suivant.</p> <p>Au signal, on change d'atelier.</p>	<p>Avoir placé sa boule dans la cible le plus grand nombre de fois.</p> <p>Les lignes font partie de la cible.</p> <p>1 point par essai réussi, 5 points maxi par équipe</p>

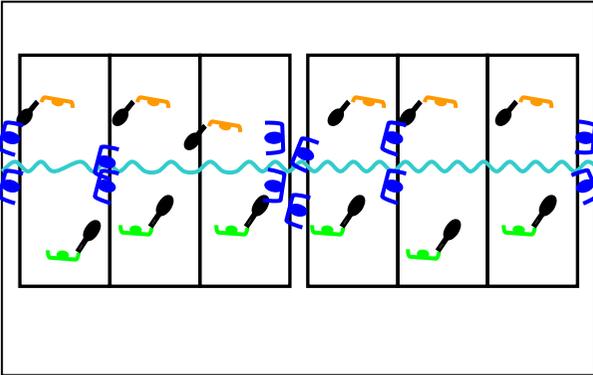
Je tire-précision

<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERE DE REUSSITE</i>
<p>Tirer pour toucher la quille sans rebond</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 binômes par atelier - une boule par atelier - une quille au sol sur chaque terrain <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Le joueur vise, lance sa boule, la suit. Quand elle est arrêtée, il la ramasse et annonce son résultat à son binôme qui note : 1 si la boule a touché la quille, 0 sinon.</p> <p>Il revient par le couloir de sécurité (grisé) et donne la boule à un joueur du binôme suivant.</p> <p>Au signal, on change d'atelier.</p>	<p>Avoir touché la quille le plus grand nombre de fois.</p> <p>1 point par essai réussi, 5 points maxi par équipe</p>

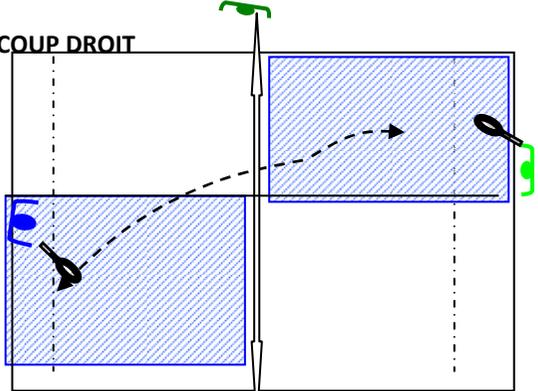
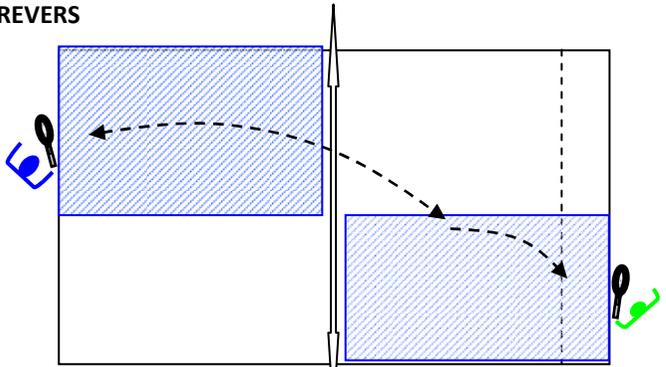
LE DAMIER « tu tires ou tu pointes ? »

<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERE DE REUSSITE</i>
<p>Choisir de pointer ou tirer pour remplir le damier</p>	<p>2 binômes par damier 2 damiers dos à dos une boule par damier Un binôme joue contre l'autre binôme. On lance à tour de rôle.</p> <div style="text-align: center;">  <p>↑ Ligne de lancer ↓</p> </div>	<p>Chaque boule pointée dans une case place une quille de la couleur de son équipe. Chaque quille tirée est retirée du jeu. Chaque joueur choisit de pointer dans une case vide ou de tirer une quille adverse.</p> <p>A la fin du jeu, chaque équipe compte ses quilles (1 quille=1 point).</p>	<p>Avoir le plus de quilles de sa couleur à la fin du jeu</p> <p>Compter le nombre de points total 5 points maxi par équipe</p>

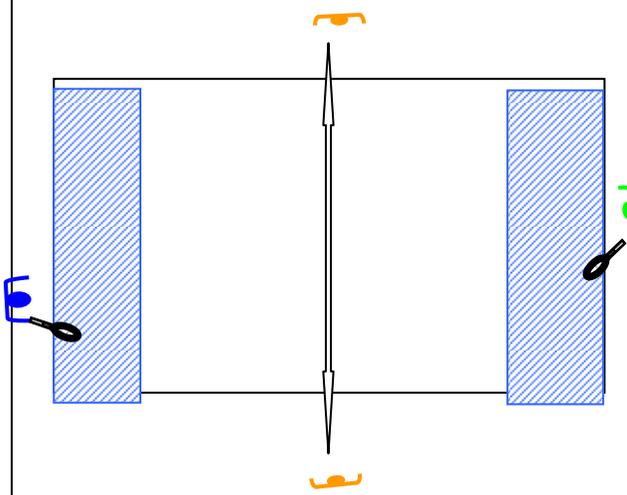
(Situations tirées du document départemental DSDEN Rhône, USEP du Rhône et Comité du Rhône de tennis)

RENCONTRE TENNIS			
LE RECORD D'ÉCHANGES			
<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERES de REUSSITE</i>
<p>Réaliser le plus grand nombre d'échanges avec son partenaire en 5 essais.</p>	 <p>Aménagement du court : chaque ½ court est partagé en 2 ou 3 parties. 2 joueurs, 2 arbitres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Envoi libre -6 balles par terrain mises en jeu alternativement. - 1 rebond maximum avant renvoi. -poule de 4 maximums - Tous les joueurs de la poule se rencontrent -Chaque joueur cumule ses points <p>L'échange s'arrête quand:</p> <ul style="list-style-type: none"> -il y a plus d'un rebond avant le renvoi -la balle ne franchit pas le filet -la balle envoyée rebondit en dehors des limites du terrain (la ligne fait partie du terrain) 	<p>Marquer le plus de points possible en 18 essais avec 3 partenaires différents.</p>

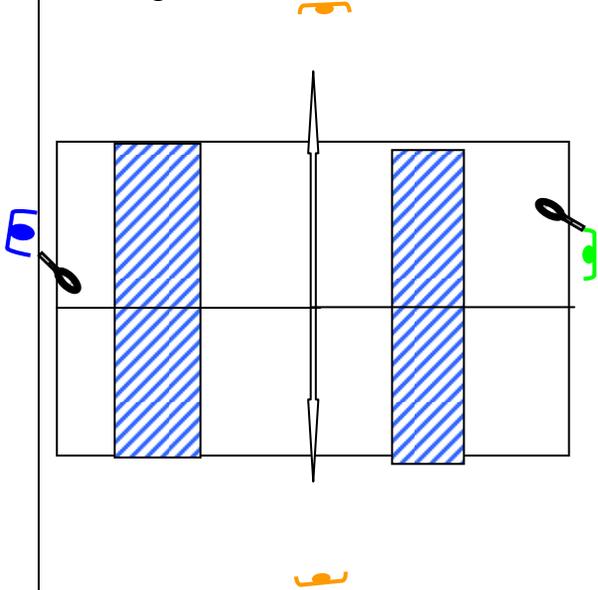
ECHANGER EN COUP DROIT OU EN REVERS

<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERES de REUSSITE</i>
<p>J1 et J2 : Réussir à faire durer l'échange en coup droit ou en revers</p>	<p>J1 et J2 : Se renvoient la balle le plus longtemps possible en privilégiant leur coup droit, leur revers A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges en coup droit ou en revers</p> <div style="text-align: center;"> <p>COUP DROIT</p>  <p>REVERS</p>  </div>	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange</p> <p>Changement de rôle après 5 essais.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le nombre total d'échanges réussis en coup droit ou en revers en 5 essais.</p>

ECHANGER DES BALLE LONGUES

<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERES de REUSSITE</i>
<p>J1 et J2 : réussir à faire durer l'échange avec un rebond dans la zone délimitée en fond de court.</p>	<p>J1 et J2 : Ils se renvoient des balles longues. A 1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A 2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges.</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange.</p> <p>Si la balle rebondit hors des zones de fond de court l'échange se poursuit, le décompte d'échanges repart à 0. L'essai se termine quand la balle sort des limites du terrain.</p> <p>Changement de rôle après 5 essais. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le record d'échanges réussis en 5 essais.</p>

LA RIVIERE

<i>BUT de la TACHE</i>	<i>DISPOSITIF</i>	<i>REGLES de FONCTIONNEMENT</i>	<i>CRITERES de REUSSITE</i>
<p>J1 et J2 : Réussir à faire durer l'échange, en coup droit ou en revers, dans des zones longues ou courtes en évitant la rivière</p>	<p>J1 et J2 : Ils se renvoient la balle en coup droit ou en revers, longue ou courte, en évitant le rebond dans la rivière.</p> <p>A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain</p> <p>A2 : juge le respect de la règle du rebond dans la rivière et comptabilise le nombre d'échanges</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange.</p> <p>Si la balle rebondit dans la rivière, l'échange se poursuit, le décompte d'échanges repart à 0.</p> <p>L'essai se termine quand la balle sort des limites du terrain.</p> <p>Changement de rôle après 5 essais.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>Le record d'échanges réussis en 5 essais.</p>

Ont collaboré à ce document :

Les membres du comité USEP Rhône

M. Gérard PERRET, Président
M. Christian FONTANIER, Vice président
M. Frédéric PIRET, Secrétaire Général
Mme Sylvaine DZIESMIAZKIEWIEZ, Secrétaire
adjointe
M. Ervin TURSIC, Délégué départemental
Mme Agnès AUBERT, Adjointe au Délégué
M. Nicolas DE SAINT JEAN, Adjoint au Délégué
M. Thierry MAZET, Adjoint au Délégué
Mme Françoise PAVOUX, Adjointe au Délégué

*Les conseillers pédagogiques en EPS
DSDEN Rhône*

Mme Christine CHARVET-NERI CPD
M. Luc BONNET CPD
Mme Marion BOULLANGER CPC
M. Eric EVIEUX CPC
Mme Isabelle FRANCOIS CPC
M. Jean-Maurice GAUTHIER CPC
Mme Virginie GENIN CPC
Mme Marie-Noëlle JACQUET CPC
Mme Geneviève LAFAY CPC
Mme Anne-Marie LAGNEAUX CPC
Mme Françoise MAILLOT CPC
Mme Pascale SAMUEL CPC