



[VOIR LE TABLEAU DES ACTIVITÉS](#)



	Pratiquer	Produire	Penser	S'engager	Apprendre
Handicap	<u>Handisports</u> <u>Ateliers sportifs adaptés</u> <u>Découvrir les déficiences</u>	<u>Photos miroirs</u>	<u>La rivière</u>	<u>Rechercher des adaptations</u>	<u>Le quiz handicap</u> <u>Comprendre les spécificités</u>
Disciplines	<u>Nouvelles disciplines olympiques</u>	<u>Pictogrammes revisités</u>	<u>Dilemmes moraux</u>	<u>Les rôles sociaux</u>	<u>Sports olympiques & paralympiques</u>
Valeurs	<u>Faire vivre les valeurs et les symboles</u>	<u>Affiches /mascottes</u> <u>Illustrer les valeurs</u>	<u>Le remue-ménages</u>	<u>Les réglettes USEP</u> <u>Rencontrer un sportif</u>	<u>Vidéos</u> <u>Quiz</u>



3 Handisports



démonstration vidéo dans le CD-ROM !

La Boccia

La Boccia est une discipline Paralympique depuis 1992 à Barcelone. Les spectateurs ainsi que les membres non-concurrents de l'équipe sont invités à garder le silence lorsqu'un joueur lance la boule.

Le But du jeu

Il consiste pour les joueurs à envoyer leur balle de cuir de couleur rouge ou bleue aussi près que possible de la balle-cible blanche appelée «jack» (assez proche de la pétanque)

Le Matériel

Un jeu de boules de Boccia comprend six boules rouges, six bleues et un but blanc (balle). Chacune pèse 280 g, a un diamètre de 8,2 cm mais le matériel peut être adapté. Le terrain mesure 12,5 m de long sur 6 m de large et est tracé de 6 postes de jeu de 1 à 6, mais toutes ces dimensions peuvent être adaptées au lieu de pratique.

aire de jeu
aire interdite
aire de lancement

Le Nombre de joueurs

La boccia est un sport pratiqué en simple (individuel), en doublette ou en triplette.

Quelques points

- L'attribution des balles ROUGES ou BLEUES se fait au tirage au sort.
- Les joueurs sont assis en ligne, parallèlement à la largeur du terrain.
- L'équipe qui totalise le plus de points sur l'ensemble des sets gagne la partie. (En cas d'égalité, un set supplémentaire est effectué. La balle blanche est placée sur la croix).

Mallette sport scolaire et handicap USEP - La Boccia - Avril 2009

démonstration vidéo dans le CD-ROM !

Le Torball

Le Matériel

6 à 10 tapis de 2m x 1m
6 à 10 foulards ou bandeaux
1 ballon contenant des grelots
4 plots

Nombre de joueurs

2 équipes composées de 3 (à 5) joueurs et d'éventuels remplaçants.

Le But du jeu

Chaque équipe doit faire rouler le ballon à travers le terrain et lui faire franchir la ligne de but adverse opposée tandis que l'autre équipe essaie de l'en empêcher. Les tirs s'effectuent uniquement à la main en faisant obligatoirement rouler le ballon sur le sol dans les limites du terrain. Un silence absolu est alors nécessaire pendant la durée des échanges.

Le Terrain

Mallette sport scolaire et handicap USEP - Le Torball - Avril 2009

démonstration vidéo dans le CD-ROM !

La Sarbacane

Le But du jeu

Il faut atteindre une cible avec un projectile à l'aide d'une sarbacane.

Le Tireur

Il est en position assise (fauteuil ou chaise) ou debout, la ligne des épaules face à la cible.

Le Matériel

La sarbacane est composée d'une ou plusieurs parties :

- **Le tube** : en aluminium, c'est l'élément principal de la sarbacane (C). Une sarbacane peut être un tube simple (A) ou se composer (B) de 2 tubes ou plus
- **L'embouchure**, petit entonnoir (E) est utile pour bien canaliser le souffle à l'intérieur du tube ; il comporte un dispositif permettant d'éviter d'avaler la fléchette
- **La poignée** (en option) : c'est une zone en mousse (G).
- **Le viseur** (en option) : c'est la partie opposée à l'embouchure (H).

Les projectiles :

- Les fléchettes : Poids de 1,10 gr, longueur de 110 mm.
- Les bouchons, etc... (différents projectiles ont été adaptés).

La cible :

- elle est de 170 mm, elle est posée sur un panneau de matière souple.
- Au minima : 2,50 m entre le bout de la sarbacane et le centre de la cible. Elle évolue selon les capacités des concurrents.

Mallette sport scolaire et handicap USEP - La Sarbacane - Avril 2009



Handicap

Pratiquer



Ateliers sportifs adaptés



GÉNÉRATION 2024

Ateliers sportifs adaptés

- Confrontation *joueur valide / joueur en situation de handicap*.
- Jouer une seconde fois en permutant les rôles.
- Chercher à conserver l'incertitude du résultat.
- Possibilité de jouer sur d'autres variables : espace, matériel, règle, temps, accompagnement, corps...
- Possibilité de modifier les situations de handicap.



« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »





A la découverte des déficiences

A partir de différents jeux, l'objectif est d'amener à un changement de regard sur le handicap et de développer chez les élèves des comportements inclusifs.

Partir d'un jeu et y intégrer des déficiences.



Changement de regard sur le handicap

A LA DECOUVERTE DES DEFICIENCES

OBJECTIF
Être capable d'identifier différentes sortes de déficiences.

Messages clés de fin de séance :

- Quand j'ai une déficience, je peux être en incapacité de faire certaines choses et être désavantagé dans certaines situations.
- Une déficience peut être définitive ou temporaire.
- Je peux avoir une déficience physique, mais aussi mentale, psychique ou sensorielle, voire une maladie invalidante.

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 2 demi-terrains

MATÉRIEL

- 4 à 8 plots
- 1 à 2 ballons
- 1 jeu de chasuble (équipes)
- Annexes

Jeu traditionnel

15 minutes

10x15 mètres

18-20 joueurs

9-12 ans

JEU SANS THÈME

20'

But : Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Sur un ou deux terrains, faire deux ou quatre équipes de 4/5 enfants maximum, en fonction du nombre d'enfants. Idéalement, toutes les équipes se rencontrent dans des matches de 4 minutes.

Quand elle a le ballon, une équipe doit réaliser 5 passes à la main consécutives pour marquer 1 point. Le décompte des passes repart à 0 dès que le ballon est intercepté, qu'il sort des limites du terrain ou qu'un point est marqué par une équipe. Lorsqu'un point est marqué, le ballon est rendu à l'autre équipe.

La partie s'arrête lorsque : Le temps imparti de 4 minutes est passé.

RÈGLES

- Il est interdit de toucher un adversaire (défense sans contact)
- Il est interdit de se déplacer avec le ballon (sinon le ballon est rendu à l'adversaire)
- Il est interdit de sortir des limites du terrain ou de faire sortir le ballon (sinon le ballon est rendu à l'adversaire)
- Il est autorisé de faire des passes à rebond

VARIABLES

- Pour ajuster la difficulté, faire une « passe à 3 » ou une « passe à 10 »
- Pour diminuer la difficulté, autoriser le porteur du ballon à faire 3 pas, ou à se déplacer librement
- Pour inclure un maximum de participants, interdire de passer le ballon à celui qui vient de faire la passe
- Pour varier la forme de jeu, changer l'objet que les enfants doivent passer (frisbee, ballon de rugby, balle de tennis...)

JEU AVEC THÈME

20'

But : Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Distribuer des « déficiences » en Annexe à certains joueurs (mais pas forcément à tous au début). Veiller à ce que le même nombre de joueurs de chaque équipe reçoive une annexe. Il est possible de distribuer à plusieurs joueurs la même « déficience ». Les joueurs qui ont une « déficience » doivent jouer avec cette contrainte et la garder secrète. Entre chaque partie, changer les cartes et/ou les joueurs qui ont une déficience.

A chaque partie, annoncer une nouvelle règle à tous les joueurs, sauf à ceux/celles qui auront la « déficience : je ne comprend pas toutes les règles ». Les autres enfants ne peuvent pas leur expliquer la règle.

Partie 1 : Interdire le redoublement de passe pour marquer un point
Partie 2 : Passes avec rebond obligatoires pour marquer un point
Partie 3 : Tous les joueurs doivent avoir touché le ballon pour marquer un point

Chaque partie s'arrête dans le temps imparti de 4 minutes. L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

Exemples de déficiences à distribuer (voir plus en Annexe) :

- J'ai le bras cassé (déficience physique – je joue avec un bras dans le dos)
- Je suis muet (déficience sensorielle – je ne peux pas parler)
- Je ne comprend pas toutes les règles (déficience mentale – j'ignore une des règles)
- J'ai un trouble du comportement (déficience psychique – quand l'équipe adverse marque un point, je m'isole en dehors pendant 30s)

CONSEILS

- Insister sur le vocabulaire des déficiences : physique, sensorielle, mentale, psychique
- Vérifier avant de lancer la partie que les enfants ont bien compris les annexes

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVÉR

- Observer les difficultés que peuvent rencontrer les enfants qui ont des « déficiences »
- Observer la frustration possible pour les enfants sans « déficience »

PLAYDAGOGIE

Cliquer sur les images pour ouvrir les liens hypertextes.



Handicap

Produire

Les photos miroirs Olympisme / Paralympisme

Pentathlon des arts

Proposer aux élèves de **réaliser des affiches** pour promouvoir un sport présent à la fois aux Jeux Olympiques et aux Jeux Paralympiques (choix de contraintes possibles à intégrer dans l'affiche):

- Inclure les symboles des jeux Olympiques et Paralympiques
- Utiliser les **pictogrammes** des sports Olympiques et Paralympiques (pictogrammes des Jeux de Tokyo 2020, lien en cliquant sur les images)
- Utiliser la **photographie** : demander aux élèves de mettre en scène un parallèle entre deux sportifs, un représentant le sport Olympique, l'autre le sport Paralympique.

[Voir des exemples.](#)



GÉNÉRATION
2024



Tir à l'arc



*Photo tirée de l'album *Hein?Différence!* DAHLIR



DES PAROLES QUI DOIVENT NOUS FAIRE REAGIR !
Ces représentations erronées, qui peuvent heurter, ont pour objectif de susciter le débat, pour réagir, pour réfléchir, pour penser et nous retrouver sur nos valeurs communes.

J'aimerais bien faire du torball mais je ne suis pas aveugle.

Comment Elisa va préparer la danse ? Elle est sourde.

Moi je ne veux pas de Benjamin dans mon équipe : Il est trop gros, il ne court pas assez vite.

Mon frère est en fauteuil roulant, il ne peut pas faire de football.

Il m'a battu au cécifoot. Zut !!! Et pourtant, il est aveugle.

C'est sûr, elle va trouver toutes les balises avec son AVS qui est toujours avec elle !!!!

Tu crois qu'Hélène peut jouer avec nous au hand ? Elle ne comprend jamais rien...

On fait quoi des copains d'ULIS pendant la rencontre USEP ?

Fédération Pas-de-Calais, Ligue de l'enseignement, Pas de Calais, USEP

Controverse
Que penses-tu de ces paroles ?
Une controverse est une discussion sur des paroles qui présente deux opinions opposées : OUI ou NON, POUR ou CONTRE, D'ACCORD ou PAS D'ACCORD, POSSIBLE ou IMPOSSIBLE, VRAI ou FAUX, Etc.

LA RIVIÈRE

Un trait est dessiné au sol.

L'animateur demande aux participants de se positionner de chaque côté en fonction d'une question.

Il demande ensuite à un participant d'exprimer pourquoi il a choisi ce côté. Celui-ci argumente en essayant de convaincre ceux qui sont de l'autre côté du trait.

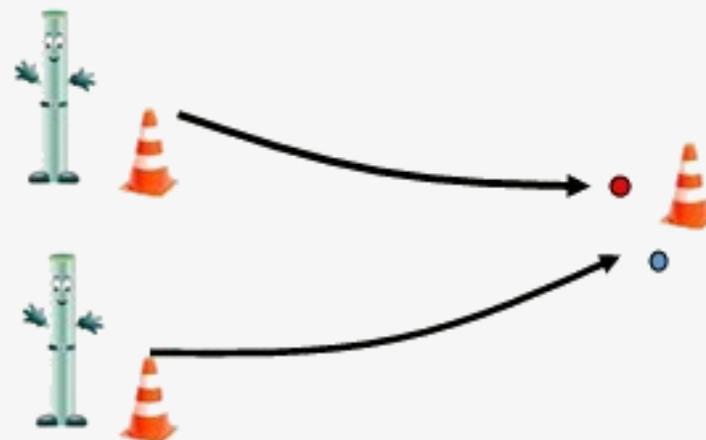
Ensuite l'animateur propose à un participant de l'autre côté de s'exprimer. Ce dernier va, lui aussi essayer de convaincre l'autre bord.

A chaque fois les participants peuvent changer de côté en fonction des arguments avancés et l'animateur peut leur demander ce qui les a fait changer d'avis.





Rechercher des adaptations
Exemple de démarche à partir d'une activité simple.



Se mettre en situation, imaginer des adaptations, exprimer les ressentis.

Dispositif : opposition duelle « **tirer une boule sur une cible** » sous forme de relais (3 à 4 enfants par équipe)

1. **En situation valide** : celui qui a tiré va chercher sa boule et la pose dans la main du suivant.
2. **En situation de handicap** : tirer avec le bras inhabituel, en équilibre sur un pied, assis en tailleur.
3. **Expression des ressentis** d'émotion, d'effort.
4. **Affrontement Valide / handicapé (assis en tailleur + bras inhabituel)** : imaginer des adaptations pour aider le joueur en situation de handicap tout en conservant l'incertitude du résultat sans dénaturer l'activité (adapter l'espace, le matériel, la règle, etc.).



Le quiz handicap

Pour mieux comprendre ce qu'est une situation de handicap.

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »



Le quiz handicap

Pour mieux comprendre ce qu'est une situation de handicap.

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »





Comprendre les spécificités des handicaps

De courtes situations qui permettent de se rendre compte des difficultés que rencontrent les personnes en situation de handicap.
Ces situations permettent d'apprendre les difficultés liées à chaque handicap.

Déficiência sensorielle

Déficiência intellectuelle ou mentale

Déficiência physique

[Voir les jeux](#)



Je serai tes yeux ... sur un parcours semé d'embûches (petites haies, seaux d'eau, demi-tours...). Parviendrez-vous à guider votre partenaire jusqu'à la ligne d'arrivée? Capacité d'écoute recommandée, surtout lorsqu'on ne peut pas voir les obstacles qui freinent notre progression !

La bonne adresse : Le basket-ball est un jeu qui demande beaucoup d'adresse et de précision. Concentrez-vous donc pour ce prochain défi, surtout que vous serez mis dans la situation d'une personne privée de l'usage de l'un de ses bras. Alors un panier à 3 points ? Oui, mais avec une seule main !!!

Jouez...sans bouger ! Assis dans une chaise, relevez notre défi sportif (basket-ball, ping-pong...). Vous prendrez alors toute la mesure des exploits réalisés par les sportifs en fauteuil roulant !



Disciplines

Pratiquer



Nouvelles disciplines olympiques



GÉNÉRATION
2024



Le baseball-softball, le surf, le skateboard, le karaté et l'escalade sportive feront leur apparition au programme des Jeux Olympiques de Tokyo en 2020.



Voir le module d'apprentissage « [Softball - Cycle 3](#) » sur le site de la DSDEN 42.

Voir le module d'apprentissage « [Escalade - Cycle 2](#) » sur le site de la DSDEN 01.

Voir les modules d'apprentissage « [Skateboard - Cycle 2](#) » et « [Skateboard - Cycle 3](#) » sur le site de la DSDEN 72.



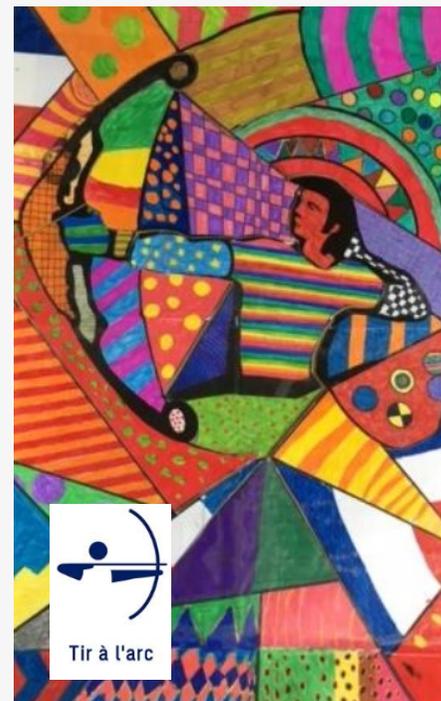
Disciplines

Produire



Pictogrammes revisités

Pentathlon des arts



Travailler en arts plastiques à partir du pictogramme d'un sport Olympique en utilisant différentes techniques:

- réaliser un pochoir
- Utiliser le collage
- Mettre en couleur le pictogramme : graphismes...
- Réaliser le pictogramme en volume (papier d'aluminium, fil de vigne...)

[Voir des réalisations d'élèves.](#)

Voir les pictogrammes de Tokyo 2020 : [sports olympiques](#) / [sports paralympiques](#)



Disciplines

Penser



Dilemmes moraux

Être plus fort que les autres, oui mais à quel prix ?

La devise, *Citius Altius Fortius*, est composée de trois mots latins qui veulent dire « plus vite, plus haut, plus fort ».



Ce sont des courts scénarios qui confrontent les élèves à un choix. Deux issues sont proposées à l'élève sans que l'une ou l'autre ne soit bonne ou juste à priori.

Comment organiser des débats à partir de dilemmes moraux.

Quelques amorces

Je suis chargé de faire les équipes avec le capitaine de l'autre équipe. Que dois-je faire : choisir le meilleur élève disponible ou mon meilleur copain qui n'est pas sportif du tout ?

Lors d'un tournoi de rugby, je marque un essai mais sans aplatir le ballon de la main ; l'arbitre ne voit rien et valide l'essai. Dois-je dire à l'arbitre que mon essai n'est pas valable, ou pas ?

Un peu avant une compétition sportive à laquelle je tiens très fort, je me sens un peu fatiguée. Une copine me propose de boire une boisson énergisante qu'elle a trouvée dans les affaires de son grand frère très sportif. Que vais-je faire ?



Les rôles sociaux
A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant.

Organiser une rencontre sportive associative USEP s'appuyant sur une ou des disciplines olympiques suppose que les enfants puissent occuper, **dès la maternelle**, différents rôles autres que celui de sportif.

Voir sur le site national de l'USEP l'article Les fiches « rôles sociaux ».



© www.lesproductionsdugolem.com



À l'USEP, la maternelle entre en JEU!

Le sport scolaire de l'école publique

A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant.
C'est en amenant l'enfant à assumer ses premières responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à prendre soin de lui et des autres, à prendre des décisions, à communiquer quelque chose soit la situation quelque soit l'autre.

AVANT la RENCONTRE
La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.

PENDANT la RENCONTRE
L'adulte responsable de l'activité est le garant du bon déroulement : il met en place le dispositif et veille à la sécurité de tous. Il accompagne l'enfant dans son rôle de responsable.

APRÈS la RENCONTRE
Après ses premières expériences de responsabilités, on peut offrir la possibilité à l'enfant d'exprimer son ressenti.

Tenir un rôle d'organisateur USEP fait partie de la pratique de l'activité et ce dès l'école maternelle. Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission :

- son rôle doit être défini et clairement identifié.
- Une seule tâche par mission. Il peut être accompagné dans celle-ci par un adulte ou un « grand ».

La tenue, les accessoires (sablons, clochette, ...) inévitables à sa fonction sont primordiaux et ne doivent pas être négligés. Ils contribuent à la légitimité du rôle qui doit être reconnu à la fois par les pairs et les adultes.

Rôles sociaux

Chaque fiche « Maître ... » peut être imprimée le jour de la rencontre pour identifier l'emplacement de l'enfant et rappeler à chaque adulte les savoirs transmis

À l'USEP, la maternelle entre en JEU!

Domino des rôles sociaux

Pourquoi proposer un atelier culturel DOMINO sur une rencontre?

POUR

- S'approprier les différents rôles sociaux
- Offrir un temps de récupération active sur la rencontre
- Développer la concentration et la mémoire visuelle

Le sport scolaire de l'école publique

À l'USEP, la maternelle entre en JEU!

Mémoire des rôles sociaux

Pour quoi proposer un atelier culturel Mémoire sur une rencontre?

POUR

- S'approprier les différents rôles sociaux et les objets inhérents à leur fonction
- Mettre en place un temps de récupération active sur la rencontre
- Développer la concentration et la mémoire visuelle

Règles du jeu

- Toutes les cartes sont étalées faces cachées.
- Un premier joueur retourne deux cartes.
- Le joueur gagne si l'image d'un rôle et celle de l'objet associé apparaissent.
- Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace faces cachées, à l'envers, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.
- Celui qui est attentif se souvient de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il aura besoin pour compléter une paire.
- Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

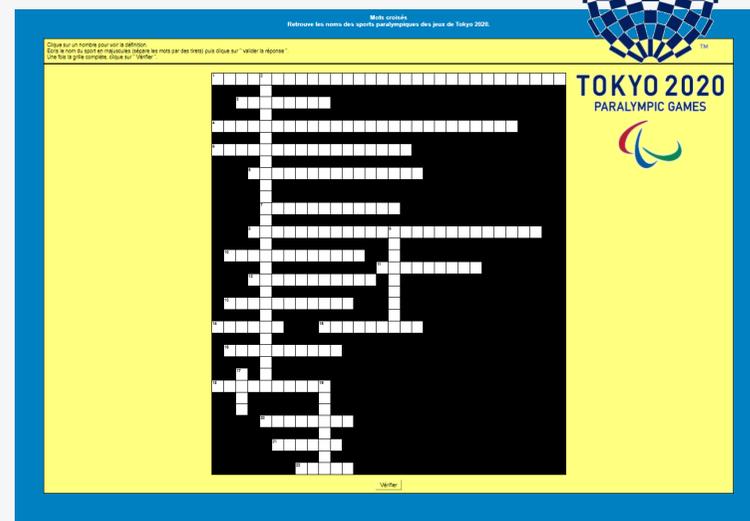
Ce jeu comprend 10 cartes différentes. Il peut également s'utiliser en doublant chaque image, soit 20 cartes, en fonction du nombre de joueurs.

Le sport scolaire de l'école publique



Sports olympiques & paralympiques

Découvrir les 33 sports olympiques et 22 sports paralympiques des JO de Tokyo 2020



Télécharger le dossiers « .zip » pour avoir accès aux fichiers « .html ». Les mots croisés sont auto-correctifs.



Faire vivre les valeurs, les symboles de l'Olympisme

Des situations permettant de mettre les élèves en activité tout en faisant émerger des valeurs, des symboles Olympiques.



PLAY INTERNATIONAL

SEANCE SOCIO-SPORTIVE - RESPECT

Casseurs - Protectors

<p>Objectif Éducatif : Respecter le matériel</p> <p>À la fin de la séance, les effets auront compris que :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le matériel est un bien commun qu'il est tout intérêt à respecter 	<p>Objectif Physique : Courir en évitant des adversaires</p> <ul style="list-style-type: none"> Endurance Sprint sur courte distance Esquive et vivacité
---	--

MATÉRIEL

- 2 jeux de chasubles
- 40 plots / coupelles
- 40 à 60 foulards

ECHAUFFEMENT 10'

Echauffement général (5 minutes) : Les enfants effectuent en groupe et en courant 2 tours de terrains (2 minutes). Puis créer plusieurs lignes avec des groupes d'enfants qui se déplacent (en aller retour sur 8 - 10 mètres) les uns derrière les autres, en imitant des déplacements d'animaux (éléphant, grenouille, lapin, gazelle, crabe, kangourou, guépard...). Choisissez des déplacements permettant d'échauffer les parties du corps qui seront les plus sollicitées durant le jeu (4 minutes). Vous pouvez vous aider de l'annexe « Echauffement » dans le Manuel de l'animateur.

Echauffement spécifique (4 minutes) : Faire 5 ou 6 groupes en les positionnant en colonne sur un côté du terrain. C'est un relais, où chaque enfant de chaque groupe doit faire le plus vite possible la traversée du terrain en aller-retour, avant de taper dans la main du coéquipier suivant. L'objectif pour chaque joueur est de slalomer au moins 10 objets (au choix) sur l'aller retour. Positionner 40 coupelles aléatoirement sur le terrain.

COEUR DE LA SÉANCE 20'

BUT DU JEU

Être l'équipe à avoir sauvé le plus de foulards quand elle avait le rôle de protecteur.

Cycle 2 / Cycle 3

FICHE DE L'ENSEIGNANT
CYCLE 1 • PS, MS ET GS • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE
À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

L'HYMNE OLYMPIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Apprendre ensemble et vivre ensemble.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Réaliser une chorégraphie sur le thème des anneaux olympiques en utilisant tout ou partie de l'hymne olympique.
- Enchaîner deux types de mouvements différents pour les PS, trois mouvements différents pour les MS et quatre pour les GS.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Activités physiques :
 - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
 - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et de jeux chantés.
 - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- Activités artistiques :
 - Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instrumens, des formules rythmiques simples.
 - Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Activités langagières :
 - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, expliquer, questionner, proposer des solutions.

À NOTER :

En maternelle, il est indispensable de prendre le temps de permettre aux élèves de s'exercer, de refaire à volonté. Pour cela, il faut : « montrer et regarder » facteurs d'apprentissage (statut de danseur/spectateur) ;

NOTES-CLÉS DES JO :
DEVOISE OLYMPIQUE • PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS FORT
EXTRAÎNEMENT • CONCENTRATIONS.

Cycle 1

FICHE DE L'ENSEIGNANT
CYCLE 1 • PS, MS ET GS • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE
À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

LA DEVISE OLYMPIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Apprendre ensemble et vivre ensemble.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Courir : courir vite en ligne droite pendant 5 secondes.
- Sauter : sauter le plus loin ou le plus haut possible avec ou sans élan.
- Lancer : lancer loin un objet testé, sans sortir de la zone d'élan.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Activités physiques :
 - Courir, sauter, lancer de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
 - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
 - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Activités langagières : pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

À NOTER :

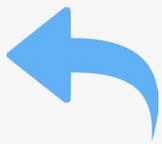
Seul le module « courir » est développé ici. Vous pourrez imaginer un module pour « sauter » et un autre pour « lancer ».

TRUCS & ASTUCES

- Chaque situation est à travailler au minimum 2 fois pour que les élèves aient le temps de se l'approprier et de s'améliorer.
- De retour en classe, faire un bilan oral de ce qui a été fait : qu'avez-vous fait, qu'avez-vous appris ?
- En fin de séance, refaire le lien avec les photographies de sportifs des Jeux Olympiques.
- Montrer aux élèves qu'ils se sont améliorés entre la première et la dernière séance et que c'est le but des entraînements.

COMITÉ NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF FRANÇAIS





Affiches, macottes... Afin de sensibiliser les élèves aux valeurs de l'olympisme, plusieurs animations vous sont proposées pour créer un cadre olympique dans n'importe quelle activité.



FICHE D'ACTIVITÉ SUR L'OLYMPISME

COMMENT IMPLIQUER LA JEUNESSE ?

Sensibiliser les enfants à l'esprit sportif et aux valeurs olympiques à travers une activité adaptée en fonction du temps dont on dispose et du niveau des jeunes.

Comment ? Une animation à format modulable sur une heure, une demi-journée, une journée ou une semaine.

La cérémonie d'ouverture

- La cérémonie d'ouverture
- Le recueil des athlètes
- La lecture du serment olympique
- L'acceptation du drapeau
- La flamme olympique

La remise des récompenses

Chaque élève ayant participé à l'activité peut recevoir un diplôme à l'image des médailles en accord avec les participants aux Jeux Olympiques.

La cérémonie de clôture

- La cérémonie des athlètes dans distinction de nation
- L'extinction de la flamme olympique

ENTRE ACTES PÉDAGOGIQUES

Un projet sur l'Olympisme peut être réalisé par l'enseignant selon son projet pédagogique. Il peut aussi être développé en lien avec d'autres acteurs de l'école (parents, associations, clubs sportifs, etc.)

Une séance d'activités de l'Olympisme peut être menée sous différentes formes :

- Olympisme et :
 - Histoire : au plus de 1900 à Berlin, au plus récent à Rio.
 - Géographie : calcul de chemin, etc.
 - Sciences : notions de vitesse, de force, etc.
 - Français : rédaction d'un serment, etc.
 - Art : réalisation d'une œuvre collective, etc.
 - Histoire : réalisation d'un serment, etc.
 - Art : réalisation d'une œuvre collective, etc.
- L'engagement associatif :
 - à la découverte de l'organisation de la compétition, de la préparation des athlètes, etc.
 - à la découverte de la préparation des athlètes, de la compétition, etc.

Retrouver toutes les ressources pédagogiques sur le site du CIOSEP.

- Confection d'une mascotte lors d'une rencontre USEP.
- A la rencontre des pictogrammes des JO : réaliser son Pictogramme.
- Réaliser son affiche olympique en imaginant que sa ville est chargée d'accueillir les Jeux Olympiques.
- Créer une flamme olympique.
- Lire un serment olympique.
- Penser à une cérémonie d'ouverture et de fermeture.



FICHE DE L'ENSEIGNANT
CYCLE 3 • NIVEAU PRIMAIRE

LES AFFICHES DES JEUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à lire et interpréter une affiche.
- Déterminer les éléments caractéristiques d'une affiche officielle des JO.
- Observer l'évolution des affiches officielles des JO et comprendre qu'une affiche entretient un rapport étroit avec l'époque dont elle est issue (ex. : les JO de Londres de 1948 et de 2012).
- Créer une affiche pour annoncer les JO dans sa ville en investissant les apprentissages précédents.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Expérimenter, produire et créer.
- Mettre en œuvre un projet artistique.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :
 - identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique ;
 - décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Géographie : Se repérer dans l'espace.

MOTS-CLÉS DES JO :

• VILLE HÔTE • AFFICHE OFFICIELLE • SYMBOLES OLYMPIQUES • VALEURS DE L'OLYMPISME

NOTIONS ABORDÉES

LES AFFICHES

Les premières affiches datent de l'Antiquité : en Grèce, puis à Rome, les décisions officielles étaient placardées sur des panneaux de bois mobiles. En France, avant la Révolution française de 1789, seuls les décrets royaux avaient le droit d'être publiés sous forme de « placards » (il n'y avait aucune image, seul un texte écrit). Avec la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen qui défend la liberté de communiquer, naissent les premières affiches libres.





Illustrer les valeurs

Affiches, mascottes, symboles et marques de l'olympisme



FICHE DE L'ENSEIGNANT
CYCLE 1 • PS, MS ET GS • EXPLORER LE MONDE

LES ANNEAUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Explorer le monde : les formes et les grandeurs.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Utiliser le rond pour réaliser une œuvre collective représentant les anneaux olympiques [PS].
- Réaliser une affiche pour promouvoir les Jeux Olympiques en utilisant les anneaux olympiques et les pictogrammes de différents sports [MS : utilisation des pictos sous forme de pochoirs / GS : réalisation des dessins en s'inspirant des pictos].

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Discriminer le rond/cercle/disque parmi les autres formes planes (carré, triangle, rectangle).
- Reproduire et dessiner des formes planes simples (cercle / rond).
- Réaliser une composition plastique en réinvestissant des techniques apprises.

PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Pour la petite section : Remise en ordre des images séquentielles de l'activité (quatre images) à partir des photos prises durant la séance.
- Pour la moyenne et la grande section : Jeu de Memory à partir des pictos (associer le picto à sa photo en rétel puis nommer le sport).

MOTS-CLÉS DES JO :
ANNEAUX OLYMPIQUES • SYMBOLES • COULEURS.

TRUCS & ASTUCES

- Penser à prendre des photos lors de la réalisation des affiches (si de formes, essais successifs, réalisation par les élèves).
- Réaliser un affichage en remettant les photos des élèves dans l'ordre de la réalisation de l'affiche (images séquentielles).
- Réaliser une exposition dans l'école avec les différentes affiches réalisées par les élèves.

Rachel Whitehead

FICHE DE L'ENSEIGNANT
CYCLE 1 • PS, MS ET GS • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

L'HYMNE OLYMPIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Apprendre ensemble et vivre ensemble.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Réaliser une chorégraphie sur le thème des anneaux olympiques en utilisant tout ou partie de l'hymne olympique.
- Enchaîner deux types de mouvements différents pour les PS, trois mouvements différents pour les MS et quatre pour les GS.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Activités physiques :
 - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
 - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et de jeux chantés.
 - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- Activités artistiques :
 - Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
 - Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Activités langagières :
 - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

À NOTER :

- En maternelle, il est indispensable de prendre le temps nécessaire pour permettre aux élèves de s'exercer, de relâser, de voler, de chercher... Pour cela, il faut :
 - « montrer et regarder » facteurs d'apprentissage (statut de danseur/spectateur) ;

TRUCS & ASTUCES

Garder à l'esprit qu'il faut que l'activité reste ludique pour que les élèves développent leur créativité et se sentent libres de faire.

FICHE DE L'ENSEIGNANT | CYCLE 1 • PS, MS ET GS | L'HYMNE OLYMPIQUE | 1

FICHE DE L'ENSEIGNANT
CYCLE 1 • PS, MS ET GS • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

LA DEVISE OLYMPIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Apprendre ensemble et vivre ensemble.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Courir : courir vite en ligne droite pendant 5 secondes.
- Sauter : sauter le plus loin ou le plus haut possible avec ou sans élan.
- Lancer : lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Activités physiques :
 - Courir, sauter, lancer de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
 - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
 - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Activités langagières : pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

À NOTER :

- Seul le module « courir » est développé ici. Vous pourrez imaginer un module pour « sauter » et un autre pour « lancer ».

MOTS-CLÉS DES JO :
DEVISE OLYMPIQUE • PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS FORT • ENTRAÎNEMENT • CONCENTRATIONS.

TRUCS & ASTUCES

- Chaque situation est à travailler au minimum 2 fois pour que les élèves aient le temps de se l'approprier et de s'émuler.
- De retour en classe, faire un bilan oral de ce qui a été fait, qu'avez-vous fait, qu'avez-vous appris ?
- En fin de séquence, refaire le lien avec les photographies de sportifs et les Jeux Olympiques.
- Montrer aux élèves qu'ils se sont améliorés entre la première et la dernière séance et que c'est le but des entraînements.

Sources utilisées pour ce thème : Groupe de Recherche en EPS (Département des Côtes d'Armor - Exemples d'unités d'apprentissage en EPS Circonscription de la Sarthe - Vers les activités athlétiques Equipe EPS 20)





Le remue-méninges Usep

Décembre 2011

Débat philosophique
L'excellence
Qu'est-ce qui est important :
réussir ou gagner ?

Le remue-méninges

Déroulement

Le Remue-méninges, c'est se poser comme penseur du monde, c'est faire de la philosophie...

Faire de la philosophie, c'est réfléchir sur des questions importantes que se posent les hommes depuis très très longtemps, dans tous les pays : des questions concernant le monde, sur leur existence et sur leurs façons de vivre... quelles que soient leurs croyances ou leurs langues... Réfléchis, c'est prendre le temps pour penser dans sa tête avant de parler, exprimer librement son idée sur la question.

Le sujet aujourd'hui est :

Qu'est-ce qui est important : gagner ou réussir ?

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse sur le sujet sur lequel vous réfléchissez. Je vais vous proposer de vous exprimer puis d'échanger sur ce sujet.

- Un premier temps pour s'exprimer (10 min)**

Vous serez chacun à votre tour invités à vous exprimer.

Le bâton de parole circulera dans le même sens.

Chacun a la possibilité de prendre la parole : il peut choisir de parler ou pas et passer le bâton de parole à son voisin.

- Un second temps pour échanger et discuter (10 min)**

Je vous proposerai alors une synthèse des notes que j'aurais prises. Vous pourrez réagir sur les propos entendus en demandant la parole quand vous le souhaitez en levant la main. Alors, je m'interromprai ou arrêterai le temps de vos réactions.

Quand vous aurez le bâton de parole, vous pourrez alors rebondir sur ce que vous avez entendu, ce qui a été dit, ajouter des éléments, demander des précisions.

Je vous signalerai la fin de cette deuxième phase au bout de dix minutes. Le Remue méninges sera alors terminé. »

Le remue-méninges Usep

RÈGLES D'OR

Pour prendre la parole il faudra avoir le bâton de parole (ou le micro).

Seul celui qui l'a est autorisé à parler.

Il n'y aura ni moquerie, ni critique, sur ce qui est dit.

Chacun a le droit de s'exprimer librement sans être interrompu.

Personne n'a le droit de m'interpeller sur ce que je dis à ce moment-là.

La parole dite est respectée en tant que telle, pour ce qu'elle est : une parole donnée.



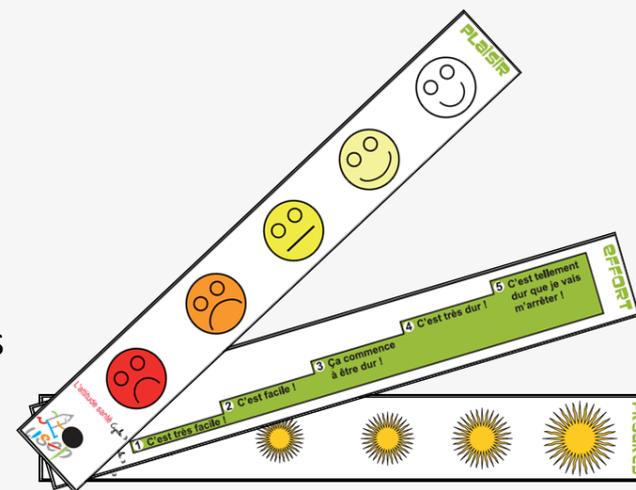


L'excellence Les réglettes USEP plaisir, effort et progrès

Permettre à l'enfant d'exprimer le plaisir ressenti lors de la pratique d'une activité physique et/ou sportive.

Aider l'enfant à construire le concept d'effort.

Permettre à l'enfant d'évaluer ses progrès dans le cadre de ses pratiques d'activités physiques et sportives.



Cliquer sur « ressources de l'Attitude santé Cycle [...] » / Entrez / Des outils / ...

- Cycle 1 : la réglette du plaisir
- Cycle 2 : La réglette des émotions
- Cycle 3 : Les trois réglettes du plaisir, de l'effort et du progrès



Organiser une rencontre avec un sportif ou une sportive de haut niveau



© www.lesproductionsdugolem.com

Un des objectifs de Génération 2024 est de rencontrer des sportifs de haut niveau.

Adeline Roche par exemple, marraine de l'Usep42 a pour habitude d'aller à la rencontre des élèves ligériens qui peuvent alors se comporter en petits journalistes. Ils sont alors au cœur du projet .

Avec l'aide de l'enseignant, ils pourront créer un questionnaire autour de plusieurs thèmes





Vidéos sur les valeurs de l'Olympisme

Quelles sont les valeurs de l'Olympisme ?
Comment se transcrivent-elles ?



- [Célébrer l'Olympisme et ses valeurs](#)
- [Les valeurs Olympiques présentées par les athlètes](#)
- [Les valeurs de l'Olympisme](#)



QUIZ ET QUESTIONNAIRES

Approfondis et teste tes connaissances sur l'Olympisme et ses valeurs

- [Power point d'animation sur l' Olympisme](#)
- [Livret d'accompagnement pour l'animateur](#)
- [Teste tes connaissances!](#)

