



Circulaire d'organisation

Principes généraux

La rencontre sportive associative USEP :

1. Elle comporte obligatoirement **3 temps : un avant, un pendant, un après** (dimensions sportive et associative)
2. Elle est inclusive c'est-à-dire accessible à tous, en s'adaptant aux singularités de chacun (dimension sportive) [Fiche navette à compléter et à nous renvoyer](#)
3. Elle est conviviale, elle comporte un accueil et une fin formalisés (dimension associative)
4. Elle génère de l'expression et de l'échange (dimension citoyenne et culturelle)

Elle s'adresse à toutes les classes affiliées à l'USEP_ ou invitées pour la circonstance.

Le format, l'organisation les rotations sont proposées par la Commission Technique USEP 01 : volet sportif, volet culturel, volet associatif et citoyen.



Elle aura lieu le 12 avril 2022 (repli le 14) à St André de Corcy (écoles secteur 1) et à Montrevel-en-Bresse (écoles secteur 2). Ci-dessous, la répartition des classes par lieu :

Lieux de la rencontre	Classes	Secteurs
St André de Corcy Stade (football)	Cerdon CE2-CM1-CM2	1
	Civrieux CM1	
	Civrieux CM2	
	Illiat CM1-CM2	
	Miribel CM1	
	St André de C. CM1-CM2	
	St André de C. CM1-CM2	
	St Bernard CM1-CM2	
	St Marcel en D. CE2-CM1	
	St Marcel en D. CM1-CM2	
Montrevel-en-Bresse Stade (rugby)	Champdor CM1-CM2	2
	Chevroux CE2-CM1	
	Condamine CE2-CM1-CM2	
	Jayat CE2-CM1	
	Jayat CM2	
	Saint Jean sur Reyssouze CM1	
	Saint Jean sur Reyssouze CM2	

Avant la rencontre

DIMENSION SPORTIVE :

EPS :

- Mener un cycle Tchoukball appuyé sur le module d'apprentissage proposé ([lien](#)).
- Introduire un exercice systématique des rôles d'arbitres (terrain et table de marque) et de spectateur dans les séances

DIMENSION CITOYENNE :

Apprendre à tenir des débats réglés, en appui sur les documents fournis par l'USEP, sur une ou plusieurs des thématiques proposées, avec les **fiches téléchargeables** en lien : [Vivre ensemble, esprit sportif-respect, égalité filles garçons](#).

Ressources :  [Le débat associatif, un outil au service du vivre ensemble](#)

Pendant la rencontre

12 avril

La rencontre comprendra :

3 rotations (temps effectif + temps de transition) :

- Matches de tchoukball
- Ateliers Tchoukball
- Ateliers débats / Coopération-Arts visuels / EDD

Horaires / Répartition des classes :

Répartition des classes :
Cf annexe organisation

Horaires

- A partir de 10h00 (Accueil)
- 10h15 / 11h30 : Rotation 1
- 11h30 / 12h45 : Rotation 2
- 12h45 / 13h30 : Pause méridienne
- 13h30 / 14h45 : Rotation 3
- 15h00 : Départ des classes

Contenu des rotations :

Matches de tchoukball :

3 rencontres de 15 minutes effectives : groupes de 3 équipes, 2 équipes se rencontrent, l'équipe restante arbitre.

Ateliers Tchoukball :

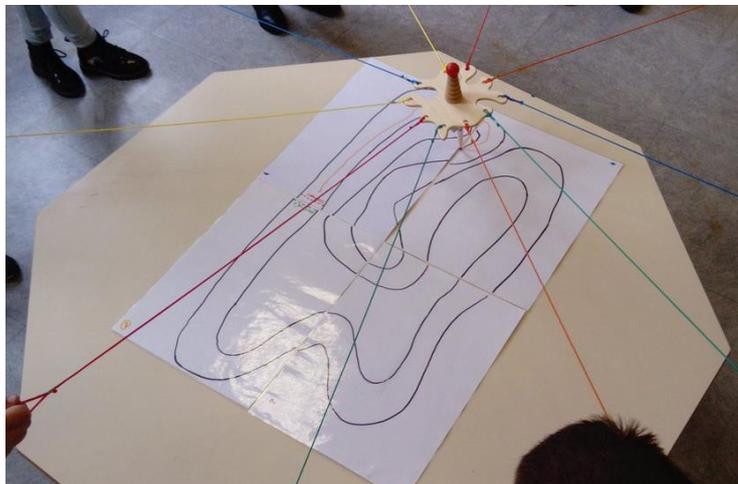
4 ateliers (cf descriptif en annexe) :

- La cible
- La Thèque Tchouk
- La passe à 4
- Le morpion

Chaque équipe participera à 3 ou 4 ateliers en fonction du planning des rotations. (3 x 15 minutes ou 4 x 10 minutes effectives).

Ateliers débats / Coopération / EDD :

- Débat mouvant : égalité filles /garçons à travers le sport.
- Atelier artistique coopératif : Sur une feuille A4, écrire le mot « Tchouk » en utilisant un crayon coopératif et réaliser un mur des affiches produites.



- Atelier EDD : La dégradation des déchets : au cours de l'atelier, les élèves placent les déchets (étiquettes) sur une ligne du temps selon leur estimation du temps de dégradation. (Cf annexe).

Chaque équipe participera à chacun des ateliers (3 x 20 minutes effectives).

Après la rencontre

Expression, échanges : article, compte rendu, correspondance, etc.

BOITE à outils

- Ecrire pour informer : <https://www.clemi.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/ecrire-pour-informer.html>
- Autorisation de diffusion : formulaires de demandes <https://drive.google.com/file/d/1aVt07trsuR23xp49FZofhBlkBf9OSII9/view?usp=sharing>
- Publier des photos qui ne nécessitent pas d'autorisation https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_1145683/un-cadre-pour-la-photo-numerique-scolaire
- Ressources "Education aux médias et à l'information" CYCLE 3 https://www.clemi.fr/fileadmin/user_upload/CLEMI_brochure_EMI_Premier_Degre_Cycle3_2018.pdf

Situation de référence

Tchoukball - match

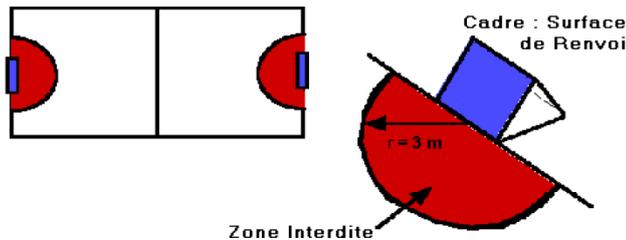
Règles simplifiées

But du jeu :

Faire rebondir la balle sur l'un ou l'autre cadre de manière à la faire retomber sur le terrain, hors de portée des joueurs de l'équipe adverse.

Le terrain :

Le tchoukball se joue sur un terrain de 12 mètres par 25 m ou sur celui de hand ball. Les buts sont des cadres situés à chaque extrémité du terrain. Ils sont entourés par une zone interdite en forme de demi-cercle (de 1,5 mètre à 3 mètres de rayon en fonction du terrain utilisé). Ils permettent de renvoyer la balle.



Le jeu :

- Temps de jeu : 2 fois 3 minutes à 2 fois 5 minutes
- Deux équipes s'opposent sur un cadre (jeu monopolaire) ou sur deux cadres (jeu bipolaire). Elles se composent en fonction du jeu de 5 à 6 joueurs (jeu monopolaire) ou de 9 joueurs (jeu bipolaire).
- Il n'y a pas de « camp ». Chaque équipe tire sur le cadre de son choix.
- Au bout de 3 passes maximum sans compter l'engagement, le ballon doit être tiré sur un cadre ou remis à l'adversaire.

Les points :

- ⇒ Je marque un point si :
 - je tire sur le cadre et que le ballon rebondit dans la surface de jeu sans que l'équipe adverse ne le récupère.
- ⇒ Je donne le point si :
 - je manque le cadre ou si je tire sur le cadre mais que le ballon rebondit hors de la surface de jeu (dans la zone interdite, en dehors du terrain, sur moi).
- ⇒ Il n'y a pas de point marqué mais une faute si :
 - je tire sur le montant du cadre et que le ballon rebondit dans la surface de jeu.
 - le ballon est récupéré par un partenaire.

A chaque faute, la balle est remise en jeu par l'autre équipe.

Règlement :

- ⇒ J'ai le droit :
 - de faire 3 passes au maximum pour attaquer et marquer. L'engagement ne compte pas comme une passe
 - de garder le ballon 3 secondes maximum avant de la passer ou de tirer
 - de faire 3 empreintes (appuis) au sol maximum pour me déplacer pour passer le ballon ou pour tirer.
- ⇒ Je n'ai pas le droit :
 - de gêner l'adversaire : se mettre entre le tireur et le cadre , ne pas se placer entre le ballon et le défenseur
 - d'intercepter une passe
 - de dribbler, faire rebondir le ballon
 - de toucher le ballon avec la partie inférieure de la jambe (du pied au genou inclus).

Pour chaque faute, le ballon est remis en jeu par l'autre équipe à partir de l'endroit où s'est produite la faute.