

L'U.S.E.P. 67

propose ...

des rencontres sportives

aux classes du cycle 1

petites, moyennes et grandes sections

... des fiches décrivant :

différentes activités EPS pouvant déboucher sur des rencontres

à dominante gymnique et/ou athlétique

orientation

jeux d'opposition

jeux collectifs

danse - expression

différentes modalités d'organisation

rencontres entre deux classes (formule à privilégier)

rencontres entre plusieurs classes

Chaque rencontre devrait être l'aboutissement d'un projet de classe intégrant :

Le choix d'un type d'organisation

Le choix de l'activité support

La durée du cycle, le nombre de séances de préparation

Les activités complémentaires :

Correspondance avec d'autres classes

Implication des enfants dans l'organisation, la mise en œuvre, le déroulement ...

Pourquoi l'USEP à l'école maternelle ?

POUR

<p style="text-align: center;">DONNER DU SENS AUX APPRENTISSAGES</p> <ul style="list-style-type: none"> - En élaborant un projet d'école intégrant à la fois des actions pédagogiques obligatoires et des notions à dimension éducative et culturelle. - En construisant une programmation concertée en E.P.S. dans l'école. - En élaborant un projet annuel U.S.E.P. en fonction de la programmation en E.P.S. - En recherchant et en utilisant des outils pédagogiques et du matériel adapté (mis à disposition par l'USEP). 	<p style="text-align: center;">OUVRIR L'ECOLE VERS L'EXTERIEUR ET MAITRISE CETTE OUVERTURE</p> <ul style="list-style-type: none"> - En rencontrant, en échangeant et en partageant avec d'autres enfants. - En découvrant les autres avec implication des parents dans l'organisation et la mise en œuvre des différents moments de la vie d'association. - En découvrant un environnement différent. - En investissant des lieux nouveaux (gymnases, stades, salles spécialisées...). - En diminuant l'isolement des écoles rurales.
---	---



Pourquoi une association USEP en maternelle ?

POUR

<p style="text-align: center;">APPRENDRE A VIVRE ENSEMBLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - En affirmant son identité tout en reconnaissant celle des autres. - En construisant et respectant des règles de vie en société. - En acceptant les règles de vie en société. - En apprenant à s'exprimer, réfléchir, raisonner et décider. - En formulant des choix et en donnant son avis. - En développant son esprit critique. 	<p style="text-align: center;">ACCEDER A LA CULTURE DE SON TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> - En organisant des rencontres USEP. - En participant à des spectacles ou des rencontres et en apprenant à les lire. (Spectacles de danse...) - En découvrant les rôles des différents acteurs sur un stade (joueur, arbitre, attaquant, défenseur, supporter...) - En s'appropriant un vocabulaire sportif (gymnase, tribune, vestiaire...)
---	---

L'USEP à l'école maternelle Comment ?

COMMENT ADHERER A L'USEP ?

1^{er} CAS : UNE ASSOCIATION U.S.E.P. EXISTE A L'ECOLE ELEMENTAIRE

L'école maternelle peut se rattacher à l'Association USEP de l'école élémentaire voisine sans avoir à organiser sa propre association.

2^{ème} CAS : L'ECOLE ELEMENTAIRE N'A PAS D'ASSOCIATION U.S.E.P.

L'école maternelle devra créer sa propre association.

QUELLE DEMARCHE ?

Demander à la Délégation Départementale, le dossier de constitution d'association. Le remplir et le renvoyer à l'USEP Départementale qui se chargera de sa gestion.

QUELLE DEPENSE ?

La parution au Journal Officiel (210F) .
L'affiliation à l'USEP (prix de la licence 25 francs, subvention du conseil général 18 francs soit 7 francs par élève à la charge de l'école).

DANS LES DEUX CAS :

Tous les enseignants et parents animateurs USEP volontaires devront être licenciés. Dans un premier temps, pour les enfants un forfait classe peut être envisagé. Pour l'ATSEM, personnel municipale et membre de l'équipe éducative associée à toutes les tâches pendant le temps scolaire, son assurance est celle que contracte la Mairie en l'engageant. Son adhésion à l'USEP, donc sa prise de licence ne peut être que du fait de son implication personnelle et n'est donc soumise à aucune obligation.

PARCOURS OU ATELIERS A DOMINANTE GYMNIQUE ET/OUATHLETIQUE

OBJECTIFS

Réinvestir des apprentissages moteurs dans des situations nouvelles
Coopérer

ORGANISATION GENERALE

1^{ère} demi-journée : la classe A reçoit la classe B

2^{ème} demi-journée (quelques semaines plus tard) : la classe B reçoit la classe A

AVANT LA RENCONTRE

La classe qui reçoit :

Prépare

un parcours ou des ateliers sur des verbes d'action

à dominante athlétique courir, sauter, lancer

à dominante gymnique rouler, grimper, s'équilibrer, sauter

des modalités d'évaluation

un jeu, un relais

Envoie

les croquis codés du dispositif et de la tâche

une lettre d'invitation

éventuellement les photos de enfants comme pour une
correspondance scolaire

La classe qui est invitée :

Travaille les mêmes verbes d'action

Prépare un «cadeau » : chant, danse ou objet fabriqué

DEROULEMENT

Première formule

Chaque classe est partagée en deux groupes A1 et A2.

Pendant que A1 et B1 évoluent sur dans les parcours ou les ateliers, A2 et B2 jouent ensemble.

Chaque enfant de la classe qui reçoit «guide» un enfant invité à travers le parcours ou les ateliers.

Pour les sections de grands, prévoir une évaluation en attribuant des points ou des gommettes de couleur à certaines actions du parcours.

Rotation entre les deux groupes.

La rencontre se termine par un goûter en commun offert par la classe qui reçoit.

Deuxième formule

Chaque classe prépare deux ateliers (matériel, tâche, critères de réussite)

Des parents installent les ateliers le matin et rangent le soir

La moitié des classes participantes vient le matin, l'autre moitié l'après-midi

Chaque classe est partagée en trois groupes encadrés par 2 parents

Chaque groupe passe aux ateliers et gagne un morceau d'un puzzle à reconstituer (voir exemples).

ORIENTATION

Parcours vers la découverte d'un milieu plus vaste.

OBJECTIFS

Rechercher des informations pertinentes dans des documents (plans, photos, schémas,...)
Prendre des repères dans l'espace.
Restituer les informations ci-dessus en agissant pour atteindre le but fixé.
Echanges entre enfants et enfants - enseignants.

DEROULEMENT

2 classes (de même niveau si possible) peuvent se retrouver sur 2 matinées, avec une pause goûter

encadrement : un adulte pour 6 enfants

la classe qui reçoit prépare un parcours pour les visiteurs :

parcours « en étoile » (un point de départ central, départ des recherches vers les points balises, retour au point central après chaque découverte pour obtenir la recherche suivante)

parcours « circuit » avec points balises indiqués sous forme de dessins ou de photos

parcours « circuit » avec points balises indiqués sur le plan

le parcours peut se limiter à l'école (bâtiment, plus cour) ou à un espace proche mais délimité (square, stade...)

chaque groupe d'enfants aura un **carton de route préparé** par les enfants de la classe qui reçoit

le carton de route :

grille de contrôle avec dessins à recopier à chaque atelier dessins permettant de reconstituer une petite histoire

coloriage à codes (un code sera dévoilé à chaque atelier)

les enfants de la classe d'accueil pourront être responsables des ateliers aux points balises :

le jeu des erreurs : plan ou croquis d'un espace restreint qui comporte des erreurs qu'il s'agit de repérer (erreurs d'emplacement d'objets, de couleurs d'objet, éléments en trop ou en moins)

le jeu du siffleur : 2 ou 3 enfants de la classe d'accueil sont cachés dans les environs immédiats de l'atelier et munis d'un sifflet. Les visiteurs doivent les retrouver.

je dessine mon chemin : les hôtes emmènent les visiteurs sur un petit parcours que ceux-ci doivent ensuite représenter sur un plan

parcours de débrouillardise : franchissement de quelques obstacles (utilisation des aménagements de cour)

parcours guidé : se pratique à deux, un élève muni d'un plan du parcours guide son camarade.

puzzle : reconstituer le puzzle fabriqué à partir d'une carte ou d'un plan

MATERIEL

Dossards ou chasubles

Plots, balles, cerceaux,...

Outils scripteurs

Photos ou dessins des points remarquables.

CONSIGNES

le *groupe* doit toujours rester *ensemble*

suivre le *parcours* comme *indiqué* sur la feuille de route

remplir la *feuille de route* entièrement

CRITERE DE REUSSITE

Avoir rempli la feuille dans l'ordre établi

DIRECTIONS POSSIBLES

Faire démarrer le parcours dès la sortie du bus, devant l'école ou non.

découverte en commun d'un espace nouveau plus ou moins ouvert avec photos envoyées aux 2 écoles.

Associer une classe de CM pour préparer les cartons de route, pour les classes de maternelle, et / ou pour la mise en place du parcours.

RENCONTRES DE JEUX D'OPPOSITION

OBJECTIFS

permettre à l'enfant de se mesurer à d'autres
permettre à l'enfant d'assurer différents rôles (joueur/arbitre)
accepter le contact corporel avec des enfants inconnus
respecter un adversaire que l'on ne connaît pas

DEROULEMENT

Echange entre deux classes maternelle de même niveau (moyens ou grands). Les élèves seront mélangés et formeront 10 équipes :

		3 élèves A + 3 élèves B			
		3 A	+	3 B	
		3 A	+	3 B	
Classe A		3 A	+	3 B	Classe B
		3 A	+	3 B	
		3 A	+	3 B	
		3 A	+	3 B	
		3 A	+	3 B	
		3 A	+	3 B	
		3 A	+	3 B	
		3 A	+	3 B	

Ces 10 équipes seront réparties sur les deux sites identiques, comptant chacun 5 ateliers.

Chaque équipe sera de niveau homogène (critères : force des enfants, appréhension au combat).

Cette rencontre peut se dérouler dans un gymnase suffisamment grand ou sur un terrain d'herbe, à l'extérieur.

Les 5 ateliers différents offrent une alternance lutte individuelle/collective.

Chaque groupe d'enfants sera accompagné par le même adulte tout au long de la rencontre.

Un adulte coordonnera les rotations et l'organisation de chaque site.

Chaque groupe d'enfants aura une feuille de route qui lui permettra de connaître l'ordre de rotation des ateliers et la composante de chacun (schémas) ; ces schémas explicatifs auront été envoyés au préalable à la classe invitée pour que tous les enfants connaissent le contenu de la rencontre.

MATERIEL

2/3 tapis pour les ateliers de lutte individuelle ; 3 à 4 tapis pour les ateliers regroupant plus d'enfants

signe pour distinguer les enfants évoluant sur les deux sites

2 ballons plastique

2 grandes cordes à tirer

des bandelettes à poser au sol pour repérer l'avancée d'une équipe au tir à la corde

2 cerceaux

maillots ou dossards de couleur pour distinguer les enfants de chaque classe

tableau récapitulatif par atelier comprenant le nom des enfants et la nature de l'épreuve; les enfants colleront une gommette dans ce tableau pour indiquer soit qu'ils ont simplement participé à l'épreuve, soit qu'ils ont réussi

des gommettes de deux sortes différentes

un chronomètre pour les deux coordonnateurs de chaque site

un signal sonore pour indiquer la fin de l'opposition et les rotations

CONTENU

Chaque adulte aura le descriptif des épreuves.

Certains ateliers permettent à deux équipes de s'opposer. D'autres ateliers ne comptent qu'une seule équipe. Il faudra en tenir compte lorsque les rotations seront définies.

Si cela est souhaitable, pour simplifier les rotations, on pourrait rajouter un sixième atelier à peu d'effectif : ex → *empêcher l'adversaire de se retourner.*

Atelier n° 1 → Lutte duelle « la tortue »

2 tapis, les enfants qui ne jouent pas arbitrent

→ Le premier lutteur est à quatre pattes sur le tapis : l'autre doit le renverser sur le dos

Temps accordé : 30 s (à moduler en fonction du niveau des enfants)

Inverser les rôles

Atelier n° 2 → Les voleurs

4 tapis, des balles, refuges matérialisés par des cerceaux

4 enfants partent du centre des tapis : 2 voleurs et 2 gendarmes

→ Les voleurs s'emparent de la balle et tentent de la rapporter chez eux (endroit matérialisé au bord du tapis). Les gendarmes tentent de les en empêcher, soit en les bloquant, soit en leur reprenant la balle.

Temps limité: entre 20 s et 30 s (à moduler en fonction du niveau des enfants)

Inverser les rôles

Atelier n° 3 → Les déménageurs

3 ou 4 tapis, tous les enfants jouent

→ La première équipe doit déménager l'ensemble de ses adversaires d'un bout à l'autre du tapis. Les « déménagés » leur opposent une résistance.

Temps accordé : entre 30 s et 1 min. (à moduler en fonction du niveau des enfants). *Inverser les rôles.*

Atelier n° 4 → Tir à la corde

4 ou 5 enfants de chaque côté de la corde

Au signal, ils tirent pour faire avancer l'équipe adverse

→ Mettre des repères au sol pour matérialiser l'avancée et le recul des équipes

→ Pour avoir réussi l'épreuve, préciser quelle ligne doit être atteinte

Temps limité : 20 à 30 s

Inverser les rôles

Atelier n° 5 → Les voyageurs

2 tapis centraux

1 espace autour des tapis

→ Les voyageurs tentent de rentrer chez eux à quatre pattes. Ils doivent traverser un espace délimité au sol pour arriver sur les 2 ou 3 tapis qui représentent leur refuge. Leurs ennemis doivent les en empêcher. Plusieurs ennemis peuvent bloquer un seul voyageur, mais tout voyageur qui atteint son refuge marque 1 point. Il peut éventuellement repartir, en marchant, se replacer au point de départ et tenter de rentrer à nouveau dans son refuge.

Temps limité entre 30 s et 1 min. (à moduler en fonction du niveau des enfants)

Inverser les rôles

RENCONTRE JEUX COLLECTIFS

OBJECTIFS

Se rencontrer pour jouer ensemble en respectant des règles.
Mettre en place une culture commune de jeux.
Réinvestir des acquis.

DEROULEMENT

2 à 3 classes sur une demi journée avec une pause goûter.

L'école qui reçoit se charge de l'organisation matérielle : mise en place des terrains et organisation des rencontres.

Les élèves d'une classe répartis en 3 ou 4 équipes selon l'effectif rencontrent les équipes des autres classes selon une fiche de route établie au préalable (rotation des équipes sur les différentes aires de jeu).

3 adultes par classe chargés de la surveillance des élèves et des déplacements entre les différentes aires de jeu plus autant d'adultes que de terrains chargés de l'organisation matérielle et du déroulement des jeux.

Prévoir éventuellement une petite récompense pour tous les enfants.

CONTENU

4 jeux sont proposés à titre d'exemple. Les organisateurs de la rencontre sont libres de leurs choix de jeux.

les déménageurs : jeu de relais, opposant deux équipes, durant lequel tous les enfants assument le même rôle. Les joueurs d'une équipe déménagent des objets d'un lieu à un autre en un minimum de temps.

Les balles brûlantes : jeu d'équipe durant lequel tous les enfants assument le même rôle. Au signal, les deux groupes font le ménage en se débarrassant de tout ce qui se trouve dans leur camp (balles, anneaux, ...) durant le temps imparti.

Esquive ballon : jeu d'équipe durant lequel deux groupes assument des rôles différents. Les chasseurs tentent de toucher un maximum de lapins qui se déplacent dans un espace délimité.

Lions et gazelles : jeu de poursuite durant lequel deux groupes assument des rôles différents. Au signal, les gazelles s'enfuient, poursuivies par les lions qui tentent de les attraper avant qu'elles n'aient rejoint leur abri.

Vous pouvez trouver d'autres jeux dans :

- 48 fiches jeux (2 à 5 ans) éditions revue E.P.S*
- Des jeux à la carte (6 à 12 ans) éditions revue E.P.S.*

AVANT LA RENCONTRE

Concertation entre les enseignants pour
fixer le lieu, la durée exacte et le contenu de la rencontre
(jeux choisis)
préparer la fiche de route et lister le matériel nécessaire
préciser le rôle des accompagnateurs.

Tous les élèves préparent les jeux choisis pour la rencontre.

APRES LA RENCONTRE

Faire un bilan (adultes et enfants)

Les déménageurs

Objectifs : jeu de relais par équipe durant lequel tous les enfants assument le même rôle.

Lieu : indifférencié.

Matériel : deux grands récipients et différents objets à manipuler par équipe.

Description : les enfants passent les objets d'un récipient à un autre le plus vite possible. Toute forme de coopération est acceptée, mais un élève ne peut transporter qu'un seul objet à la fois.

Décompte des points :

Chaque objet déposé dans le récipient dans le temps imparti vaut un point.

Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a déménagé tous les objets.

Variantes possibles : je transporte et j'empile, la chaîne des pompiers... .

Esquive ballon

Objectifs : jeu d'équipe durant lequel deux groupes assument des rôles différents.

Lieu : indifférencié. Terrain rectangulaire de 5m X 5m.

Matériel : 1 ballon léger.

Description : les chasseurs répartis autour du terrain rectangulaire réservé aux lapins tentent de toucher un maximum de lapins en un temps délimité.

Décompte de points : chaque touche apporte un point à l'équipe des chasseurs.

Variantes possibles :

Les balles brûlantes

Objectifs : jeu d'équipe durant lequel tous les enfants assument le même rôle.

Lieu : clos et séparé par une ligne médiane.

Matériel : petites balles mousse ou balles de chiffon.

Description : au signal, les deux groupes qui s'opposent renvoient les balles dans le camp adverse.

Décompte des points : chaque balle ramassée dans son camp à la fin du jeu rapporte un point à l'équipe adverse.

Variantes possibles :

Lions et gazelles

Objectifs : jeu de poursuite durant lequel deux groupes assument des rôles différents.

Lieu : indifférencié.

Matériel : aucun.

Description : jeu de poursuite. Au signal convenu, l'une des deux équipes s'enfuit et tente de rejoindre son abri, poursuivie par l'autre équipe.

Décompte des points : chaque joueur attrapé rapporte un point à l'équipe poursuivante.

Variantes possibles :

DANSE - EXPRESSION

OBJECTIFS

Valoriser le rôle d'acteur et de spectateur sur un projet

DEROULEMENT

2 à 4 classes

Sur une demi-journée ; avec pause goûter

encadrement : 1 parent pour 8 enfants

Temps de production : 3 à 5' par groupe

Définition du programme : ordre de passage, place et rôle des spectateurs, des acteurs, des accompagnateurs avant la rencontre.

Place et rôle des enfants : spectateurs / acteurs

Lieu de production : préau, cour d'école, salle polyvalente, salle de jeux...

CONTENU

Les classes intéressées par la rencontre peuvent partir d'un support commun ou bien chaque classe peut choisir son support. Les enfants peuvent se costumer et se maquiller.

1) SUPPORTS PROPOSES

Thème commun : les sorcières, les saisons....

Albums :

Musique : avec changement de vitesse, d'intensité, d'orchestration,

Matériel : foulards, rubans, ballons, parachute, cartons, gros matériel...

Photos, images, affiches, peinture.

2) DIRECTIONS POSSIBLES

Mime, danse, cirque, danse collective, jeux chantés, jeux d'ombres, jeux dramatiques.

Ceci peut se combiner avec d'autres ateliers : conte, bricolage simple en relation avec le thème proposé, création d'histoires à partir d'images, de musique, orchestration, bruitage ... ou autres, en fonction des ressources de l'école.

DES MUSIQUES ... DES IDEES

TITRE - AUTEUR	QUELQUES IDEES
« La fête sauvage » V. Papathanassiou « L'Apocalypse des Animaux » le générique « L'ours musicien »	Musique lente... Travail avec bâtons, baudruches, Musique saccadée... Bâtons, foulards Thèmes : les cosmonautes, la marche au ralenti, le rêve , les clowns,automates, naissance de la vie, mobile/immobile... Contraste lourd - léger
« Imagination » A. Huet	Gestes saccadés Explosions Mobile / immobile
« Peez Gynt » : Au matin E. Grieg	Thème du ballon de baudruche
« Casse-noisettes » Tchaikovsky « La danse du sabre » Katchaturian	Jeux à 2 Bataille sans se toucher, jeu du miroir... Déplacements en cascade, combats, danses collectives...
« Le carnaval des Animaux » Saint Saens	L'âne, l'éléphant, la volière... Contrastes : lourd/léger....
« Cadences » Gestes et musique (revue EPS)	Pour manipuler des engins... voiles, rubans, cordes, baudruches... Acrobates, oncle Joë (sauts, ballons) Petits cow-boy (sauts, rebonds)
« 50 rondes et jeux chantés » n°1 « Chantons, dansons » n°2 Revue EPS	Des comptines à danser
« Espace dynamique » F. Semprun et Christodoulides	- Eveil de la statue ... sur « Petit matin, « le temps distillé ». - Déplacements, évolutions sur « Ostinato » - Dissociations ... bras / tête sur « Attente » - Mystère, se cacher, épier, déplacements furtifs sur « Enigme »
Mes musiques préférées	Mes idées

DANSE ET EXPRESSION

L'Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré félicite
De la classe de M / Mme Ecole
Pour sa participation aux Rencontres « Danse et Expression »
Organisées le à

A Strasbourg le
La Déléguée USEP

Le Directeur / la Directrice de l'Ecole

DANSE ET EXPRESSION

L'Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré félicite
De la classe de M / Mme Ecole
Pour sa participation aux Rencontres « Danse et Expression »
Organisées le à

A Strasbourg le
La Déléguée USEP

Le Directeur / la Directrice de l'Ecole

L'USEP à l'école maternelle

PERSONNES RESSOURCES COMMISSION U.S.E.P. MATERNELLE

Présidente : Gaby ANSTETT
Conseillère Pédagogique Départementale E.P.S. - I.A.
Avenue de la Forêt Noire - 67000 Strasbourg
tél . 03 88 45 92 71

Membres : Marlène BARTH
Enseignante Ecole maternelle Koenigshoffen
9 rue Gerlinde - 67100 Koenigshoffen
tél. 03 88 30 06 02

Frédérique BELL
Directrice - Ecole maternelle du Wacken
5 place Bocage - 67000 Strasbourg
tél. 03 88 36 40 66

Pierre BERTRAND
Conseiller Pédagogique Départemental E.P.S. - I.A.
Avenue de la Forêt Noire - 67000 Strasbourg
tél . 03 88 45 92 71

M.C. CACHOT
Directrice Ecole maternelle La Bruyère
1 rue Lilas - 67540 Ostwald
tél. 03 88 30 53 56

Isabelle JOURDAS
Directrice - Ecole maternelle Eléonor B
4 place Montaigne - 67200 Strasbourg
tél .03 88 26 21 88

Huguette KASSEL
Eneignante Ecole maternelle Bauernhof
Place Commerce - 67000 Eckbolsheim
tél. 03 88 77 30 26

Annette SCHAEITTEL
Conseillère Pédagogique EPS - I.E.N. Strasbourg 4
8 rue du Maréchal Foch - 67380 Lingolsheim
tél. 03 88 77 80 06

Patrick STUTZMANN
Conseiller pédagogique EPS - I.E.N. Strasbourg I
Rue de la Poste - 67400 Illkirch
tél. 03 88 66 79 41

Caroline THOMAS
Conseillère pédagogique E.P.S. - I.E.N. Strasbourg II
13 rue Sellenick - 67000 Strasbourg
tél. 03 88 36 78 33

Délégation départementale :

Mireille ROHMER
Déléguée départementale - U.S.E.P.
Rue des pompiers - 67300 Schiltigheim
tél. 03 88 33 59 94