

Ce projet fédérateur se concrétisera par une journée de rencontre inter-écoles.

Vous trouverez les documents relatifs à l'organisation de la demi-journée ainsi qu'aux activités proposées.

Il peut être intéressant d'entraîner les élèves aux activités qui leur seront proposées lors de cette rencontre.

1- Organisation prévisionnelle

EN CAS DE PLUIE L'ÉVÉNEMENT SERA REPORTÉ OU ANNULÉ

8h30 : Accueil des classes et composition des équipes

8h45 : Discours d'ouverture

9h00 : Lancement des ateliers

11h00 : Fin des ateliers

11h10 : Remise des diplômes aux enseignants.

Chaque enseignant est responsable d'une équipe qu'il suit de 9h00 à 11h00.

Il est assisté d'AV et/ou de parents d'élèves pour encadrer l'équipe.

Pour certains élèves la succession des ateliers peut s'avérer fatigante, l'enseignant, responsable de l'équipe, n'hésitera pas à diminuer le temps de l'atelier et à proposer des temps de pause (hydratation, passage aux toilettes...) si besoin.

Chaque atelier est encadré par un enseignant ou un bénévole de l'USEP ou de la ligue handisport et sports adaptés. Chaque atelier dure 15 minutes, déplacements compris.

2- Fiches d'activités (liste non exhaustive)

L'acroport

L'acroport, aussi appelé acrogym, est le sport qui consiste à composer collectivement des acrobaties statiques ou en mouvement et des enchaînements mettant en jeu espace, rythme et musique. Les figures statiques sont des pyramides dont il faut assurer la montée, le maintien durant 3 secondes et la descente.

Axes de progression :

- Apprendre à gérer et maîtriser ses peurs.
- Apprendre à gérer la perte de ses repères.
- Adapter ses prises de risque, en fonction de ses propres compétences et de celles du groupe.
- Développer la confiance en soi et en celles des autres.
- Apprendre à gérer ses émotions, accepter le regard d'autrui.
- Augmenter les prises de risque individuelles et collectives.
- Modifier des figures proposées soit en les complexifiant, soit en rajoutant des intervenants.

Objectifs pour les élèves :

- Produire collectivement un enchaînement chorégraphique de plusieurs figures d'acroport, destiné à être présenté devant un public.
- Susciter la curiosité et l'inventivité chez les élèves, et la mettre en avant.

Cette discipline particulière est un excellent support permettant l'inclusion des élèves valides et non valides. Il suffit pour cela de prendre en compte la diversité des élèves.

Exemples de figures inclusives

A. 3 appuis voltigeurs



B. 2 appuis voltigeurs



A. Empilement Bas



B. Empilement Bas avec 2 renversements



C. Empilement (Quatuor)



Le hockey assis

Le hockey assis vient enrichir l'apprentissage du volley assis et de la discipline en élargissant le répertoire moteur de l'enfant, en s'intégrant dans un cycle d'EPS.

Si l'ensemble des compétences volley peut se transposer en forme assise, la particularité du volley assis nécessite d'apprendre à maîtriser le déplacement spécifique à cette activité.

La principale condition de réalisation d'une séance de volley assis est que le sol doit être lisse, propre et le plus glissant possible.

L'objectif de cet apprentissage est de rendre l'élève acteur de son jeu.

Cette discipline particulière est un excellent support permettant l'inclusion des élèves valides et non valides.

COOPÉRER, COMMUNIQUER



Situation



BOÎTE À OUTILS

- 4 plots et une coupelle.



DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Chaque équipe doit faire glisser à la main la coupelle vers le but adverse, en se faisant des passes.
- L'équipe qui aura marqué le plus de points dans le temps imparti remporte le match.



RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

- Il faut que le joueur ait les fesses en contact avec le sol au moment où il touche la coupelle ou la fait glisser.

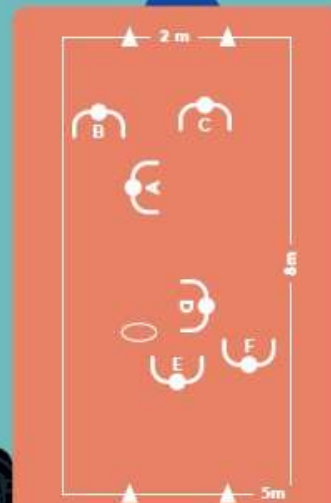


L'AIRE DE JEU

- 5 mètres de large sur 8 mètres de long. 2 plots écartés l'un de l'autre de 2 mètres, de chaque côté, délimitent les buts des équipes.



"LE
HOCKEY
ASSIS"



LÉGENDE

↺ JOUEUR

▲ PLOT

○ COUPELLE

→ DIRECTION DU LANCER

...→ DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Situation



LES VARIANTES EN FONCTION DES NIVEAUX

- **NIVEAU 1 :**
Pas de restriction particulière.
- **NIVEAU 2 :**
On joue avec une main dans le dos.
A chaque but marqué, on change de main.
- **NIVEAU 3 :**
Il ne peut pas y avoir les trois joueurs de la même équipe, à la même hauteur sur le terrain (alignement).

LES OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

- **NIVEAU 1 :**
Savoir se déplacer à l'aide des bras
Savoir appréhender une trajectoire de balle
Savoir coopérer
- **NIVEAU 2 :**
Savoir se déplacer à l'aide des bras et pouvoir rapidement l'utiliser avec la coupelle/l'objet
Savoir appréhender une trajectoire de balle
Savoir coopérer
- **NIVEAU 3 :**
Savoir se déplacer à l'aide des bras
Savoir appréhender une trajectoire de balle
Savoir coopérer
Savoir occuper l'espace de manière collective





Le parachute coopératif

Objectifs

- Faire prendre conscience à l'enfant que la coopération facilite la réussite
- Développer la coopération et l'esprit d'équipe

Matériel

- Plusieurs parachutes peuvent être proposés : (4, 8, 16, 32 poignées)
- Accessoires (doudous, balles, ballons...)

Posture et rôle de l'animateur

- Est bienveillant, encourage et reconforte si besoin
- Guide les enfants
- Assure la sécurité
- Propose l'activité

But

- Effectuer la figure ou l'action demandée ensemble

Déroulement

Temps 1 Découverte du matériel

- Donner le nom de l'objet, les couleurs, l'utilité, « *A quoi fait-il penser? Quelle matière? Quelle forme?* » (2min).
- Varier les mouvements et l'ampleur des gestes.

Temps 2 Jeux de manipulation (*Pistes possibles*)

- SANS OBJET:

La mer : Faire des vagues : les enfants tiennent le parachute, le balancent de bas en haut.

La ronde : Se déplacer en courant autour du parachute en tendant la toile

La tente : Gonfler le parachute : tous les enfants tiennent le parachute les bras tendus vers le haut et le lâchent tous en même temps. Ils le rattrapent, le gonflent, le lâchent et se cachent dessous

La crêpe: Lancer le parachute en l'air, (il retombe en se retournant) le rattraper avant qu'il ne touche le sol.

- AVEC OBJETS:

Le pop-corn : Faire sauter les différents objets sur la toile sans les faire sortir.

Le déménageur : Un enfant dépose ou récupère des objets sur ou sous le parachute (sans se faire toucher par la toile)

Les montagnes russes : Faire rouler des objets sur la toile sans qu'ils ne tombent.

Gargantua : Faire passer les objets par le trou.

Temps 3 Retour au calme

L'igloo : Gonfler le parachute, s'asseoir à l'intérieur en ramenant le plus possible le parachute sous les fesses.

Variante :le filet du pêcheur

La toile joue le rôle du filet (*règles voir [le filet du pecheur](#)*)

La course de vitesse équitable

Objectifs

- Courir vite
- Permettre à chaque enfant de pouvoir gagner en prenant en compte ses capacités

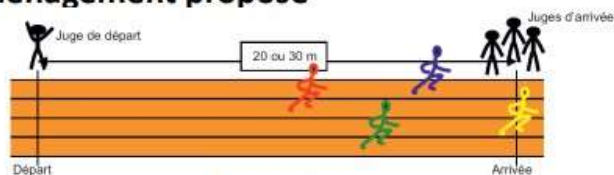
Matériel

- Marquage pour les zones de départ et d'arrivée (plots, lignes, craies...)
- Plots ou coupelles de différentes couleurs (1 pour deux enfants)

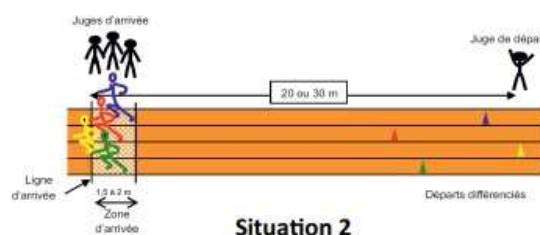
Durée :
30 min

Nbre d'enfants
Une douzaine

Aménagement proposé



Situation 1



Situation 2



Message visé

Chacun son défi pour progresser ! Une chance pour tous de gagner !

Déroulement

Temps 1 : Course de vitesse

- Les enfants sont en binômes : un coureur et un juge d'arrivée.
- Les coureurs se placent sur la ligne de départ.
- Les juges, à proximité de la ligne d'arrivée, observent l'emplacement de leur coureur au moment du franchissement de la ligne d'arrivée par le gagnant. Chaque juge pose alors une marque au sol (plot) pour matérialiser la distance parcourue par son binôme.
- Un signal sonore retentit lors du passage de la ligne d'arrivée par le gagnant.
- Chaque coureur effectue 3 courses, la position du plot pouvant évoluer.
- Puis les rôles, coureur et juge, sont inversés.
- Ce temps 1 se termine par un débat mené par l'animateur : *Qui gagne, qui perd ? Combien de fois ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Où sont posés les plots à l'arrivée ? ...*

Le juge d'arrivée crie « top » dès que le 1^{er} franchit la ligne.

Des élèves sont sur le côté avec des coupelles pour les positionner à l'endroit où le coureur est arrivé au moment où le juge d'arrivée crie « Top »

Temps 2 : Course équitable

- Le sens de la course est inversé et une zone d'arrivée de 2 mètres est tracée.
- Départs décalés : les coureurs se placent à leur plot d'arrivée (la distance à parcourir est adaptée aux possibilités du moment de chaque enfant). Les courses s'effectuent toujours entre les mêmes adversaires afin de conserver les mêmes conditions.
- Consigne : *Afin que chacun, quelles que soient ses possibilités, ait une chance de gagner, vous allez partir d'un endroit adapté à chacun. Pour cela, nous allons inverser le sens de la course et vous partirez de la marque posée par votre observateur lors des courses précédentes. Tous les coureurs doivent pouvoir, désormais, se retrouver dans la " zone d'arrivée ". Chacun a ainsi plus de chance de gagner. Il s'agit toujours pour le coureur de franchir la ligne d'arrivée le premier ou d'être au moins dans la zone d'arrivée au moment où le gagnant franchit la ligne.*
- On répète l'exercice jusqu'à ce que chaque enfant ait couru 3 fois.
- Le temps 2 se termine par un débat : *Qui gagne, qui perd ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Quelles différences entre les deux courses ? Quelle course avez-vous préférée ? Pourquoi ?*