

PROJET OLYMPIQUE EQUIPE EPS1 93



PARIS 2024

Conseillers pédagogiques
de Seine-Saint-Denis



The central graphic features a stylized representation of the Olympic rings. The rings are colored blue, yellow, black, green, and red. Above the rings, the number '93' is written in yellow, and the year '24' is written in a colorful, multi-hued font. The entire graphic is set against a white background with a black border.

* Quels enjeux d'apprentissage ?

La pratique de l'EPS
par les enseignants pour des apprentissages des élèves,
rattachée à des projets significatifs

Le développement de savoir être et de savoir vivre ensemble traversé par les
valeurs de l'école, de l'EPS, de l'olympisme

Le croisement des enseignements sur des projets pluridisciplinaires pour
développer des compétences individuelles et collectives,
pour l'acquisition de savoirs

Des actions/interactions/ réflexion sur les actions à mener à partir de quelle problématique?

Comment faire vivre les jeux olympiques par l'EPS au niveau de la classe, de l'école, ou d'écoles, de la circonscription ?

Comment utiliser les ressources pédagogiques créées et/ou disponibles dans les différents enseignements ?

Comment sensibiliser aux valeurs de l'olympisme en mobilisant les outils éducatifs et ludiques mis à disposition ?

Comment faire découvrir les disciplines olympiques et paralympiques aux élèves ?

Comment changer le regard des plus jeunes sur le handicap ?

AGENDA PREVISIONNEL

Mon agenda olympique annuel jusqu'à 2024

Intitulé	<p>DURANT LA SEMAINE OLYMPIQUE</p> <p>DEFIS OLYMPIQUES (Rencontres simultanées distancées de classes)</p>	<p>PROJET PLURIDISCIPLINAIRE</p> <p>MA CLASSE MATERNELLE ET ELEMENTAIRE OLYMPIQUE</p>	<p>« LA RENCONTRE OLYMPIQUE ET PARALYMPIQUE DANS MON ECOLE »</p>
Temps des actions	<p>Début février</p>	<p>Février à juin</p>	<p>Juin (pour faire écho à la journée olympique mondiale, célébrée chaque année le 23 juin)</p>
Objectifs	<p>Rencontres <u>timées</u> et définies sur chaque journée : Exemple : lundi matin, les CM, GS mardi matin les CE, MS jeudi matin les CP, PS</p> <p>Documents d'appui http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article7843</p>	<p>S'approprier la culture et les valeurs de l'olympisme en s'appuyant sur les documents pédagogiques, culturels et historiques</p> <p>Documents d'appui http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1738</p>	<p>Sur la base des trois piliers "bouger, apprendre et découvrir", mettre en place une ou des journées dédiée(s) à l'olympisme et à ses valeurs, point d'orgue du projet élaboré en amont et aboutissement de modules d'apprentissage sur le « courir/sauter/lancer »</p> <p>Documents d'appui http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article7036</p>

Temps 1 : La semaine olympique



Le but pour l'enseignant est de vivre avec les élèves une séance EPS le matin, puis de réinvestir l'après-midi ce vécu EPS par une séance dans une autre discipline (mathématiques, maîtrise de la langue par exemple).

Vivre le jeu collectif « le béret ballon » aux cycles 2/3



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
Seine-Saint-Denis

DOMAINE DISCIPLINAIRE : EPS

Niveau CP/CE1/CE2/CM1/CM2

TITRE : LE BERET-BALLON

Corrélée aux fiches mathématiques : Béret ballon Champs d'apprentissage : 1-2-3-4

JEU COLLECTIF : LE BERET BALLON

GS : Collaborer, coopérer, s'opposer

Cycles 2/3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Organisation type : Jeu d'équipes en plusieurs manches (voir tableau de comptage)

1/ But du jeu :

Une fois le numéro du joueur appelé et les passes des partenaires effectuées, revenir sur la ligne de départ **avant** les équipes adverses.

2/ **Objectif pour l'enseignant :** Favoriser la coordination d'actions motrices simples en équipe

3/ Compétences pour l'élève :

Maîtriser les courses, les passes et les réceptions, la vitesse d'exécution

4/ Organisation :

4 équipes seront opposées (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros).

Matériel : 1 ballon, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe ; des plots, des coupelles

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs).

Le meneur de jeu appelle un numéro. Chaque joueur de chaque équipe portant ce numéro court dans son cerceau et prend le ballon.

Une fois le joueur appelé arrivé dans son cerceau, les autres joueurs viennent se ranger en une seule colonne derrière le trait (délimité par des plots ou coupelles) ; (voir schéma).

Le joueur appelé lance alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoie, (attention en cas de nombre inégal, un ou plusieurs joueurs devront passer une deuxième fois).

Au fur et à mesure que les coéquipiers ont envoyé le ballon au joueur appelé, ils retournent sur la ligne de départ sauf s'ils doivent passer une deuxième fois pour équilibrer le nombre de passes.

Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé pose le ballon **dans** le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ.

5/ Consignes :

« A l'appel de votre numéro, vous devez courir vous placer dans le cerceau de votre équipe et prendre le ballon.

A ce moment, les autres joueurs, vous allez très vite vous placer en file indienne/colonne derrière les plots de votre équipe. Le joueur appelé fait une passe aux joueurs de l'équipe rangés en file indienne/colonne.

Chaque joueur de la file indienne/colonne renvoie la balle au joueur appelé, et court pour retourner dans son camp.

Lorsque le dernier joueur a renvoyé le ballon, le numéro appelé pose le ballon dans le cerceau et retourne très vite dans son camp.

Attention, si le ballon tombe, c'est le joueur appelé qui va le chercher. »

6/ Critères de réussite

Collectivement : L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 4 points, la seconde marque 3 points, la troisième 2 points, la dernière 1 point.

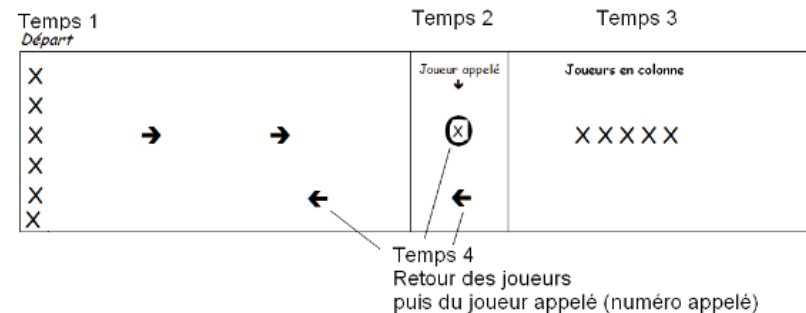
Individuellement : Etre réactif à l'appel de son numéro, effectuer passes et réceptions avec rapidité et précision, courir vite.

Interdiction :

- de gêner les joueurs des autres équipes
- de modifier les distances entre lanceur et receveurs

Lorsqu'un ballon tombe au sol, le lanceur ou le receveur va ramasser la balle et revient à son emplacement pour reprendre la partie

ORGANISATION POUR 1 EQUIPE



Lien vidéo



Réinvestir en mathématiques le béré-ballon



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
Seine-Saint-Denis

DOMAINE DISCIPLINAIRE : MATHÉMATIQUES

Niveau
CP/CE1/CE2

TITRE : LE BERET-BALLON

Corrélée à la fiche EPS : Béré ballon

Champs d'apprentissage : 1-2-3-4

OBJECTIFS	Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations Enrichir le répertoire des problèmes additifs et multiplicatifs, notamment les problèmes relevant de la division Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques Comprendre la notion de partage
COMPETENCES	S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle Résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne Représenter (dessins, schémas...) les situations pour aider à la résolution

DEROULEMENT DE LA SEANCE

Phases	Organisation	Activités de l'élève	Rôle de l'enseignant(e)
		Pré-requis : Les élèves ont joué au béré ballon le matin	
Mise en route	modalité 10 minutes	La classe est divisée en X groupes de 2/3 élèves. Consignes : <i>Vous voulez organiser un béré ballon avec la classe de CP A de 20 élèves Vous devez faire 4 équipes avec vos 20 élèves. Trouvez le nombre de joueurs dans chaque équipe pour que les équipes aient le même nombre de joueurs ?</i> Pour cela, positionnez sur votre table les allumettes/jetons représentant les 4 équipes et les joueurs. Puis faites le schéma en représentant les joueurs par des ronds de couleurs différentes par équipe (ou par équipes de carré/rond/croix/triangle).	Présentation du problème relié au vécu du jeu collectif.

Manipulation, recherche	<p>Modalité</p> <p>groupes de 2/3 élèves</p> <p>30/40 minutes</p>	<p>Les recherches se font par groupes de 2/3 élèves avec les différenciations indispensables. Certains groupes bénéficient en particulier de l'apport du maître, ils travaillent sur la même tâche mais avec des paramètres différents (le matériel peut être des mini-personnages). A la fin de la recherche, l'enseignant(e) doit impérativement parvenir au fait que tous les groupes d'élèves aient trouvé les bons résultats.</p> <p>Matériel donné : 23 jetons ou 23 allumettes ou 23 mini-personnages</p> <p>Consignes :</p> <p>a. La classe de CP B a 23 élèves, quelle répartition peut-on faire ?</p> <p>Pour cela, positionnez sur votre table les allumettes/jetons représentant les 4 équipes et les joueurs, puis schématiser sur une feuille commune A3.</p> <p>b. Dans votre répartition, combien d'équipes ont 5 joueurs ?</p> <p>c. Combien d'équipes ont 6 joueurs ?</p> <p>d. Dans chaque équipe de 5 joueurs, combien de passes vont être faites au joueur dont le numéro a été appelé ?</p> <p>e. Dans chaque équipe de 6 joueurs, combien de passes vont être faites au joueur dont le numéro a été appelé ?</p> <p>f. Quelles équipes sont favorisées, les équipes à 5 ou à 6 joueurs ?</p> <p>g. Quelle consigne doit être donnée aux équipes de 5 joueurs pour que toutes les équipes aient les mêmes chances de gagner ?</p> <p>h. La joueuse avec le numéro 4 a été appelée 3 fois. Combien de passes a-t-elle réalisées en tout, sachant que son équipe a 6 joueurs ?</p>	En fonction, apport de l'enseignant dans certains groupes, autonomie laissée à d'autres
Mise en commun	20 minutes	<p>Mise en commun : Les recherches sont suivies d'une mise en commun (ou synthèse) regroupant la totalité du groupe classe.</p> <p>Si possible TNI pour schématisation OU tableau classique.</p> <p>Explication/solution pour a/b/c</p> <p>Explication/solution pour d/e</p> <p>Explication/solution pour f</p> <p>Explication/solution pour g</p> <p>Explication/solution pour h</p> <p>Si difficultés pour d. e. g. h, faire la situation en mime.</p>	Conduite de l'enseignant dans la verbalisation des réponses par les groupes
Evaluation individuelle intermédiaire	20/30 minutes	<p>Exercice 1</p> <p>Vous voulez organiser un baret ballon avec la classe de CE2 de 27 élèves. Vous devez faire 5 équipes avec vos 27 élèves ;</p> <p>a/ Quel est le nombre d'élèves dans chaque équipe ?</p> <p>Est-ce que toutes les équipes ont le même nombre de joueurs ?</p> <p>b/ Dans chaque équipe de 6 joueurs, combien de passes vont être faites au joueur dont le numéro a été appelé ?</p> <p>Exercice 2</p> <p>28 élèves – 4 équipes Nombre de joueurs par équipe = ?</p> <p>16 élèves – 4 équipes Nombre de joueurs par équipe = ?</p> <p>30 élèves – 5 équipes Nombre de joueurs par équipe = ?</p> <p>27 élèves – 4 équipes Nombre de joueurs par équipe = ?</p> <p>Exercice 3</p> <p>5 équipes de 6 joueurs, 1 équipe de 5 joueurs Nombre de joueurs en tout ?</p> <p>4 équipes de 4 joueurs, 1 équipe de 3 joueurs Nombre de joueurs en tout ?</p> <p>4 équipes 5 joueurs, 1 équipe de 6 joueurs Nombre de joueurs en tout ?</p> <p>5 équipes de 5 joueurs, 1 équipe de 4 joueurs Nombre de joueurs en tout ?</p>	Animation par l'enseignant
Institutionnalisation	10 minutes	<p>Phase d'institutionnalisation de la connaissance</p> <p>Elle fait l'objet d'une trace écrite dans le cahier outil individuel de chaque élève. Cette trace fait référence au contexte de la situation d'apprentissage. Elle est rédigée par l'enseignant(e) car l'écrit doit expliciter, avec beaucoup de soins, la connaissance acquise que les élèves devront maintenant utiliser.</p>	Animation par l'enseignant

Vivre le jeu collectif « l'horloge » à la maternelle/CP

Fiche : Jeux collectifs
Catégorie: Jeux de passes

L'horloge

Matériel : 2 ballons, une vingtaine de plots pour matérialiser colonne et horloge.

Dispositif et règles :

Les joueurs sont répartis en deux équipes de 5 à 8 joueurs : l'équipe à l'horloge et l'équipe en relais.
L'équipe à l'horloge se place en cercle, (écartement d'un mètre entre chaque passeur).

L'équipe en relais est en colonne derrière une ligne de départ.
Au signal de départ, le joueur de l'horloge qui a la balle fait une passe au joueur à côté de lui, etc., afin que le ballon fasse le tour.

On compte les tours effectués complets.

Dans le même temps, le 1^{er} joueur du relais court autour de l'horloge avec le ballon, puis après en avoir effectué le tour, passe le ballon au relayeur suivant...

Lorsque le dernier relayeur a terminé, on stoppe le jeu, et l'équipe de l'horloge annonce le nombre de tours effectués.

Le score est mémorisé. (Exemple : « 15 tours à battre »).

Puis on inverse les rôles : L'équipe à l'horloge va au relais, l'équipe au relais va à l'horloge.

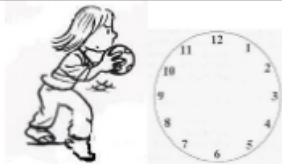
L'équipe gagnante sera celle qui a réalisé le plus de passes à l'horloge.

Ma tâche dans l'équipe au relais



Je cours autour de l'horloge le plus vite possible avec le ballon, puis je passe la balle à mon camarade, qui est le premier dans la colonne. Je vais m'asseoir.

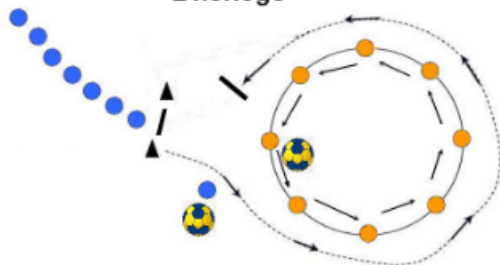
Ma tâche dans l'équipe à l'horloge



Je prépare mes mains pour recevoir le ballon, je le reçois, puis je le passe à mon camarade de façon précise.
Nous comptons les tours effectués.



L'horloge



Réinvestir et mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'horloge



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
Seine-Saint-Denis

DOMAINE DISCIPLINAIRE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Niveau
MS GS CP

TITRE : L'HORLOGE

Corréée à la fiche EPS : L'HORLOGE

Champs d'apprentissage : 4

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> . Oser entrer en communication . Comprendre et apprendre (traiter des notions, des mots renvoyant à l'espace, au temps) (relier des événements vécus dans des narrations ou des explications). . Échanger et réfléchir avec les autres
COMPETENCES	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

DEROULEMENT DE LA SEANCE

Phases	Organisation	activités de l'élève	Rôle de l'enseignant(e)
Mise en route	modalité 8 minutes	<p>Réactivation du vécu de « l'horloge » :</p> <p>A quel jeu avons-nous joué ? Quelles étaient les règles ? Comment devons-nous nous positionner ? Que devait faire l'équipe de l'horloge ? Que devait faire l'équipe du relais ? Quelle équipe était déclarée vainqueur ?</p>	
Manipulation recherche	modalité 40 minutes	<p>Modalités : 1 groupe de 3 binômes sur un atelier dirigé par l'enseignant</p> <p>Temps 1 : En binôme, représenter à l'aide de mini-personnages, le jeu de l'horloge.</p> <p>Temps 2 (une fois organisation spatiale du jeu validée) : L'élève du binôme décrit, en montrant, en déplaçant le ballon pour l'horloge, ce que doit faire l'équipe de l'horloge. L'élève B du binôme décrit ce que doit faire l'équipe du relais, en déplaçant les personnages, le ballon. Puis vice-versa.</p> <p>Organisation : chaque binôme explique le jeu pendant que les deux autres écoutent. <i>Le dernier binôme doit être le binôme le moins expert en termes de langage, afin de s'enrichir de la verbalisation des deux autres.</i></p> <p>Illustration : voir photos en fin de dossier</p>	<p>Etayage : l'enseignant peut proposer sur une feuille A3, la configuration spatiale des équipes en traçant un trait et un cercle. (voir photo en fin de dossier)</p> <p>L'enseignant et deux autres binômes écoutent l'explication du troisième.</p> <p>L'enseignant prend note du vocabulaire et de la syntaxe utilisés par chaque élève.</p>

Temps 1 Collectif

Une fois que tous les binômes de la classe sont passés à l'atelier, retour en grand groupe au coin regroupement pour mettre en commun le vocabulaire qui a émergé.
L'enseignant apporte le vocabulaire manquant au regard de la verbalisation.

Lexique visé (à adapter MS/GS/CP)

Lexique du repérage dans l'espace :

devant - derrière - colonne - premier - dernier - avant -après - rond - cercle - même sens - autour - les uns derrière les autres - les uns à côté des autres - sur le côté -

Lexique langagier mathématique :

en tout - combien - le plus - le moins - autant - plus que - moins que - compter
Premier - deuxième - troisième - quatrième - cinquième - sixième - septième - huitième - ordre- position - nombres de 1 à 10 (tours de l'horloge)

Lexique langagier spécifique

Verbes :

courir - lancer - passer - attraper - préparer ses mains -(réception) - lancer - faire des passes - aller s'asseoir - tomber - faire le tour de l'horloge - s'arrêter

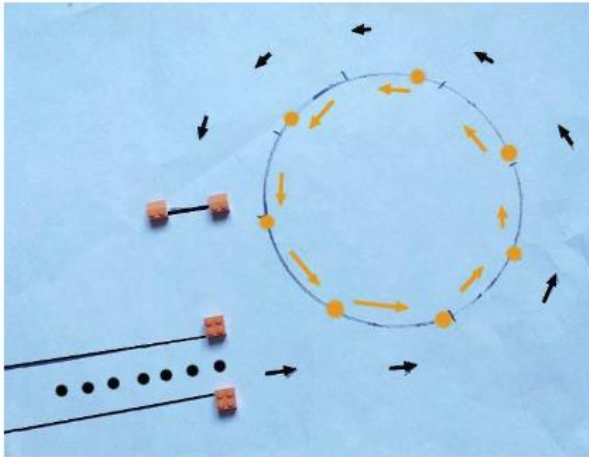
Noms et adjectifs : réception - équipe - joueurs - ballon - passes - plots - coupelles - gagnant(e) - vainqueur - victorieuse - stop - jeu - départ - signal - complet

Syntaxe : Nous devons, vous devez - Nous devions, vous deviez - l'équipe qui aura - sera - le jeu s'arrête quand - on compare les résultats -

modalité

20
minutes

DISPOSITIF DU JEU DE L'HORLOGE



LE JEU DE L'HORLOGE



L'EQUIPE A L'HORLOGE



L'EQUIPE EN RELAIS



FIN DU RELAIS



Réinvestir et mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : La chenille

Objectifs : Utiliser le dénombrement pour exprimer une quantité

Comparer nombre de joueurs et nombre de passes

Compétences travaillées : Synchroniser tracé du doigt et comptine numérique, dénombrer, comparer

Dessine, d'abord avec le doigt le trajet du ballon, pour représenter, à l'aller, les passes vers l'arrière. Puis, dessine le même trajet avec un crayon.



Combien de passes a fait l'équipe ? ___

Combien de joueurs y a-t-il dans l'équipe ? ___

Dessine, d'abord avec le doigt le trajet du ballon, pour représenter, au retour, les passes entre les jambes, vers l'avant.

Puis, dessine le même trajet avec un crayon.



Combien de passes a fait l'équipe ? ___

Combien de joueurs y a-t-il dans l'équipe ? ___



Lien vidéo

Objectifs : Utiliser le dénombrement pour exprimer une quantité

Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un personnage dans un jeu, dans une situation organisée sur un rang ou pour comparer des positions

Compétences travaillées : Dénombrer, utiliser le nombre pour exprimer une position
Décrire un personnage, maîtriser les adjectifs numériques ordinaux

Décris le joueur qui est en 5ème position.

Décris le joueur qui est en 2ème position.



Objectifs : Utiliser le dénombrement pour exprimer une quantité

Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un personnage dans un jeu, dans une situation organisée sur un rang ou pour comparer des positions

Compétences travaillées : dénombrer, utiliser le nombre pour exprimer une position

Combien y a-t-il de joueurs dans la colonne ?

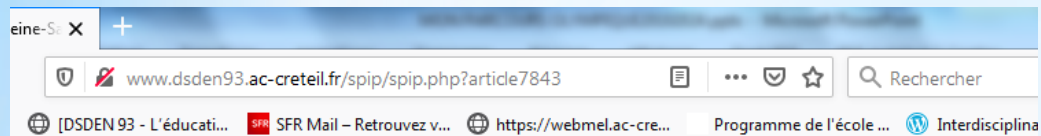
Quelle est la position du joueur qui a le ballon ?

Combien y a-t-il eu de passes avant qu'il n'ait le ballon ?



Combien y aura-t-il encore de passes pour que le dernier joueur de la colonne ait le ballon ?

Sur le site de la DSDEN, ressources EPS



La semaine olympique et paralympique - Vivre la pluridisciplinarité

1 - Le projet national

Du lundi 3 au samedi 8 février 2020, tous les élèves et étudiants de la maternelle à l'université pourront participer à la Semaine olympique et paralympique (SOP). Cette opération permet d'associer des pratiques physiques et sportives à l'enseignement moral et civique et d'utiliser le sport comme ressource pour les apprentissages dans les différentes disciplines. C'est enfin l'occasion de travailler des thématiques telles que le fair-play, les valeurs du sport, de l'olympisme et du paralympisme ou encore de l'égalité, de la santé et de l'inclusion des élèves en situation de handicap.

Pour sa 4e édition, la SOP met l'accent sur l'interculturalité, en écho aux prochains Jeux Olympiques et Paralympiques de Tokyo (août et septembre 2020) et aux Jeux Olympiques de la Jeunesse de Lausanne (janvier 2020).

Liens institutionnels

► La semaine olympique et paralympique

Lien vers le site du ministère

► La semaine olympique et paralympique

Lien vers Éduscol

2 - Le projet académique

Le but est de vivre avec les élèves une séance EPS le matin et de réinvestir l'après-midi ce vécu EPS par une séance dans une autre discipline (mathématiques, maîtrise de la langue par exemple).

Objectifs spécifiques

► intensifier la pratique de l'EPS dans les écoles

► favoriser la connaissance en réseau en créant un lien entre les disciplines

► prolonger le vécu moteur par sa problématisation, sa formalisation et sa diversification.

L'équipe EPS 93 (CPD, CPC) et le pôle pédagogique proposent une thématique originale aux enseignants désireux de s'impliquer dans le projet avec leurs élèves.

Les ressources ci-dessous leur permettront de mettre en place dans la cour de l'école ou dans une salle polyvalente une séance en EPS les matins de la semaine olympique, puis de les prolonger par des séances dans d'autres disciplines directement corrélées au vécu de la matinée.



3 - Fiches de préparation de séances pluridisciplinaires

Endurance CE - CM

- Fiche de préparation Endurance français CM1 - CM2
- Fiche de préparation EPS Courir longtemps
- Fiche de préparation Maths Anatomie CM
- Fiche de préparation Maths - EPS CE - Le parcours d'endurance
- Fiche de préparation Maths - EPS CM - Le parcours d'endurance
- Parcours 1 cycle 2 avec les distances
- Parcours 2 cycle 3

Disc-golf CE2 - CM

- Fiche de préparation EPS Disc-golf CE2-CM
- Fiche de préparation Maths Disc-golf CE2-CM1

Danse de création tous cycles

- Cartes à danser - pas pour la danse
- Cartes à danser - trajets et mouvements
- Fiche EPS - danse et corps
- Fiche EPS - danse et espace
- Fiche de préparation MDL / danse et corps - GS
- Fiche de préparation MDL / danse et corps - cycle 2
- Fiche de préparation MDL / danse et corps - cycle 3
- Fiche de préparation Maths / danse de création - MS, GS et CP

Danses traditionnelles CE - CM

- Jeu de cartes à danser
- Cartes à danser - pas pour la danse
- Cartes à danser - trajets et mouvements
- Fiche EPS / danses traditionnelles - Madison
- Fiche de préparation Maths / danses traditionnelles - coder et danser - CE1-CE2
- Fiche de préparation Musique / danses traditionnelles - CM1-CM2

Béret-ballon du CP au CM

- Fiche de préparation EPS / béret-ballon
- Fiche de préparation Maths / béret-ballon - CP, CE1 et CE2
- Fiche de préparation Maths / béret-ballon - CE2 et CM1
- Fiche de préparation Maths (mesure) / béret-ballon - CM1 et CM2

Horloge MS, GS et CP

- Fiche EPS / l'horloge
- Fiche MDL / l'horloge - MS, GS et CP

Horloge CM1 et CM2

- Fiche EPS / l'horloge
- Fiche de préparation Maths / horloge-ballon

La chenille MS et GS

- Fiche de préparation EPS / la chenille
- Fiche de préparation Maths / la chenille - MS et GS

Ballon capitaine et passe à 5 - CM1 et CM2

- Fiche de préparation Français / Ballon capitaine - CM1 et CM2
- Fiche de préparation EPS / Ballon capitaine - CM1 et CM2
- Règles des jeux (ballon capitaine et passe à 5) - CM1 et CM2
- Fiche de vécu - Feuille de match (ballon capitaine et passe à 5) - CM1 et CM2
- Fiche de vécu - Fiche d'observation (ballon capitaine) - CM1 et CM2
- Fiche de vécu - Fiche d'observation (passe à 5) - CM1 et CM2

Pour résumer, la semaine olympique et ses enjeux :

Pour l'élève :

- ❖ Construire des compétences motrices, sociales et méthodologiques
- ❖ Consolider ces savoirs et ces savoir-faire par une réflexion sur l'action dans d'autres champs disciplinaires
- ❖ S'engager dans un projet collectif pour coopérer, collaborer et développer son autonomie

Pour l'enseignant :

- Dynamiser l'EPS en faisant vivre aux élèves une « activité physique et sportive » le matin
- Réinvestir ce vécu l'après-midi sur un autre champ disciplinaire pour mettre en réseau, élargir et approfondir les connaissances
- Engager sa classe dans un projet pluridisciplinaire olympique jusqu'à la rencontre olympique de juin
- S'engager avec l'équipe dans un projet d'école ou de cycle

Rôle du directeur :

- ✓ **RASSEMBLER** l'équipe pédagogique autour d'un projet fédérateur durant cette semaine olympique, (voire sur l'action menée jusqu'à la rencontre olympique de juin)
- ✓ **INFORMER ET TRANSMETTRE** les ressources proposées par l'équipe EPS1 93 sur le site de la DSDEN
- ✓ **PLANIFIER** après concertation les temps EPS sur la cour d'école, (ou autres espaces)
- ✓ **VALORISER LE PROJET** en communiquant l'action aux familles et aux différents partenaires (mairie, associations de quartier, etc.)

Temps 2 :

De février à juin, s'engager dans le projet pluridisciplinaire





CARNET DE BORD « CLASSE MATERNELLE OLYMPIQUE » PLURIDISCIPLINAIRE

		Construire les premiers outils pour structurer sa pensée				Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques <i>Par les productions plastiques et visuelles Par le spectacle vivant</i>				Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques <i>Par les univers sonores</i>			Eduquer au développement durable
Objectifs spécifiques	<p>Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un ou nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente</p>	<p>Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques</p> <p>Parler des nombres à l'aide de leur décomposition</p>	<p>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p>	<p>Réaliser une collection dont le cardinal est donné</p> <p>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de temps</p>	<p>Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.</p>	<p>Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</p>	<p>Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.</p>	<p>Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.</p>	<p>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de chansons</p>	<p>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</p>	<p>Affiner son écoute</p>	<p>Sensibiliser aux enjeux de tri</p>	
Fiches action	<p>Etapes 2/3</p> <p>La boîte aux trésors olympique</p>	<p>Etapes 2/3</p> <p>Grille-Grille olympique</p> <p>Les anneaux dispersés</p> <p>Les médailles olympiques</p> <p>Le seigneur des anneaux</p> <p>Le schéma des couples</p> <p>Le schéma modèle</p> <p>Le banc à marteler</p>	<p>Etapes 1/2/3</p> <p>L'algorithme des anneaux</p>	<p>Etapes 1/2/3</p> <p>Le lancer olympique</p> <p>La boîte aux trésors olympique</p>	<p>Etapes 1/2/3</p> <p>Le détournement de matériel sportif</p> <p>Etape 2</p> <p>La femme olympique</p>	<p>Etapes 1/2/3</p> <p>Le détournement des gestes sportifs</p>	<p>La détournement de matériel sportif</p> <p>La détournement des gestes sportifs</p> <p>Etape 3</p> <p>Les sports olympiques d'été</p>	<p>Etape 3</p> <p>La femme olympique</p>	<p>Etape 1</p> <p>Créer des comptines sur les verbes d'actions</p> <p>Etape 2</p> <p>Créer un chant commun pour la cérémonie de clôture</p> <p>Etape 3</p> <p>Préparer une cérémonie d'ouverture :</p> <ul style="list-style-type: none"> -chant, comptine -jeu scénique, danse -costumes 	<p>Etapes 1/2</p> <p>Fabriquer des instruments pour rythmer les comptines des verbes d'action</p> <p>Etape 3</p> <p>Fabriquer des objets sonores valident les performances :</p> <p>Etapes 2/3</p> <p>L'hymne</p>	<p>Etape 2</p> <p>Repérer les signaux sonores :</p> <ul style="list-style-type: none"> -starter -cloche au dernier tour Etape 3 <p>Reconnaître un sport par les sons qu'il produit</p>	<p>Etapes 1, 2 et 3:</p> <p>Le défi</p> <p>Le déménageur sélectif</p> <p>Vider sa maison</p> <p>Parcours solidaires</p> <p>Les bouchons à l'association</p>	
Explorer le monde						Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions				Eveiller à la diversité linguistique et culturelle			
Objectifs spécifiques	<p>Se repérer dans le temps</p> <p>Appréhender le temps lointain, le temps proche</p>	<p>Se repérer dans l'espace</p> <p>De l'espace vécu à l'espace représenté</p>	<p>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</p> <p>Sensibiliser à la notion de durée</p>	<p>Découvrir le monde vivant</p> <p>Connaitre son corps</p>	<p>Explorer la matière</p> <p>Découvrir différents milieux</p>	<p>Se repérer dans l'espace</p> <p>Découvrir différents milieux</p>	<p>Oser entrer en communication</p> <p>Développer le langage d'évocation. Reconnaître et nommer les verbes d'action et le matériel. Utiliser les pronoms personnels adaptés</p>	<p>Comprendre et apprendre</p> <p>Construire un répertoire d'actions motrices et un vocabulaire spécifique utilisé lors des activités physiques</p>	<p>Découvrir la fonction de l'écrit</p> <p>Ecrire et reconnaître un écrit fonctionnel (la règle du jeu) dans le cadre d'un projet sur le vivre ensemble (rencontre inter-classe)</p>	<p>Acquérir le lexique spécifique sauter, courir et lancer dans le langage de scolarisation, l'arabe, le chinois, l'espagnol et le tamoul</p>	<p>Découvrir différentes sonorités et de différentes graphies</p>		
Fiches action	<p>Etapes 1, 2 et 3:</p> <p>Les jeux olympiques à travers le temps</p>	<p>Etape 1:</p> <p>L'objet caché</p> <p>Etape 2:</p> <p>Se repérer dans le cour</p> <p>Etape 3:</p> <p>Faire des maquettes</p>	<p>Etapes 1, 2 et 3:</p> <p>Fabrication et utilisation d'un sablier</p>	<p>Etape 1:</p> <p>Comment mon corps bouge :</p> <p>les différentes parties de mon corps</p> <p>Etape 2/3:</p> <p>Comment mon corps bouge: les articulations</p>	<p>Etape 1:</p> <p>Les cours d'école du monde</p> <p>Etape 2 :</p> <p>Les sports</p> <p>Etape 3 :</p> <p>Les arts, les matériaux</p>	<p>Etape 1:</p> <p>Les aménagements dans le cour</p> <p>Etape 2 :</p> <p>Les ateliers dans le cour</p> <p>Etape 3 :</p> <p>Les stades</p>	<p>Etapes 1/2/3</p> <p>L'écloum echo</p> <p>Les affiches</p>	<p>Etapes 1/2/3</p> <p>Création d'un imagier</p>	<p>Etapes 1/2/3</p> <p>Rédaction d'un répertoire de règles de jeu pour organiser une rencontre inter-écoles</p>	<p>Etapes 2/3</p> <p>Le lexique des langues</p>	<p>Etapes 2/3</p> <p>La fleur des langues</p>		

DOMAINE(S) d'APPRENTISSAGE : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	
	... à partir des gestes sport
	Etape(s) : 2/3 Le détournement des gestes sportifs
Objectif spécifique:	Appréhender les verbes d'action en EPS Aborder les actions plastiques : repérer, isoler, transformer voire composer
Objectifs langagiers :	Exemple : <ul style="list-style-type: none"> · Nommer les actions motrices et le matériel utilisé · Utiliser le pronom « je » · Varier le système des temps (présent/futur du verbe aller) · Construire une phrase simple en utilisant des prépositions spatiales · Acquérir un vocabulaire précis et spécifique
But pour l'élève	Repérer et isoler en situation des postures sportives remarquables autant d'un point de vue de la dynamique des lignes (esthétique)
Dispositif/Matériel	Matériel et espace relatifs aux pratiques sportives olympiques : - appareil photo, tablette... - matériel de découpage, collage - pochoirs
Déroulement	- Au cours des séances d'APSA à partir des fiches actions du groupe EPS, demander aux élèves de nommer les actions vécues (sauter, courir, lancer...) de reproduire les postures. - Les photographier pour reprendre les situations de verbalisation en classe - A partir des images prises (qu'elles soient photographiques ou numériques) en groupes restreints, demander aux élèves de décrire, nommer les actions. - Découvrir et observer les vases/sculptures antiques et/ou du XIXème sur les motifs sportifs/athlètes
Simplification/Complexification	La composition plastique peut prendre au choix l'une ou l'autre des formes : 1/ Découpage collage : détournement, découpage des postures ainsi nommées, mise en valeur... 2/ reproduction par les élèves des postures en accentuant les lignes devant un vidéo projecteur ou un éclairage qui permet d'en projeter l'ombre sur un support. Tracer le contour de la silhouette sur ce support, la remplir d'éléments graphiques répétés, collés, la peindre... 3/ juxtaposer/ enchaîner plusieurs postures-étapes d'un mouvement, travailler sur le principe d'un flip-book (géant ou individuel...) - Valoriser ces productions en leur donnant un titre. Elles peuvent être combinées pour composer une affiche. Exposition.
Références artistiques mobilisables	Sculptures et vases antiques, sculptures du XIXème (Louvres et Orsay)

Athlètes dans l'art antique

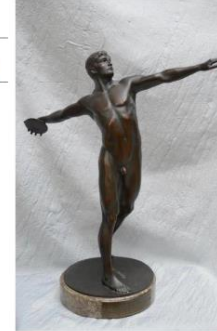


Le Discobole

Le Discobole est l'une des plus célèbres statues de l'Antiquité. Généralement attribuée

à Myron, sculpteur athénien du 5^e siècle av. J.-C., elle représente un athlète en train de lancer le disque.

Le discobole en bronze de Rudolph Marcuse (1878-1929)



Statue d'athlètes grecs - Discobole, Jeux olympiques de la Grèce antique, en Bronze



Amphores représentant une course



Détails de vases grecs de l'époque classique représentant diverses disciplines des jeux antiques



Course à pied. Amphorepanathénaique du Peintre de Cléophrades, 500 av. J.-C. Musée du Louvre



CARNET DE PILOTAGE OLYMPIQUE CYCLES 2 et 3 (Champs d'apprentissage et socle)

DOMAINES DU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES DE COMPETENCES ET DE CULTURE				
Les langages pour penser et communiquer	Les méthodes et outils pour apprendre	La formation de la personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Les représentations du monde et l'activité humaine
<p>Le domaine des langages pour penser et communiquer recouvre quatre types de langages, qui sont à la fois des objets de savoir et des outils : le langage français, les langages et les écrits étrangers de référence ; les langages mathématiques, scientifiques et informatiques ; les langages des arts et du design. Ce domaine permet l'accès à d'autres cultures et à une culture venant parfois d'univers de savoir critique. Il implique la maîtrise de codes, de règles, de systèmes de signes et de représentations. Il met en jeu des connaissances et des compétences qui sont utilisées dans tous les champs du savoir et dans la plupart des activités.</p>	<p>Ce domaine a pour objectif de permettre à tous les élèves d'acquiescer à apprendre, seule ou collectivement, et d'être en mesure, afin de réussir dans leurs études et, par la suite, de former tout au long de la vie, des médiateurs et outils pour apprendre devant faire l'objet d'un apprentissage explicité en situation, dans tous les enseignements et espaces de vie scolaire.</p> <p>En classe, l'élève apprend à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une présentation ou produire des objets. Il doit aussi apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, et travailler en collaborant les démarches relatives aux supports d'apprentissage numériquement assistés. Des compétences résultent l'usage de tous les outils numériques et profanes à sa disposition, la récupération des informations et sources de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la sélectionner et produire au-delà des sources.</p> <p>La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre développe l'efficacité et les capacités d'initiative, de flexibilité d'organisation dans le travail collectif, l'entraide et la coopération.</p>	<p>Ce domaine fait appel :</p> <ul style="list-style-type: none"> à l'apprentissage et à l'expérience des principes qui garantissent la liberté de tous, comme la liberté de conscience et d'expression, la liberté religieuse, l'égalité, notamment entre les hommes et les femmes, le refus des discriminations, l'affirmation de la capacité à agir en soi-même ; à des connaissances et à la compréhension de sens du droit et de la loi, des règles qui permettent la participation à la vie collective et démocratique et de la culture d'habitat global ; à la conscience, la compréhension mais aussi le rôle et la pratique du principe de laïcité, qui permet le dépassement du cloisonnement de chacun dans sa seule société, dans le respect de la liberté de conscience. <p>Ce domaine est mis en œuvre dans toutes les situations scolaires de la vie scolaire et en complémentarité avec tous les autres, en particulier, les conditions d'un apprentissage permanent, qui procède par l'exemple, par l'appel à la solidarité et à la conscience, par la médiation du vécu et par l'engagement de chacun.</p>	<p>Ce domaine a pour objectif de donner à tous les élèves des bases de culture mathématique et technologique nécessaires à une découverte de la nature et de ses phénomènes, ainsi que techniques développées par les hommes et les femmes. Il agit à travers les contenus, par exemple pour des questions de sécurité des équipements et d'hygiène, tout en favorisant la découverte d'un monde d'humanité en constante évolution. Il vise à donner aux élèves, par une approche scientifique, le statut d'observateur. L'objectif est donc de passer de la perception de faits observés à des démarches scientifiques et techniques.</p> <p>Travaux sur l'observation, la manipulation et l'expérimentation, utilisant notamment le langage de programmation pour leurs représentations, les démarches scientifiques sont notamment pour saisir d'expliquer l'existence d'un phénomène des dualités, selon une approche réflexive privilégiant les faits et hypothèses vérifiables, en distinguant ce qui relève du domaine des sciences et ce qui relève du développement d'un être vivant (mathématiques, l'histoire naturelle et l'apport d'histoire, l'écologie, la géométrie).</p> <p>La familiarisation de l'élève avec le monde technique passe par la connaissance du fonctionnement d'un certain nombre d'objets et de systèmes et par sa capacité à en concevoir et en réaliser lui-même. Ce sont des occasions de prendre conscience que la démarche technologique consiste à rechercher l'efficacité dans un milieu contraint par particulier par les ressources pour répondre à des besoins humains, en tenant compte des impacts sociaux et environnementaux.</p> <p>Enrichir à ses démarches, concepts et outils, il vise à se familiariser avec les dualités de la science et de la technologie ainsi que leur histoire, qui illustrent en permanence ces liens et nos usages de la science.</p> <p>L'élève comprend que les mathématiques permettent de développer une représentation abstraite des phénomènes, qu'elles offrent des outils de modélisation, qu'elles nous aident à résoudre des problèmes posés par les autres domaines de connaissances et les ressource en nature.</p>	<p>Ce domaine est consacré à la compréhension du monde que les élèves trouvent tout à la fois habituel et étonnant. Il agit à développer une conscience de l'espace géographique et du temps historique. Ce domaine sert d'outil à étudier les caractéristiques des organisations et des fonctionnements des sociétés. Il offre à la diversité des expériences humaines et des formes de vivre ensemble, les dimensions scientifiques et techniques, les dimensions culturelles, les cultures de parole et de conviction, l'art et les autres, les représentations par lesquelles les formes et les hommes tentent de comprendre le conditionnement et le monde dans lequel ils vivent.</p> <p>Ce domaine qui agit à développer des capacités d'observation, de conception, d'action pour produire des objets, de service et des actions ainsi que la goût des pratiques artistiques, physiques et sportives. Il permet en outre la formation du jugement et de la sensibilité esthétique. Il implique enfin une réflexion sur soi et sur les autres, une ouverture à l'autre, et contribue à la construction de la citoyenneté, en permettant l'élève d'habiter de façon adéquate de grande classe du monde contemporain.</p>
<p>EPS Domaine 1 Développer sa motricité et construire un langage du corps</p>	<p>EPS Domaine 2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.</p>	<p>EPS Domaine 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p>	<p>EPS Domaine 4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<p>EPS Domaine 5 S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>
<p>Adapter sa motricité à des situations variées. Acquiescer des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources (physiologie, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.</p>	<p>Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</p>	<p>Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</p>	<p>Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</p>	<p>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</p>
<p>RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE</p>	<p>RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE</p>	<p>RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE</p>	<p>RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE</p>	<p>RESSOURCES OLYMPIQUES DU DOMAINE</p>
<ul style="list-style-type: none"> . D1 cycle2 FRANÇAIS Vocabulaire des JO . D1 Cycle 3 FRANÇAIS Lexique Exploits Sportifs . D1 cycle23 ANGLAIS Olympic rings . D1 Cycle 3 ANGLAIS . D1 Cycle 3 FRANÇAIS Légèrer une photo de presse sportive . D1 ARTS VISUELS Les mascottes . D1 ARTS VISUELS Les médailles . D1 Cycles 2 3 ARTS VISUELS Création de médailles olympiques.pdf . D1 Cycles 2 3 MUSIQUE L'hymne olympique 		<ul style="list-style-type: none"> . D3 Cycle 3 Les Jeux paralympiques . D3 Dossier L'EQUIPE PLACE DE LA FEMME . D3 17 UNES DE L'EQUIPE . D3 Cycles 2 3 EMC La charte olympique . D3 Cycles 2 3 EMC La devise olympique . D3 Cycles 2 3 EMC La flamme olympique . D3 Cycles 2 3 EMC La flamme olympique 2 . D3 Cycles 2 3 EMC Dossier La flamme olympique . D3 Cycles 2 3 EMC Le serment olympique . D3 Cycles 2 3 Fairplay . D3 Cycles 2 3 EMC Les valeurs de l'olympisme . D3 Cycles 2 3 EMC Principes de l'olympisme . D3 Cycles 2 3 Fair-play questionnaire-daccompagnement 	<ul style="list-style-type: none"> . D4 Cycles 2 3 EDD sur les villes hôtes. . D4 MATHS PROPORTIONNALITE Bobsleigh 	<ul style="list-style-type: none"> . D5 HISTOIRE Le Héros Sportif MARATHON MIMOUN . D5 Cycle 3 HISTOIRE FRANCAIS . Les Affiches des JO . D5 Cycle 3 Histoire Des Stades . D5 Cycle 3 HISTOIRE EMC RACISME JeuxBerlin1936 . D5 Cycle 3 HISTOIRE DES ARTS Jeux antiques . D5 Cycle 3 HISTOIRE GEORGARPHIE Tokyo ville hôte . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE DE L'ART Affiches JO d'hiver 1924 à nos jours . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE DE L'ART Affiches JO d'hiver Questionnaire . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE DE L'ART Photos JO antiques . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE JO Bilan médailles Rio 2016 . D5 Cycles 2 3 QUIZZ Connaissiez-vous-les-Jeux-Olympiques . D5 Cycles 2 3 QUIZZ Connaissiez-vous-les-Jeux-Olympiques 2 . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE PHOTOS POLITIQUE Evénements aux JO . D5 Cycles 2 3 HISTOIRE JO de 1896 à 2008 . D5 HISTOIRE Les dieux de la natation aux JO . D5 Cycles 2 3 1896 à 2016 Les Affiches des JO . D5 Cycles 2 3 THEMES OLYMPIQUES . D5 Cycle 3 Dossier thématique élève JO antiques
<p>ENSEIGNANT Powerpoint-danimation-sur-olympisme ENSEIGNANT Dossier PHOTOGRAPHIE ENSEIGNANT Dossier PHOTOGRAPHIE 2 ENSEIGNANT Dossier iconographique</p>	<p>ENSEIGNANT FICHE organiser-une-rencontre-avec-un-sportif-de-hn</p>	<p>ENSEIGNANT Dossier Les héros ENSEIGNANT Dossier Tous différents tous gagnants ENSEIGNANT Information Grands thèmes JO</p>	<p>ENSEIGNANT Dossier Un stade dans la ville ENSEIGNANT RESSOURCES MATHS CYCLE 4 Faire des maths pendant les JO 2018 V2</p>	<p>ENSEIGNANT Dossier Les JO antiques ENSEIGNANT Dossier JO de PyeongChang 2018 ENSEIGNANT Dossier Rio-2016-Fiche-Activite-FR ENSEIGNANT Dossier Rio-2016-Fiche-Info-FR ENSEIGNANT DOSSIER Aborder-les-jo-buenos-aires</p>



**DOSSIER THEMATIQUE
ARTS VISUELS
1. LES AFFICHES DES J.O.**

Voici les affiches des 28 Jeux Olympiques dans l'ordre de leur déroulement.



1896 - Athènes



1900 - Paris

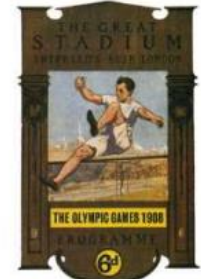


**DOSSIER THEMATIQUE
SPORTS
5. EVENEMENTS**

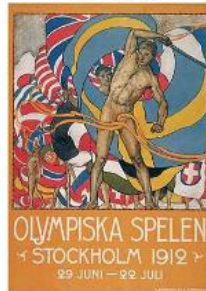
Voici plusieurs événements qui se sont déroulés pendant les Jeux Olympiques.



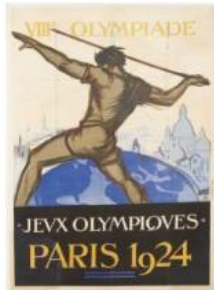
Jeux de 1936 – Jesse Owens vainqueur – Le nazi



1908 - Londres



1912 - Stockholm



1924 - Paris



1928 - Amsterdam



**DOSSIER THEMATIQUE
SPORTS
4. LES ATHLETES**

Plusieurs athlètes ont marqué les Jeux Olympiques.



Alain MIMOUN



Bob BEAMON



Jeux de 1900 – Paris – Course d'obstacles en nat



Carl LEWIS



Serguei BOUBKA

Temps 3 : La rencontre olympique et paralympique dans mon école, au mois de juin



LE PROJET OLYMPIQUE DEPARTEMENTAL

Pour un véritable héritage olympique construit dans le parcours de l'élève...

Les classes qui s'engagent dans le projet olympique départemental s'inscrivent auprès du **CPC EPS de circonscription**.

Le contrat moral et pédagogique est de construire avec les élèves de février à juin **une démarche de projet** séquencée en trois temps.

Début février, durant la semaine olympique : VIVRE LES DEFIS OLYMPIQUES (rencontres simultanées distancées).

OBJECTIF : Les enseignants font vivre aux élèves une séance d'EPS le matin, l'après-midi ce vécu EPS est réinvesti par une séance dans une autre discipline (mathématiques, maîtrise de la langue par exemple).

Objectifs spécifiques

- ▶ intensifier la pratique de l'EPS dans les écoles
- ▶ favoriser la connaissance en réseau en créant un lien entre les disciplines
- ▶ prolonger le vécu moteur par sa problématisation, sa formalisation et sa diversification.

Les ressources données sur le site EPS de la DSDEN 93 permettront aux enseignants de faire des activités physiques définies par le projet, puis de les prolonger par des séances dans d'autres disciplines directement corrélées au vécu de la matinée.

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article7843>

Un kit pédagogique est donné à chaque école inscrite dans le projet.

Février à juin

OBJECTIF : Les enseignants engagent avec leurs élèves un projet olympique pluridisciplinaire, en s'appuyant sur les ressources de ma classe maternelle et élémentaire olympique.

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1738>

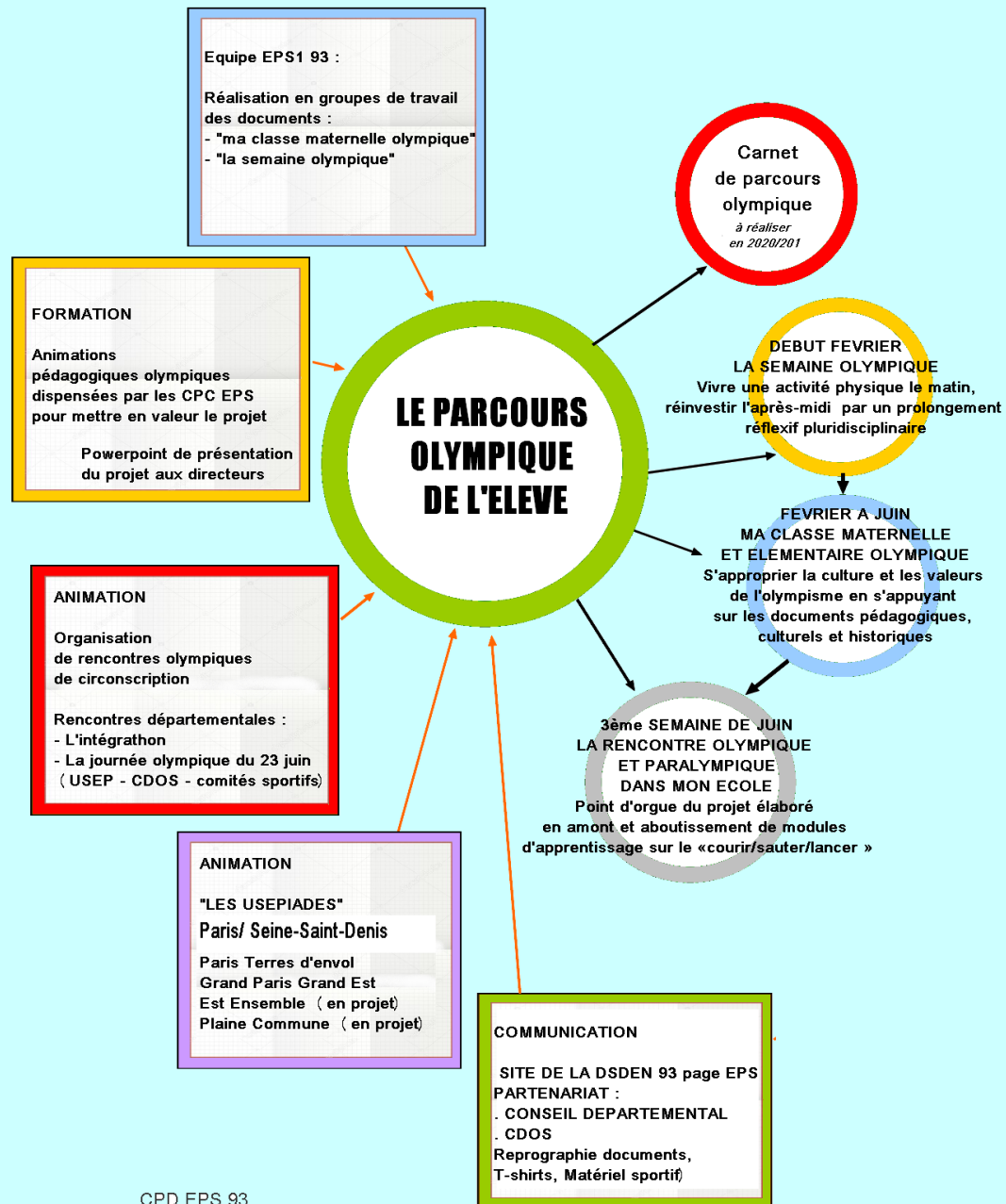
Juin

La mise en place de cette rencontre d'école dédiée à l'olympisme et à ses valeurs est l'aboutissement de modules d'apprentissage sur le « courir, sauter, lancer ». C'est un moment riche d'échanges, pour permettre à chacun, au travers des activités physiques, de découvrir, de s'exercer, de partager et de se dépasser, tout en mettant en relief la singularité et l'importance du rôle de l'élève au sein du groupe constitué avec le respect de soi, le respect de l'autre et de la différence. La participation dans l'organisation des parents, des ATSEM, de partenaires éventuels, d'élèves plus grands en fera un moment fédérateur de valeurs vécues et partagées dans un cadre intergénérationnel et pluri-catégoriel.

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article7036>

Projets spécifiques Equipe EPS1 93	Projets national/académique	Projets USEP
LA SEMAINE OLYMPIQUE (début février) MA CLASSE OLYMPIQUE (maternelle ou élémentaire) Ressources DSDEN EPS + ressources CNOSF , etc. LA RENCONTRE OLYMPIQUE et PARALYMPIQUE DANS MON ECOLE 3^{ème} semaine juin Ressources DSDEN EPS	JOURNEE NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE (235 septembre 2020) LA SEMAINE OLYMPIQUE (fin janvier, début février)	RENCONTRE USEP (Dernier mercredi septembre) LES USEPIADES /02/2021 93/Paris LES USEPIADES 15 au 25/06/2020 Paris Terres d'Envol Grand Paris Grand Est Est Ensemble (projet) Plaine commune (projet)
- L'INTEGRATHLON (Drancy) - - LA JOURNEE OLYMPIQUE 22 juin 2021 Parc Départemental des Sports La Courneuve	L'INTEGRATHLON LA JOURNEE OLYMPIQUE 22 juin 2021	L'INTEGRATHLON LABELLISATION GENERATION 2024
COMMUNICATION (Powerpoint)/Directeurs/Enseignants) Matériel et T-shirts (CDOS-CD)	GENERATION 2024 LE PROJET ACADEMIQUE DAASOP « CONSTRUIRE L'HÉRITAGE DES JEUX »	MON ECOLE MA VILLE MON CLUB
FORMATION (Animations pédagogiques olympiques)		SPORT CITOYEN

CARTE MENTALE OLYMPIQUE "EQUIPE EPS1 93"



CPD EPS 93

L'héritage olympique *Génération 2024*

*« Pour un lien efficace entre les écoles,
les municipalités, l'USEP et
le mouvement sportif pour préparer
l'héritage Paris 2024 »*

Héritage Paris 2024

Comment accompagner les écoles
dans leur labellisation
« Génération 2024 »?

Génération 2024

Ministère de l'Éducation nationale

Objectif de l'action:

Développer les passerelles

entre le monde scolaire et le mouvement sportif

pour encourager

la pratique physique et sportive des jeunes

DÉVELOPPER DES PROJETS STRUCTURANTS AVEC LES CLUBS SPORTIFS DU TERRITOIRE

- Complémentarité avec les enseignements scolaires (lien avec les associations sportives)
- L'engagement associatif (sportif, officiel, coach, dirigeant, organisateur, reporter)
- Passerelle entre le sport à l'école et le sport en club

Participer aux événements promotionnels olympiques et paralympiques

Trois temps forts

- La journée nationale du sport scolaire
- La semaine olympique
- (Janvier – Février)
- La journée olympique (23 Juin)

PRINCIPES DIRECTEURS DE LABELLISATION

Favoriser le volontariat des écoles par l'adhésion des équipes éducatives

Inscrire cette labellisation dans le projet d'école en y intégrant les valeurs de la République

FAVORISER L'AUTONOMIE DES ÉCOLES, L'ACCÈS A DE NOUVELLES MÉTHODES DE PARTENARIAT PÉDAGOGIQUE ET ENCOURAGER UNE ADAPTATION PERTINENTE AUX SPÉCIFICITÉS LOCALES

Grande souplesse dans la mise en œuvre du projet

Continuité éducative (associer les collectivités territoriales, tisser du lien avec le monde sportif, s'appuyer sur l'expertise d'une association sportive scolaire)

Parcours d'éducation à la santé, du parcours citoyen, liens pluridisciplinaires

POUR BÉNÉFICIER DU LABEL

Pour bénéficier du label, les écoles et les établissements doivent respecter les horaires d'EPS prévus dans les programmes et disposer d'une association sportive adhérente à l'une des fédérations scolaires (USEP - UNSS)

Décliner les objectifs 1 et 2 du label

Décliner l'action sur les trois prochaines années

MISE EN ŒUVRE ET CALENDRIER

Pilotage académique

Nomination d'un référent académique : Jean-Marc Serfaty IA-IPR EPS

Comité de pilotage: IEN, CPC, CPD, Directions d'écoles, DDCS, DRAAF, collectivités territoriales, CDOS, USEP, UNSS, FFSU, associations des représentants des familles

Indicateurs de réussite: nombre d'élèves licenciés à l'USEP, nombre d'élèves inscrits dans les clubs sportifs locaux, nombre de sections sportives scolaires ouvertes