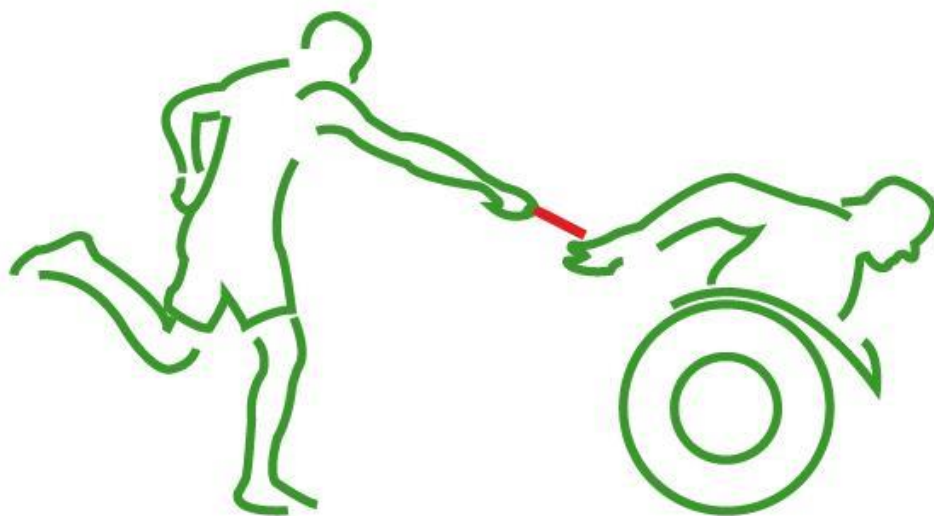


# RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2020/2021

Handi'Cap vers le sport



# Intégrathlon

12 CLASSES

Vendredi 9 Avril 2021



Documents d'appui

Voir documents pédagogiques sur le thème « EPS et handicap » :

<http://www.usep69.org/spip.php?rubrique56> (Boccia, Sarbacane, Torball)

Voir documents pédagogiques sur le thème de l'olympisme :

<http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/6552-ressourcespedagogiques-pour-la-classe.html>

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5588>

## **PENSER À :**

- ✚ **Réaliser une affiche et l'apporter le jour de la rencontre.**

Thème « Sport et handicap » pour l'exposition d'affiches.

Ces productions seront exposées le jour de la rencontre et éventuellement le week-end sur la ville du Blanc-Mesnil.

- ✚ **Réfléchir à une phrase avec les élèves qui sera lue en fin de journée par un ou une représentante de la classe et qui commencera par :**

**« Aujourd'hui, j'ai appris que... »**

**Les phrases seront répertoriées sur le site de l'USEP 93 :**

<https://seinesaintdenis.comite.usep.org/>

- ✚ **Collecter des bouchons pour l'opération et les apporter le jour de la rencontre.**

Pour cette occasion les élèves auront organisé dans l'école une collecte de bouchons plastiques qu'ils rapporteront le jour de la rencontre. Plus vous aurez collecté de bouchons et plus vous aiderez cette association.

Ces bouchons seront recyclés pour la fabrication de matériel utile aux personnes handicapées (Fauteuils....). Cette association se mobilise aussi pour des actions humanitaires ponctuelles.

Nous comptons sur la sensibilisation de tous les élèves et des enseignants participant à cette rencontre, pour aider une cause humanitaire.

- ✚ **Avoir dans la mesure du possible 3 accompagnateurs autonomes par classe, + l'enseignant**

- ✚ **Apporter son sourire, sa citoyenneté et son respect des valeurs et des autres !!!**



# Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée

## Attendus de fin de cycle 3

Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.

Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.

Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.

Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.</p> <p>Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).</p> <p>Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.</p> <p>Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.</p> <p>Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.</p> <p>Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.</p> <p>Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.</p> <p>Respecter les règles des activités.</p> <p>Passer par les différents rôles sociaux</p>	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.</p>

# Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

## Attendus de fin de cycle 3

En situation aménagée ou à effectif réduit,

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</p> <p>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Se reconnaître attaquant / défenseur.</p> <p>Coopérer pour attaquer et défendre.</p> <p>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</p> <p>S'informer pour agir.</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bétet, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p>

# Document à l'attention des enseignants

## **A. Cadre**

### **1. Lieu**

Stade Jean Bouin 106 rue Charles Floquet 93150 Le Blanc Mesnil.

### **2. Capacité d'accueil :**

12 Classes de CM2 toute la journée.

### **3. Horaires :**

#### **Accueil jusqu'à 9h45 maximum.**

Activités matinée : 10h-11h / 11h-12h

Repas 12h-12h45

Activités après-midi : 12h45-13h45 / 13h45-14h45

Présentation des étudiants et lecture des phrases : 14h45/15h

Match de basket-fauteuil par les étudiants de STAPS : 15h/15h30

Départ des classes : 15h30.

### **4. Organisation générale**

#### **Infrastructures à disposition :**

Piste d'athlétisme, gymnases, boulodrome, Dojo, Terrain de rugby etc.

#### **Repas :**

Les classes pique-niquent sur place.

#### **Temps d'activité :**

4 x 1h

#### **Pour le jour de la rencontre :**

Les élèves de CM2, sur la journée seront regroupés par quarts de classes.

Des adultes référents éducateurs sportifs, CPC EPS, seront responsables de chacun des ateliers.

### **5. Encadrement**

Chaque classe est encadrée par 4 adultes (l'enseignant et 3 accompagnateurs)

### **6. Sécurité**

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.

Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

### **7. Transport**

Le transport s'effectuera en car ou à pied.

### **8. Tenue**

Les élèves doivent être en tenue de sport.

## B. Contenus

Activités proposées	Jeux collectifs et jeux d'opposition						
<b>AVANT</b>							
Préparation à la rencontre	Faire découvrir et appréhender les thèmes suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>- EPS et handicap</li> <li>- les valeurs et l'histoire du sport et de l'olympisme. <i>(Voir documents d'appui en page 1)</i></li> </ul> Faire une affiche sur le thème « Sport et Handicap ».						
<b>PENDANT</b>							
Objectifs	Vivre différentes situations liées à la thématique « EPS et handicap » Gagner en équipe, le plus grand nombre de jeux. Développer les compétences du « vivre ensemble ».						
Organisation matérielle	Chaque classe est divisée en 4 groupes afin de participer aux différents ateliers. <table border="1" data-bbox="499 1043 1481 1653" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="499 1043 1481 1084" style="text-align: center;"><b>Activités</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="499 1084 975 1368" style="text-align: center;"> <b>Pôle 1</b>             Le parcours solidaire            Escalade            A toi de choisir            Langage         </td> <td data-bbox="975 1084 1481 1368" style="text-align: center;"> <b>Pôle 2</b>             Foot à l'aveugle            Acrosport adapté            Film-débat avec Clavel Kayitaré            Le Handball adapté         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="499 1368 975 1653" style="text-align: center;"> <b>Pôle 3</b>             Le Tchoukball            La Sarbacane            La Boccia            Jeux sur l'Olympisme         </td> <td data-bbox="975 1368 1481 1653" style="text-align: center;"> <b>Pôle 4</b>             La course en fauteuil            Le parcours en fauteuil            La course à l'aveugle            Le lancer         </td> </tr> </tbody> </table>	<b>Activités</b>		<b>Pôle 1</b>  Le parcours solidaire Escalade A toi de choisir Langage	<b>Pôle 2</b>  Foot à l'aveugle Acrosport adapté Film-débat avec Clavel Kayitaré Le Handball adapté	<b>Pôle 3</b>  Le Tchoukball La Sarbacane La Boccia Jeux sur l'Olympisme	<b>Pôle 4</b>  La course en fauteuil Le parcours en fauteuil La course à l'aveugle Le lancer
<b>Activités</b>							
<b>Pôle 1</b>  Le parcours solidaire Escalade A toi de choisir Langage	<b>Pôle 2</b>  Foot à l'aveugle Acrosport adapté Film-débat avec Clavel Kayitaré Le Handball adapté						
<b>Pôle 3</b>  Le Tchoukball La Sarbacane La Boccia Jeux sur l'Olympisme	<b>Pôle 4</b>  La course en fauteuil Le parcours en fauteuil La course à l'aveugle Le lancer						
<b>APRES</b>							
Continuité du projet après la rencontre	Continuer en EPS, le travail déjà réalisé avec les élèves.  Faire un retour sur la rencontre.						

# Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

Pour l'élève	Pour l'enseignant
<ul style="list-style-type: none"> <li>. Se projeter en amont, donner du sens à l'APSA par la finalité de la rencontre.</li> <li>. Répondre aux fondamentaux de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre.</li> <li>. Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes.</li> <li>. Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques.</li> <li>. Se dépasser par l'aspect compétitif.</li> <li>. Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière - porter secours) et langagières</li> <li>. S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Réfléchir sur la didactique, analyser l'APSA, les enjeux, les fondamentaux.</li> <li>. Construire une démarche d'apprentissage</li> <li>. Programmer</li> <li>. Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage.</li> <li>. Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet.</li> <li>. Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier...</li> <li>. Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement.</li> <li>. Evaluer ... Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire).</li> <li>. Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves.</li> <li>. Créer du lien avec les autres disciplines scolaires.</li> <li>. Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée</li> </ul>



## C. Organisation de la journée :

### **PÔLE 1**

#### **RENDEZ-VOUS DEVANT LE GYMNASE.**

**Avant** la rencontre prévoir 4 GROUPES, groupes mixtes équilibrés.

Chaque quart de classe participe à 2 activités.

Un groupe est composé des élèves des 3 classes.

Chaque groupe, muni d'une fiche de route, effectuera 2 des 4 ateliers de 30 minutes.

#### **Jeux et activités autour du handicap :**

- ✚ Le parcours solidaire (Gymnase estrade) : Chaque binôme est composé d'un aveugle et de son guide : se déplacer sur un parcours déterminé. (Inverser les rôles)
- ✚ Escalade : Chaque élève, les yeux bandés sera guidé à la voix par un camarade pour effectuer une traversée sur le mur d'escalade. (Gymnase)
- ✚ A toi de choisir (FOL93) : L'élève communique autour du thème du droit à la différence. Il argumente et justifie sa réflexion. (Gymnase vestiaire)
- ✚ Langage : Chaque élève sera sensibilisé au langage des non-voyants (Braille) et des malentendants (langage des signes) sous forme d'un mot ou d'une expression à découvrir, à apprendre. (Chapiteaux à du côté gymnase)

### **PÔLE 2**

#### **RENDEZ-VOUS SUR LES SITES D'ACTIVITES.**

**Avant** la rencontre prévoir 4 GROUPES, groupes mixtes équilibrés.

Chaque quart de classe participe à 2 activités.

Un groupe est composé des élèves des 3 classes.

Chaque groupe, muni d'une fiche de route, effectuera 2 des 4 ateliers pendant 30 minutes.

#### **Jeux et activités autour du handicap :**

- ✚ Projection d'un film de quelques minutes pour sensibiliser les élèves au handicap dans le sport; un athlète de haut niveau sera présent pour répondre aux divers questionnements des élèves. (Maison du rugby)
- ✚ Acrosport adapté : Les élèves se verront proposer d'effectuer des figures d'acrosport en lien avec l'activité pratiquée par des personnes non valides.
- ✚ Handball adapté : (Terrain synthétique)  
Découverte de la discipline pratiquée à l'aide d'un fauteuil
- ✚ Foot à l'aveugle : Parcours diversifiés, jeux d'adresse en direction du Football.



# PÔLE 3

## **RENDEZ-VOUS SUR LES SITES D'ACTIVITES.**

**Avant** la rencontre prévoir 4 GROUPES, groupes mixtes équilibrés.

Chaque quart de classe participe à 2 activités.

Un groupe est composé des élèves des 3 classes.

Chaque groupe, muni d'une fiche de route, effectuera 2 des 4 ateliers pendant 30 minutes.

## **Les jeux collectifs autour du handicap et le Tchoukball :**

### **+ Tchoukball :** (Terrain synthétique)

Le **tchoukball** est un sport de ballon mélangeant le handball (*même ballon, jeu à la main, même terrain*) et le volleyball (*cible au sol*) le cadre (*sorte de trampoline*) ne servant qu'à faire rebondir le ballon. Les contacts sont interdits et inutiles puisqu'il n'y a pas d'opposition directe aux adversaires mais il faut empêcher que le ballon ne touche le sol après un tir sur le cadre.

### **+ La Sarbacane :** (Barnum ou salle de boxe)

La **sarbacane** sportive ("*blowgun*" en anglais) est un sport de tir avec fléchettes sur cible à points. Elle se pratique, au niveau du handisport, en position assise.

### **+ La Boccia 1 :** (Boulodrome)

Découverte d'une discipline paralympique. Le but du jeu consiste à amener une boule le plus près possible d'une cible. Se joue à deux : un guide et un lanceur muni d'un tube dans lequel une boule est introduite pour approcher la cible. (Pétanque adaptée).

**1** (En fonction de la catégorie de handicap défini, les joueurs qui ne peuvent pas lancer la boule à la main ont recours à un système d'aide facilitant la pratique : gouttière ou rampe de lancement, ils peuvent se faire aider d'un assistant selon les règles établies à savoir que le coach placé dos au jeu n'intervient qu'à la demande du joueur afin de positionner la gouttière comme il le désire et lui mettre).

### **+ Jeux sur l'olympisme :** Jeux interactifs sur l'histoire des Jeux Olympiques.





# PÔLE 4

## RENDEZ-VOUS SUR LA PISTE D'ATHLETISME

**Avant** la rencontre prévoir 4 GROUPES, groupes mixtes équilibrés.

Chaque quart de classe participe à 4 activités.

Un groupe est composé des élèves des 3 classes.

Chaque groupe, muni d'une fiche de route, effectuera 4 ateliers pendant 15 minutes.

### Athlétisme et handicap :

#### ✚ La course en fauteuil :

Course navette (sur 20 m) en fauteuils roulants de sport, par équipes, relais puis duels.

#### ✚ Le parcours en fauteuil :

Parcours d'obstacle en fauteuil roulant de ville.

#### ✚ La course à l'aveugle :

Course (sur 30 m) avec bandeau simulant la cécité, avec guidage réciproque des binômes.

#### ✚ Le lancer :

Lancer de poids et de javelots avec mise en situations de restriction motrice.

