

LA JOURNEE CYCLO CM1-CM2



12 CLASSES

Document à l'attention des enseignants

VENDREDI 7 JUIN 2024



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



association
prévention
MAIF



Documents d'appui

En ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS :

- Les dossiers départementaux : les permis « Elèves »
<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique950>
- les livrets de compétences au cycle 3 pour le cyclisme et l'orientation, les jeux du patrimoine et le Parc de la poudrerie de Sevran.
<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1239>
- Programme "Savoir rouler à vélo" - 1er degré
<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article8049>

Cycle 3

Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.

Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.

Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. Aider l'autre.	Activité de roue et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.

Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les appliquer. Les droits et les devoirs : de la personne, de l'enfant, de l'élève, du citoyen. Le code de la route : initiation au code de la route et aux règles de prudence, en lien avec l'attestation de première éducation à la route (Aper). Le vocabulaire de la règle et du droit (droit, devoir, règle, règlement, loi). Les différents contextes d'obéissance aux règles, le règlement intérieur, les sanctions.	EPS : jeux et sports collectifs. Conseils d'élèves, débats démocratiques. Définir et discuter en classe les règles du débat ou celles du conseil d'élèves. Conseils d'élèves (sens des règles, des droits et des obligations, sens des punitions et des sanctions). La citoyenneté municipale : comprendre les différents domaines d'action de la commune.



A. Cadre

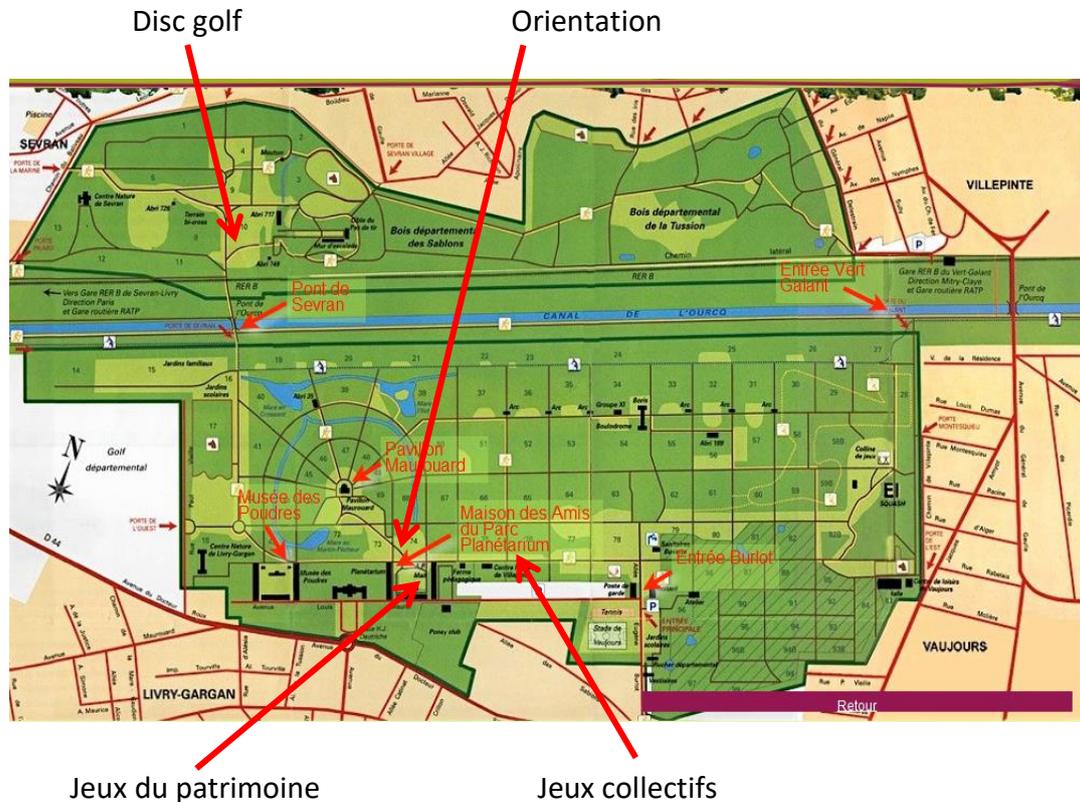
1. Lieu

Rendez-vous au local de la Prévention MAIF à partir de 9 heures 45

Parc forestier de la Poudrerie

Allée Eugène Burlot 93140 VAUJOURS

Téléphones des gardes : 0689101736 – secrétariat : 0149632038



2. Capacité d'accueil

12 classes de CM

3. Horaires

Accueil à partir de 9h30 - Début des ateliers à 10 h - Fin des jeux à 11h50 puis pique-nique sur place. Reprise à 12h50. Fin des jeux à 14h45.

4. Organisation générale

L'implantation des ateliers est la suivante :

- l'orientation devant le local MAIF
- les jeux collectifs devant la ferme pédagogique
- les jeux du patrimoine sous la 1^{ère} halle
- le disc golf dans la clairière de l'autre côté du pont de Sevrans

5. Encadrement

Chaque classe est encadrée par 4 adultes (l'enseignant et 3 accompagnateurs), jusqu'à 24 et 5 au-delà.

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

Les classes viennent en vélo.

Si des classes viennent en car, le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS)...assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire de retour (fin des ateliers vers 15h; départ du car vers 15h15). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.

Munissez-vous de l'adresse et des coordonnées indiquées sur ce document.

8. Météo

En cas d'intempérie et de prévisions météorologiques et/ou atmosphériques très pessimistes, un appel téléphonique du CPC EPS de chaque circonscription entre 8h et 8h30 préviendrait de l'annulation de la journée.

9. Matériel

Chaque élève aura un vélo et sera équipé d'un casque.



B. Contenus

Activité proposée	APER
AVANT	
Préparation à la rencontre	Participation à la semaine de la sécurité routière en octobre. Travail sur les parties théoriques et pratiques des permis APER du site de la DSDEN 93 : http://www.dsd93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article4512 Pratiquer des ateliers « vélo » avec sa classe pour préparer la sortie. Etudier la carte des scores des jeux du patrimoine. Préparer les jeux collectifs.
PENDANT	
Objectifs	Préparation à la rencontre : l'objectif est de rouler en groupe sur un itinéraire de chemins ou de routes pendant au moins une heure, en gérant son effort et en respectant les règles de sécurité qui s'appliquent.
Organisation matérielle pour la journée « CYCLO »	A leur arrivée au parc départemental de la Poudrerie, les élèves sont accueillis, puis ils auront, en fonction du temps passé sur le site, la possibilité de pratiquer plusieurs activités sportives : <ul style="list-style-type: none">- L'orientation- Les jeux du patrimoine- Le disc golf- Les jeux collectifs
APRES	
Continuité du projet après la rencontre	Validation du permis APER dans le livret personnel de compétences.



Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

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



LES JEUX COLLECTIFS

LE BALLON CAPITAINE

0	<i>Zone de passe au capitaine</i>	<i>X</i> 0 0 <i>X</i> 0 <i>X</i> 0 <i>X</i> 0 <i>X</i>	<i>Zone de passe au capitaine</i>	<i>X</i>
---	-----------------------------------	---	-----------------------------------	----------

1/ But du jeu : Faire parvenir le ballon à son joueur capitaine.

2/ Moyens : Par passes et déplacements, les joueurs d'une même équipe tentent de faire parvenir le ballon à leur joueur capitaine qui évolue librement derrière la ligne de fond.

3/ Règles : Pour transmettre le ballon à son joueur capitaine, le porteur du ballon doit se trouver dans la zone des 5 m (« zone de passe au capitaine »).
Il est interdit de se déplacer pas avec le ballon en mains.

3/ Décompte des points :

- ballon bloqué de volée par le joueur capitaine : 2 points
- ballon touché mais non bloqué : 1 point
- ballon bloqué ou touché après contact au sol : 0 point.

4/ Reprise du jeu :

- *après faute* : balle tendue par l'arbitre vers le camp bénéficiaire à l'endroit de l'arrêt de jeu, les adversaires se tenant à 5 m.
- *après marque* : idem mais au milieu du terrain.
- *après passe manquée au capitaine* (0 point) : idem mais à la hauteur de la « zone de passe au capitaine ».

LE BERET BALLON

1/ But du jeu :

Avoir plus de points que l'équipe adverse lorsque chaque numéro a été appelé une fois.

2/ Organisation :

2 équipes (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros)

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

3/ Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs ; en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros).

Le meneur de jeu appelle un numéro.

Chaque joueur portant ce numéro se précipite dans son cerceau (ou à l'emplacement délimité par des coupelles) et prend le ballon.

Simultanément 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).

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.

4/ Critères de réussite

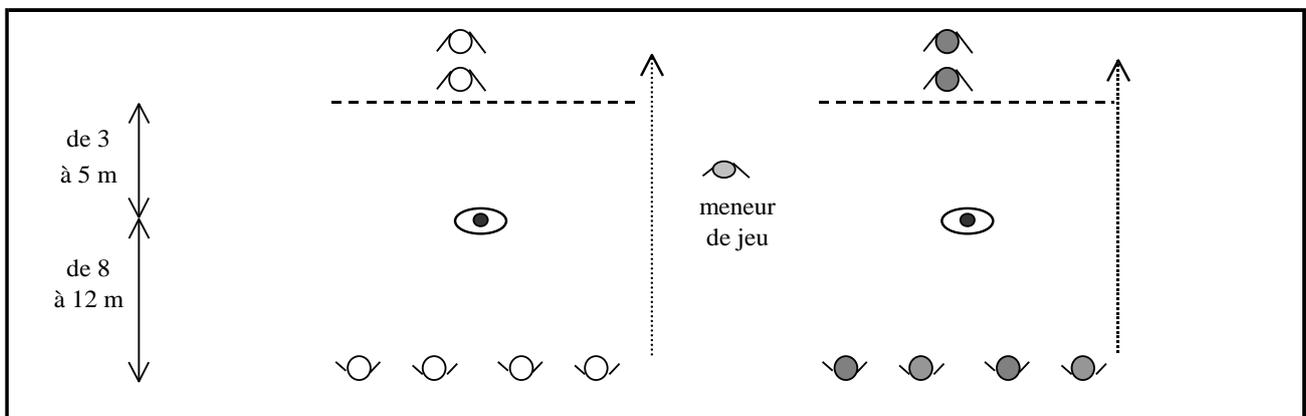
L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 1 point.

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.

5/ Dispositif :



Les Jeux du patrimoine

	1 ^{ère} partie				2 ^{ème} partie			
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
La toupie des indes								
Le jeu du tonneau								
Le billard hollandais								
Le billard japonais simple								
Le billard japonais								
Le billard bacivien								
La tune								
Le plateau suisse								
Le rolling pitching								
Le jeu du trac								
Le jeu de quilles								
Les arcades								
Le jeu du birinic								
La marelle								
Le jeu du bowling de table								
Le jeu de l'équilibre								
Le jeu des bâtonnets								
Le jeu du blason								
Le jeu du double chinois								
Le passe boules								
La table à élastique								
Le jeu des « palets clapets »								
Le jeu du solitaire en ligne								
Joueur 1 :	Joueur 2 :		Joueur 3 :		Joueur 4 :			

Les Jeux du patrimoine

	1 ^{ère} partie				2 ^{ème} partie			
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Le jeu du culbuto								
Le billard carrousel								
Le palet anglais								
Le palet pétanque								
La table à glisser								
Le billard à rebonds								
Accroche-toi								
Le triangle des Bermudes								
Le jeu du roll up								
Le jeu d'anneaux								
La case à palets								
Le tir sur cible à élastique								
Puissance 4								
Le jeu du lancer de cerceau								
Le jeu des crosses								
Le jeu de la pétanque								
Pétanque : le tir								
La balle au but								
Le jeu du solitaire en ligne								
Le jeu du morpion								
Le jeu du morpion								
Joueur 1 :	Joueur 2 :			Joueur 3 :		Joueur 4 :		