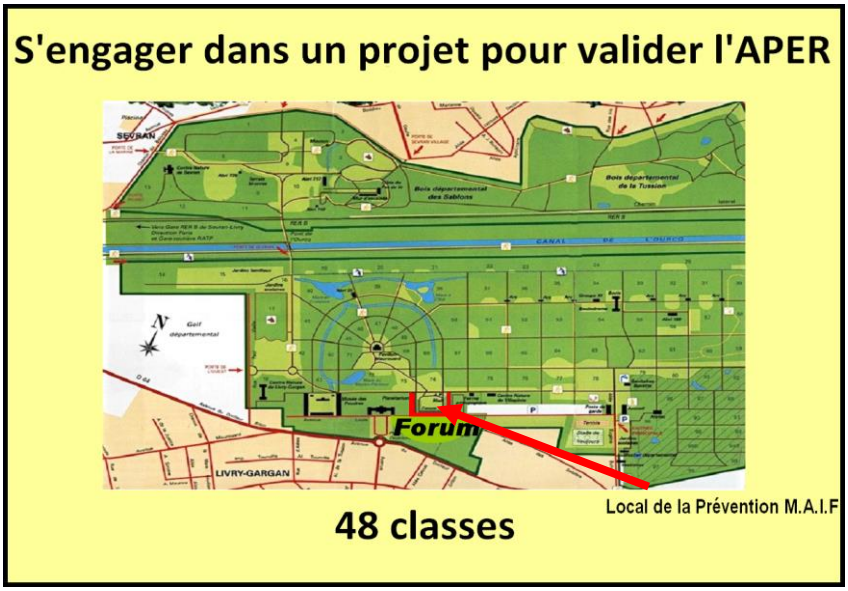
RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2023/2024



Document à l'attention des enseignants

Lundi 25 Mars 2024	**8 classes de C.M.2**
Mardi 26 Mars 2024	**8 classes de C.M.2**
Mardi 23 Avril 2024	**8 classes de C.M.1**
Jeudi 25 Avril 2024	**8 classes de C.M.1**
Lundi 29 Avril 2024	**8 classes de C.E.2**
Mardi 30 Avril 2024	**8 classes de C.E.2**

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

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

EPS Equipe 1er degré 93

association prévention MAIF

USEP Seine-Saint-Denis 93

Documents d'appui

<u>En ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS</u> :

- **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

- **Informations sur « Hygiène, sécurité et prévention routière »**

http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique882

- **Programme "Savoir rouler à vélo" - 1er degré**

http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article7575

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Cycle 2
Attendus de fin de cycle
Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.
Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Transformer sa motricité spontanée pour maitriser les actions motrices. S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. Respecter les règles essentielles de sécurité. Reconnaitre une situation à risque.	Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.

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 roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.

Les objectifs d'une éducation à la sécurité routière du cycle 1 au cycle 3

L'éducation à la sécurité routière permet de construire divers registres de compétences dans des situations de plus en plus complexes, du cycle 1 au cycle 3 :

- des compétences spécifiques pour chaque usage de la rue et de la route ;

Quand l'élève est piéton	Quand l'élève est passager	Quand l'élève est rouleur
Se déplacer, accompagné, seul ou à plusieurs, dans des espaces identifiés, de plus en plus variés : trottoir, chaussée, environnement familier ou inconnu, en tenant compte des contraintes de l'espace, des dangers et des autres usagers.	Adopter, en tant que passager d'un véhicule, un comportement respectueux des règles essentielles de sécurité et de citoyenneté.	Conduire un engin adapté et bien entretenu dans des espaces appropriés, en maîtrisant sa conduite, en tenant compte des autres, dans le respect des règles essentielles de sécurité et de citoyenneté.

- des compétences pour toute situation (piéton, passager, usager d'engins roulants)

Connaître et respecter les règles essentielles du code de la route.
Mettre en œuvre des règles élémentaires de premiers secours (se protéger et protéger, donner l'alerte, porter secours).

L'éducation à la sécurité routière intègre ces différentes composantes en un tout indissociable qui fonde un comportement adapté à la diversité des contextes rencontrés par l'usager, dans le respect des règles de sécurité, en particulier du code de la route.

C'est aussi l'occasion d'aider les enfants à faire des choix dans leurs modes de déplacements. Il s'agit bien au final de faire en sorte que le jeune élève devienne, au fil de son autonomie grandissante, un citoyen responsable également en matière de mobilité. La Semaine nationale du vélo à l'École et au collège est un exemple d'action pour sensibiliser les élèves des écoles primaires et des collèges à l'intérêt du vélo comme moyen de déplacement individuel et collectif et à promouvoir l'usage du vélo dans les pratiques quotidiennes.

A. Cadre

1. Lieu

Parc Forestier de la Poudrerie Allée Eugène Burlot 93410 Vaujours
Téléphones : 06 89 10 17 36 (Numéro des garde-forestiers)

Local de la Prévention M.A.I.F (voir plan du parc en couverture)

2. Capacité d'accueil :

8 classes par journée

3. Horaires :

- accueil : à partir de 9h30 dans le forum (local Prévention M.A.I.F). Les sacs seront déposés, par classe, sous les halles.

- 9h 45 / 11h 45 : 2 activités
- 12h / 13h : pique-nique
- 13h / 15h : 2 activités
- 15h 15 : fin des activités et dispersion

4. Organisation générale

L'implantation des ateliers est la suivante :

- L'orientation devant le local MAIF
- L'APER devant le pavillon Maurouard
- Le vélo à l'entrée du local MAIF
- Les jeux du patrimoine sous la 1ère halle

5. Encadrement

Chaque classe est encadrée par 2 adultes au minimum (l'enseignant et 1 accompagnateur)

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 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.

B. Contenus

Eléments du projet	Activités proposées			
	Vélo	**Défi APER**	**Jeux d'orientation**	**Jeux du patrimoine**
	Avant			
Préparation à la rencontre	Prévoir en amont une activité « vélo » à l'école. **Prendre également connaissance du dossier du Parc de la Poudrerie, en fin du document.**	**Pour ces jeux, les élèves devront :** - Connaître les règles de signalisation du code de la route - Connaître les règles que l'enfant piéton doit respecter - Connaître les règles que l'enfant passager doit respecter. - Connaître les règles que l'enfant rouleur (vélo/roller) doit respecter (dont « Réaliser un parcours à vélo ». Le dossier APER « validations des compétences » vous servira de support de préparation . Il peut être consulté sur le site de la DSDEN 93.	Prévoir en amont un cycle « orientation » dans un espace familier afin de permettre aux élèves d'évaluer leurs compétences dans un milieu inconnu. **Prendre également connaissance du dossier du Parc de la Poudrerie, en fin du document.**	Etudier la carte des scores des jeux du patrimoine (Voir en fin de document). Effectuer en amont une recherche sur le sens de l'appellation « Jeux du patrimoine », sur les « estaminets », sur les différents jeux qui seront proposés : pour cela utiliser avec les élèves le dossier « jeux du patrimoine »
	Pendant			
Objectifs	Apprendre à se déplacer en groupe S'arrêter et redémarrer en groupe, découvrir le parc.	Valider les acquis sous forme de jeux en lien avec l'APER.	Effectuer un parcours à partir d'indices photographiques et/ ou directionnels, prélever des indices et/ou répondre à des questions.	Après présentation des règles affichées, découvrir des jeux d'adresse ou de stratégie et se défier.
Organisation matérielle	Activité menée par demie classe encadrée par 2 adultes	. 2 classes sur 4 ateliers différents. - Le défi signalisation - Le défi piéton - Le défi cycliste - Le défi passager (jeu de rôles) - Le défi porter secours	Classes ensemble sur le même site : Chaque classe est partagée en 3 équipes. chaque équipe est encadrée par l'un des adultes accompagnateurs	. 2 ½ classes ensemble sur le même site. Les enfants des classes sont mélangés et partagés en équipes de 2 joueurs.
	Après			
Continuité du projet (après la rencontre)	Se déplacer en groupe en roulant par deux côte à côte Améliorer la maniabilité	Valider l'attestation de la première éducation à la route (APER).	Effectuer des jeux d'orientation dans d'autres lieux, sous d'autres formes.	. Approfondir l'étude du document sur les jeux du patrimoine.

- ***Organisation générale***

Chaque classe numérotée de 1 à 8, pratiquera **2 activités par demi-journée** en respectant une feuille de route remise le matin même et qui pourra prendre la forme suivante :

	Balade vélo	APER	Jeux du patrimoine	Jeux d'orientation
1ère activité	Classe 1 Classe 2	Classe 3 Classe 4	Classe 5 Classe 6	Classe 7 Classe 8
2ème activité	Classe 3 Classe 4	Classe 1 Classe 2	Classe 7 Classe 8	Classe 5 Classe 6
3ème activité	Classe 5 Classe 7	Classe 6 Classe 8	Classe 1 Classe 3	Classe 2 Classe 4
4ème activité	Classe 6 Classe 8	Classe 5 Classe 7	Classe 2 Classe 4	Classe 1 Classe 3

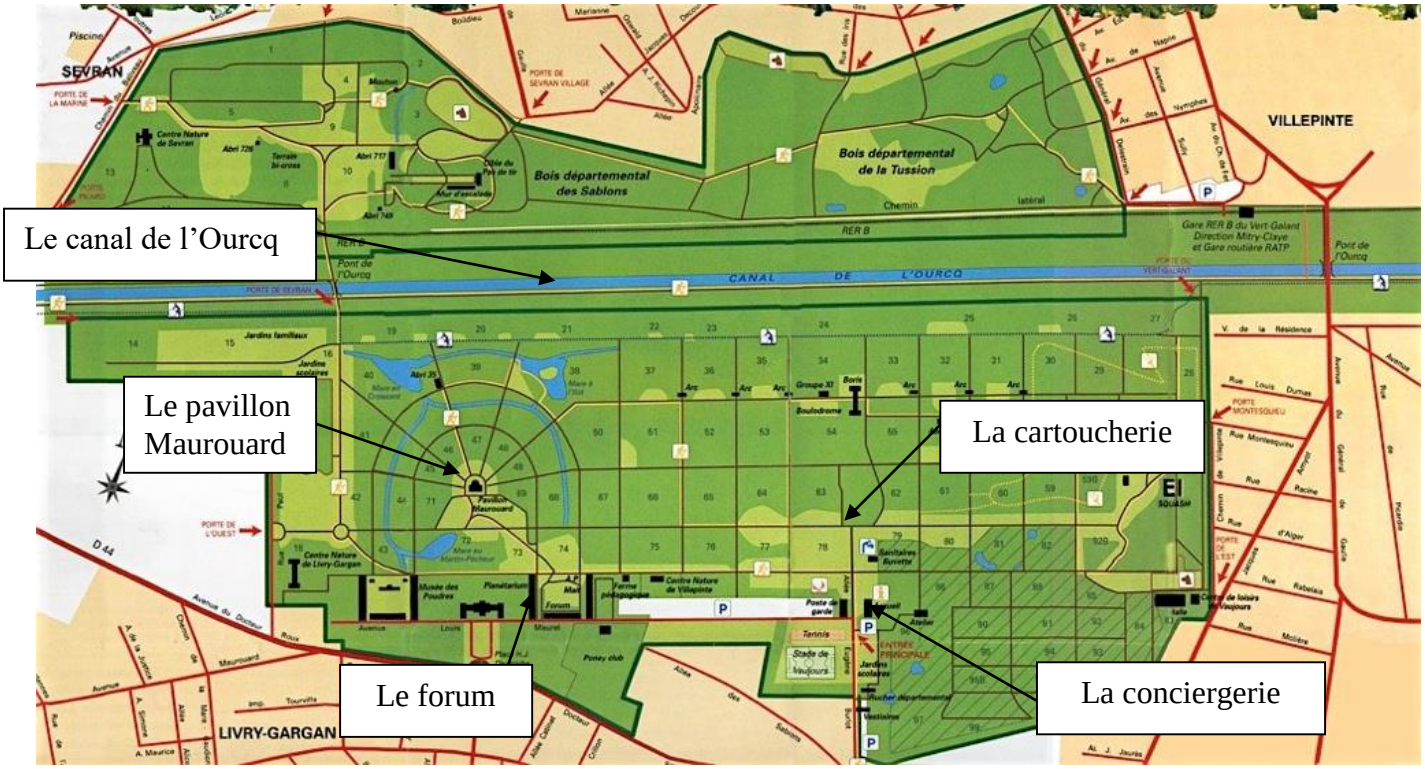
Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales	
Pour l'élève	Pour l'enseignant
. Se projeter en amont, donner du sens à l'APSA par la finalité de la rencontre. . Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre. . Découvrir le plaisir 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.	. 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

Le Parc de la poudrerie nationale de Sevran–Livry.

La Poudrerie de Sevran-Livry a fonctionné pendant tout juste **un siècle**, de 1873 à 1973.

Aujourd'hui c'est un parc traversé par **le canal de l'Ourcq**.

Il est situé en **Seine-Saint-Denis** sur le territoire des communes de Sevran, Villepinte, Livry-Gargan et Vaujours. Il a été ouvert au public à partir de 1973.



Un peu d'histoire…

1873 : début de la poudrerie

En 1865 **Napoléon III** crée « la Poudrerie impériale* de Sevran », pour la fabrication des poudres**.

**« impériale » vient du mot « empereur : Napoléon III fut le dernier empereur des Français.*

*** La poudre est utilisée dans les armes (canon, fusil…) ; en explosant elle envoie les boulets ou les balles contenus dans le canon ou le fusil.*

La poudre est un mélange de salpêtre, de soufre et de charbon de bois.

Salpêtre sur un mur humide.

Le souffre se trouve naturellement dans le sol.

La fabrication du charbon de bois :

1. Constitution de la cheminée centrale.	2. Empilage des morceaux de bois.	3. La meule avant d'être recouverte de terre.
4. La combustion.	5. Le démontage de la meule.	6. Le chargement du charbon de bois.

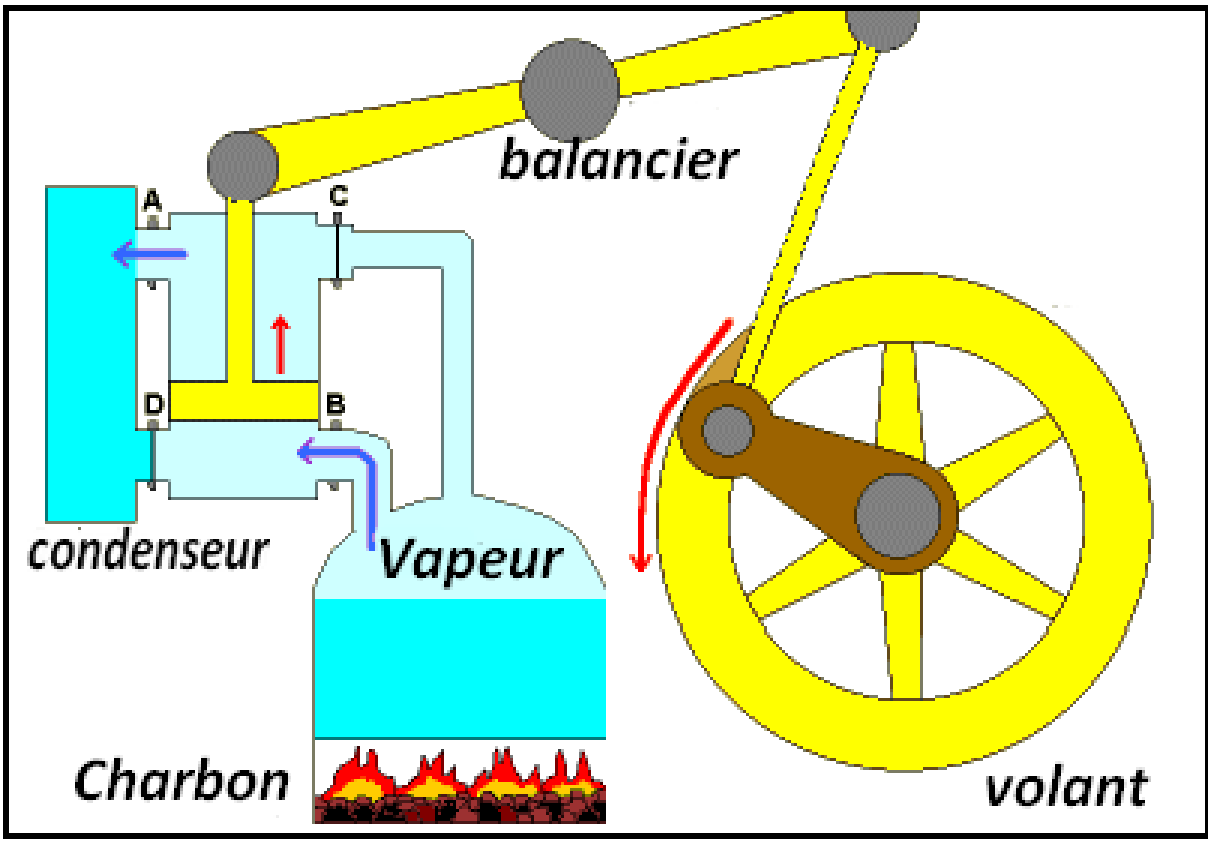
<u>Le parc de Sevran fut choisi parce que :</u>

- il était près du canal de l'Ourcq : l'eau du canal était utilisée pour les machines à vapeur.
- il était près d'une ligne de chemin de fer: la gare de Sevran-Livry toute proche permettait le transport des matériaux.

- il était éloigné de plus de deux kilomètres des villes de Sevran et Livry-Gargan : donc pas trop de danger en cas d'explosion.

En 1868 l'ingénieur Gustave Maurouard commence la construction de la poudrerie ; elle se termine en 1873.

C'est la première usine au monde à utiliser des machines à vapeur qui faisaient fonctionner les machines des différents ateliers.



chaudière

Lorsque la **Première guerre mondiale** éclate en **1914**, plus de six cents ouvriers travaillent à la Poudrerie de Sevran. Ils fabriquent des munitions.

Pendant la **Seconde guerre mondiale,** il y aura jusqu'à 1200 ouvriers. En juin 1940, les Allemands occupent l'usine.

Après la guerre, la poudrerie reprend la fabrication de poudre pour la chasse.

1973 : La fin de la Poudrerie

Les usines et les laboratoires de la Poudrerie de Sevran-Livry s'arrêtent les uns après les autres de 1969 à 1971. La fabrication des poudres se fera alors dans d'autres villes Françaises (Bergerac, Pont de Buis…)

Le parc et quelques bâtiments furent sauvegardés.

Aujourd'hui…

Le parc est longé par le Canal de l'Ourcq.

C'est l'un des plus fréquentés d'Île-de-France. Il s'étend sur 161 hectares.

Sa forêt est composée :

- de chênes pédonculés :

- de charmes :

- de frênes:

- et de quelques arbres particuliers comme le séquoia géant :

Le parc possède une piste cyclable, qui se prolonge hors du parc, à Sevran et vers la Gare du Vert-galant.

Dans le Parc on trouve :

• **Des merlons** (nom masculin): ce sont des buttes de terre artificielles (construites par l'homme). Ils servaient à isoler les ateliers afin d'éviter la propagation d'explosions accidentelles.	
• **Des mares** : quatre mares recueillaient l'eau pluviale. Elles servaient de réservoir en cas d'incendies.	

Des bâtiments :

Un atelier de fabrication de la poudre…

… ce qu'il en reste aujourd'hui !

Le pavillon de la direction au début du XXème siècle

Les différents bâtiments étaient éloignés les uns des autres afin d'éviter toute propagation d'une explosion.

Tous ces bâtiments étaient reliés entre eux par des rails.

- **le bâtiment central de la poudrerie** : il abritait trois machines à vapeur ; il s'appelle le pavillon Maurouard.

- **le forum** : trois bâtiments disposés en U ;

- **la cartoucherie** : bâtiment utilisé pour la fabrication des poudres puis des cartouches de chasse.

Avant

Aujourd'hui

- **la conciergerie** : ces deux bâtiments encadrent l'entrée de la poudrerie. La conciergerie abritait des militaires et une infirmerie.

Le Musée de la Poudrerie : Le Musée de la Poudrerie fut créé en 1982. Il se trouve dans un bâtiment de l'ancienne usine. Il retrace l'histoire de la Poudrerie ; on peut y voir aussi de la poudre, des cartouches…Une salle est consacrée aux ouvriers de la Poudrerie.

Le musée

Un poudrier

Ouvrières dans un atelier

Les Jeux du patrimoine

	1ère partie				2ème 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								
Les osselets								
La bille au cercle								
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								
Le jeu du morpion								

Joueur 1 :	Joueur 2 :	Joueur 3 :	Joueur 4 :

Les Jeux du patrimoine

	1ère partie				2ème 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 Mikado								
Le moulin								
Les dominos								
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								

Joueur 1 :	Joueur 2 :	Joueur 3 :	Joueur 4 :