



Dates:

Mercredi 21 septembre 2022



Thématique : l'inclusion

Description de l'action :

L'action (JNSS) a pour but de promouvoir le développement de la pratique sportive ainsi que les valeurs du sport et de l'Olympisme à l'École sur l'ensemble du territoire. À tous les échelons du sport scolaire, des manifestations à la fois sportives, ludiques et ouvertes à tous, sont organisées sur le thème de l'inclusion par le sport.

Cette Journée doit permettre ainsi la promotion du sport scolaire, de la maternelle au lycée, de montrer au travers des démonstrations le dynamisme de plus de 2 millions d'élèves licenciés et d'attirer de nouveaux élèves vers le sport scolaire.

USEP 81

1 Avenue Général Hoche – 81000 ALBI

usep.tarn@wanadoo.fr

06 61 54 92 16

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Dans les écoles et établissements, tout ou partie de la matinée du 21 septembre peut être banalisée afin de permettre la conduite d'actions bénéficiant à l'ensemble des élèves ainsi que la continuité avec les activités de l'association sportive se déroulant l'après-midi.

Les ateliers proposés:

Jeu n°1 : Jeu du mime

Temps : 25 minutes

Matériel : chronomètre, papier et crayon

Pour ce jeu, il faut diviser le groupe d'enfants en deux équipes égales. Chaque équipe écrit quelque chose à mimer pour chaque joueur de l'autre équipe. La partie commence : le premier joueur d'une équipe va voir l'autre équipe qui lui souffle à l'oreille ce qu'il doit mimer puis il le mime devant son équipe. Le temps est chronométré, il doit donc faire deviner le mot le plus vite possible. Quand il a trouvé, c'est au tour de l'autre équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait mimé. **Une fois que la première équipe est passée le maître du temps stop le chronomètre et écris le temps effectué sur une feuille, puis c'est au tour de l'autre équipe le en repartant de 0. Une fois les 2 équipes passées accumulées les 2 scores pour avoir un résultat final il n'y a donc pas de compétition entre le les 2 équipes celles-ci jouent ensemble afin d'obtenir le temps le plus court possible.**

variante :

*cycle 1 : reproduire des lettres avec le corps - mimer en équipe - avoir un support visuel des éléments à mimer

*cycle 2 : les enfants ont un temps imparti pour faire deviner le plus de mot possible

*cycle 3 : faire deviner des actions et non plus des mots

Objectif :

se mettre dans la peau d'une personne portant le handicap de ne pas pouvoir parler ou bien parler une autre langue que les élèves ne comprennent pas.

Jeu n°2 : Le chien et l'aveugle

Temps : 25 minutes

Matériel : foulard

Les enfants sont par couple. L'un est le chien, l'autre est l'aveugle (yeux bandés). Le chien et son maître vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer, ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri...

Les chiens et les aveugles vont ensuite se séparer (répartition des joueurs dans l'espace). La seconde phase du jeu doit permettre au couple de se reconstituer. Les chiens, immobiles, vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur maître égaré et muet.

variante :

*cycle 1 : utiliser des mots comme code , les chiens doivent émettre leur message chacun leur tour et non pas tous en même temps

*cycle 2 : les équipent n'ont que 10 secondes pour définir leur code.

*cycle 3 : ajouter des chats, les chats ont le droit de se balader en reproduisant des bruits similaire à ceux des chiens le but étant de brouiller les pistes des aveugles

Objectif :

se mettre dans la peau d'une personne malvoyante et utiliser son sens de l'écoute.

Jeu n°3 : Le nœud humain

Temps : 25 minutes

Matériel : chronomètre

Faire 2 équipes. Chaque équipe forme une ronde. Chaque joueur donne une main à un partenaire et l'autre main à un autre partenaire. On ne donne pas la main à ses voisins directs. Il s'agit de démêler ce réseau de mains enchevêtrées, « Le nœud gordien », sans se lâcher les mains. L'équipe qui s'est démêlée la première a gagné. (Attention, il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts et les mains.)

A la fin, le groupe peut se retrouver :

- En un seul cercle, certains joueurs pouvant être le dos tourné au centre.
- En deux cercles séparés.
- En deux cercles liés. -Exceptionnellement en trois cercles.

variante :

*cycle 1 : faire des noeuds en utilisant seulement une seule main par personne

*cycle 2 : faire des noeuds de 4 personnes maximum

*cycle 3 : désigner un démêleur par équipe qui seul lui a le droit de donner des instructions afin de démêler le nœud

Objectif :

faire preuve d'écoute envers tous les membres du nœud ainsi que de coopération afin de pouvoir se démêler le plus rapidement possible.

Jeu n°4: La balle américaine

Temps : 25 minutes

Matériel : balle en mousse , plot , sifflet

A l'aide de plot créer un rectangle afin de délimiter un terrain, sur ce terrain doit paraître 2 côté il faut donc faire une ligne au milieu du terrain.

Créer ensuite 2 équipes une fois les 2 équipes faites le but du jeu est le suivant :

L'objectif est de faire prisonnier tous les joueurs de l'équipe adverse. Un joueur est fait prisonnier lorsqu'un joueur de l'équipe adverse le touche avec le ballon, et que le ballon retombe au sol.

L'équipe qui n'a plus de joueur dans son camp a perdu.

variante :

*cycle 1 : réduire la taille du terrain,

*cycle 2 : ajouter une balle en plus

*cycle 3 : les enfants emprisonnés se mettent derrière le camp des adversaires, si ils réussissent à récupérer une balle et toucher un adversaire avec ils peuvent sortir de prison et rejoindre à nouveau leur équipe

Objectif :

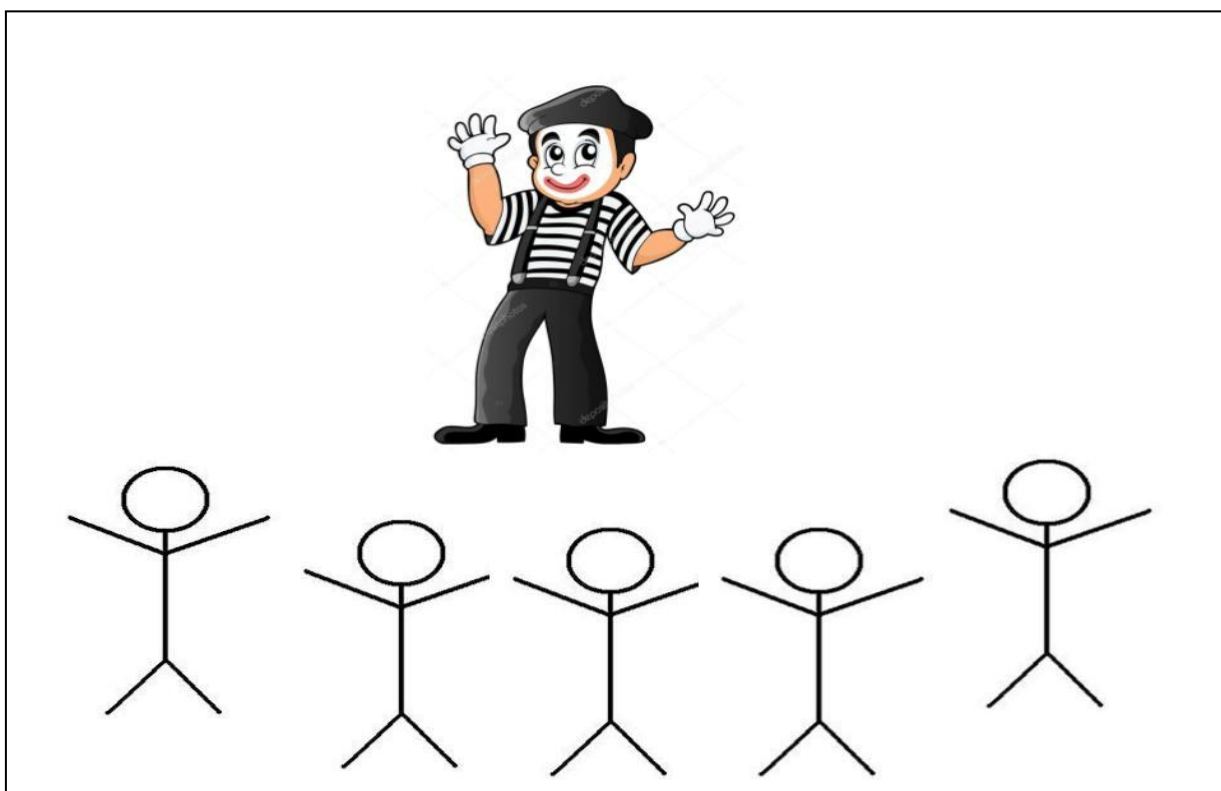
créer une cohésion de groupe et un jeu d'équipe

Rôles sociaux des enfants :

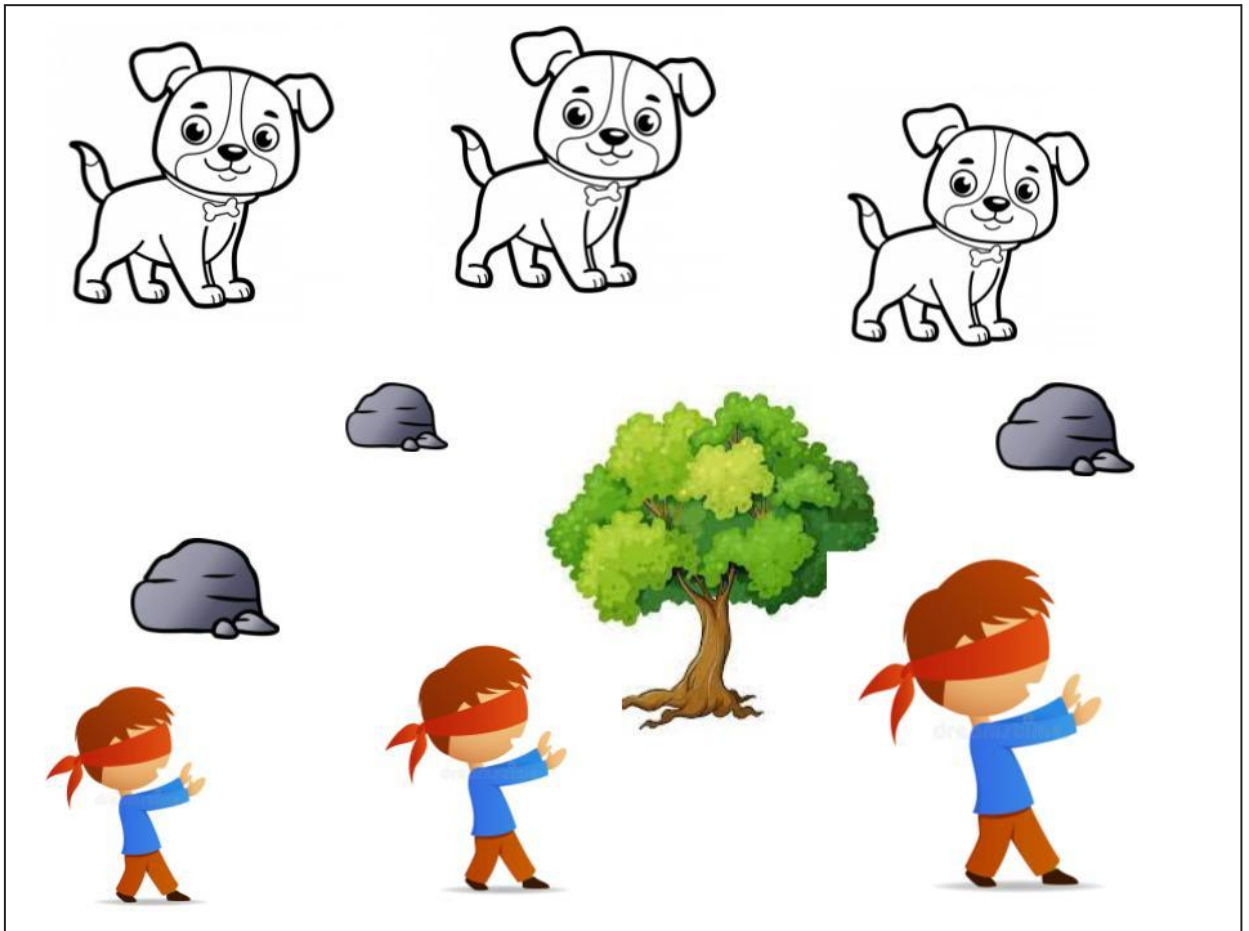
L'identification des rôles sociaux que peut assumer un enfant à l'Usep rejoint l'objectif de rendre celui-ci auteur de sa rencontre sportive. C'est-à-dire l'amener à assumer ses premières responsabilités, l'aider à comprendre le sens des règles, à communiquer et prendre des décisions, à prendre soin de lui et des autres, pour devenir un citoyen sportif responsable. À l'Usep, tenir un rôle d'organisateur est indissociable de la pratique physique et sportive, et ceci dès l'école maternelle.

Schéma explicatif :

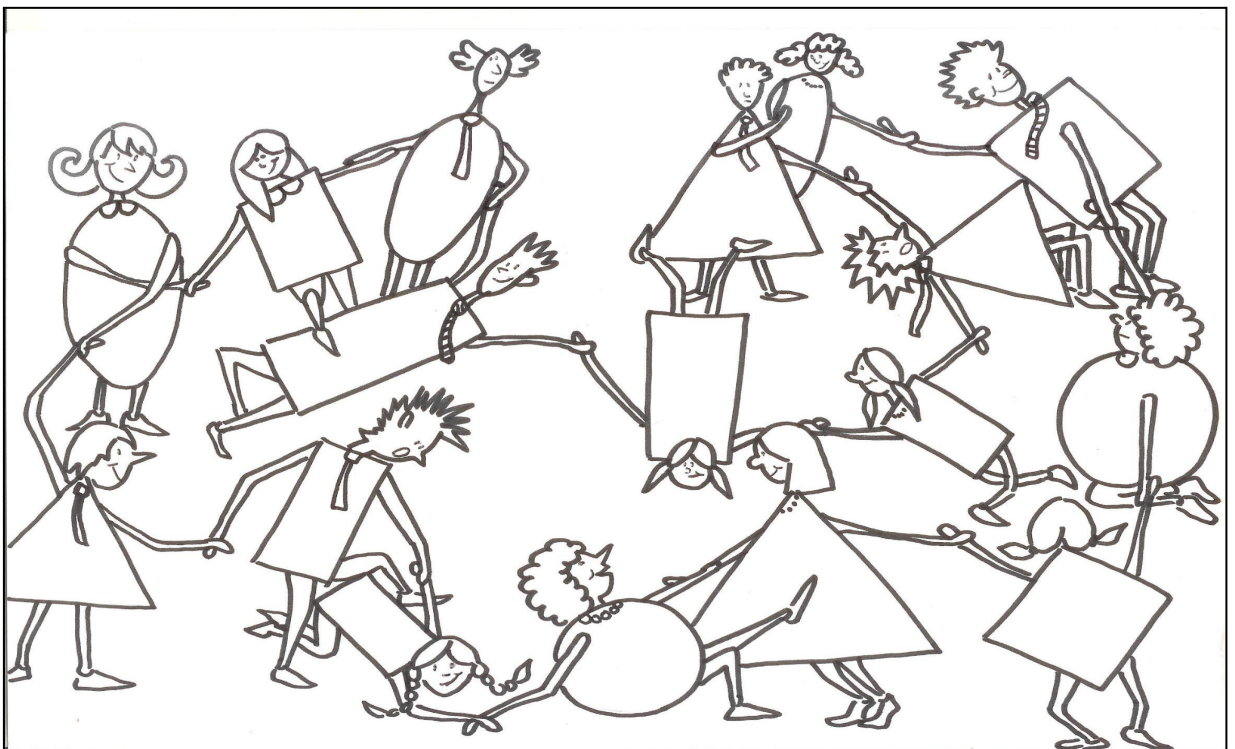
Jeu n°1



jeu n°2



Jeu n°3



Jeu n°4

