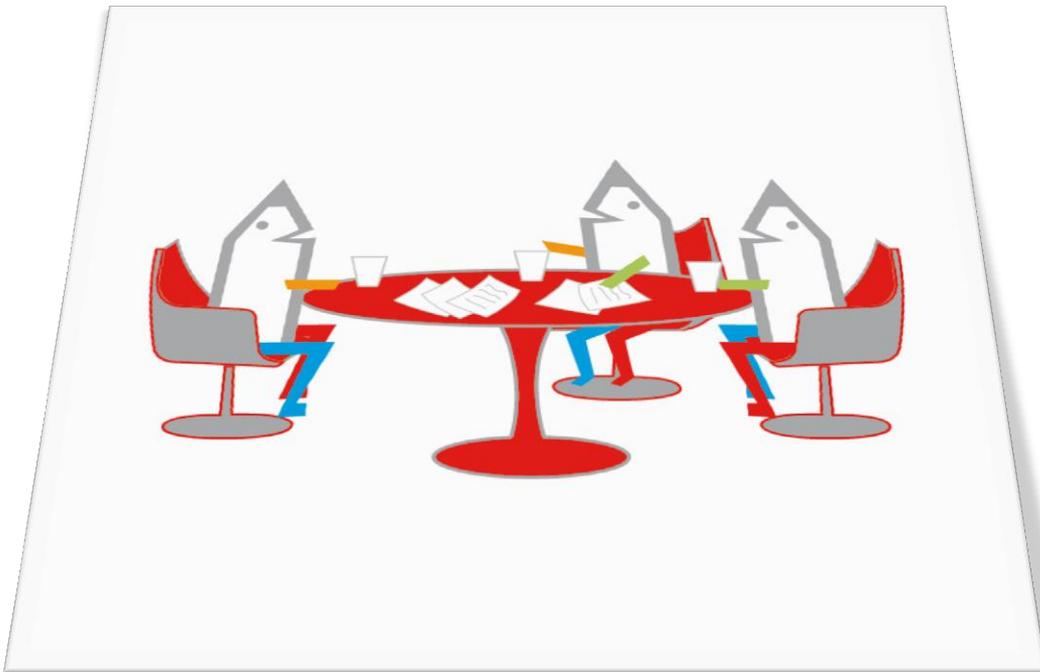


Les élèves organisent une rencontre USEP



Outil d'accompagnement aux enseignants du Cycle 3 créé par l'USEP 54

Avant de commencer, quelques informations générales :

- ✍ Pour organiser une rencontre USEP avec sa classe, l'idéal est de prévoir l'accueil de **3 à 4 classes** de même cycle. (C1 ou C2)
- ✍ La durée de la rencontre peut être d'**une demi-journée** ou d'**une journée**. Cela dépendra des horaires de classe des participants. En fonction de la durée dont vous disposez, vous pouvez prévoir plus ou moins d'ateliers.
- ✍ Si la rencontre est prévue sur une demi-journée, nous vous conseillons de mettre en place une **douzaine d'ateliers**. Pour vous aider, les délégués de secteur ont sélectionné pour vous 18 ateliers tirés des rencontres USEP traditionnelles. Vos élèves et vous, pourrez choisir parmi elles **12 fiches**. (En fonction de leurs préférences, de l'espace dont vous disposez ou du matériel disponible...)
- ✍ Nous vous invitons à répartir, avant la rencontre, les élèves participants par **petits groupes** (6-8 élèves) pour gagner du temps le jour J. C'est pourquoi il convient de récupérer les listes auprès des enseignants qui participeront, quelques jours avant la rencontre. N'hésitez pas à **mixer les classes** pour que les élèves jouent ensemble, c'est plus riche ! Si vous n'avez pas la possibilité de récupérer les listes, demandez aux enseignants de prévoir les groupes.
- ✍ Pour aider vos élèves à encadrer les ateliers, nous vous conseillons de faire une séance de répétition avec votre classe. Cela permet de vérifier que les élèves ont bien assimilé les consignes et sont capables de les restituer aux participants. Par ailleurs, nous avons imaginé un système de régulation pour canaliser les élèves turbulents. Nous vous invitons à préparer avec la classe **1 carton rouge et 1 carton jaune** par atelier. Le but est de permettre aux « élèves animateurs » de signaler facilement un mauvais comportement. D'avertir une première fois (carton jaune) avant d'alerter un adulte référent (carton rouge) si besoin.
- ✍ Pour vous aider dans la réalisation du projet, avec vos élèves, vous trouverez dans la « boîte à outils » quelques fichiers qui devraient vous permettre de vous organiser et de gagner du temps.
- ✍ L'USEP 54 reste disponible pour vous éclairer si besoin, pour venir former vos élèves si vous le souhaitez ou pour tout autre conseil... alors n'hésitez pas !

Etape 1 : Préparer la rencontre avec la classe.

Le tableau ci-dessous vise à présenter toutes les tâches à réaliser en amont de la rencontre USEP. En fonction du temps dont vous disposez, tout ou partie de ces tâches peuvent être réalisées soit par la classe, soit par plusieurs groupes dans la classe, soit par l'enseignant.

Tâches à réaliser	Ce que les ÉLÈVES peuvent faire	Ce que l'ENSEIGNANT peut faire	Lien avec les programmes de Cycle 3
Choix de la date et du format		Contacteur des classes du secteur (ou de l'école) pouvant être intéressées par cette rencontre et convenir d'une date et d'un lieu.	
Réservation des équipements sportifs	Définition collective des éléments nécessaires pour effectuer cette demande. Rédaction par les élèves d'un courrier à destination du maire de la commune ou du responsable de la salle.	Renseignements préalables auprès de la commune ou de la collectivité en charge de la salle pour vérifier les disponibilités et les coordonnées.	<p>➤ FRANÇAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecrire à la main de manière fluide et efficace ou écrire avec un clavier rapidement et efficacement • Produire des écrits variés • Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte • Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. <p><i>Domaines du socle : 1 et 2</i></p>
Invitation des classes qui participeront à la rencontre	Préparation d'une affiche ou d'un carton d'invitation à destination des élèves qui participeront à la rencontre. Envoi de l'invitation aux écoles ou classes concernées.		<p>➤ ARTS PLASTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines. • Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche de l'information. • Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. <p><i>Domaines du socle : 1,2,4,5</i></p>

Tâches à réaliser	Ce que les ÉLÈVES peuvent faire	Ce que l'ENSEIGNANT peut faire	<u>Lien avec les programmes de Cycle 3</u>
Gestion des inscriptions et organisation des groupes	Répartition des élèves en petits groupes (6 à 8 élèves par groupe)	Réception des inscriptions et tenue d'un listing des élèves participants à la rencontre	➤ MATHÉMATIQUES <ul style="list-style-type: none"> • Modéliser : Utiliser les mathématiques pour résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne. • Calculer <p style="text-align: right;"><i>Domaines du socle : 1, 2, 4</i></p>
Réservation du transport		Les classes qui se déplacent réservent leurs transports.	
Informier la presse	Rédiger un communiqué de presse pour qu'un journaliste local vienne sur place le jour de la rencontre.	Récupérer les coordonnées du correspondant du journal local	➤ FRANÇAIS <ul style="list-style-type: none"> • Ecrire à la main de manière fluide et efficace ou écrire avec un clavier rapidement et efficacement • Produire des écrits variés • Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte • Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. <p style="text-align: right;"><i>Domaines du socle : 1 et 2</i></p>
Choisir les Ateliers	Parmi la liste des ateliers proposés par l'USEP choisir tous ensemble quels ateliers seront mis en place. En choisir 12 sur les 18 proposés.		➤ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE <ul style="list-style-type: none"> • <u>La sensibilité : Soi et les autres</u> Se sentir membre d'une collectivité, S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie... • <u>Le jugement : Penser par soi-même et avec les autres</u> Développer des aptitudes à la réflexion critique en confrontant ses jugements et ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. <p style="text-align: right;"><i>Domaines du socle : 3</i></p>

Tâches à réaliser	Ce que les ÉLÈVES peuvent faire	Ce que l'ENSEIGNANT peut faire	Lien avec les programmes de Cycle 3
Lister et réserver le matériel	Préparer la liste du matériel	Réserver le matériel auprès de l'USEP 54	
Organiser les ateliers dans l'espace	<p>Avec la liste des ateliers, faire le plan de la salle.</p> <p>Aller vérifier sur place si l'installation prévue est possible.</p>	Si possible organiser une visite de la salle ou récupérer le plan pour s'en servir comme support.	<p>➤ MATHÉMATIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chercher : Prélever et organiser des informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés Tester, essayer plusieurs pistes de résolution. • Modéliser : Reconnaître des situations pouvant être modélisées par des relations géométriques • Représenter • Reasonner : Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. <p><i>Domaines du socle : 1,2,3,4,5</i></p>
Se répartir les tâches	Les élèves, accompagnés par l'enseignant établissent collectivement la liste des tâches à réaliser le jour de la rencontre et se répartissent sur chacune d'elles (Accueil, encadrement d'ateliers, maître du temps, installation du matériel...)	Utiliser la fiche « Déroulé de la rencontre » proposée dans la « Boîte à Outils » pour ne pas oublier de tâche et pour inscrire les élèves sur chaque poste.	<p>➤ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>La sensibilité : Soi et les autres</u>: Se sentir membre d'une collectivité, s'estimer et être capable d'écoute et d'empathie... • <u>Le jugement : Penser par soi-même et avec les autres</u> Développer des aptitudes à la réflexion critique en confrontant ses jugements et ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général. • <u>L'engagement : Agir individuellement et collectivement</u> S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement Prendre en charge des aspects de la vie collective

Tâches à réaliser	Ce que les ÉLÈVES peuvent faire	Ce que l'ENSEIGNANT peut faire	Lien avec les programmes de Cycle 3
Etude du système de comptage des points		Préparation par l'enseignant d'une feuille pour comptabiliser les points sur chaque atelier Cf. fichier en Annexe	
Parler des consignes	Par binôme ou trinôme, les élèves préparent les consignes qu'ils devront transmettre. <u>Les animateurs d'ateliers</u> : préparent les consignes de leurs ateliers <u>Les autres</u> peuvent se répartir les consignes qui devront être données lors de l'accueil du groupe.		<p>➤ FRANÇAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer à l'oral • Parler en prenant en compte son auditoire • Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre <p>➤ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres • L'engagement : agir individuellement et collectivement
Tester l'encadrement des ateliers	Les élèves en charge des ateliers animent leur activité avec des élèves de la classe pour tester les consignes et les régulations.		

Pour vous aider à suivre la réalisation de ces tâches, nous vous invitons à imprimer la « **To Do List - AVANT** » que vous trouverez dans la boîte à outils.

Etape 2 : Le jour de la rencontre

Le jour de la rencontre, nous avons identifié 4 phases

Phase 1 : La classe est sur les lieux et prépare la rencontre avant l'arrivée des participants



Installation du matériel : Chaque élève responsable de son atelier le met en place

Numérotation des ateliers : Un élève se charge de numéroter les ateliers

Dernières consignes de l'enseignant aux élèves organisateurs

Phase 2 : Les participants arrivent à la salle



Accueil des participants : Deux élèves accueillent les classes et les accompagnent aux vestiaires.

Tout le monde à son poste ! Tous les responsables d'atelier se positionnent à leur poste

Consignes : Un élève ou plusieurs élèves se charge(ent) de donner les consignes générales (rotation /respect du matériel...)

Comportement : Un élève se charge de donner les consignes « sanctions » (carton jaune et rouge : explication) et respect des élèves qui tiennent l'atelier

Gestion du temps et des rotations : Un élève est maître du temps et se chargera de donner un coup de sifflet à chaque rotation.

Constitution des groupes : Un élève se charge de constituer les groupes à l'aide de la fiche préparée en classe.

Point de départ : Un élève dirige les groupes vers leur premier atelier

Phase 3 : Animation des ateliers, rotations



Reportage : Deux élèves peuvent être « journalistes » et faire des photos ou des vidéos pendant la rencontre

Rotation : Le maître du temps donne un coup de sifflet à chaque rotation.

Animation : Les animateurs encadrent les ateliers et régulent en cas de difficulté. Ils ont la possibilité d'utiliser les cartons jaunes et rouges si un élève est turbulent.

Remerciements : A la fin de la rencontre tous les participants viennent au centre du terrain et un élève organisateur les remercie pour leur participation

Départ : les classes participantes repartent après avoir vérifié que rien n'a été oublié dans les vestiaires.

Phase 4 : Rangement de la salle



Rangement des numéros d'atelier : Un élève ramasse tous les n° et les remet dans l'ordre

Rangement des fiches ateliers : Un élève se charge de ramasser les fiches ateliers

Rangement du matériel : Chaque binôme/trinôme range le matériel de son atelier.

Vérification de la salle : Tous les élèves vérifient la propreté de la salle et des vestiaires.

Retour en classe

Etape 3 : Après la rencontre

Quelques jours après la rencontre, nous vous invitons à finaliser le projet en classe en réalisant ces quelques tâches :

- ✍ Faire un bilan collectif de la rencontre, (points positifs et négatifs / les choses à améliorer....)
- ✍ Rédiger un courrier de remerciements pour le prêt de la salle.
- ✍ Rédiger un article ou des articles sur la rencontre, illustrer avec les photos
- ✍ Envoyer l'article à l'USEP 54 pour une mise en ligne sur le site internet et mise en ligne sur le site de l'école



Les Ateliers



Liste des Ateliers proposés

	Ateliers	Nombre d'animateurs conseillé	Différence cycle 2 / cycle 1 :
1	La ronde des foulards.	1	« Ronde » adaptée à l'âge des élèves.
2	Pédalos	2 ou 3	Parcours plus ou moins long :
3	Catchball	1	Atelier seulement pour le cycle 2
4	Les haies	2	La hauteur des haies.
5	Poutre basse	2 (dont 1 en parade)	Plutôt des bancs pour le cycle 1 et des poutres pour le cycle 2-
6	Les cerceaux	2	Cerceaux plus ou moins grands...
7	Parachute	2	/
8	Attrape-moi si tu peux	2	La distance entre lanceur et celui qui réceptionne.
9	Le béret	2	RAS
10	Le ballon de baudruche	1 ou 2	
11	L'épuisette	1 ou 2	Que cycle 2 ? – possibilité de réduire l'écartement.
12	La rivière	1	Réduire la longueur de la rivière.
13	Le lancer de cailloux	1	Ajuster la longueur
14	Tir à la corde	2	Pour 2 équipes ! Une seule tourne ensuite
15	Le parapluie	1	Hauteur et longueur à adapter éventuellement. Sur quoi accrocher le parapluie !
16	Le bowling	2	
17	Le relais	1	Ajuster la distance à courir
18	La longueur	1	Ajuster la distance à sauter

Atelier	Matériel nécessaire
Attrape-moi	1 cerceau 1 ballon rugby 4 cônes
Ballon de baudruche	1 ballon de baudruche (+ rechange) 1 barre 2 plots troués ou un banc
Béret essai	1 ballon rugby 4 cônes
Bowling	5 quilles 1 boule 2 cônes
La ronde des foulards	6 foulards (au moins 3 couleurs différentes) 6 plots
Catch Ball	1 catch Ball 4 cônes
Tir à la corde	1 corde (type chanvre) 2 foulards (couleurs différentes) 1 plot
Epuisette	1 épuisette 6 balles en mousse 1 cerceau 2 cônes
Les cerceaux	10 à 12 cerceaux plats
Les haies	20 plots troués 10 barres
Longueur	8 cônes
Lancer de cailloux	3 bassines (tailles différentes) 6 palets (petits) ou 6 petites rondelles 1 ou 2 tapis (pour poser les bassines)
Parachute	1 petit parachute 1 balle en mousse
Pédalos	1 ou 2 pédalos quatre roues 4 cônes
Poutre basse	1 poutre ou 2 bancs 3 petits cônes 2 cerceaux ronds Tapis
Relais	3 plots 1 chrono 1 témoin
Traversée de rivière	6 plaques 2 tapis ou petites soucoupes
Parapluie	1 parapluie + ficelle + un cerceau 6 Ballons de baudruche (+ rechanges)

La Boîte à Outils



To Do List « AVANT »

Tâche à réaliser	Réalisée par les élèves	Réalisée par l'enseignant	Tâche réalisée le
Choisir la date et le format			
Réserver les équipements sportifs			
Inviter les classes			
Gérer des inscriptions et organiser les groupes			
Réserver le transport <i>(si besoin)</i>			
Informar la presse			
Choisir les Ateliers			
Lister et réserver le matériel			
Organiser les ateliers dans l'espace			
Se répartir les tâches			
Etudier le système de comptage des points			
Parler des consignes			
Préparer les cartons jaunes et rouges			
Préparation de la numérotation des ateliers			
Tester l'encadrement des ateliers			

“Qui Fait QUOI?”

Action	Nombre d'élèves nécessaires pour cette tâche	Prénoms des élèves qui réaliseront cette action
Installation des ateliers		
Numérotation des ateliers		
Accueil des participants et accompagnement jusqu'aux vestiaires		
Présentation des consignes générales		
Présentation des consignes « sanctions »		
« Maître du Temps »		
Constitution des groupes		
Accompagnement des groupes vers leur premier atelier		

Action	Nombre d'élèves nécessaires pour cette tâche	Prénoms des élèves qui réaliseront cette action
Reportage		
Animation des ateliers		
Remerciements		
Rangement des ateliers		
Rangement des « fiches ateliers »		
Rangement des numéros		
Vérification de la salle		

Conseils pour les élèves animateurs d'ateliers

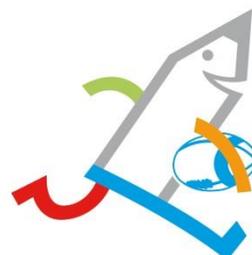
Les enfants arrivent sur l'atelier

Je fais asseoir les élèves
Je dis « bonjour » et me présente

Je présente mon atelier
Je précise les consignes de sécurité

Je fais une démonstration rapide avec un enfant si nécessaire

Je fais commencer l'atelier dans l'ordre de la liste des élèves



Organisation pendant l'atelier

Je fais passer chaque enfant une fois sur l'atelier

Si le temps le permet, je fais repasser les élèves qui ont eu le moins de points puis tous les autres

Avant la fin de l'atelier

je note les points sur la feuille de suivi

Je demande aux enfants quel atelier ils doivent faire après le mien, je leur indique où il est

A la fin de l'atelier

Je dis au-revoir et

au coup de sifflet je les envoie vers cet atelier



Si un enfant est turbulent ou qu'il se comporte mal :

Je rappelle les règles de respect et de sécurité

Au bout du second rappel, je sanctionne à l'aide d'un carton jaune et je l'indique par la lettre « J » dans la colonne de son prénom sur mon n° d'atelier

S'il recommence, je lève le carton rouge pour qu'un adulte intervienne



Pour comptabiliser les points



École :

<i>Prénom de l'enfant</i>	Atelier n°1	Atelier n°2	Atelier n°3	Atelier n°4	Atelier n°5	Atelier n°6	Atelier n°7	Atelier n°8	Atelier n°9	Atelier n°10	Atelier n°11	Atelier n°12
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
TOTAL												

Animation des ateliers

Nom de l'atelier	Animateur 1	Animateur 2	Animateur 3
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			



USEP 54

49 rue Isabey
54052 Nancy Cedex
03.83.92.56.24



Julie Thomassin

07.79.69.67.45
Julie.thomassin@ligue54.org

Laurence Marquette

07.82.19.23.12
usep@ligue54.org