À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

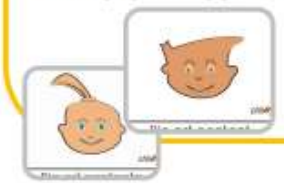
Le sport scolaire de l'Ecole publique

A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant.
C'est en amenant l'enfant à assumer ses premières responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à prendre soin de lui et des autres, à prendre des décisions, à communiquer quelque soit la situation quelque soit l'autre.

AVANT la RENCONTRE
La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.

PENDANT la RENCONTRE
L'adulte responsable de l'activité est le garant du bon déroulement : il met en place le dispositif et veille à la sécurité de tous . Il accompagne l'enfant dans son rôle de responsable.

APRES la RENCONTRE
Après ses premières expériences de responsabilités, on peut offrir la possibilité à l'enfant d'exprimer son ressenti.



Tenir un rôle d'organisateur USEP fait partie de la pratique de l'activité et ce dès l'école maternelle.

Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission :

- son rôle doit être **défini** et **clairement identifié.**
- **Une seule tâche par mission**

Il peut être accompagné dans celle-ci par un adulte ou un « grand ».

La tenue, les accessoires (sablier, clochette, ...) inhérents à sa fonction sont primordiaux et ne doivent pas être négligés. Ils contribuent à la légitimité du rôle qui doit être reconnu à la fois par les pairs et les adultes.

Rôles sociaux

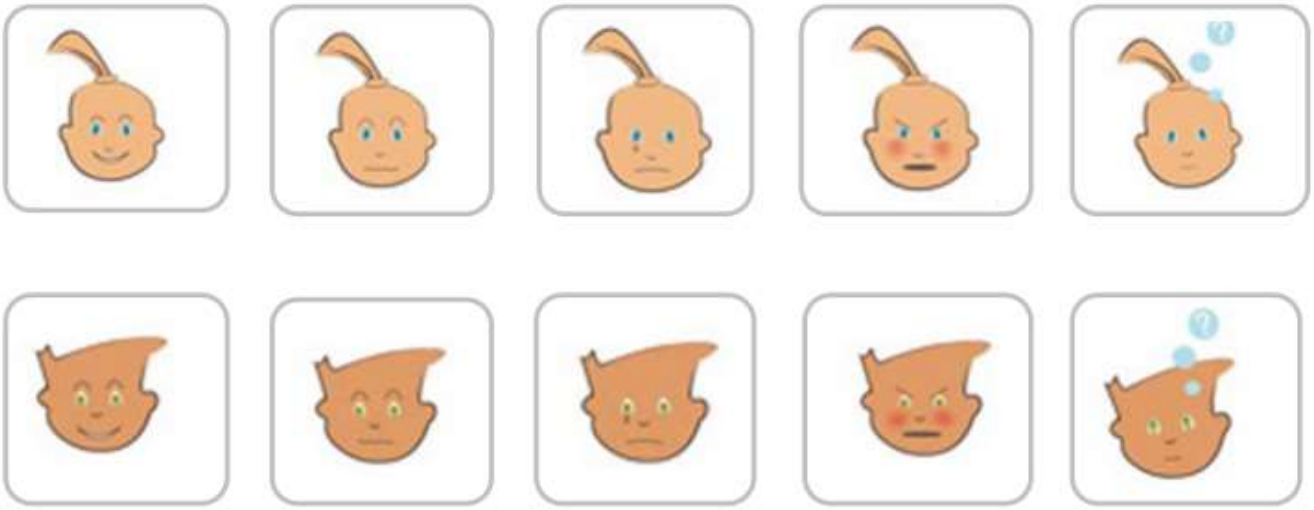
Chaque fiche « Maître ... » peut être imprimée le jour de la rencontre pour identifier l'emplacement de l'enfant et rappeler à chaque adulte les savoirs travaillés

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

Le sport scolaire de l'École publique

Durant la rencontre, j'ai tenu un ou plusieurs rôles. Je colorie les images correspondantes ou je dessine.

J'exprime ce que j'ai ressenti en tenant ce ou ces rôles sociaux. J'entoure les images correspondantes.



Si tu le souhaites, dicte à un adulte ce que tu as ressenti.

Joueur

Rôle

- Je m'engage dans l'action
- Je respecte les règles d'or
- Je respecte les règles du jeu
- Je m'oppose, je coopère selon le jeu

Identification du rôle

- Chasuble, foulard, … de la couleur de son équipe

Matériel lié au rôle

- aucun

Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. […] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»

Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître et respecter les règles d'or
- Connaître et respecter les règles du jeu
- Se connaître et connaître ses capacités

SAVOIR FAIRE

- S'engager dans le jeu
- Utiliser ses capacités motrices au service du jeu
- Maîtriser ses émotions

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de soi et des autres dans le jeu
- Etre respectueux
- Etre fair-play

Je suis joueur

AVANT DE JOUER : JE ME PRÉPARE

1. Je mets des vêtements adaptés.

2. Je retire mes bijoux.

3. Je passe aux toilettes.

PENDANT : JE JOUE

1. Je ne me fais pas mal.

2. Je ne fais pas mal.

3. Je ne laisse pas me faire mal.

4. Je bois de l'eau régulièrement.

POUR M'AIDER

GT MATERNELLE USEP 2014

Je suis joueur

Je mets des vêtements adaptés.

Je ne laisse pas me faire mal.

Je bois de l'eau régulièrement.

Je ne me fais pas mal.

Je retire mes bijoux.

Je ne fais pas mal.

Je passe aux toilettes.

GT MATERNELLE USEP 2014

JE DÉCOUPE LES VIGNETTES

Je suis joueur

AVANT DE JOUER : JE ME PRÉPARE

PENDANT : JE JOUE

GT MATERNELLE USEP 2014

JE REPLACE LES VIGNETTES AU BON ENDROIT

Maître du jeu

Rôle

- Je fais respecter les règles d'or
- J'annonce le vainqueur à la fin du jeu

Identification du rôle l'organisateur

- Chasuble, casquette, brassard, gilet … d'organisateur
- Emplacement identifié par une affichette

Matériel

- clochette

Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"…Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. […] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»

Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître les règles d'or
- Faire respecter les règles d'or

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Oser Intervenir

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la sécurité des joueurs
- Etre juste
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

Je suis maître du jeu

AVANT : JE ME PRÉPARE

1. Je connais les règles du jeu.

2. J'apprends à les faire respecter.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS

1. Je donne le signal de début de jeu.

2. J'arrête le jeu si un enfant a mal.

3. Je donne le signal de fin du jeu.

Maître du temps

Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»

Autonomie et responsabilisation

Rôle

- Je mesure le temps de jeu en visualisant son écoulement
- Je signale le début et la fin du jeu

Identification

- Emplacement défini, matérialisé par l'affichette au sol
- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur

Matériel

- sablier

SAVOIRS

- Percevoir la notion de durée courte

SAVOIR FAIRE

- Utiliser un sablier
- Visualiser l'écoulement du temps
- Enoncer le début et la fin du jeu à haute voix

SAVOIR ETRE

- Etre concentré
- Etre responsable de la durée du jeu

Je suis maître du temps

AVANT : JE ME PRÉPARE

1. Je connais les règles du jeu.

1. Je sais utiliser le sablier.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS

1. Je retourne le sablier au signal de début du jeu.

2. Je donne le signal de fin du jeu à la fin de l'écoulement du sablier: STOP !

Maître de cérémonie

Rôle

- Je veille à ce que chaque joueur / équipe se salue au début et à la fin du jeu

Identification

- Emplacement défini, matérialisé par l'affichette au sol
- Chasuble, casquette, brassard, gilet, … d'organisateur

Matériel

- aucun

Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. […] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»

Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Repérer le début et la fin du jeu

SAVOIR FAIRE

- Utiliser une gestuelle qui invite les participants à se serrer la main / se saluer

SAVOIR ETRE

- Etre responsable du lancement et de l'arrêt du temps de jeu

Je suis maître de cérémonie

AVANT : JE ME PRÉPARE

1. Je connais les rituels du jeu: salut au début et à la fin du combat.

2. Je veille à leur mise en place.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS

1. Les adversaires se serrent la main ou se saluent.

2. J'annonce le vainqueur.

Maître du matériel

Rôle

- J'assure la mise en place du matériel nécessaire à la tenue du jeu
- Je range le matériel à la fin du jeu

Identification

- Chasuble, casquette, brassard, gilet, … d'organisateur

Matériel

- Matériel nécessaire pour le jeu + caisse pour le rangement

Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. […] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»

Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître le jeu
- Connaitre le matériel / le dispositif nécessaire et savoir le mettre en place (à partir d'une fiche /d'une photo)

SAVOIR FAIRE

- Savoir se repérer dans l'espace pour installer le dispositif
- Savoir lire un plan / une image / une photo

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la gestion du matériel
- Etre rigoureux
- Etre respectueux du matériel collectif

Je suis maître du matériel

AVANT : JE ME PRÉPARE

1. Je connais les jeux.

2. Je sais mettre en place et ranger le matériel.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS

1. Je mets en place le matériel.

2. Je range le matériel.

Maître de la marque

Rôle

- Je compte les points
- J'annonce clairement à la fin du jeu, le score de chaque équipe

Identification

- Chasuble, casquette, brassard, gilet, … d'organisateur
- Emplacement identifié par une affichette

Matériel

- Bouchons et seaux aux couleurs des équipes

OU

- Feuille de marque + crayon

Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. […] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»

Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu
- Connaître les outils d'affichage du score

SAVOIR FAIRE

- Comparer des collections d'objets (bouchons, bâtons,…) / Compter
- Annoncer, à haute voix, un résultat

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la marque
- Etre neutre, loyal
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

Je suis maître de la marque

AVANT : JE ME PRÉPARE

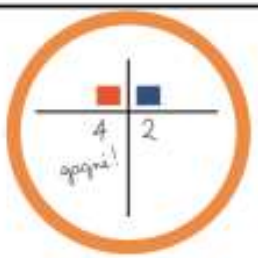
1. Je connais les règles du jeu.

2. Je sais compter les points.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS

1. J'inscris un point pour celui qui a gagné

2. Je compte les points.



3. Je compare le nombre de points pour chaque équipe.

OU

1. Je dépose un bouchon de la bonne couleur dans le seau.

2. Je compte les bouchons.

3. Je compte le nombre de bouchon pour chaque équipe.