

A destination des enseignants



Chers collègues ,

Après avoir pris l'avis d'un maximum de membres de ce secteur, je vous propose (en attendant de pouvoir faire nos rencontres) de transformer notre SOP 2022 en une E-rencontre (comme certains avaient déjà pu vivre en juin 2020).

Comme nous devons éviter les brassages, il s'agit ici de réaliser au sein des écoles et durant la semaine du 24 au 29 janvier des défis sportifs, culturels, citoyens et artistiques qui valideront vos parcours.

Quand bien même nous sommes séparés, nous serons liés par une action commune qui sera d'obtenir un maximum de médailles pour notre secteur. Ainsi, chacun devra s'inscrire et réaliser le défi proposé par l'USEP 17.

Les autres activités seront facultatives. Or, plus vous réaliserez de défis et plus le secteur obtiendra de médailles d'or, d'argent ou de bronze...

A l'issue de cette semaine, la classe obtiendra un diplôme de participation, le résultat obtenu et les présentations des classes du secteur.

Comment participer ?

Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4
Du 10/01 au 24/01	Après inscription	Du 24/01 au 29/01	En février
Je remplis le formulaire d'inscription	Je découvre les activités et je choisis avec ma classe, mon école mon organisation en impliquant plus ou moins les élèves dans la préparation de cet événement. J'entraîne ma classe au défi et éventuellement aux autres activités.	Je dispose de la semaine pour réaliser les défis avec la classe. Je renvoie le résultat du défi à l'USEP 17. Je renvoie ma feuille de score et ma présentation aux collègues de la liste de diffusion.	Je réceptionne le diplôme de participation et le résultat atteint. Je découvre avec ma classe les réalisations des autres classes du secteur.
Inscription USEP17 Une inscription est nécessaire par événement et non par classe. + Inscription Labellisés G2024	Courrier élèves usépiens du secteur USEP 17 + Feuille de score du secteur USEP 17 + Dossier SOP USEP 17	Cf liste de diffusion + Suivre lien sur la fiche pour l'envoi Défi C1 Défi C2 Défi C3	Sur l'adresse mail donné sur la liste de diffusion

Je reste à votre disposition pour toute question.

Passez une excellente journée.

Carole Samson

06.84.11.35.00

			
	<p style="text-align: center;">Chers usépiens, Bienvenue dans la grande aventure « E-rencontre usépienne SOP 2022 » !</p> <p>Si vous l'acceptez, votre mission sera de réaliser plusieurs défis durant la Semaine Olympique et Paralympique afin d'obtenir un maximum de médailles pour notre secteur USEP.</p> <p>Vous aurez jusqu'au 29 janvier 18h pour participer et nous envoyer tous les éléments.</p> <p>Pour ceux qui sont partants, l'aventure débute dès maintenant. Des défis sportifs, culturels, citoyens et artistiques vous attendent.</p> <p>Plus vous en réaliserez et plus notre secteur obtiendra de médailles !</p> <p style="text-align: right;">C'est à vous de jouer ! Nous comptons sur vous !</p> <p style="text-align: right;">L'USEP 17</p>		

Feuille de score cycle 2 et 3

Ecole :

Adresse :

Nom et prénom de l'enseignant(e) :

Niveau(x) de la classe :


A réaliser	Consignes / Liens	Barème	Score (meilleure série)	Validé par l'USEP 17
Inscription sur le site de l'USEP 17	Inscription USEP17 + Inscription Labellisés G2024	30 points si l'inscription à l'USEP 17 a été réalisée		
DEFIS SPORTIFS				
Réalisation du défi de mon cycle	Défi C2 Défi C3	30 points si réalisé et score envoyé à l'USEP 17 (lien ci-joint)		
Le grand 8	Le grand 8	1 point par tour en 5 min' (C2) en 4 min (C3)		
Le guépard bondissant	Le guépard bondissant			
Lancer loin	Lancer loin	Addition du meilleur score de chaque joueur		
Autres ateliers sportifs : déficience visuelle, course équitable, Yoga, le morpion, le memory	Course équitable , Yoga , Déficience visuelle , Le morpion, le memory (cf fiches USEP relai-méninges jointes)	5 points si réalisé, 10 si élément de vérification envoyé à l'USEP 17 (photo, ressentis, compte-rendu...)		
DEFIS CULTURELS ET CITOYENS				
Réalisation du quiz/ Memory	Quiz facile Incollables	1 point par bonne réponse		
Réalisation d'un débat mouvant ou d'un remue-méninges	Remue-méninges ou débat mouvant (cf documents joints)	15 points si réalisé, 30 si élément de vérification		
Une action ou idée d'action écocitoyenne en lien avec cette SOP Sport et développement durable		15 points si l'idée est partagée avec les autres classes		
DEFIS ARTISTIQUES				
Réalisation d'une production libre à présenter aux autres classes et à l'USEP 17	(1 dessin, 1 vidéo, 1 ou plusieurs photos des activités réalisées pendant la semaine, ...)	30 points si envoyée à l'USEP 17 et aux autres classes du secteur		
Total				

Si la classe obtient :

- 60 points : elle gagne une médaille de bronze.
- de 61 points à 99 points : elle gagne une médaille d'argent.
- 100 points : elle gagne une médaille d'or.
- au dessus de 160 points : elle gagne une médaille d'or et une médaille de bronze.
- au dessus de 170 points : elle gagne une médaille d'or et une médaille d'argent.
- au dessus de 180 points : elle gagne deux médailles d'or.

Nous avons obtenu _____ points et nous avons donc gagné _____ médaille(s) : _____



Relai méninges		<i>Morpion</i>
Objectif(s)	Placer ses plots pour réaliser un alignement de 4 plots.	
<p>But pour l'élève : Aligner 4 plots horizontalement, verticalement, en diagonale avant l'équipe adverse.</p> <p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grille de 25 cases tracée au sol (craie, rubalise...) • 4 coupelles par équipe, 1 couleur de coupelle par équipe. <p>Dispositif : 2 équipes s'opposent sur le même espace composé de deux lignes de départ opposés et d'une ligne d'arrivée composée d'une grille de 25 cases.</p> <p>Règle du jeu : Sous forme de relai, les joueurs partent 1 à 1 pour poser une coupelle dans une des cases de la grille. Une fois, toutes les coupelles posées, les joueurs continuent en déplaçant les coupelles dans la grille (un joueur ne peut déplacer une coupelle que vers une case vide).</p>		
Adaptations et variantes possibles pour CP		
<p>Dispositif : 2 équipes s'opposent</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Autour d'une grille de 25 cases 2. A distance, en relai : sur une grille visible par toute l'équipe (grille verticale et jetons scratch) pour permettre la concertation au sein de l'équipe. <p>Matériel : grilles et jetons scratch</p> <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation du codage quadrillage (A3, B4...) pour faciliter la concertation - Passage des élèves par 2 pour qu'il y ait concertation sur place <p>Gain du jeu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aligner 4 plots horizontalement ou verticalement 2. Ajouter la possibilité de disposer en diagonale 		
<p> Ressources vidéos :</p> <ul style="list-style-type: none"> https://youtu.be/soYK6yJMbso https://youtu.be/yKi8fq7ed50 https://youtu.be/6l4XM0dlvCE Avec des élèves de cycle 2 Avec des élèves de cycle 2 		

Relais méninges

Mémoire

Objectif(s)

Reconstituer la file numérique dans l'ordre croissant

But pour l'élève : Reconstituer avant l'équipe adverse une bande numérique dans l'ordre croissant en situation de course de relais

Matériel:

- coupelles ou cônes sous lesquels sont cachés des papiers indiquant les chiffres
- une bande numérique positionnée au départ sur laquelle les chiffres doivent être repositionnés.

Dispositif : Deux équipes s'opposent en parallèle sur des espaces de course identiques. Chaque espace est composé d'une ligne de départ et d'une ligne d'arrivée sur laquelle sont disposées des coupelles.

Règle du jeu : Les joueurs partent un à un soulever une coupelle pour lire le numéro inscrit. S'il correspond à celui recherché, l'élève le ramène pour le déposer sur sa bande numérique. Si ce n'est pas le cas, le papier est redéposé sous la coupelle après avoir indiqué le chiffre au reste de l'équipe.

A chaque passage, l'élève ne peut soulever qu'une seule coupelle.

Critère(s) de réussite :

Reconstituer la bande numérique avant l'équipe adverse

Variante(s)

Plus facile

- Faire varier le nombre de chiffres à reconstituer (de 1 à 6, de 1 à 10)
- Reconstituer une bande d'images d'animaux, une bande de constellations

Plus difficile

- Reconstituer la bande numérique avec les résultats d'additions ($1 + 0$; $1 + 1, \dots$) ou de multiplications
- Complexifier la bande numérique (multiples, nombres premiers,...)

Adaptations et variantes possibles pour CP

Des équipes de 4 élèves, 2 couleurs de cartes dans la même case (1 couleur pour chaque équipe).

Progression :

1. Nombres de 1 à 9
2. Nombres de 1 à 9 (doigts)
3. Nombres de 1 à 9 (constellations)
4. Boîtes à compter

Supports :

1. Grille papier pour chaque équipe avec les mêmes couleurs de cases que la grille
2. Grille papier sans couleur
3. Feuille blanche
4. Aucun support



Quiz EXPLOITS OLYMPIQUES ET VALEURS CITOYENNES

Lien

CORRECTION



1) Combien d'années séparent deux Jeux Olympiques d'été ?

	2
	4
	5

Réponse : 4

2) Vrai ou Faux ? Un record olympique est obligatoirement un record du monde.

	VRAI
	FAUX

Réponse : Faux pas forcément

3) Que dois-tu faire environ 9 heures par jour pour optimiser tes performances sportives ?

	courir
	travailler
	dormir

Réponse : dormir

4) Complète la phrase : « Le sport fait travailler le ... autant que l'esprit. »

	mental
	moral
	corps

Réponse : corps

5) Que faut-il faire de ton équipement sportif trop petit ?

	Le revendre ou le prêter
	Le jeter
	Le ranger au fond du placard

Réponse : le revendre ou le prêter

6) Quel sport d'hiver consiste à pousser une pierre de granit vers une cible dessinée sur la glace ?

	La pétanque
	Le bobsleigh
	Le curling

Réponse : le curling

7) Comment appelle-t-on une équipe sportive regroupant des hommes et des femmes ?

	Une équipe multiple
	Une équipe mixte
	Une équipe égalitaire

Réponse : une équipe mixte

8) Comment appelle-t-on un athlète pratiquant le tir à l'arc ?

	Un archer
	Un arquiste
	Un tireur

Réponse : Un archer

9) Comment appelle-t-on quelqu'un qui joue dans la même équipe que soi ?

	Un copilote
	Un coéquipier
	Un copain

Réponse : un coéquipier

10) De quelle couleur doivent être les balles de tennis lors des Jeux Olympiques ?

	Jaune
	Rose
	blanche

Réponse : jaune depuis 1988 car elles sont plus visibles à la télévision

Format papier ou projetable ci-dessous si besoin sinon suivre le [Lien](#) .



Quiz EXPLOITS OLYMPIQUES ET VALEURS CITOYENNES

[Lien](#)



1) Combien d'années séparent deux Jeux Olympiques d'été ?

	2
	4
	5

2) Vrai ou Faux ? Un record olympique est obligatoirement un record du monde.

	VRAI
	FAUX

3) Que dois-tu faire environ 9 heures par jour pour optimiser tes performances sportives ?

	courir
	travailler
	dormir

4) Complète la phrase : « Le sport fait travailler le ... autant que l'esprit. »

	mental
	moral
	corps

5) Que faut-il faire de ton équipement sportif trop petit ?

	Le revendre ou le prêter
	Le jeter
	Le ranger au fond du placard

6) Quel sport d'hiver consiste à pousser une pierre de granit vers une cible dessinée sur la glace ?

	La pétanque
	Le bobsleigh
	Le curling

7) Comment appelle-t-on une équipe sportive regroupant des hommes et des femmes ?

	Une équipe multiple
	Une équipe mixte
	Une équipe égalitaire

8) Comment appelle t-on un athlète pratiquant le tir à l'arc ?

	Un archer
	Un arquiste
	Un tireur

9) Comment appelle-t-on quelqu'un qui joue dans la même équipe que soi ?

	Un copilote
	Un coéquipier
	Un copain

10) De quelle couleur doivent être les balles de tennis lors des Jeux Olympiques ?

	Jaune
	Rose
	blanche

Exemple de déroulé du débat mouvant sur l'arbitrage

Défi n°2 : Débat philosophique sur l'arbitrage

Clément Turpin, arbitre international de football est le parrain de l'USEP 71 depuis de nombreuses années.

Cet ancien usépien porte haut les valeurs de l'USEP 71. Merci à lui ! Voici une proposition de débat en son honneur.

Voici une [vidéo sur l'arbitrage](#) où Clément Turpin parle de sa passion et de son « métier ».

L'objectif est d'apprendre à débattre, à exposer ses idées, à écouter celles des autres dans un cadre bienveillant.

But : Organiser un débat dans la classe.

L'USEP 71 vous accompagne dans la mise en place de ce débat. Vous pouvez décider de suivre pas à pas le débat proposé OU d'organiser votre propre débat à partir des ressources proposées.



Thème : Qu'est-ce que ça veut dire arbitrer ?

Voici une liste de questions pour animer les débats :

- Est-ce qu'on donne les mêmes règles pour tout le monde ?
- Est-ce qu'un arbitre peut se tromper ?
- Que fait-on quand l'arbitre se trompe ?
- Est-ce que l'arbitre a toujours raison ?
- L'arbitre est-il tout seul pour décider ?
- Est-ce qu'on a besoin d'un arbitre pour faire du sport ?
- Est-ce que l'arbitre est là pour sanctionner ?
- À quoi ça sert d'arbitrer ?
- Qui peut arbitrer ?
- Quel est le rôle de l'arbitre ?
- Qui fait la règle ?
- Est-ce qu'arbitrer ça s'apprend ?
- Comment apprend-on à être arbitre ?
- Quand on est arbitre, est-ce qu'on est différent des autres ?

Une technique d'animation de débat : le débat mouvant (appelé aussi la rivière)

Cette technique d'animation permet à l'ensemble des participants d'intégrer progressivement de nouveaux points de vue pour arriver à un consensus.

Dispositif : une rivière est dessinée à la craie au sol ou représentée par des plots.

L'animateur demande aux participants de se positionner de chaque côté en fonction d'une question.

Il demande ensuite à un participant d'exprimer pourquoi il a choisi ce côté. Celui-ci argumente en essayant de convaincre ceux qui sont de l'autre côté du trait.

Ensuite l'animateur propose à un participant de l'autre côté de s'exprimer. Ce dernier va, lui aussi essayer de convaincre l'autre bord. A chaque fois les participants peuvent changer de côté en fonction des arguments avancés et l'animateur peut leur demander ce qui les a fait changer d'avis.

On peut se donner comme objectif de trouver une proposition/une phrase qui convienne à tout le monde en fonction de ce qui est exprimé.

Temps 1 :

Une rivière est dessinée, représentée au sol.

L'enseignant explique ce qu'est un débat. Il précise les règles d'or.

Il pose la première question : « *Est-ce que l'on a besoin d'un arbitre pour faire du sport ?* »

L'enseignant invite les élèves à se placer à gauche (OUI) / à droite (NON) / au centre de la rivière (Je ne sais pas).

Puis il propose à certains élèves d'argumenter leur position pour convaincre leurs camarades.

Temps 2 :

Quand plusieurs élèves ont exprimé leurs arguments, l'enseignant propose aux enfants de changer de position si leur opinion a changé.

Les élèves sont de nouveau invités à s'exprimer librement.

Temps 3 :

La classe peut écrire une phrase ou deux pour rendre compte de sa réflexion.

Temps 4... :

Même démarche avec une nouvelle question.

Ressources USEP :

[Débat éco-citoyenneté](#)

[Débat égalité filles-garçons](#)

[Débat esprit sportif](#)

[Débat vivre ensemble](#)

[Le livret du débat associatif](#)

Matériel :

-[Les règles d'or du débat.](#)

-Un sablier ou un chronomètre

-Un micro ou un objet pour symboliser « le bâton de parole »

-Un tableau pour noter les idées

Rôles sociaux : Un journaliste (qui photographie), un maître du temps, des « arbitres » pour gérer les prises de parole, un ou deux secrétaire-s.

VALIDATION : envoyez une photo de votre débat ou la phrase rédigée par la classe à touspareilstousdifférents71@gmail.com

Thème 4

Qu'est-ce que ça veut dire, arbitrer?

Est-ce qu'on donne les mêmes règles pour tout le monde?

Est-ce qu'un arbitre peut se tromper?

Que fait-on quand l'arbitre se trompe?

Est-ce que l'arbitre a toujours raison?

L'arbitre est-il tout seul pour décider?

Est-ce qu'on a besoin d'un arbitre pour faire du sport ?

Est-ce que l'arbitre est là pour sanctionner?

A quoi ça sert d'arbitrer?

Le Jeudi 13 janvier 2022,

Chers collègues usépiens,

Voici la version définitive du dossier E-rencontre SOP 2022 de notre secteur.

Vous y trouverez les documents suivants :

- le dossier de la SOP de l'USEP 17
- le courrier d'annonce pour les élèves
- la feuille de score corrigée (Attention quelques barèmes ont été adaptés selon le cycle)
- les liens vers les activités ainsi que quelques éléments complémentaires
- les recommandations sanitaires
- la bâche A3 à éventuellement vidéoprojeter avant et après la rencontre ou à imprimer
- la fiche d'aide pour ceux qui souhaitent réaliser une cérémonie d'ouverture ou de clôture
- l'autorisation de Droit à l'image si besoin

N'oubliez pas de vous inscrire !

Pensez à nous faire remonter les informations concernant les nouveaux élèves présents lors de cette manifestation pour qu'ils soient couverts au niveau assurance.

Je vous remercie de votre enthousiasme et de votre persévérance malgré tous les obstacles rencontrés.

Bonne Semaine usépienne Olympique et Paralympique !

N'hésitez pas à me contacter pour toute question.

Carole Samson
06.84.11.35.00