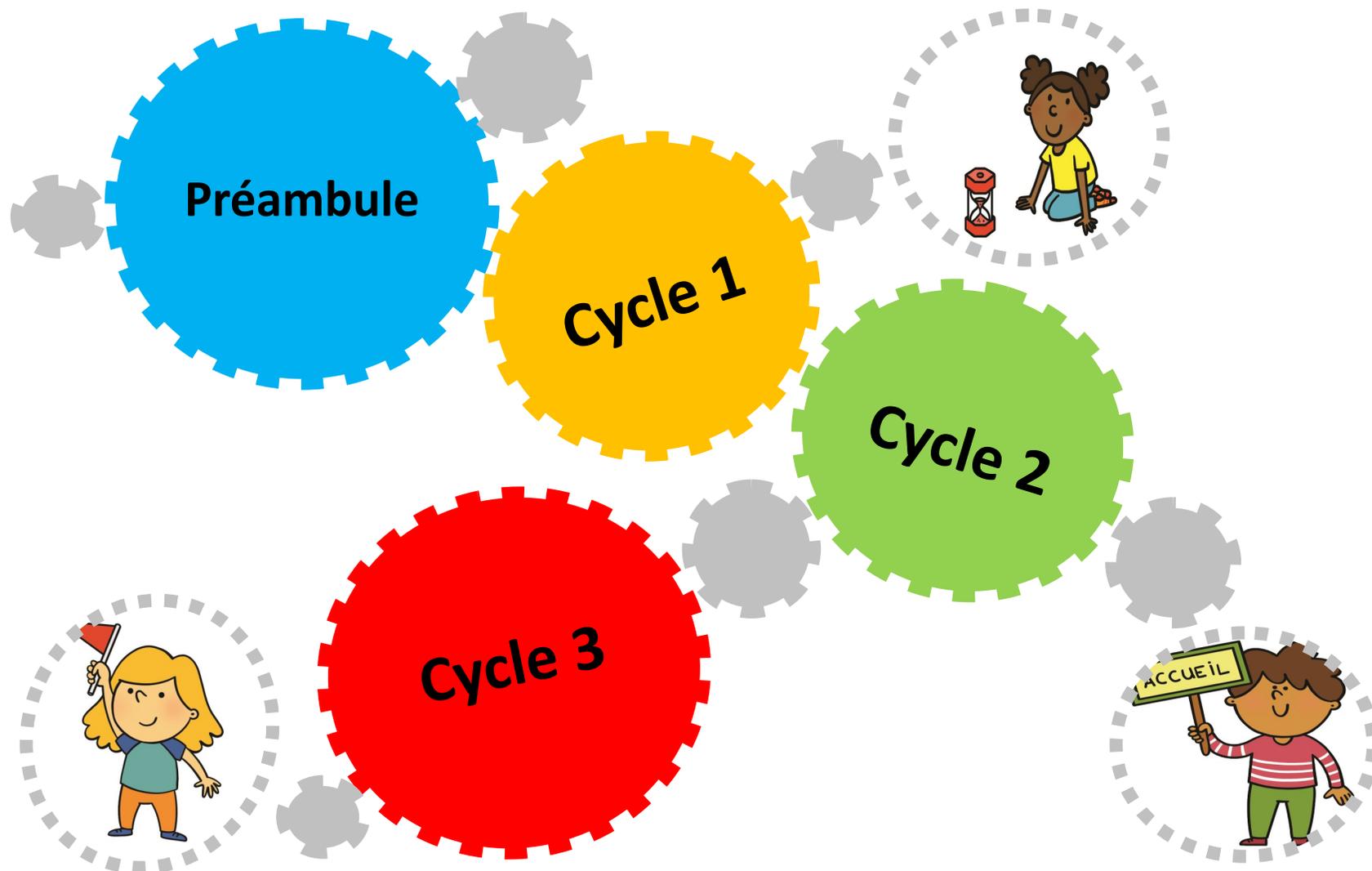


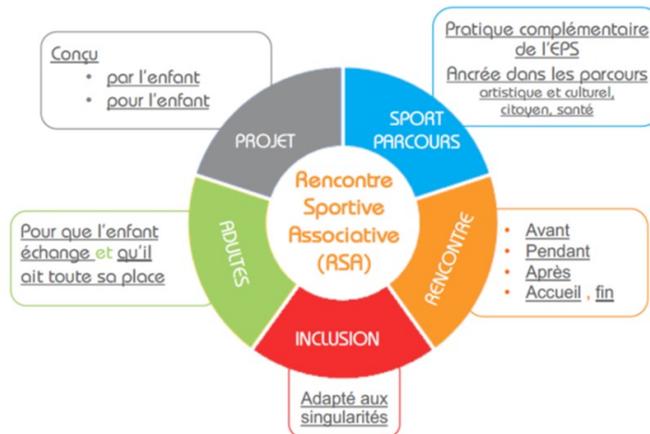
Les rôles sociaux à l'USEP



Les rôles sociaux à l'USEP

Préambule

La Rencontre Sportive Associative, dans toutes ses composantes, suppose l'implication des enfants à travers la tenue de l'ensemble des rôles sociaux liés à l'activité support.



Chaque page comporte deux parties :

- pour l'élève (à gauche) : les tâches à réaliser
- pour l'adulte (à droite) : les compétences ciblées



La fiche de chaque rôle peut être téléchargée en cliquant sur l'image correspondante.



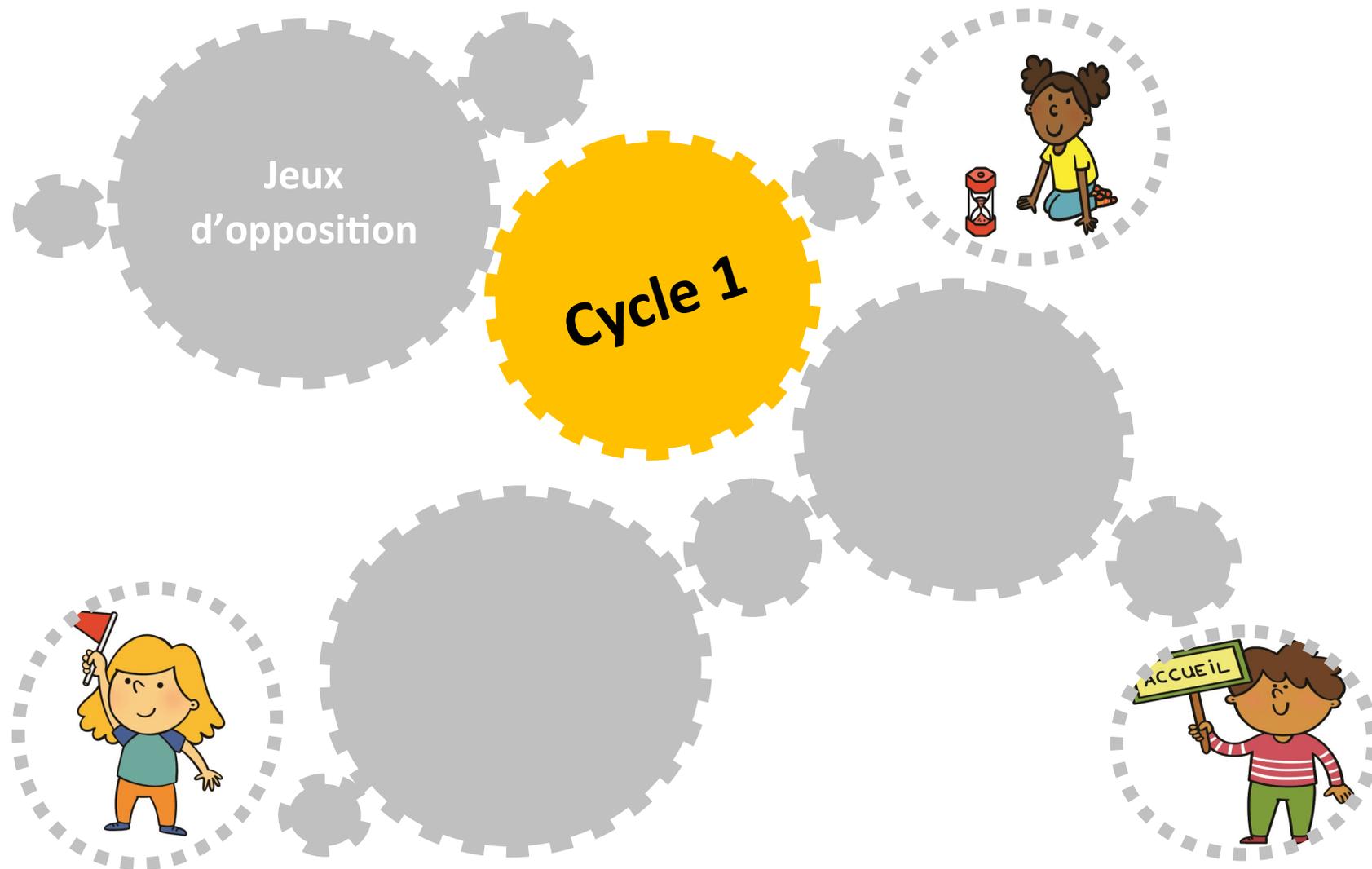
Le logo USEP permet de revenir au précédent sommaire « rouge »

L'appropriation de ces rôles sociaux nécessite une préparation en amont de la rencontre avec les enfants : sur des temps d'éducation physique pour certains, dans le cadre de l'enseignement moral et civique pour d'autres, tout en contribuant à développer des pratiques langagières diverses (écrites, orales) et en utilisant plusieurs outils de communication (papier, audio, vidéo, numériques).

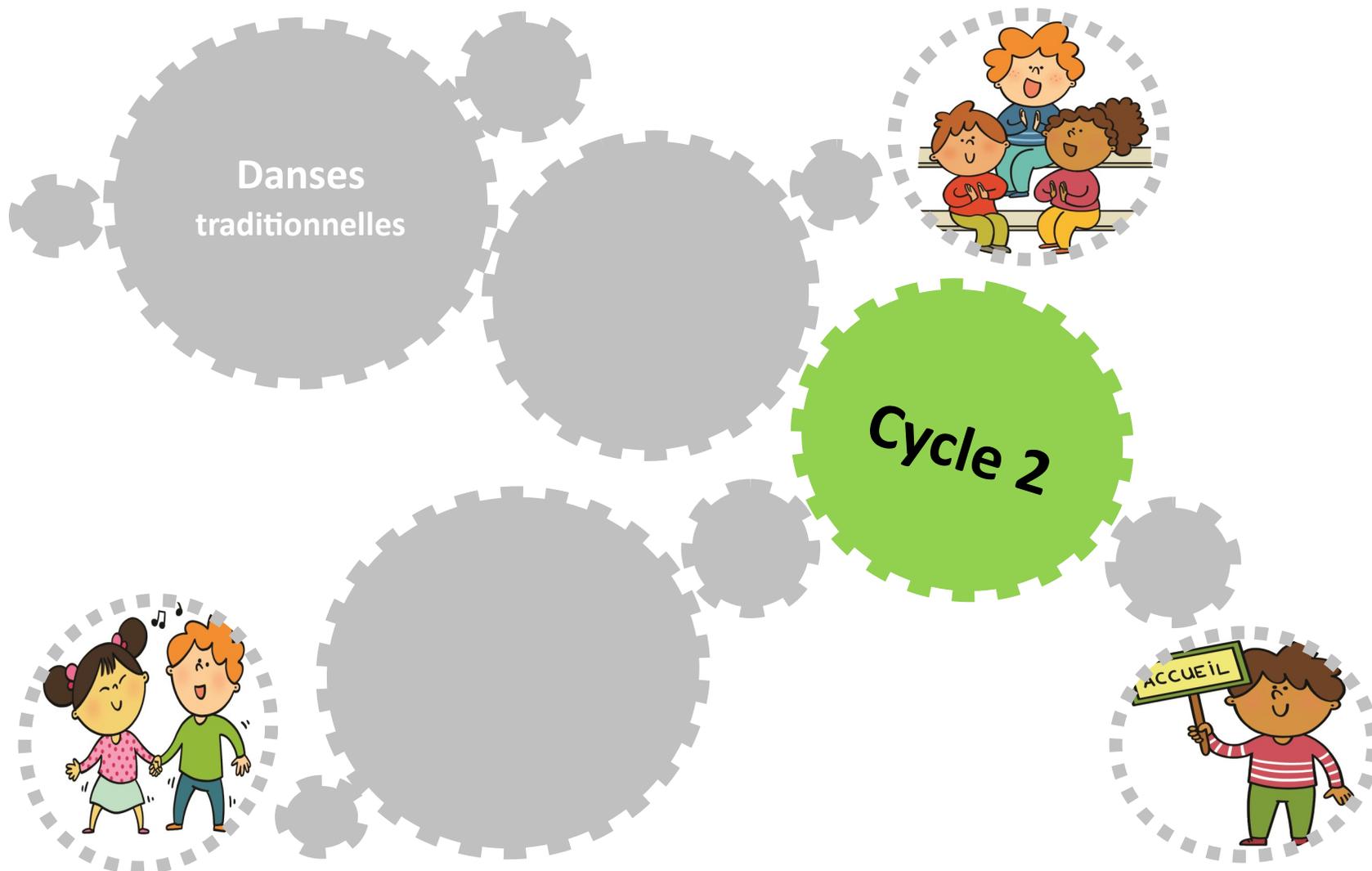
Les rôles sociaux, proposés dans ce document, précisent un certain nombre de tâches pour les élèves en référence aux compétences déclinées.

Celles-ci ne sont pas à mettre en œuvre de manière exhaustive mais à privilégier, à cibler en fonction du format de rencontre choisi, de l'APSA support, des choix pédagogiques opérés ...

Rôles sociaux à l'USEP

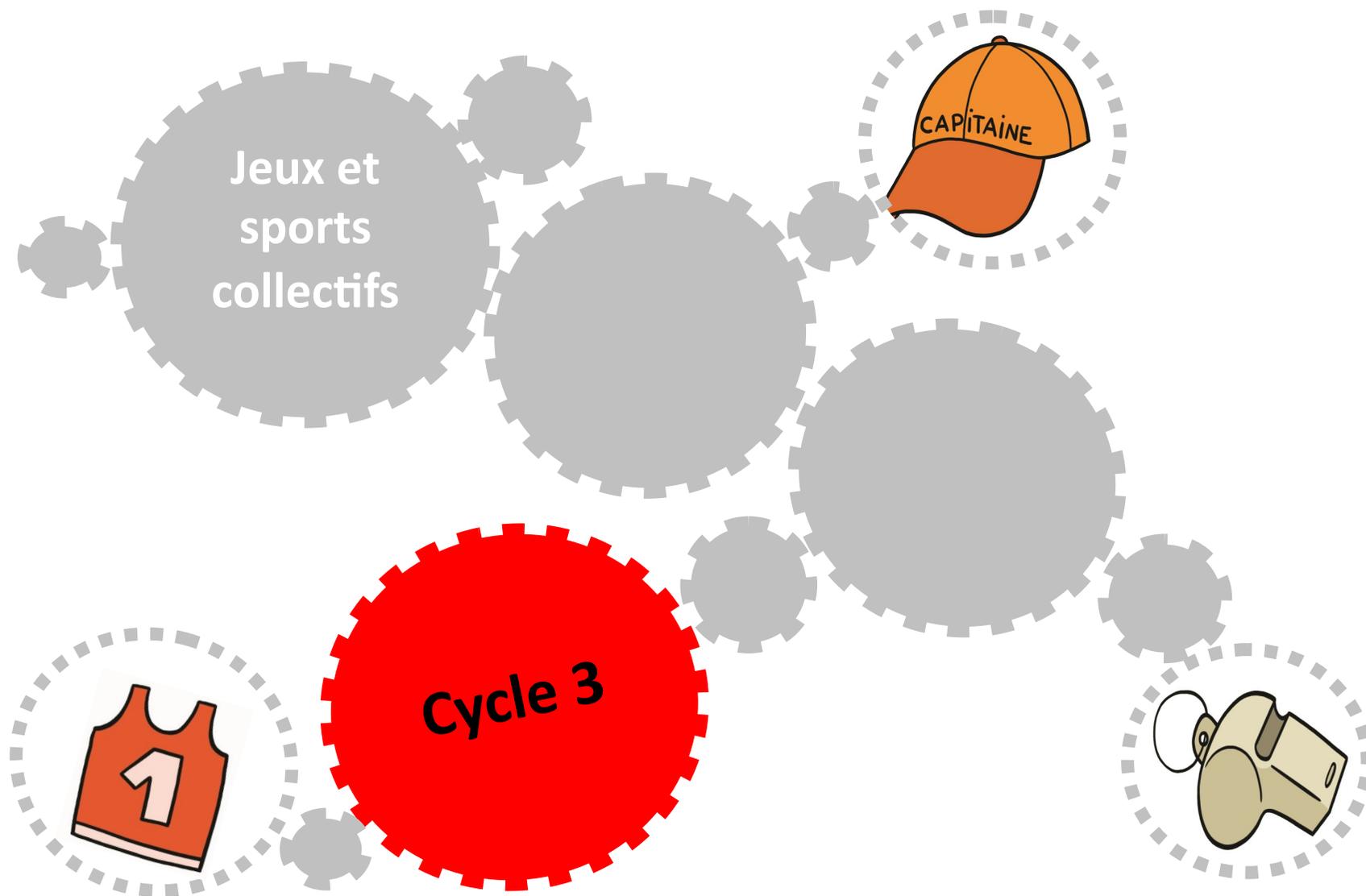


Les rôles sociaux à l'USEP

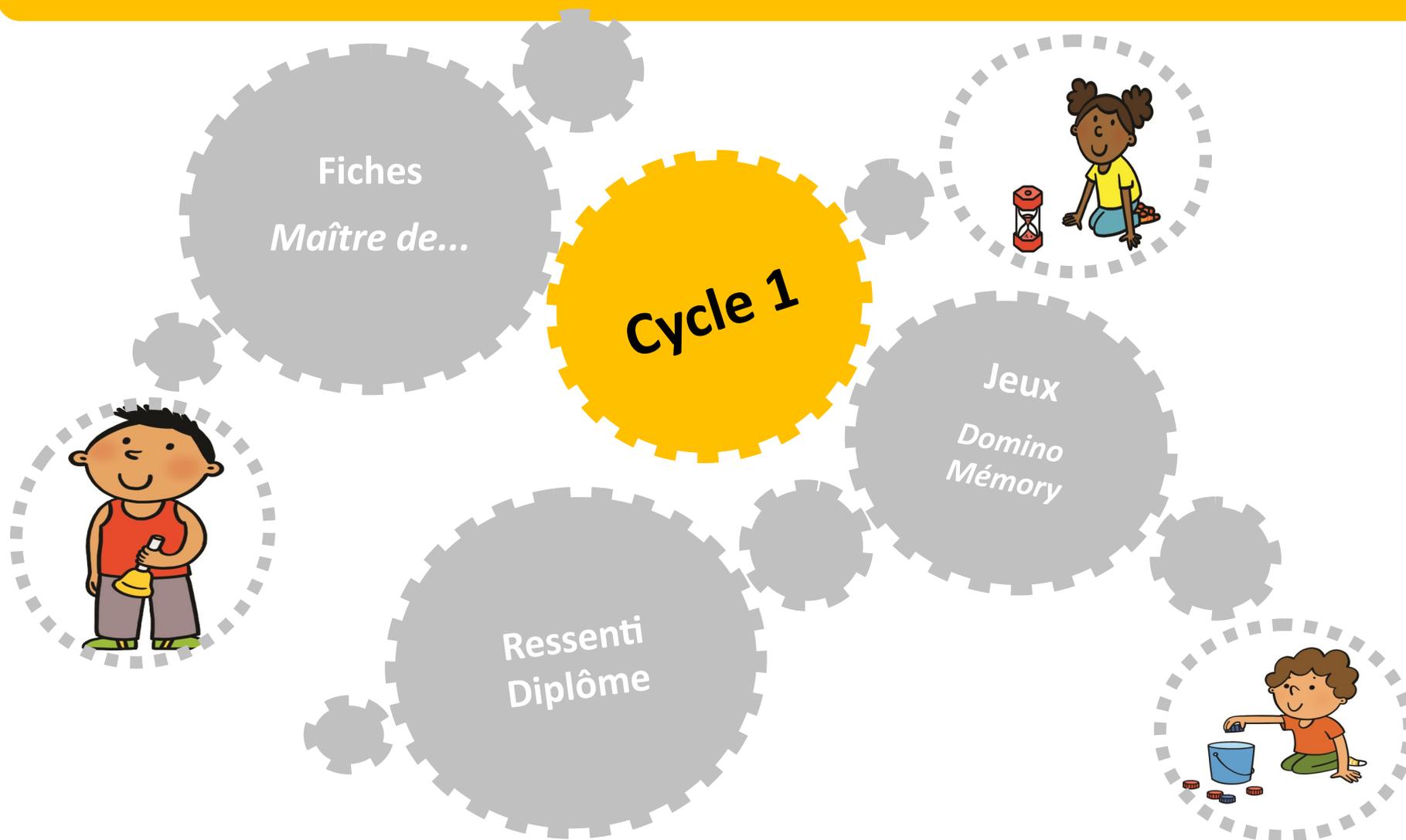




Les rôles sociaux à l'USEP



Les rôles sociaux au cycle 1 : Jeux d'opposition



Opération nationale
Ressource pédagogique

À l'USEP, la maternelle entre en **JEU** !

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

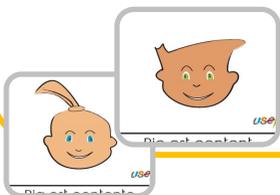
La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.

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.

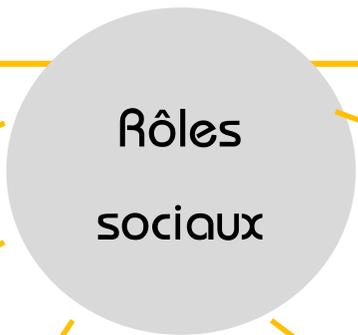


Tenir un rôle d'organisateur USEP fait partie de la pratique de l'activité et ce dès l'école maternelle.
 Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission :

- 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.



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'Éducation 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 sollicitent 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



Je suis joueur



Je mets des vêtements adaptés.



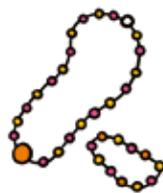
Je ne laisse pas me faire mal.



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.

JE DÉCOUPE LES VIGNETTES

Je suis joueur



AVANT DE JOUER : JE ME PRÉPARE

PENDANT : JE JOUE

JE REPLACE LES VIGNETTES AU BON ENDROIT



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 sollicitent 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 temps



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

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 sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

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

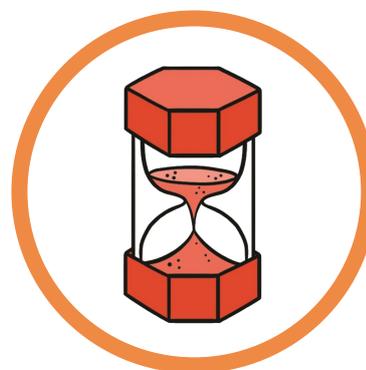
Je suis maître du temps



AVANT : JE ME PRÉPARE

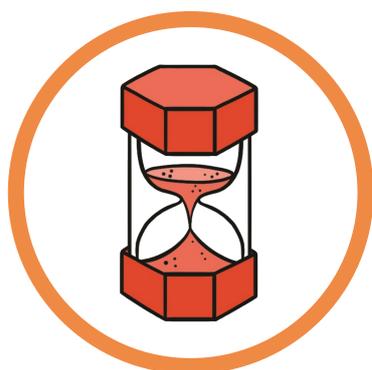


1. Je connais les règles du jeu.



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 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'Éducation 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 sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître le jeu
- Connaître 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

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

**Je suis maître
du matériel**



AVANT : JE ME PRÉPARE



1. Je connais les jeux.

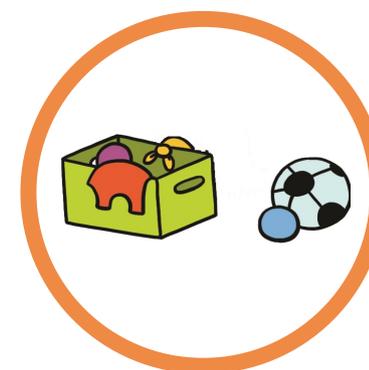


2. Je sais mettre en place et
ranger le matériel.

PENDANT : JE METS EN PLACE LE MATERIEL et LE RANGE



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 affiche

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 sollicitent 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

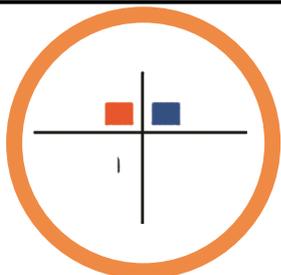


1. Je connais les règles du jeu.

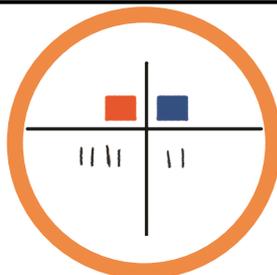


2. Je sais compter les points.

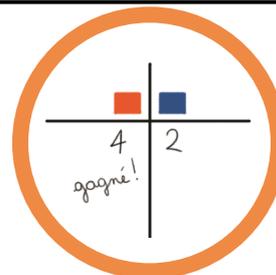
PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS



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



2. Je compte les points.

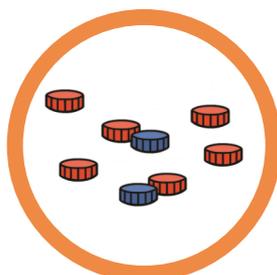


3. Je compare le nombre de
points pour chaque équipe.

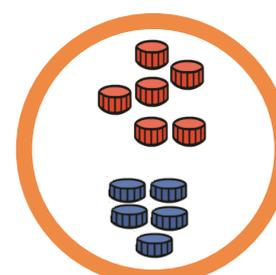
OU



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.

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'Éducation 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 sollicitent 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

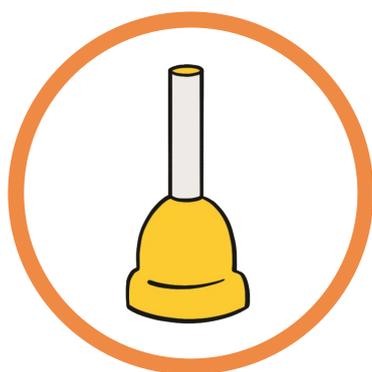


1. Je connais les règles du jeu.



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.



Domino des rôles sociaux

Pourquoi proposer un atelier culturel DOMINO sur une rencontre?

POUR

- S'approprier les différents rôles sociaux
- Offrir un temps de récupération active sur la rencontre
- Développer la concentration et la mémoire visuelle





Ce jeu comprend 21 dominos à découper.



Règles du jeu

- Chaque joueur reçoit jusqu'à 6 **dominos** suivant le nombre de participants:
 - ⇒ 6 dominos à 2 joueurs
 - ⇒ 5 dominos à 3 ou 4 joueurs
- Attention, les **dominos** doivent être distribués face cachée.
- Le reste des **dominos** fait office de pioche (au moins 3 dominos)



- Le domino « double-joueurs »  commence la partie.

Soit il est posé avant de distribuer les dominos, soit c'est le joueur qui le possède qui commence. Dans ce dernier cas, s'assurer qu'il est bien distribué et non dans la pioche.

Mémoire des rôles sociaux

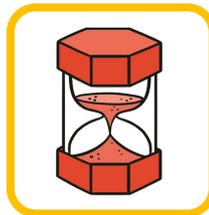
Pour quoi proposer un atelier culturel Mémoire sur une rencontre?

POUR

- S'approprier les différents rôles sociaux et les objets inhérents à leur fonction
- Mettre en place un temps de récupération active sur la rencontre
- Développer la concentration et la mémoire visuelle



Maître du temps



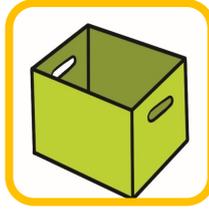
Maître de la marque



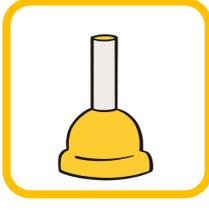
Joueur



Maître du matériel



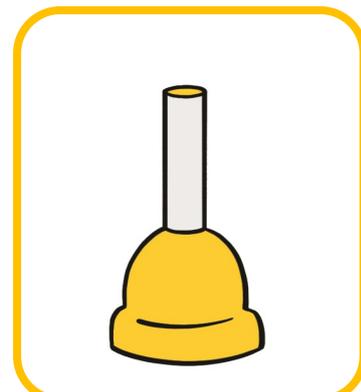
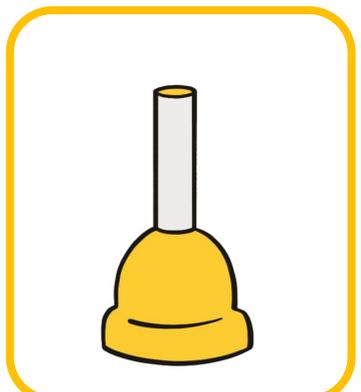
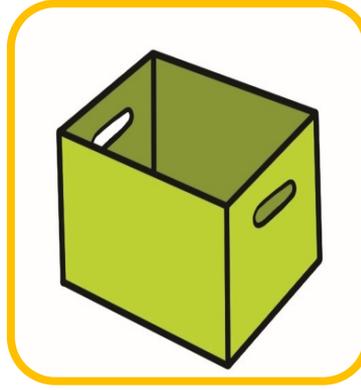
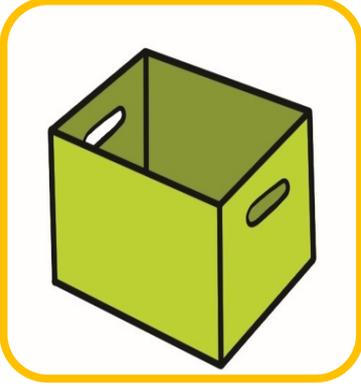
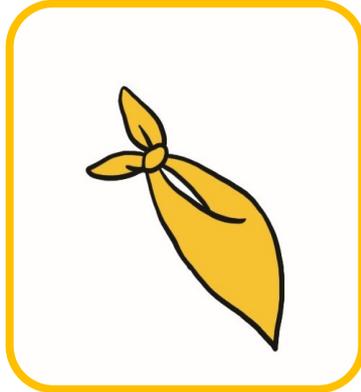
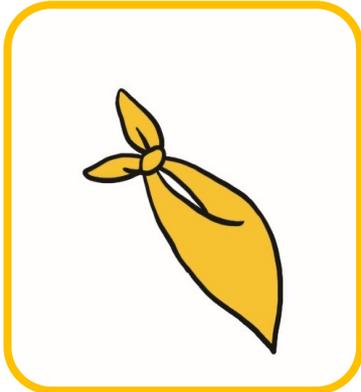
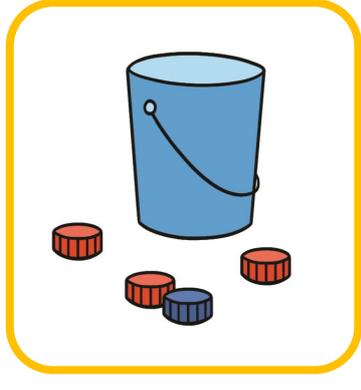
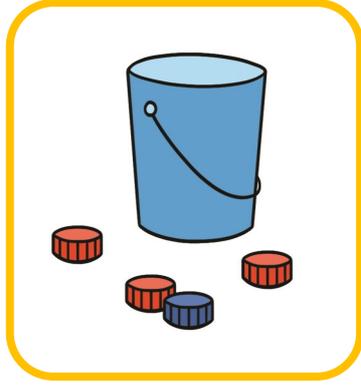
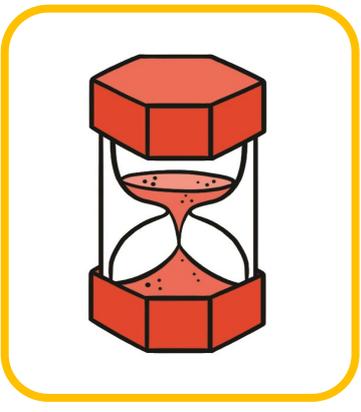
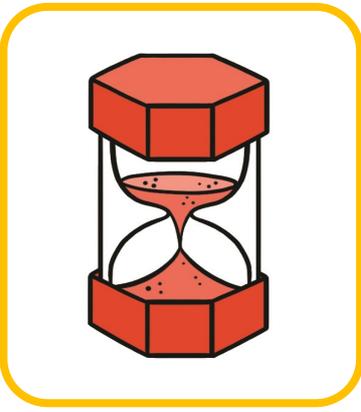
Maître du jeu



Règles du jeu

- Toutes les cartes sont étalées faces cachées.
- Un premier joueur retourne deux cartes.
- **Le joueur gagne si l'image d'un rôle et celle de l'objet associé apparaissent.**
- Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée, à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de jouer.
- Celui qui est attentif se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.
- Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

Ce jeu comprend 10 cartes différentes. Il peut également s'utiliser en doublant chaque image, soit 20 cartes, en fonction du nombre de joueurs.





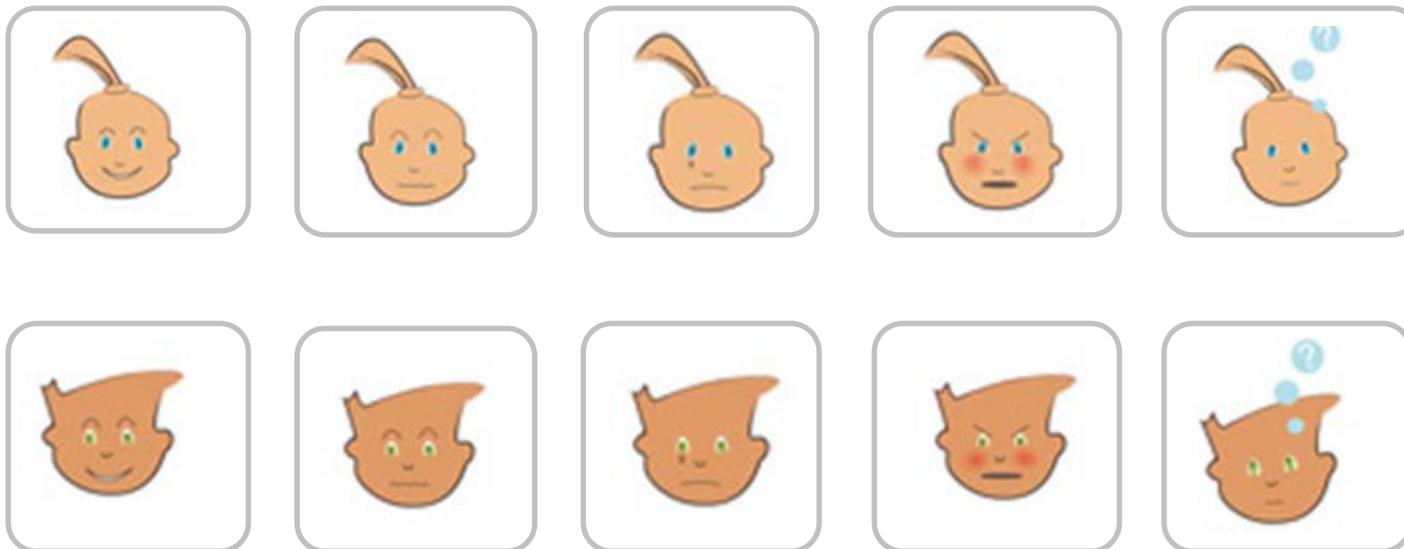
À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

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.

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

J'entoure le(s) rôle(s) que j'ai tenu(s)

Rencontre maternelle
USEP
Jeux d'opposition



Prénom :

Nom :

École :



le/...../.....



Union Sportive de l'Enseignement du 1^{er} degré
3 rue Récamier • 75007 Paris

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

J'entoure le(s) rôle(s) que j'ai tenu(s)

Rencontre maternelle
USEP
Jeux d'opposition



Prénom :

Nom :

École :

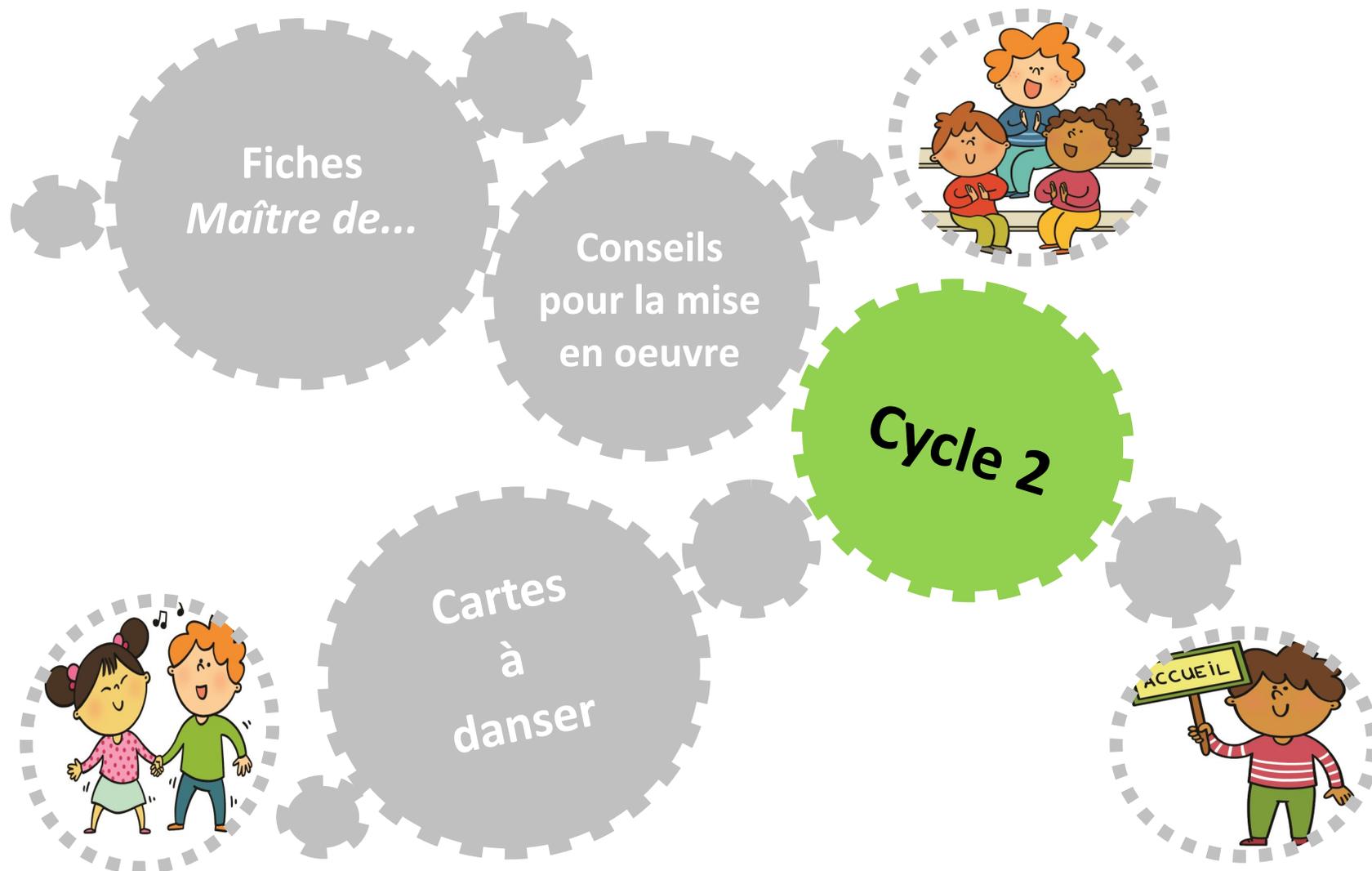


le/...../.....



Union Sportive de l'Enseignement du 1^{er} degré
3 rue Récamier • 75007 Paris

Les rôles sociaux au cycle 2 : danses traditionnelles



Danses traditionnelles

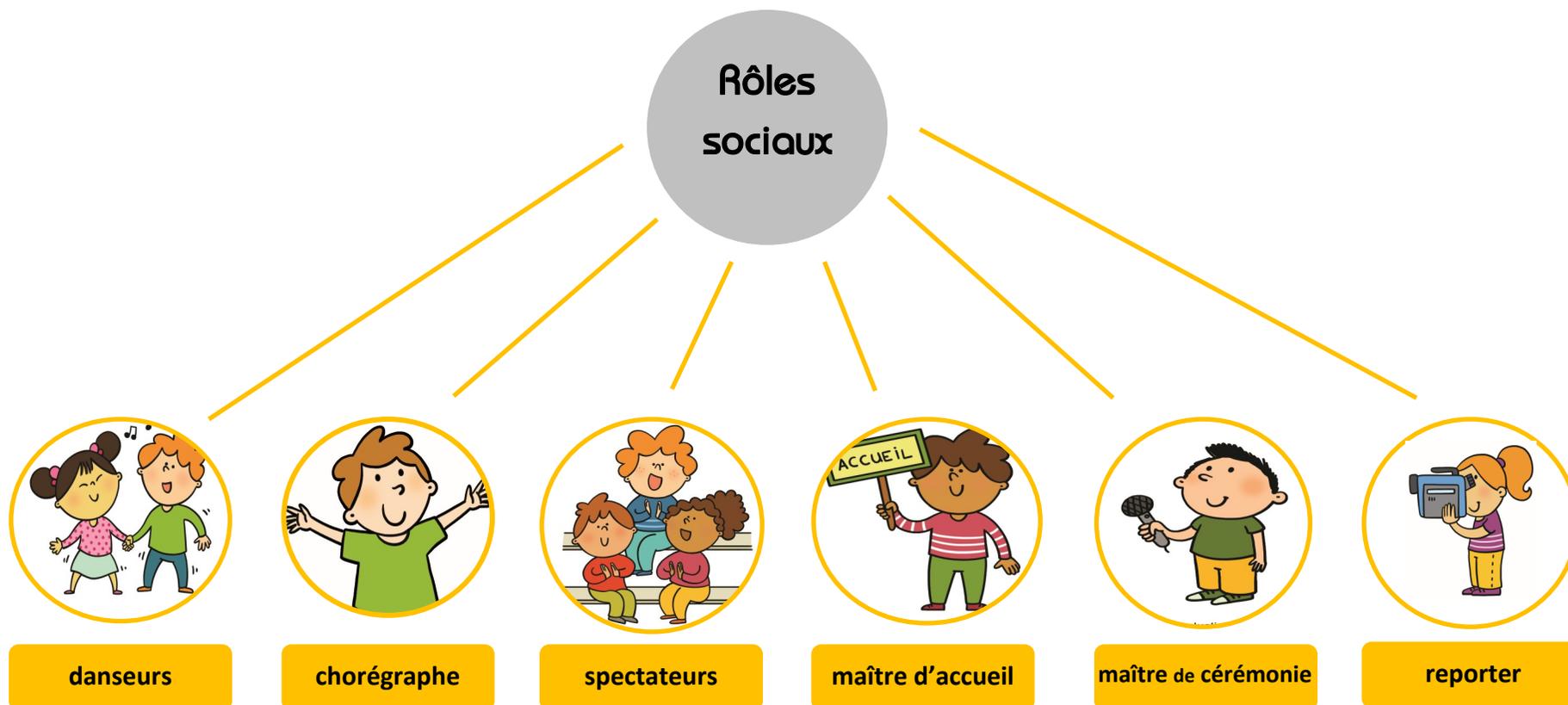
Cycle 2

Pour quoi?

- Pour former un citoyen lucide et autonome, physiquement et socialement éduqué dans le souci du vivre ensemble.

Comment?

- En assumant des rôles sociaux spécifiques aux danses traditionnelles dans le cadre de l'association USEP.



Conseils pour la mise en œuvre des rôles sociaux

Le temps de la rencontre

1. Arrivée sur le site : **Maître d'accueil**
2. Présentation de la rencontre : **Maître de cérémonie**
3. Rituel collectif (danse de mise en train et de clôture de la rencontre) : **Danseur, Danseuse**
4. Présentation et/ou apprentissage de danses de création : **Chorégraphe / Danseur, Danseuse / Spectateur, Spectatrice / Maître de cérémonie**
5. Bal traditionnel : **Danseur, Danseuse / Spectateur, Spectatrice / Maître de cérémonie**
6. *Les P'tits reporters agissent tout au long de la rencontre.*

Rôle et posture de l'adulte accompagnateur

- L'adulte accompagnateur est là pour **assurer la sécurité** physique et affective de chaque enfant.
- Il met à disposition le matériel nécessaire à l'identification des rôles.
- Il connaît chaque rôle pour mieux accompagner l'enfant.
- Il **guide**, rappelle si nécessaire ce que chaque membre de l'association doit réaliser en exerçant son rôle.
- En aucun cas, l'adulte ne fait « à la place de ».
- Il connaît chaque rôle pour mieux accompagner les enfants.

Utilisation des fiches

- Les rôles sociaux sont à introduire progressivement au cours du cycle d'apprentissage mais ils devront tous être préparés pour la rencontre.
- Tous les enfants assurent les rôles de **Danseur, Danseuse / Chorégraphe / Spectateur, Spectatrice** au cours des différentes étapes de l'apprentissage jusqu'à la rencontre.
- Les rôles de **Maître d'accueil / Maître de cérémonie / P'tit reporter** peuvent être répartis entre les différents membres de l'association et assurés par plusieurs enfants.
- Tous les enfants peuvent participer à :
 - ⇒ la rédaction du programme distribué par le Maître d'accueil
 - ⇒ la rédaction des discours du Maître de cérémonie
 - ⇒ la rédaction des questions et le traitement des traces recueillies par les P'tits reporters

EPS

Compétences spécifiques liées aux rôles de **Danseur/spectateur/chorégraphe**

EMC/Education artistique

- **Spectateur** : Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments. Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique.
- **P'tit reporter** : Connaître les différents médias

Langue

- **Maître d'accueil, maître de cérémonie** : dire pour être entendu et compris
- **Maître de cérémonie, P'tit reporter** : Rédiger un texte cohérent, questionner, exprimer un accord, un désaccord...

Chorégraphe

danses traditionnelles



Références aux programmes du **cycle 2**

Champ d'apprentissage : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique.

Objectifs :

- Faire danser une séquence simple d'actions apprise.
- Créer et danser une nouvelle chorégraphie.

Compétences travaillées :

- Utiliser son répertoire d'actions pour apprendre aux autres.
- Synchroniser ses actions avec celles de ses partenaires.
- Adapter la chorégraphie aux phrases musicales.

Apprendre aux autres

Avec mon groupe:

- Je présente la chorégraphie aux enfants d'un autre groupe.
- J'explique la chorégraphie à partir de «*cartes à danser*».
- J'accompagne les apprentis danseurs dans la reproduction de la chorégraphie.

Créer avec de nouveaux camarades sur une musique imposée

Avec mon groupe:

- Je modifie une partie de la chorégraphie ou j'en crée une nouvelle à partir de «*cartes à danser*» ou de photos.
- Je présente notre création à des spectateurs.

Matériel :

- [Cartes à danser](#) : photos ou dessins représentant des figures, des formations, des pas.

SAVOIRS

- Connaître différentes composantes de chorégraphies.
- Repérer les phrases musicales.

SAVOIR FAIRE

- Utiliser les différentes composantes des chorégraphies connues pour en créer de nouvelles.
- Présenter une chorégraphie à d'autres.

SAVOIR ÊTRE

- Engager les autres dans la danse.
- Accepter de se donner à voir.

Danseuse / Danseur

danses traditionnelles



Ma place dans les danses imposées

- Je danse avec de nouveaux camarades qui ont appris la même danse que moi.
- J'apprends la chorégraphie d'un autre groupe.

Ma place dans les danses créées

- Je danse avec des camarades de mon groupe sur une chorégraphie créée.

Identification

- Emplacements définis (spectateurs/danseurs) : matérialisation par affiche.
- Foulards de couleurs différentes (aide à la chorégraphie)

Matériel

- Foulards

Références aux programmes du cycle 2

Champ d'apprentissage : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique.

Objectifs:

- Reproduire une séquence simple d'actions.
- Présenter une action créée en s'adaptant au rythme.

Compétences travaillées :

- Synchroniser ses actions avec celles de ses partenaires.
- Adapter sa chorégraphie aux phrases musicales.
- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.

SAVOIRS

- Repérer les phrases musicales.
- Connaître les chorégraphies.

SAVOIR FAIRE

- S'adapter à son/ses nouveau(x) partenaire(s) pour reproduire une chorégraphie apprise.
- Présenter la chorégraphie créée devant des spectateurs.

SAVOIR ÊTRE

- Accepter de danser avec un /des partenaire(s) d'un autre groupe ou association.
- Accepter de se donner à voir.

Spectatrice, Spectateur

danses traditionnelles



Avant la rencontre :

- Je connais la charte du spectateur qui sera affichée le jour de la rencontre et m'engage à la respecter.

Pendant le spectacle :

- Je suis tourné vers le spectacle : je me concentre, je regarde, j'écoute, ...
- Je respecte le travail des artistes

Après le spectacle :

- J'exprime les émotions ressenties pendant le spectacle.
- Je reconnais et nomme les éléments dansés à partir des fondamentaux de la danse (temps, espace, relation à l'autre) pour donner mon avis.

Identification des espaces

Emplacements définis (spectateurs/danseurs) : matérialisation par affiche.

Point de vigilance: le spectateur doit pouvoir regarder le spectacle dans de bonnes conditions (recul, vision globale, placement...)

Références aux programmes du **cycle 2**

Domaine 1 du socle commun : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

- Favoriser les interactions sociales pour s'exprimer et communiquer en donnant son avis.

Champ d'apprentissage : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique corporelle.

Objectifs:

- Respecter autrui
- Adopter un comportement responsable par rapport à soi et à autrui.

Compétences travaillées :

- Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
- Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique.

SAVOIRS

- Connaître les composantes de la danse (temps, espace, corps, relation à l'autre).
- Identifier et nommer les émotions ressenties.

SAVOIR FAIRE

- Contrôler ses émotions.
- Analyser les composantes de la construction chorégraphique à partir de son vécu.
- Expliquer son ressenti.

SAVOIR ÊTRE

- Accepter de regarder le spectacle en se concentrant et en respectant le travail des artistes.
- Adopter une attitude de spectateur bienveillant et encourageant.

Maître d'accueil

danses traditionnelles



Avant la rencontre :

- Je connais les lieux et le nom des associations USEP participant à la rencontre.

Pendant la rencontre :

- J'accueille chaque association USEP et lui souhaite la bienvenue.
- Je distribue le programme de la rencontre et le plan.
- Je présente aux associations les différents espaces (spectateurs/ danseurs).
- J'accompagne chaque association vers son point de rassemblement.

Après la rencontre :

- Je vérifie que les associations n'ont rien oublié à leur emplacement ou dans le vestiaire.

Identification:

Port d'un accessoire distinctif : chapeau, badge, gilet...

Matériel:

- Programme de la rencontre.
- Plan du lieu (scène, vestiaires, toilettes,...)

Références aux programmes du cycle 2 :

- Pratiquer une forme de discours attendu.
- Se situer dans l'espace.

Objectifs:

- Dire pour être entendu et compris en situation d'adresse à un auditoire.
- Se repérer dans l'espace.

Compétences travaillées :

- Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs.
- Situer des personnes par rapport à des repères spatiaux.

SAVOIRS

- Connaître les différents espaces de la rencontre.
- Connaître le vocabulaire spatial permettant de définir des positions.

SAVOIR FAIRE

- Mobiliser des techniques pour être écouté (intonation, volume de la voix, articulation, posture).
- Se repérer dans l'espace.

SAVOIR ÊTRE

- Être attentif et à l'écoute des autres.
- Respecter les règles de politesse.

P'tit reporter

danses traditionnelles



Avant la rencontre, avec les membres de mon association, je dois assurer les tâches suivantes:

- Inviter la presse locale et/ou des personnalités
- Préparer les questions à poser aux participants.
- Définir le sujet du ou des reportages et prévoir sa forme.
- Apprendre à me servir du matériel dont j'aurais besoin (divers outils numériques)

Pendant la rencontre, je collecte les traces:

- Photos
- Vidéos
- Interviews

Après la rencontre :

- J'organise la trace définie avant la rencontre.
- Je communique (ENT ou blog de l'école, mairie, presse ou radio locale, site départemental et/ou national USEP, ...)

Identification du rôle

- Casquette, chasuble, ... et carte de presse

Matériel :

- Tous les outils nécessaires au reportage

Point de vigilance : Penser aux autorisations pour le droit à l'image de tous les participants (enfants et adultes)

Références aux programmes du cycle 2

Objectif :

- Savoir traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme.

Compétences travaillées :

- Utiliser des outils numériques pour communiquer
- Rédiger un texte cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire.
- Manier la mise en page pour la rédaction de courts textes.

SAVOIRS

- Connaître les différents médias (presse écrite, audiovisuel, internet).
- Connaître les caractéristiques des différents genres d'écrits à réaliser.

SAVOIR FAIRE

- Utiliser les outils numériques de communication.
- Utiliser des outils aidant à la correction.
- Questionner, exprimer un accord, un désaccord, un complément.

SAVOIR ÊTRE

- Adopter une attitude d'observateur.
- Utiliser, à bon escient, les outils du reporter.
- Être responsable de ses publications.
- Être respectueux des participants.

Maître de cérémonie

Danses traditionnelles



AVANT la rencontre :

Avec les membres de mon association,

- Je prépare un discours de bienvenue et un discours de clôture.
- Je crée l'affichette du programme de la rencontre à partir des informations reçues (titres des danses, participants, musiciens, ...)

PENDANT la rencontre :

- Je me présente et je souhaite la bienvenue.
- Je présente les associations USEP participantes.
- Je présente, s'il y en a, les musiciens et les personnalités.
- Je présente les danses communes.
- J'invite un représentant de chaque association USEP à venir présenter sa danse de création.
- Je dis mon discours de clôture.

Identification du rôle

- Signe distinctif (nœud papillon / étole / chapeau...)

Identification de l'emplacement

- Au centre de l'espace scénique

Matériel :

- Micro
- Fiches de préparation (discours - programme...)

Références aux programmes du cycle 2 :

Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire.

Objectif:

- Produire des énoncés clairs en tenant compte de l'objet du propos et des interlocuteurs.

Compétences travaillées:

- Prendre en compte des récepteurs et des interlocuteurs.
- Organiser son discours.
- Mémoriser des textes.
- Lire à voix haute.

SAVOIRS

- Connaître les caractéristiques du discours (saluer, présenter, remercier)

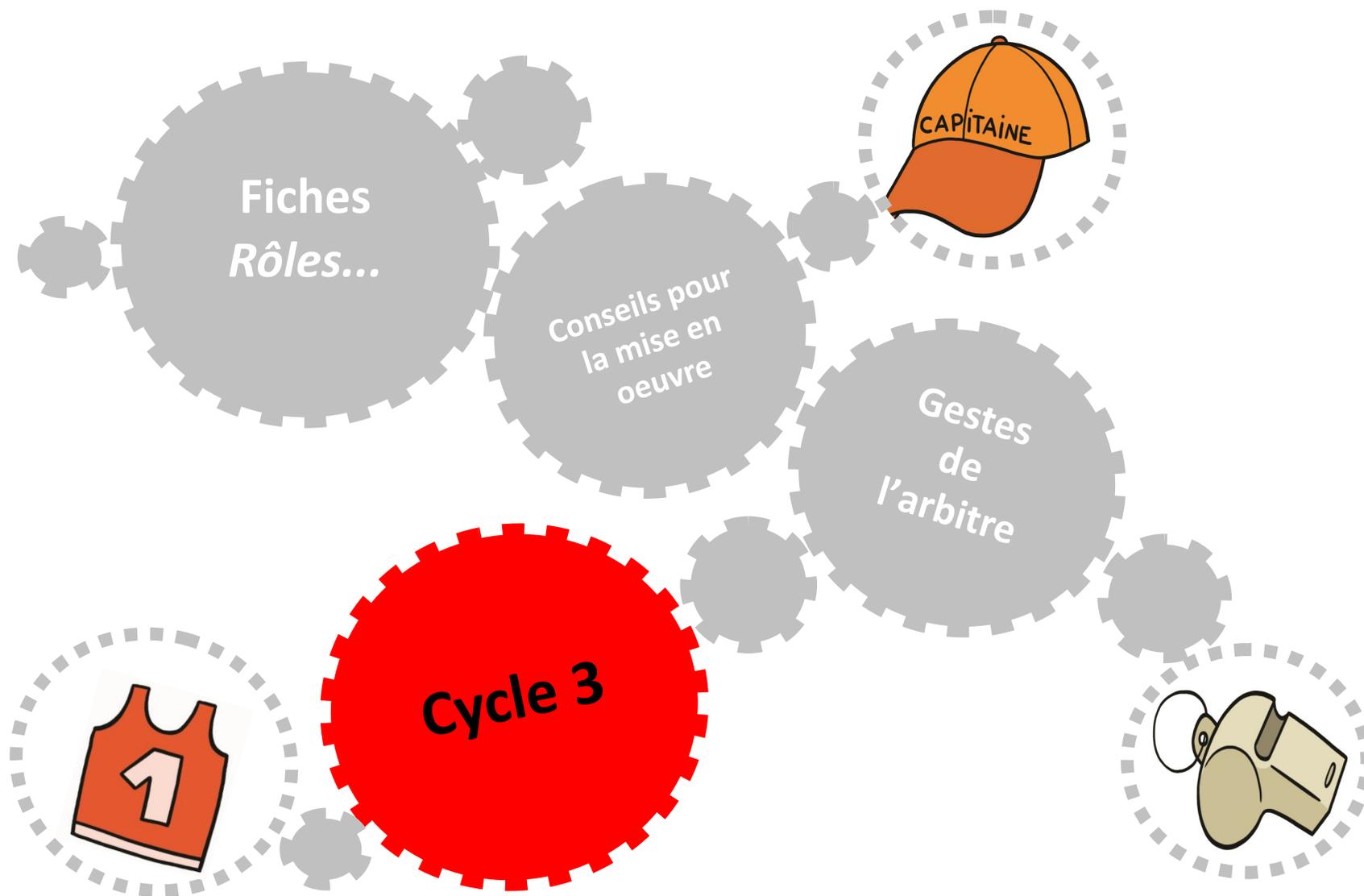
SAVOIR FAIRE

- Dire un discours.
- Mobiliser des techniques pour capter l'auditoire (intonation, volume de la voix, articulation, posture).
- Interagir avec le public.

SAVOIR ÊTRE:

- Accepter de se donner à voir.

Les rôles sociaux à l'USEP



Conseils pour la mise en œuvre des rôles sociaux

La rencontre, les différents temps et rôles associés

Tous les enfants seront amenés à investir les différents rôles sociaux aux cours de cycles d'apprentissage tout au long de l'année.

Sur les 3 temps de la rencontre, l'implication de chacun, en fonction de son rôle, sera différente.

Avant la rencontre : le ou les concepteur(s) en lien avec le ou les responsable(s) de l'organisation matérielle et le ou les reporter(s)

Pendant la rencontre : responsables de la rencontre et du matériel, arbitres, juges, marqueurs, chronomètres, joueurs, capitaines, reporters

Après la rencontre : reporters

Utilisation des fiches

- Certains rôles peuvent s'exercer :
 - à plusieurs pour un même rôle (concepteurs, reporters, joueurs)
 - individuellement (capitaine d'une équipe, chronomètreur ou marqueur)
- Au cycle 3, les enfants peuvent s'appropriier les fiches de manière autonome voire les enrichir, les préciser en fonction des tâches à accomplir.

Rôle et posture de l'adulte accompagnateur

- L'adulte accompagnateur est là pour **assurer la sécurité** physique et affective de chaque enfant.
- Il met à disposition le matériel nécessaire à l'identification des rôles.
- Il connaît chaque rôle pour mieux accompagner l'enfant.
- Il **guide**, rappelle si nécessaire ce que chaque membre de l'association doit réaliser en exerçant son rôle.
- En aucun cas, l'adulte ne fait « à la place de ».
- Il connaît chaque rôle pour mieux accompagner les enfants.

Les programmes - les compétences développées

EPS

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Education Morale et Civique

Acquérir les compétences liées à :

- La sensibilité : soi et les autres
- Le droit et la règle :
- Le jugement
- L'engagement

Français / Les langages pour penser et communiquer

- Comprendre et s'exprimer à l'oral
- Lire
- Ecrire
- Comprendre le fonctionnement de la langue



Jeux et sports collectifs

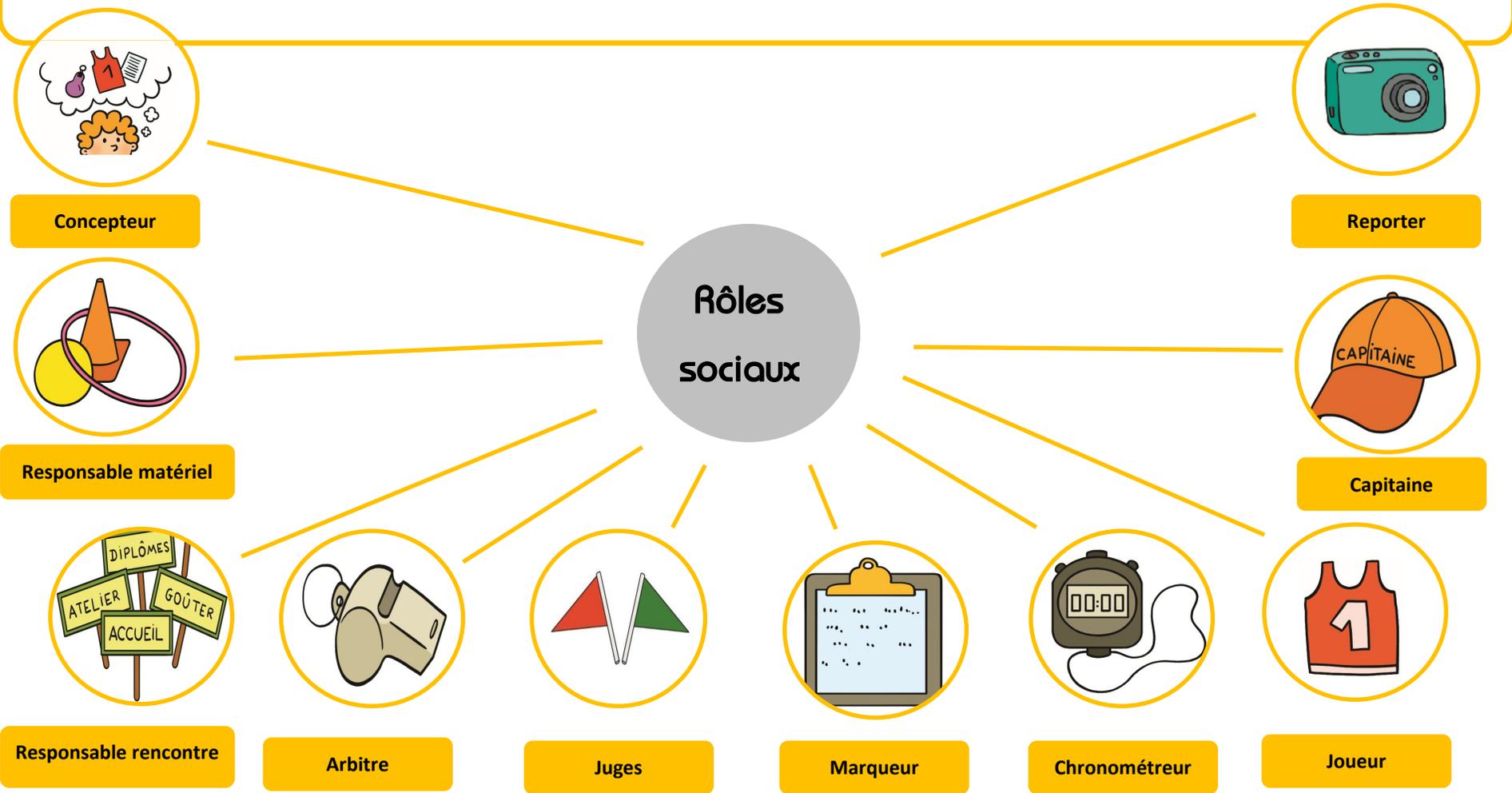
Cycle 3

Pour quoi?

- Pour former un citoyen lucide et autonome, physiquement et socialement éduqué dans le souci du vivre ensemble.

Comment?

- En assumant des rôles sociaux spécifiques aux jeux ou sports collectifs dans le cadre de l'association USEP.



Concepteur de rencontre



Avec les membres de mon association

- Je choisis l'activité physique support de la rencontre.
- Je décide du type de rencontre, des ateliers à créer (de pratique sportive et d'échanges).
- J'adapte les activités pour que tous puissent y participer.
- Je prépare un outil pour valoriser l'esprit sportif.
- Je tiens compte de la sécurité, du développement durable, du bien-être et de la santé.
- Je prévois un « espace-temps » pour les moments officiels et/ou protocolaires (discours d'ouverture, de clôture, d'accueil de personnalités, ...).
- Je repère et je répartis les rôles à tenir (accueil, chronométreur, marqueur, arbitre, ...).

Matériel

- Tableaux, affiches, pancartes, ... pour présenter le projet.

Références aux programmes de l'Education Nationale du **cycle 3**

Objectifs:

- S'engager dans un projet collectif
- Assumer des rôles sociaux

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les types de rencontres sportives (défi collectif, défi coopératif, tournoi, championnat, ...)
- Connaître des adaptations pour que tous puissent participer
- Connaître le lien dépense énergétique et effort physique

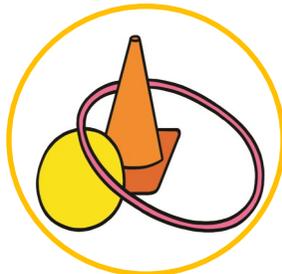
SAVOIR FAIRE

- Réfléchir et décider en groupe
- Choisir en fonction de l'objectif visé (jouer beaucoup, jouer avec ceux de même niveau, ...)
- Prendre la parole devant les autres

SAVOIR ÊTRE

- Oser proposer
- Ecouter autrui
- Prendre part à une discussion
- Justifier un point de vue
- Accepter de se donner à voir

Responsable de l'organisation matérielle



Avec un ou des membres de mon association:

- Je prévois et je délimite les espaces ateliers sur le site de la rencontre.
- Je liste puis réunis le matériel nécessaire à la rencontre.
- Je répartis ce matériel sur le site de la rencontre.
- Je renouvelle le matériel pendant la rencontre si nécessaire.
- Je récupère et range l'ensemble du matériel à l'issue de la rencontre.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »

Matériel

- Sportif : ballons, plots, sifflets, ...
- Organisation : affiches, pancartes, feuilles route et de match, sono, eau, en-cas, ...
- Outils : réglettes, bâche des émotions / de l'effort

Références aux programmes de l'Education Nationale du cycle 3

Objectif:

- Assumer des rôles sociaux

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître l'ensemble du matériel nécessaire pour la rencontre
- Connaître les règles de sécurité
- Connaître des techniques de traçage de terrain

SAVOIR FAIRE

- Construire et utiliser un plan pour organiser l'espace (d'accueil, de jeu, d'ateliers, ...)
- Lister, collecter, répartir et ranger le matériel

SAVOIR ÊTRE

- Être rigoureux
- Assumer des responsabilités
- Affirmer une décision et l'expliquer si nécessaire
- Être attentif à la sécurité

Responsable de la rencontre



Avec un ou des membres de mon association USEP :

- J'accueille les participants.
- Je leur souhaite la bienvenue.
- Je leur explique l'organisation de la rencontre.
- Je leur donne la « feuille de route ».
- Je fais respecter les durées (Ex : rotations,...).
- J'annonce les résultats de la rencontre.
- Je clôture la rencontre.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »

Matériel

- Plan du site, « feuilles de route », chronomètre, mégaphone, sono, sifflet, ...

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif:

- Assumer des rôles sociaux

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître l'organisation de la rencontre

SAVOIR FAIRE

- Être capable d'accueillir, de remercier, ...
- Être capable de communiquer des informations (dont les résultats)
- Être capable de prendre la parole devant un groupe
- Utiliser le matériel

SAVOIR ÊTRE

- Être bienveillant, à l'écoute
- Assumer ses responsabilités
- Affirmer une décision et l'expliquer si nécessaire

Arbitre



- J'invite les équipes à se saluer (début, fin de rencontre).
- Je fais respecter les règles (de jeu, de sécurité).
- Je signale les fautes et les explique.
- J'effectue les gestes codifiés.
- Je tiens compte des interventions des juges qui me secondent.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »

Matériel

- Sifflet, cartons d'avertissement, ...

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif:

- Assumer des rôles sociaux : ex arbitre

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu, de sécurité
- Connaître les critères de réalisation, de validation
- Connaître les gestes codifiés

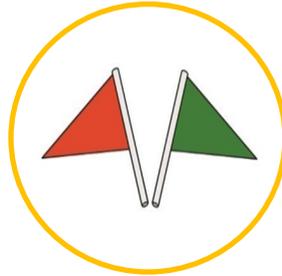
SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Se déplacer pour suivre les actions de jeu
- Intervenir sans hésitation (siffler et réaliser les gestes à bon escient) et informer le ou les marqueurs
- Prendre une décision entre arbitre et juges

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités avec bienveillance
- Être neutre et loyal
- Affirmer une décision et l'expliquer si nécessaire
- Être capable de prendre des décisions dans l'action

Juge(s) de touche et/ou de marque



- Je signale les sorties, les hors-jeux, les « buts ».
- J'effectue les gestes simples codifiés.
- Je communique avec l'arbitre.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »

Matériel

- Drapeau vert et/ou rouge.

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif:

- Assumer des rôles sociaux

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux sorties, aux remises en jeu, aux « buts »
- Connaître les gestes codifiés

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Se déplacer pour suivre les actions de jeu
- Intervenir sans hésitation (réaliser les gestes à bon escient)

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités
- Être neutre et loyal
- Affirmer une décision et l'expliquer si nécessaire
- Être capable de prendre des décisions dans le feu de l'action

Marqueur



Avec un membre de mon association :

- Je tiens la feuille de marque et/ou le panneau des scores.
- Je comptabilise les points gagnés.
- Je renseigne le document valorisant l'esprit sportif avec l'arbitre et les juges.
- J'annonce clairement, à la fin du jeu, le score de chaque équipe.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »
- Emplacement : table de marque

Matériel

- Table, feuille de marque, panneau de scores, stylo

Références aux programmes de l'Education Nationale du **cycle 3**

Objectif:

- Assumer des rôles sociaux
- Utiliser des outils pour observer, évaluer et modifier ses actions

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu
- Connaître les gestes de l'arbitre et des juges
- Connaître les outils de prise en compte du score

SAVOIR FAIRE

- Traduire à bon escient les gestes de l'arbitre en point(s)
- Tenir la feuille de marque
- Annoncer, à haute voix, un résultat

SAVOIR ÊTRE

- Rester attentif au déroulement du jeu
- Assumer ses responsabilités
- Être neutre, loyal
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

Chronométreur



- Je signale le début et la fin du jeu.
- Je mesure le temps de jeu avec un chronomètre.

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »
- Emplacement : table de marque

Matériel

- Chronomètre

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif:

- Assumer des rôles sociaux

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles relatives aux durées de jeu
- Connaître les gestes de l'arbitre

SAVOIR FAIRE

- Utiliser un chronomètre.
- Annoncer la fin du jeu à l'arbitre

SAVOIR ÊTRE

- Assumer ses responsabilités
- Être neutre, loyal

Joueur



Rôles

- Je porte la tenue adaptée à l'activité.
- Je salue, au début et à la fin du match, mes adversaires.
- Je m'engage dans l'action en gérant mes efforts.
- Je m'oppose, je coopère selon le jeu.
- Je respecte les règles du jeu.
- Je respecte les règles de sécurité.
- Je respecte les décisions de l'arbitre.
- Je respecte mes partenaires et mes adversaires.

Identification

- Chasuble de son équipe

Matériel

- Selon l'activité : ballon, disque, crosse, ...

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectifs :

- S'engager dans une activité sportive collective
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des joueurs

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu, de sécurité
- Connaître les critères de réalisation, de validation
- Se connaître et connaître ses capacités
- Connaître la tenue adaptée à l'activité

SAVOIR FAIRE

- Respecter les règles du jeu et celles de sécurité
- Respecter l'organisation de la rencontre
- S'hydrater régulièrement

SAVOIR ÊTRE

- Être responsable
- Être capable de reconnaître son erreur
- Être capable de gérer ses émotions et d'accepter le résultat
- Être respectueux de ses pairs (manifester le respect des autres dans son langage et son attitude)

Capitaine



- J'observe les comportements des joueurs.
- Je donne les conseils de jeu.
- Je veille au respect des joueurs et des arbitres.
- Je motive mes coéquipiers.
- Je m'assure de la cohésion de l'équipe.
- Je suis l'interlocuteur de l'arbitre.
- J'assure les changements des joueurs.

Identification

- Chasuble de la couleur de son équipe - Casquette ou brassard de capitaine

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectif:

- Assumer des rôles sociaux.
- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des joueurs

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Lire le jeu
- Connaître des comportements à valoriser ou à éviter.

SAVOIR FAIRE

- Respecter les règles du jeu et celles de sécurité
- Respecter l'organisation de la rencontre.
- Communiquer avec les joueurs (sur les comportements, sur les changements)
- Communiquer avec l'arbitre

SAVOIR ÊTRE

- Faire respecter les décisions
- Être « juste »

Reporter



Avec des membres de mon association

- Je détermine le sujet de mon reportage (déroulement de la rencontre ou thème particulier).
- Je prévois la forme de la trace (article, reportage photos ou vidéo, audio).
- Je peux préparer des questions à poser aux participants (enfants et adultes).
- Je mène les interviews au cours de la rencontre.
- Je photographie ou je filme pour illustrer le sujet choisi.
- Je réalise mon support de communication.
- Je communique, en amont et en aval, de la rencontre : panneau de l'association, presse ou radio locale, site USEP, site de l'école ou de la commune, ...

Identification

- Chasuble, casquette, tee-shirt, brassard, gilet... de la couleur des « organisateurs »
- Carte de presse

Matériel

- Carnet et crayon, tablette, enregistreur audio, ordinateur, appareil photos, caméra, ...

Points de vigilance : droit à l'image

Références aux programmes de l'Éducation Nationale du **cycle 3**

Objectifs:

Utiliser la langue, les outils numériques pour communiquer à l'oral et à l'écrit

- Connaître les caractéristiques principales des différents genres d'écrits à réaliser
- Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées

Autonomie et responsabilisation



SAVOIRS

- Connaître l'ensemble de la rencontre et le contexte
- Connaître les différents médias

SAVOIR FAIRE

- Prendre des notes, des photos, filmer, enregistrer
- Questionner des participants
- Rédiger des écrits variés
- Communiquer
- Utiliser les outils numériques

SAVOIR ÊTRE

- Adopter une attitude d'observateur
- Utiliser, à bon escient, les outils du reporter
- Être responsable de ses publications
- Être respectueux des participants