



USEP 89



2023/2024



Fédération sportive scolaire de
la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

PROGRAMME FORMATION



Accueil



Kinball à l'école



Présentation USEP 89



Le tchouk ball à l'école



Des docs USEP

LES TEMPS DE LA MATINÉE



Présentation du programme de la journée

Pratique du Kinball dans le gymnase

Pause

Retour sur la pratique de l'activité Kinball

Que disent les programmes ?

Proposition de cycle



TEMPS DE PRATIQUE KIN-BALL

Rdv dans le Gymnase dans 5 min



POURQUOI S'AFFILIER ?



Pour la classe et l'école



Pour l'enfant



Pour l'enseignant



Pour les parents

MATERIELS

RENCONTRES

**DOCUMENTS
PEDAGOGIQUES**

CONVIVIALITE

ECHANGE/PARTAGE



LES TARIFS



AFFILIATION de l'association : 15,15€
+ 10,00€ (par classe supplémentaire)



LICENCE Adulte : 18,35€



LICENCE Enfant Cycle 1 : 7,25€



LICENCE Enfant Cycle 2 et 3 : 7,55€



L'EQUIPE USEP 89

Le Comité Directeur USEP 89

9 élus + 4 membres de commission

Charly GONZALEZ

Délégué Pôle Sportif

Germain COQUARD

Chargé de mission pour l'inspection académique

Pierrick Dussault

Délégué USEP

Jemâa LAAZIBI

Secrétaire Comptable

Chloé ROUANET

Educateurs Sportifs UFOLEP av »c des missions USEP

Romain LOPES

Cédric CHEVALIER

Estéban MACON

Maëckaël CARABIN

Chloé Gautreau

Apprenti éducatrice sportive en formation

Cassandra Louvriot

Volontaire service civique en formation

SITE USEP 89

<https://yonne.comite.usep.org/>



Comité Usep de l'Yonne

Le sport scolaire de l'école publique

- [Usep89](#)
- [Affiliation](#)
- [Evènements](#)
- [Rencontre 2022/2023](#)
- [Séquences D'EPS](#)
- [Formations](#)
- [L'Usep](#)
- [Nos activités](#)
- [Actualités](#)

Bonne rentrée !

La campagne d'affiliation est ouverte.

Tous les documents sont ici



Le sport scolaire de l'École publique

FACEBOOK USEP 89



Page Boîte de réception Notifications 3 Statistiques Outils de publication Paramètres Aide ▾

Le sport scolaire de l'École publique

USEP 89
@usepYonne

Accueil
À propos
Évènements

J'aime déjà ▾ Déjà abonné(e) ▾ Partager ... Envoyer un message ✍

TWITTER USEP 89

Accueil À propos Recherche sur Twitter

USEP89
@USEP_89
Inscrit en avril 2016
57 Photos et vidéos

USEP89 a retweeté
Claire Bren @Claire_BREN · 1 févr.
Joyeux 80ème anniversaire @usepnationale ! L'USEP c'est : 800 000 enfants pratiquant le sport scolaire à l'école publique. 35 000 rencontres sportives par an et un formidable vecteur d'apprentissage ! Rendez-vous au congrès des enfants de l'USEP le 23 juin 2019 @FranceOlympique

BULLETIN DE RENTRÉE



USEP YONNE

Le Sport Scolaire de l'École Publique

2023- 2024

L'USEP, c'est PLUS d'EPS !



Le sport scolaire de l'École publique



PERIODE 1 :

- **Rugby** : rencontres les 17 et 20 octobre 2023
Inscription obligatoire avant le 18 septembre

PERIODE 2 :

- **Semaine de la laïcité** : semaine du 4 au 8 décembre 2023

PERIODE 3 :

- **Danse** : intervention dans les écoles (si participation au spectacle de fin de cycle).
ou
- **Athlétisme** : intervention dans les écoles

PERIODE 4 :

- **Orientation** : rencontre ateliers, jeux et course d'orientation.

PERIODE 5 :

- **P'tit tour à pied – Rando contée** : date en juin à déterminer
- **Journée Olympique** : semaine du 17 au 21 juin 2024

LES RENCONTRES DÉPARTEMENTALES

CYCLE 1
CYCLE 2
CYCLE 3



LA PRATIQUE DU KINBALL

Retour sur les 3 activités proposées

Quelles compétences sont mises en jeu ?

Réalisable avec sa classe ?

Que disent les programmes ?

LA PRATIQUE DU KINBALL



Activité 1 :

Cycle 1

Situation 1 : Souris-Kin	
<i>Organisation</i>	Joueurs répartis en 2 groupe = 1/3 de chats et 2/3 de souris
<i>But du jeu</i>	Les souris sont accrochées 2 par 2 et les chats doivent les toucher en faisant rouler le ballon, elles peuvent se délivrer en touchant le ballon passant à proximité
<i>Variantes</i>	Modifier la taille du terrain, le nombre de chats, le nombre de ballons, le nombre de souris...
Situation 2 : Tournez-Kin	
<i>Organisation</i>	2 cercles concentriques, joueurs face à face= couloir en forme de couronne
<i>But du jeu</i>	Faire tourner le ballon au sol avec les mains sans qu'il ne sorte du couloir
<i>Variantes</i>	Faire tourner le ballon sans qu'il ne sorte du couloir en l'air avec le corps sans les mains en l'air avec les mains assis avec les pieds en l'air

QUE DISENT LES PROGRAMMES ?



Les enjeux essentiels de cet objectif

Cycle 1

Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à **collaborer, coopérer, s'opposer** individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.

Les différents attendus en fonction des âges

TPS/PS	Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.
MS	Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.
Les attendus fin de GS	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.



LA PRATIQUE DU KINBALL



Activité 2 :

Cycle 2

<i>Objectif</i>	Transporter le ballon/lancer le ballon
Situation 1 : ballon relais+variantes	
<i>Organisation</i>	Terrain de handball 2 groupes face à face de part et d'autre du terrain élèves répartis en doublettes 1 ballon
<i>But du jeu</i>	Transporter le ballon à deux et le transmettre à la doublette d'en face. Critère de réussite : nombre de traversées réussies sans faire tomber le ballon
<i>Règles</i>	Pas de transport seul
<i>Variantes</i>	<u>Espace</u> : Traverser en diagonale Introduire des obstacles fixes ou mobiles Zone pour lancer le ballon <u>Temps</u> : limiter la durée de traversée (moins de..) <u>Joueurs</u> : position d'attente de l'équipe (assis, couchés.) pour une coordination déplacement/réception <u>Règles</u> : pas de transport seul (sol+mur)

QUE DISENT LES PROGRAMMES ?



Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Cycle 2

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p>	<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>



LA PRATIQUE DU KINBALL

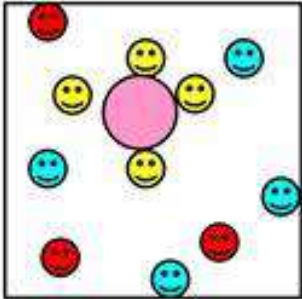


Activité 3 :

Cycle 3

SITUATION D'APPRENTISSAGE « Annoncer » - Proposition 2 : Le Kin dos tourné

Objectif : Effectuer correctement l'annonce : faire intégrer l'ordre «Omnikin + couleur » avant la frappe.

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Trois ou quatre équipes de 4 joueurs. Dédoubler le dispositif pour que toute la classe soit en activité. Une équipe se place au centre du terrain, position ballon gelé. Les joueurs des autres équipes sont répartis sur le terrain. L'enseignant veillera à ce que toutes les équipes soient appelées.</p> <p>« Le frappeur se place dos au ballon, fait son annonce complète « omnikin + couleur », puis se retourne pour frapper le ballon. L'équipe appelée doit alors récupérer le ballon, se déplacer pour se positionner au centre, puis geler le ballon. Le dernier joueur est le frappeur. »</p> <p>« L'équipe marque 1 point à chaque action complète réussie (réception du ballon, le geler et annoncer correctement avant de frapper) ».</p> <p>Les points sont totalisés au sein des dispositifs : coopération entre les équipes sur un même terrain, opposées à l'autre demi-classe.</p>	<p><u>Buts progressifs :</u></p> <p>Etablir le record d'échanges au sein de l'équipe.</p> <p>Puis</p> <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse.</p>	<p>Un terrain carré de 12 m x 12 m. 3 ou 4 équipes de 4 joueurs distinguées par des dossards de couleurs différentes. 1 ballon. Auto-arbitrage. Ce schéma représente le dispositif pour l'équipe 1 : il est dédoublé pour l'équipe 2.</p> 	<p>Mon équipe « réceptionne + annonce + Lance » correctement 3 fois sur 4.</p> <p>Puis mon équipe marque 3 fois sur 4 tentatives.</p>

QUE DISENT LES PROGRAMMES ?



Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

- En situation aménagée ou à effectif réduit,
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Cycle 3



Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</p> <p>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Se reconnaître attaquant/défenseur.</p> <p>Coopérer pour attaquer et défendre.</p> <p>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</p> <p>S'informer pour agir.</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p>

LES TEMPS DE L'APRÈS MIDI



Pratique du Tchouck ball dans le gymnase

Pause

Retour sur la pratique de l'activité Tchouk ball

Que disent les programmes ?

Proposition de cycle

Des docs intéressants



TEMPS DE PRATIQUE TCHOUKBALL

Rdv dans le Gymnase dans 5 min

LA PRATIQUE DU TCHOUKBALL



Retour sur les 3 activités proposées

Quelles compétences sont mises en jeu ?

Réalisable avec sa classe ?

Que disent les programmes ?

LA PRATIQUE DU TCHOUKBALL

Activité 1 :

ATELIER 2

LA CHAÎNE DES POMPIERS

 20 min

Matériel : ballons, cerceaux, plots pour représenter la maison
 Espace :
 But : Se déplacer
 Temps : 20 minutes

NIVEAU 

Objectif : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
 Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

But du jeu : les pompiers placés en chaîne doivent éteindre le feu de la maison le plus vite possible= acheminer les ballons le plus vite possible.

Descriptif du jeu



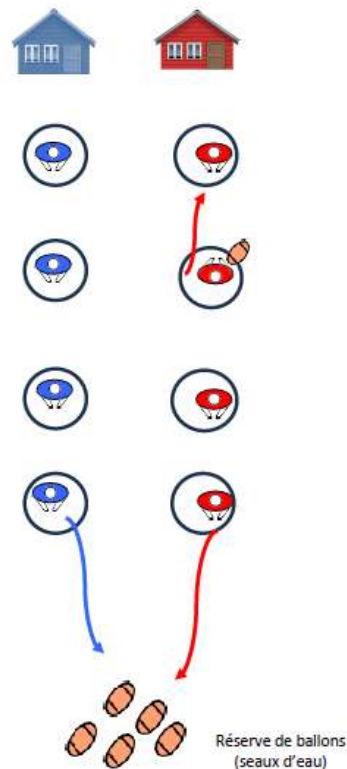
La partie se termine quand il n'y a plus de ballons dans la réserve

Consignes : donner dans la main le ballon.

Le 1^{er} pompier court chercher un seau d'eau puis le donne au 2^{ème} puis le donne au 3^{ème} pompier etc....

Variantes :

- Changer de places
- Mettre un nombre de ballons par équipe
- Se faire des passes
- augmenter ou diminuer la distance entre chaque cerceau.
- mettre en place 1 adversaire sur le tracé.
 - faire évoluer le tracé : tout droit, en zigzag, en demi-cercle...



QUE DISENT LES PROGRAMMES ?



Les enjeux essentiels de cet objectif

Cycle 1

Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à **collaborer, coopérer, s'opposer** individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.

Les différents attendus en fonction des âges

TPS/PS	Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.
MS	Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.
Les attendus fin de GS	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.



LA PRATIQUE DU TCHOUKBALL

Activité 2 :



Passe à 5/10 orientée	
Durée : 10min	Objectif : Se déplacer et se placer judicieusement sur un terrain.
<p><i>But à atteindre</i> : Réaliser 5 ou 10 passes consécutives.</p> <p><i>Organisation</i> : 2 équipes.</p> <p><i>Matériel</i> : ½ terrain de handball, ballon, chasubles.</p> <p><i>Consignes</i> : Au signal, l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 5 ou 10 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon. Au terme du compte des passes, poser le ballon derrière une zone à l'extrémité du terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains - Quand le ballon tombe au sol, ne pas reprendre de zéro. <p><i>Variables</i> : Taille du terrain, nombre de ballons, nombres de joueurs (équipe en infériorité), nombre de passes,...</p>	

QUE DISENT LES PROGRAMMES ?



Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Cycle 2

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p>	<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>



LA PRATIQUE DU TCHOUKBALL

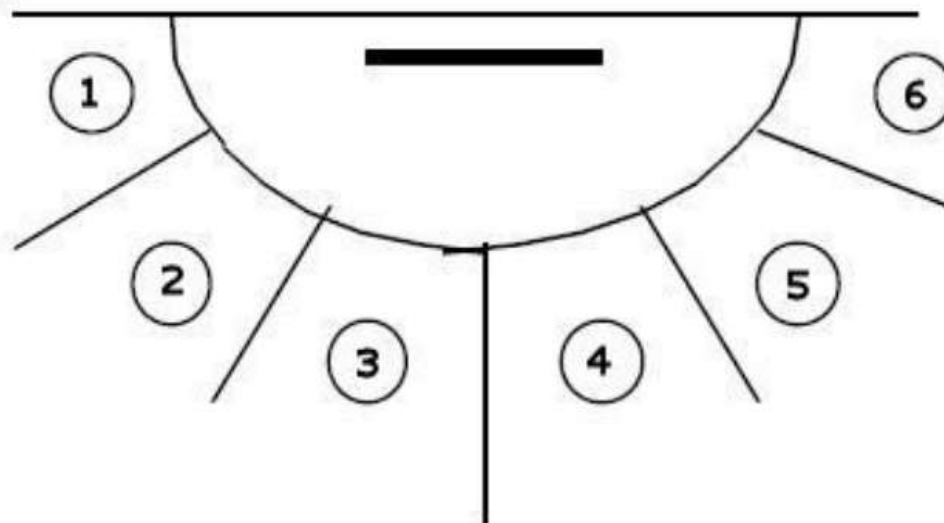


Cycle 3

Activité 3 :

7- Atelier incidence de l'angle de tir

- **Objectif** : prendre conscience de l'angle incidence du tir en fonction du lieu du tir.
- **But** : pour chaque joueur, atteindre la cible en adaptant son tir
- **Critère de réussite** : augmenter le nombre de tirs réussis. 1 point par réussite.
- **Règles de fonctionnement** : Par demi ou quart de classe. Les enfants sont en colonne, munis d'un ballon chacun, tirent sur le tchouk, avec pour consigne « *Tu dois tirer d'une zone, la balle doit atteindre la zone indiquée.* ». Puis ils récupèrent le ballon, et reprennent leur place dans la colonne.
- **Variables** : distance des joueurs, nombre de zones



Tir en 1, ballon en 6 – Tir en 2, ballon en 5 - tir en 3, ballon en 4 .

QUE DISENT LES PROGRAMMES ?



Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

- En situation aménagée ou à effectif réduit,
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Cycle 3



Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</p> <p>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Se reconnaître attaquant/défenseur.</p> <p>Coopérer pour attaquer et défendre.</p> <p>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</p> <p>S'informer pour agir.</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p>

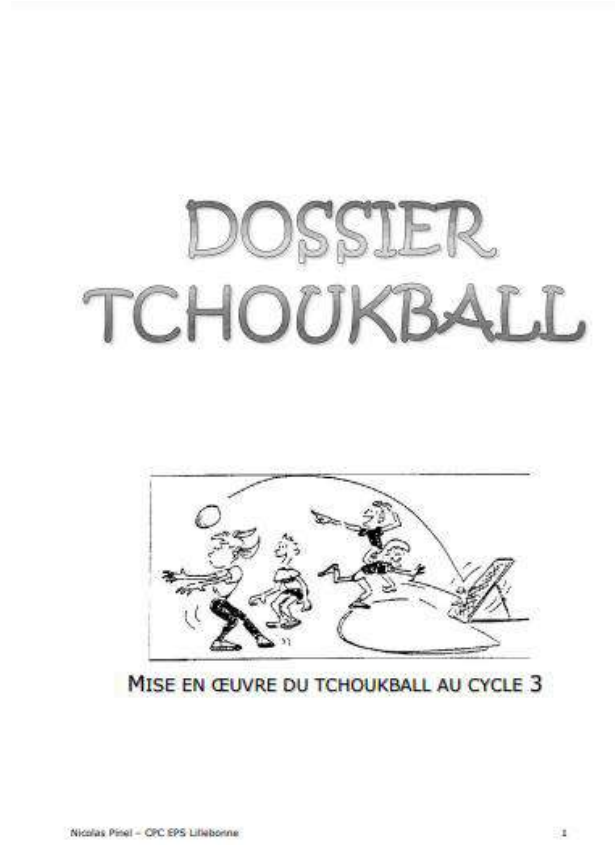
COMMENT TROUVER LES VARIABLES ?

T.E.M.A.C.

Temps
Espace
Matériel
les Autres
Corps



PROPOSITION DE CYCLE



Tchoukball

Document pédagogique



PROPOSITION DE RESSOURCES



Attitude santé



Classeur Développement Durable



Anim'Athlé, Anim' Cross et Baby Athlé



Break'School (dispo pour les affiliés)

PROPOSITION DE RESSOURCES



Où trouver cela ?



MERCI ET À BIENTÔT SUR LES RENCONTRES USEP

