

**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**

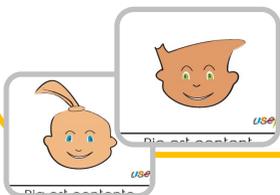
La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.

**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.

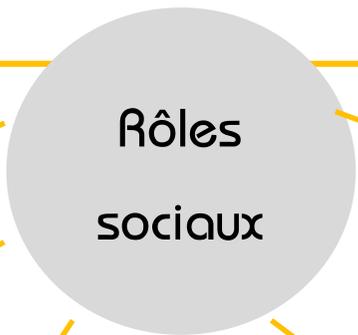


Tenir un rôle d'organisateur USEP fait partie de la pratique de l'activité et ce dès l'école maternelle.  
 Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission :

- 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

# 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'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

- 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

# 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'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

- Percevoir la notion de durée courte

## SAVOIR FAIRE

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

## SAVOIR ETRE

- Être concentré
- Être responsable de la durée du jeu

# 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 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

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

# 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'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 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

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

# 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



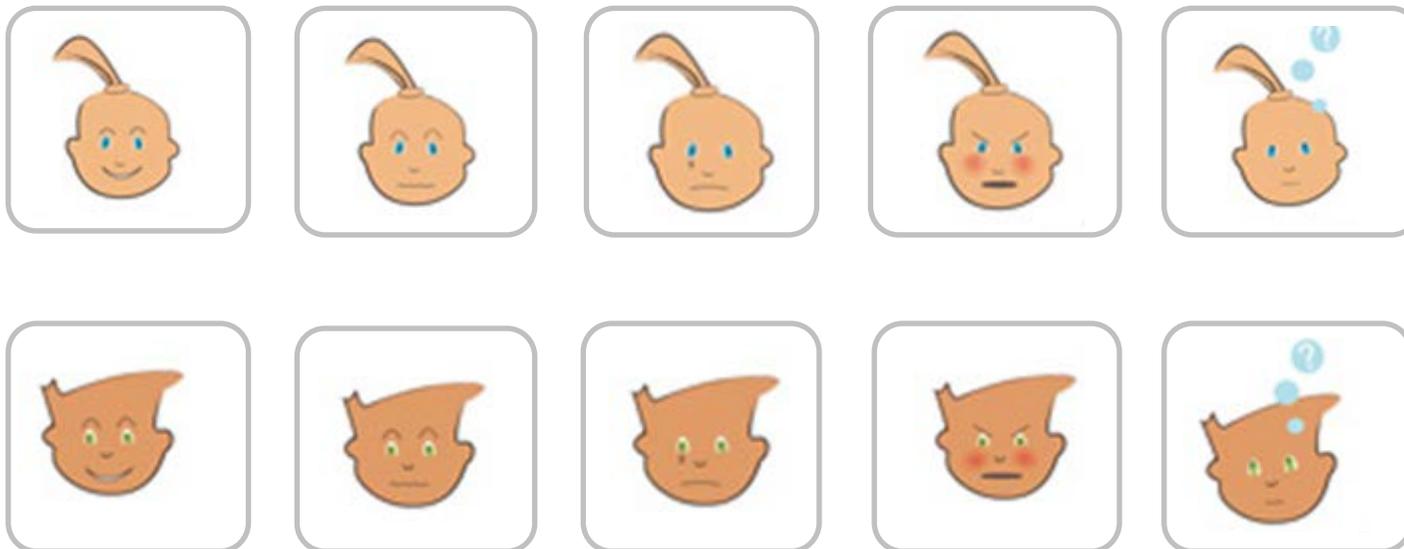
# À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

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.