

Classes organisatrices de rencontres

Guide méthodologique.



→ Pourquoi une classe organisatrice de rencontre ?

L'organisation d'une rencontre : un projet citoyen.

- Ce dispositif s'inscrit en cohérence avec la loi du **8 juillet 2013 d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République**.

*« La refondation a pour objet de faire de l'école un lieu de réussite, d'autonomie et d'épanouissement pour tous ; un lieu d'éveil à l'envie et au plaisir d'apprendre, à la curiosité intellectuelle, à l'ouverture d'esprit, à l'éducation au sensible; un lieu où il soit possible d'apprendre et d'enseigner dans de bonnes conditions; un lieu de sociabilisations permettant de former des citoyens et des jeunes qui pourront s'insérer dans la société et sur le marché du travail au terme d'une orientation choisie ; un lieu sachant transmettre et faire partager les valeurs de la République ».*¹

- La classe s'engage dans un **projet fort et porteur de sens** qui vise à rendre l'élève acteur de ses apprentissages. Il peut permettre d'atteindre les objectifs de l'axe 3 du projet d'école. Il contribue à la **réussite, à l'autonomie et à la responsabilisation de l'élève**. Il contribue à faire accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui), en référence aux objectifs de l'éducation physique et sportive.² Par le **développement des ressources**, elle vise à maintenir un état de santé et de bien être de l'élève, comme le préconise l'O.M.S.³
- Ce projet peut trouver toute sa place dans le cadre **d'actions fédératrices**, comme la journée du sport scolaire. Il peut également être conduit à l'initiative d'un enseignant ou d'une équipe pédagogique, ou s'inscrire dans le cadre d'un partenariat à l'échelle d'un territoire. Il peut constituer la thématique ou une composante d'un projet interdisciplinaire (sortie scolaire avec nuitée, par exemple.)

L'accompagnement du projet

Les formateurs s'engagent auprès des enseignants volontaires pour les accompagner dans la mise en œuvre de cette démarche.

Un projet qui implique les élèves

L'élément déclencheur aura une importance toute particulière dans la motivation et l'intérêt des élèves. Ils seront **associés très tôt à la démarche**. La rédaction d'une liste des tâches à accomplir organisée sous forme d'échéancier constitue une première étape. Le support vidéo peut être présenté aux élèves.

¹ La programmation des moyens et les orientations de la refondation de l'école de la République (Rapport annexé à la loi).

² Programmes de l'école primaire, B.O hors-série n°3 du 19 juin 2008

³ Recommandations mondiales sur l'activité physique pour la santé, 2010.

Des apprentissages progressifs.

Sept rôles d'organiseurs ont été identifiés : technicien, juge, chef d'atelier, maître du temps, secrétaire, poisson pilote, reporter.

Pour chaque rôle, **trois niveaux de compétence** ont été définis. L'enseignant tiendra compte du niveau de classe des élèves, du nombre d'heures de pratique et de leurs acquis antérieurs pour déterminer le niveau de compétence visé.

Comment former les élèves aux différents rôles ?

Les élèves se préparent, en EPS, pendant les séances d'athlétisme et en classe sur des temps de travail décrochés. Deux séances de mise en œuvre auprès d'une classe de cycle 2 de leur école permettront aux élèves de s'entraîner.

La répartition des rôles

Les élèves définissent avec l'aide de l'adulte l'implication de chacun sur les différents rôles. Il est important de tenir compte de la motivation des élèves.

L'enseignant veillera à ce que, sur chaque atelier, deux élèves au minimum exercent la fonction de juge et de chef d'atelier.

L'autonomie des élèves

Le jour de la rencontre, les enseignants veillent au bon déroulement des ateliers **sans faire à la place des élèves**. Ils respectent l'autonomie des élèves organisateurs. Dans les tableaux consacrés aux compétences des élèves organisateurs, plusieurs degrés d'autonomie ont été identifiés.

- **Guidés par l'adulte** : l'enseignant rappelle le protocole, en référence aux verbes d'action mentionnés dans les tableaux, et aux repères indiqués dans le livret de l'élève. Les interventions de l'adulte visent à réguler l'implication des élèves, et, le cas échéant, à l'accompagner dans l'exercice de son rôle.
- **En autonomie, et en présence de l'adulte** : L'élève a intégré le protocole. L'adulte vient en aide à l'élève à sa demande.
- **En autonomie** : Les interventions de l'adulte se limiteront aux interventions indispensables en matière de sécurité, ou, lorsqu'un élève sera mis en difficulté par l'attitude d'un ou plusieurs de ses camarades.

→ Quelles compétences ?

Les compétences de l'élève organisateur :

Ces tableaux indiquent, pour chaque rôle, trois niveaux de compétences. L'élève peut valider des niveaux différents suivant les rôles. L'enseignant prendra appui sur les prérequis identifiés pour situer le degré de progression de ses élèves et déterminer ses objectifs.

Secrétaire		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Guidés par l'adulte, les élèves :</p> <p>Recueillent les étiquettes avec le nom des élèves absents. Barrent le nom des absents sur la liste.</p> <p>A la fin de la rencontre, entourent le meilleur score sur chaque atelier.</p>	<p>Guidés par l'adulte, les élèves :</p> <p>Recueillent les étiquettes avec le nom des élèves absents. Barrent le nom des absents sur la liste. Rééquilibrent les équipes.</p> <p>A la fin de la rencontre, entourent le meilleur score sur chaque atelier.</p>	<p>En autonomie, les élèves :</p> <p>Recueillent les étiquettes avec le nom des élèves absents. Barrent le nom des absents sur la liste. Rééquilibrent les équipes.</p> <p>A la fin de la rencontre, entourent le meilleur score sur chaque atelier.</p>

Technicien		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Guidés par l'adulte, les élèves installent le dispositif.</p>	<p>En autonomie, les élèves installent le dispositif à l'aide d'une fiche.</p>	<p>En autonomie, les élèves installent le matériel. Ils ont mémorisé et intégré l'organisation spatiale du dispositif.</p>
<p>Les élèves rangent le matériel avec l'aide de l'adulte.</p>		<p>Les élèves s'organisent seuls pour ranger le matériel.</p>

Poisson pilote		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Guidés par l'adulte, les élèves :</p> <p>Font l'appel. Accompagnent les élèves sur les ateliers en suivant une feuille de route. Inscrivent le résultat de l'équipe sur le tableau des scores. Annoncent les résultats.</p>	<p>En autonomie, les élèves :</p> <p>Font l'appel. Accompagnent les élèves sur les ateliers en suivant une feuille de route. Inscrivent le résultat de l'équipe sur le tableau des scores. Annoncent les résultats.</p>	<p>En autonomie, les élèves :</p> <p>Font l'appel. Accompagnent les élèves sur les ateliers en suivant une feuille de route. Inscrivent le résultat de l'équipe sur le tableau des scores. Annoncent les résultats. Signalent toute infraction aux règles.</p>

Chef d'atelier		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Guidés par l'adulte, les élèves :</p> <p>Expliquent le but de l'atelier. Organisent l'ordre de passage sur les ateliers.</p>	<p>Guidés par l'adulte, les élèves :</p> <p>Expliquent le but de l'atelier. Organisent l'ordre de passage sur les ateliers. Précisent les règles de sécurité.</p>	<p>En autonomie, et en présence de l'adulte, les élèves</p> <p>Expliquent le but de l'atelier. Organisent l'ordre de passage sur les ateliers. Précisent les règles de sécurité. Régulent et gèrent la sécurité. Se font respecter et reconnaître dans leur rôle</p>

Juge		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Guidés par l'adulte, les élèves :</p> <p>Observent les athlètes et relèvent les performances. Utilisent le code ou les outils définis pour juger (drapeau, plot, zones, voix ...) Enregistrent les résultats sur la feuille de route.</p>	<p>Guidés par l'adulte, les élèves :</p> <p>Observent les athlètes et relèvent les performances. Utilisent le code ou les outils définis pour juger (drapeau, plot, zones, voix ...) Enregistrent les résultats sur la feuille de route. Restent neutres.</p>	<p>En autonomie, et en présence de l'adulte, les élèves :</p> <p>Observent les athlètes et relèvent les performances. Utilisent le code ou les outils définis pour juger (drapeau, plot, zones, voix ...) Enregistrent les résultats sur la feuille de route. Restent neutres. Utilisent une gestuelle claire pour se faire comprendre. Signalent toute infraction aux règles Se font respecter et reconnaître dans leur rôle</p>

Maître du temps		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Guidés par l'adulte, les élèves :</p> <p>Annoncent le début et la fin la fin de la rencontre.</p>	<p>En autonomie, et en présence de l'adulte, les élèves :</p> <p>Annoncent le début et la fin la fin de la rencontre. Annoncent les rotations.</p>	<p>En autonomie, et en présence de l'adulte, les élèves :</p> <p>Annoncent le début et la fin la fin de la rencontre. Annoncent les rotations. Définissent le temps par atelier.</p>

Jeune reporter		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>En autonomie, et en présence de l'adulte, les élèves :</p> <p>Prendent des photos Légendent les photos</p>	<p>En autonomie, et en présence de l'adulte, les élèves :</p> <p>Rédigent un compte-rendu. Organisent une exposition</p>	<p>En autonomie, et en présence de l'adulte, les élèves :</p> <p>Préparent des questions Interviewent. Retranscrivent une interview.</p>

Les compétences de l'élève athlète⁴

	Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année.
Réaliser une performance mesurée	<p>Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec des matériels variés, dans des types d'efforts variés (différentes allures, rapport entre vitesse, distance, durée), de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record. Identifier, stabiliser, améliorer sa performance</p>		
Activités athlétiques	<p>Courses de vitesse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite au signal de départ. - Maintenir une trajectoire rectiligne (bras et regard horizontal, dans l'axe de la course). - Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 secondes) ou sur une distance d'une trentaine de mètres. <p>Courses en durée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir sur un temps donné en ajustant sa vitesse pour ne pas être essoufflé. - Réduire le nombre d'étapes marchées sur un circuit donné (en nombre de tours ou sur une durée de 8 à 12 minutes). - Se fixer un contrat de course établi à partir d'une évaluation diagnostique et le réaliser. <p>Courses de haies</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner course et franchissement en position équilibrée. - Adapter sa foulée à différents parcours comportant trois à quatre obstacles. - Franchir l'obstacle « en longueur », sans piétiner ni interrompre sa course. <p>Courses de relais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner une course avec une transmission, sans perdre le témoin. - Transmettre ou recevoir le témoin en mouvement. <p>Saut en longueur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Se réceptionner sans déséquilibre arrière. - Enchaîner course et impulsion sur un pied. - Identifier son pied d'appel. - Construire une zone d'appel matérialisée. - Enchaîner trois foulées bondissantes en atterrissant pieds joints (triple bond). <p>Saut en hauteur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Arriver équilibré sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied en trouvant son pied d'appel. <p>Lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer. - Enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir. - Lancer dans l'espace défini et rester face à la cible après le lancer. - Construire une trajectoire en direction et en hauteur. - Adapter son geste à l'engin (balle lestée, vortex, javelot, anneau...). 	<p>Courses de vitesse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 secondes) ou sur une distance de 30 à 40 mètres. - Utiliser une position adaptée pour le départ. - Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir. <p>Courses en durée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir à allure régulière, en aisance respiratoire, à l'aide de repères visuels ou sonores, puis sans repère, dans un temps contractualisé. - Gérer sa course sur une durée de 8 à 15 minutes. - Ajuster son allure, sa foulée pour atteindre l'objectif. - Savoir comment récupérer activement après un temps de course pour enchaîner une autre course (deux fois 8 minutes par exemple). <p>Courses de haies</p> <p>À partir de 3 parcours avec des haies distantes de 5, 6 ou 7 mètres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - adapter sa foulée pour maintenir sa vitesse de course ; - repérer et utiliser son pied d'appel ; - choisir le parcours permettant d'obtenir la meilleure performance. <p>Courses de relais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recevoir le témoin dos à son partenaire et en mouvement. - Se transmettre le témoin sans se gêner. <p>Saut en longueur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter le déséquilibre sans regarder ses pieds. - Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied sans ralentir avant la zone d'appel. - Enchaîner trois sauts en restant tonique (triple bond). <p>Saut en hauteur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estimer sa distance d'élan. - Respecter la zone d'appel. - Utiliser les bras pour sauter haut. <p>Lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diversifier les prises d'élan (course droite, pas chassés). - Construire une trajectoire parabolique 	<p>Courses de vitesse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite sur 40 mètres. - Se propulser plus efficacement au départ. - Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse pendant 10 secondes. <p>Courses en durée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Améliorer sa foulée (amplitude, action combinée bras/jambes) et contrôler sa respiration pour augmenter sa performance. - Ajuster sa foulée à ses partenaires (courir à plusieurs dans le cadre d'un contrat collectif, prendre des relais...). - Courir de 8 à 15 minutes, selon ses possibilités, de façon régulière, en aisance respiratoire. <p>Courses de haies</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter sa vitesse de course et la maintenir avant les franchissements. - Prendre un départ rapide, courir et franchir trois haies basses en ralentissant le moins possible, finir vite. <p>Courses de relais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se transmettre le témoin dans une zone définie. - Identifier la main porteuse du témoin pour améliorer la réception. - S'élancer et recevoir un témoin sans ralentir, dans une zone définie, en enchaînant une course de vitesse sur une trentaine de mètres et assurer le passage du témoin à son équipier. <p>Saut en longueur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bondir avec une action des bras dans le sens du saut. - Coordonner course et impulsion en conservant la vitesse. - Réaliser trois bonds de même amplitude. - Sauter loin après une course d'élan de 6 à 8 foulées et une impulsion sur un pied dans une zone d'appel. <p>Saut en hauteur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler l'allègement des bras. - Augmenter la tonicité de l'impulsion. - S'élever verticalement après une course d'élan adaptée pour franchir la barre ou l'élastique. <p>Lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diversifier les prises d'élan (course droite, pas chassés...). - Augmenter le chemin de lancement (bras allongé, en arrière de l'axe tête tronc-jambe). - Effectuer plusieurs lancers, avec différents engins, pour réaliser une trajectoire optimale en liant dans un seul mouvement élan, lancer et accompagnement.

⁴ Repères pour organiser les apprentissages, Bulletin officiel n° 1 du 5 janvier 2012