

A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant.

C'est en amenant l'enfant à assumer des 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.

Ainsi quand il est **pratiquant**, l'enfant doit apprendre à : se concentrer, s'engager, partager, se dépasser, fournir un effort, maîtriser ses émotions...

Quand il est **juge**, l'enfant doit apprendre à : décider, communiquer, s'imposer...

Quand il est **marqueur de points**, il doit apprendre à recevoir et transcrire les décisions du juge, observer attentivement...

Quand il est **signaleur**, il doit apprendre à : anticiper, décider, garantir la sécurité de ses pairs.

Quand il est **responsable du matériel**, il doit apprendre à être réactif, précis, garantir la sécurité de ses camarades.

L'adulte responsable de l'activité est le garant du bon déroulement : il met en place l'équipe d'organiseurs et veille à la sécurité de tous. Mais il laisse à chaque enfant son rôle de responsable.

Evidemment l'apprentissage de ces rôles doit faire partie intégrante du module d'EPS et ce dès la première séance.

Tenir un rôle d'organiseurs USEP fait partie de la pratique de l'activité.

Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission, son rôle doit être **défini, plein et clairement identifié**.

La tenue, la posture, les accessoires (drapeaux...) 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.

Compétences travaillées
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

au cycle 2 / au cycle 3

- Assumer les rôles sociaux (joueur, coach, juge, ...)
- Elaborer / **Comprendre**, respecter et faire respecter règles et règlements
- **Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées**

Les rôles sociaux dans l'activité

Le pratiquant

- Prépare et vérifie son matériel,
- Prépare et vérifie sa tenue,
- Connaît l'activité, ses enjeux,
- Connaît ses capacités et gère ses efforts,
- Respecte l'environnement,
- Respecte les adultes et ses pairs,
- Prend soin de lui (hydratation, protection solaire, ...)
- Découvre le parcours

IDENTIFICATION : dossard / chasuble de couleur (équipes) selon l'organisation choisie.

Le juge

- Valide (drapeau vert) l'action d'un camarade
- Explique sa décision
- Annonce ou affiche clairement sa décision
- Encourage, stimule si besoin

IDENTIFICATION : un drapeau vert + gilet / brassard / casquette

Le signaleur

- Assure la sécurité des pratiquants
- Indique, signale les difficultés, le parcours
- Encourage, stimule si besoin

IDENTIFICATION : gilet fluo / brassard / casquette

Le marqueur de points

- Comptabilise les tours, les tirs...
- Annonce ou affiche clairement le score
- Encourage, stimule si besoin

IDENTIFICATION : brassard / casquette / gilet fluo + table de marque / réserve bouchons

Le responsable du matériel

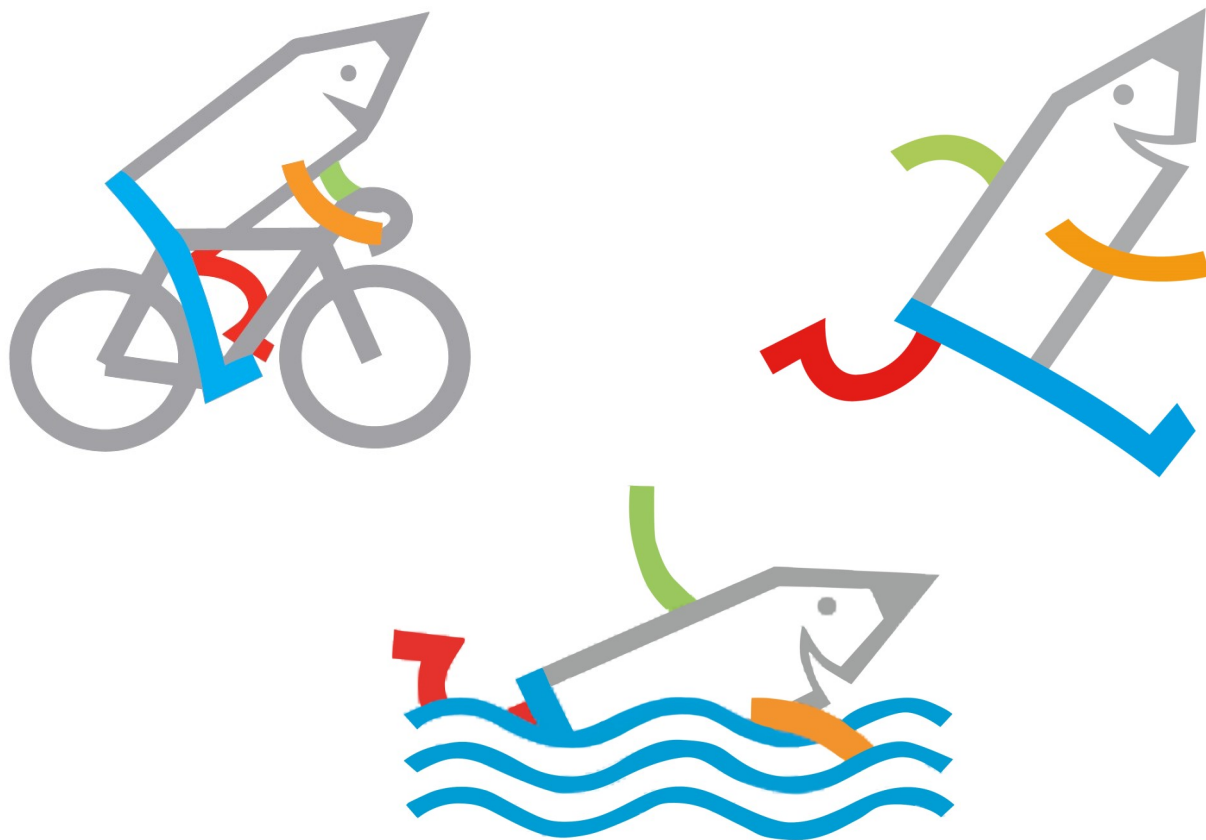
- S'assure de la mise en place du matériel pour la sécurité de ses camarades
- Remet, après chaque passage, le dispositif en place.
- Encourage, stimule si besoin

IDENTIFICATION : brassard / casquette

Remarque : selon le type d'organisation choisie, le nombre d'enfants participants, certains rôles peuvent être regroupés.

Ex : Juge / signaleur ou Juge / Marqueur de points

Le pratiquant



- Prépare et vérifie son matériel,
- Prépare et vérifie sa tenue,
- Connaît l'activité, ses enjeux,
- Connaît ses capacités et gère ses efforts,
- Respecte l'environnement,
- Respecte les adultes et ses pairs,
- Prend soin de lui (hydratation, protection solaire, ...)
- Découvre le parcours

IDENTIFICATION :

dossard / chasuble de couleur (équipes) selon l'organisation choisie.

Le juge



- Valide (drapeau vert) l'action d'un camarade
- Explique sa décision
- Annonce ou affiche clairement sa décision
- Encourage, stimule si besoin

IDENTIFICATION :

un drapeau vert + gilet / brassard / casquette

Le signaleur

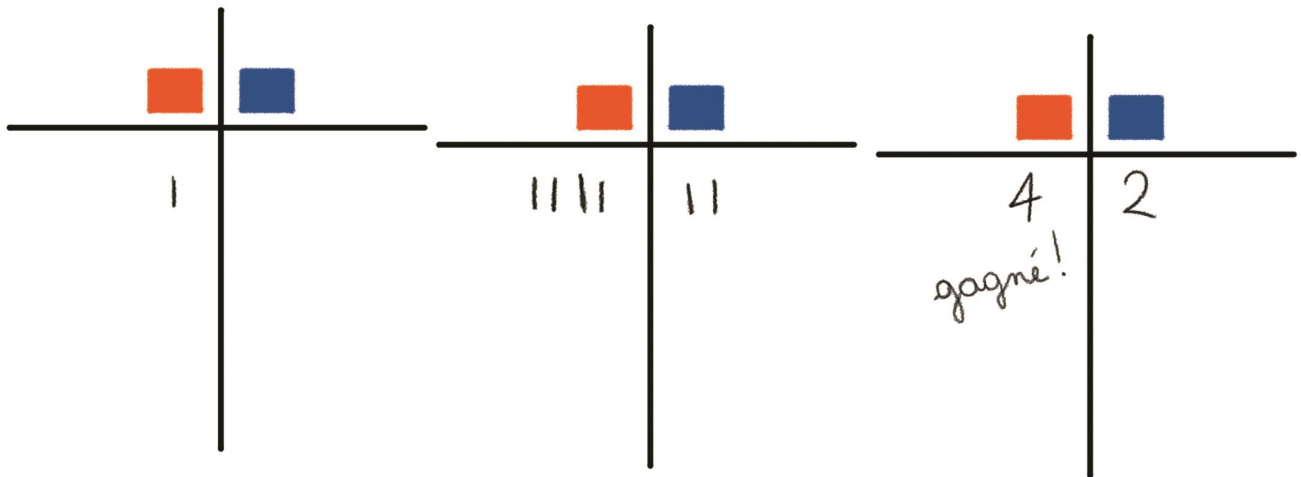


© www.lesproductionsdugolem.com

- Assure la sécurité des pratiquants
- Indique, signale les difficultés, sur le parcours
- Encourage, stimule si besoin

IDENTIFICATION : gilet fluo / brassard / casquette

Le marqueur de points



© www.lesproductionsdugolem.com

- Comptabilise les tours, les tirs...
- Annonce ou affiche clairement le score
- Encourage, stimule si besoin

IDENTIFICATION :

brassard /casquette / gilet fluo + table de marque / réserve bouchons

Le responsable du matériel



© www.lesproductionsdugolem.com

- S'assure de la mise en place du matériel pour la sécurité des pratiquants
- Remet, après chaque passage, le dispositif en place, si nécessaire.
- Encourage, stimule si besoin

IDENTIFICATION :

brassard / casquette / gilet fluo

Le maître du temps



- Donne des repères de temps aux pratiquants

IDENTIFICATION :

brassard / casquette / gilet fluo + chronomètre ou sablier

Le responsable « santé / bien-être »



© www.lesproductionsdugolem.com



- Met en place un espace « collation / hydratation » accessible à tous moments de la pratique pour la sécurité et le bien-être de ses camarades
- Met en place les outils USEP, indicateurs du ressenti des pratiquants
- Est à l'écoute du ressenti de ses camarades

IDENTIFICATION :

brassard / casquette

Le reporter



© www.lesproductionsdugolem.com

- Assure la trace d'un moment commun en valorisant l'engagement de chacun

IDENTIFICATION :

Le référent « Pratiques inclusives »

- Facilite connaissance du document fiche navette
- Prendre connaissance avec les personnes
- Faciliter la pratique
- Rassurer
- Encourager / Valoriser

IDENTIFICATION :

brassard / casquette / gilet fluo

Le responsable « stand »



- Vérifie le port correct du casque de chaque pratiquant
- Valide l'état du vélo de chaque pratiquant
- Donne le départ des pratiquants

IDENTIFICATION :

brassard / casquette / gilet fluo / drapeau vert

Le responsable « sécurité tir »



- Précise les règles de sécurité et veille à leur respect
- Valide les tirs (au moins 1 réussi sur 3)
- Dirige si besoin vers la pénalité

IDENTIFICATION :

brassard / casquette / gilet fluo