

Numéro **159** - SEPTEMBRE 2007



Des défis à relever !

Cette nouvelle année scolaire s'illumine par deux événements importants pour notre organisme : l'édition d'une plaquette promulguée par le Comité National, sur la déclinaison des missions de l'Ugse

au sein de l'Enseignement Catholique et la mise en œuvre du projet institutionnel « Terre d'Enjeux » pour tous les établissements 1^{er} et 2nd degrés.

Deux occasions de valoriser la place de l'Ugse au sein de l'institution, son appartenance et sa contribution à l'animation des projets d'établissements, à l'animation des associations sportives, à la formation des enseignants au cœur des communautés éducatives !

Ce mois de septembre verra aussi se finaliser les actions partenariales « Graine et Terre d'Ovalie » que vous avez entreprises avec la Fédération Française de Rugby, tout au long de l'année 2006 / 2007. Plus de 70 000 élèves ont participé à des actions d'animation autour de l'activité rugby sur environ 39 diocèses. Cette grande mobilisation et ce challenge réussi sont récompensés par l'attribution de 2 100 places pour des délégations d'élèves des établissements catholiques, à l'occasion des matchs de la Coupe du Monde de Rugby, sur différents sites en France. Merci à tous pour votre engagement.

Enfin, pour cette rentrée 2007, notre cahier Prim'Infos consacrera sa page 8 au projet « Terre d'Enjeux » pour vous apporter régulièrement des compléments d'informations et des pistes d'aide à l'organisation d'animations : pastorale, sportive ou environnementale.

Bonne rentrée à tous et tous mes vœux de réussite pour vos projets éducatifs !

*Philippe Brault, Directeur de la rédaction
p-brault@ugse.scolanet.org*



© Photo : Denis Guérin, UD 44

Jeux de cour de récréation

Donnons du sens...

La cour de récréation, lieu d'éducation et de socialisation, conditionne souvent les activités ludiques que les enfants vont développer durant ce temps de pause. Il est donc important de penser à son aménagement pour que cet espace de vie collective soit un lieu de rencontres et d'apprentissage du « vivre ensemble » pour tout enfant, « être de relation » par excellence.

« Dring ! » Fin de la séance. « Les enfants, vous allez pouvoir sortir en récréation. »

Et si ce temps de récréation, moment de ressourcement, marque non seulement la fin d'une séance de travail, il précède aussi le début d'une autre. Alors les propositions d'activités sur la cour sont-elles suffisamment variées pour permettre à l'enfant de se dépenser physiquement, de s'évader ou de s'isoler ?

Il semble plus que nécessaire d'organiser les espaces, d'enrichir le nombre et les possibilités d'activités, d'augmenter la mise à disposition de matériels qui offriront à chacun l'occasion de s'exprimer dans divers jeux et ainsi éviter des conflits toujours dommageables.

Nul doute que ce temps pleinement vécu, serein et qualitatif dans un espace adapté renforcerait une plus grande disponibilité pour la reprise de la classe !

Le comité de rédaction

Vie du mouvement :

- Réunion du GICOM, vendredi 7 septembre au siège de l'Ugse.
- Réunion des représentants Ugse aux assemblées territoriales FORMIRIS, le 14 septembre.
- Première CNAPEP : vendredi et samedi 21 et 22 septembre, Paris.
- Commission Ugse / FFHB : jeudi 27 septembre, de 14 h à 16 h.
- Commission mixte UNAPEL / Ugse : 28 septembre 2007 à 17 h 30.

Union Générale Sportive
de l'Enseignement Libre (Ugse)

277 rue Saint-Jacques - 75240 Paris cedex 05
Tél. : 01 44 41 48 50 - Fax : 01 43 29 96 88

www.ugse.org

Valeurs :

- Respect.
- Partage.

Compétence spécifique :

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Compétences générales :

- Se conduire dans le groupe en fonction de règles
- S'engager lucidement dans l'action.

Objectifs d'apprentissage :

- Utiliser les tracés de la cour pour inciter à des jeux lors des temps de récréation.

Savoirs à construire :

- Repérer des espaces de jeu en vue d'un déplacement.
 - Opérer des choix.
- Mémoriser un parcours.

La cour de récréation, lieu de re-création : pour se réapproprier cet espace connu de tous les enfants de l'école, ne pourrait-on pas leur proposer de le relire en parcourant les différents tracés ? Les enfants, riches de ce vécu, pourront créer de nouveaux jeux lors des futurs « temps libres ».

Phase d'exploration / découverte**Un nouveau regard sur la cour**

But d'action Utiliser les différentes traces de la cour pour se déplacer.

Organisation - Déroulement**Classe entière**

- **1^{er} temps** : en classe, en séance de langage. Inventorier tous les éléments présents dans la cour de récréation.
- **2^{ème} temps** : « visite » de la cour. Laisser les élèves investir la cour : repérer, retrouver ou découvrir les différents tracés : formes/couleurs/graphismes.
- **3^{ème} temps** : réappropriation de l'espace. L'enseignant se déplace avec eux en :
 - longeant la cour,



- suivant les différents tracés en variant les modes de déplacements. Marcher, courir, sauter en groupe, en colonne, en chaîne, en train

- **4^{ème} temps** : verbalisation-inventaire de toutes les actions réalisées à partir de ces tracés.

Phase de structuration de l'apprentissage**Situation 1 : « Jeu de couleurs »**

But d'action Utiliser toutes les traces de la couleur de son équipe lors d'un déplacement.

Matériel Dossards de 4 couleurs (rouge, jaune, bleu, vert).

Organisation - Déroulement

Les enfants sont en équipes de 4 couleurs. Chaque équipe suit les traces de « sa couleur » :

- 1 en sautant pieds joints,
- 2 en sautant pieds écartés,
- 3 en marchant sur,
- 4 en courant sur.

Critère d'évaluation Les enfants devront repérer toutes les traces de la couleur de leur équipe et les intégrer à leur parcours en réalisant l'action demandée.

Situation 2 : « Jeu de lignes »

But d'action Utiliser uniquement les lignes tracées au sol pour se déplacer.

Organisation - Déroulement

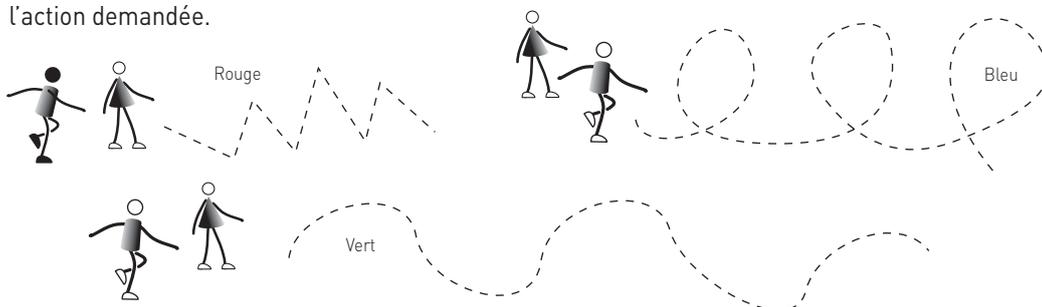
Groupe classe. Les enfants suivent les lignes tracées au sol :

- en marchant sur,
- en marchant à côté,
- en courant sur.

Verbalisation des actions et nommer les différentes lignes (droites, brisées, vagues, boucles).

Critère d'évaluation

Toutes les traces auront été exploitées.



La 1 apprendre... et pour jouer

Situation 3 : « Jeu des empreintes »

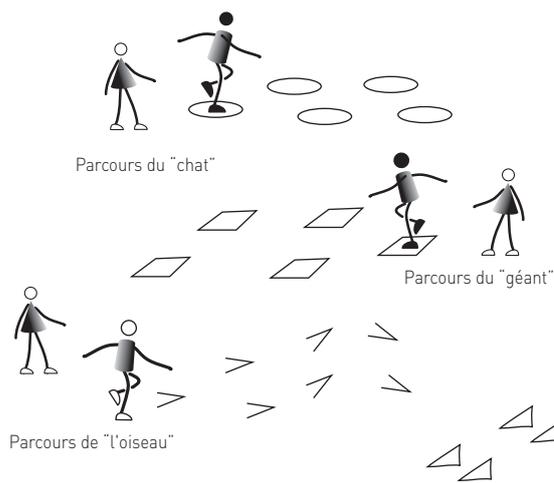
But d'action Varier l'amplitude des enjambées.

Matériel Dossards de 4 couleurs (rouge, jaune, bleu, vert).

Organisation - Déroulement

Les enfants sont en équipes de 4 couleurs. Chaque équipe suit une catégorie d'empreintes en fonction de la couleur du dossard. Les bleus suivent les pas du géant, les rouges les pas de l'ours, les verts les pas de l'oiseau, les jaunes les pas du chat. Les équipes changent de couleur de dossard et suivent une autre catégorie d'empreintes (3 fois).

Critère d'évaluation Les empreintes auront été suivies en respectant l'amplitude des enjambées.



Situation 4 : « Jeu des formes »

But d'action

- Occuper tout l'espace dans la forme.
- Parcourir tout le tracé délimitant la forme.

Matériel Dossards de 4 couleurs (rouge, jaune, bleu, vert).

Organisation - Déroulement

A chaque équipe correspond une forme tracée de la couleur du dossard.

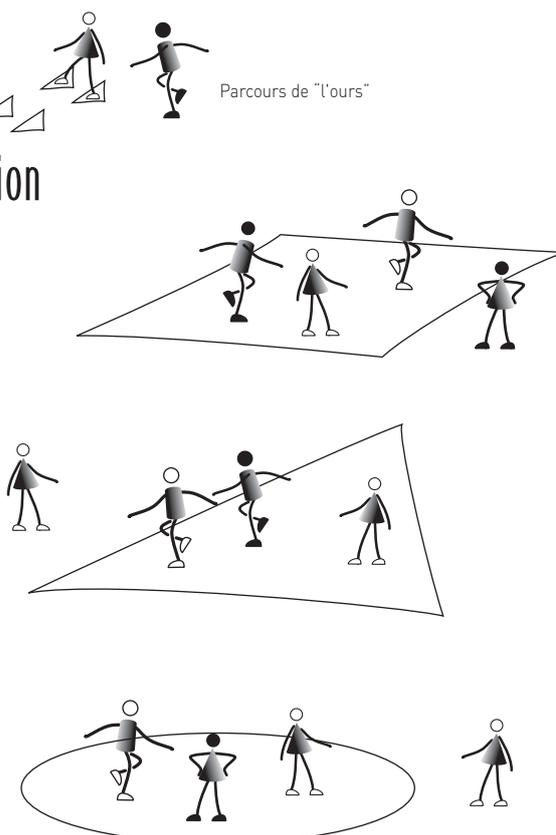
- **1^{er} temps** : au 1^{er} signal de l'enseignant, chaque équipe occupe tout l'espace dans la forme ; au 2^{ème} signal, chaque équipe saute en dehors de la forme.
- **2^{ème} temps** : les enfants de chaque équipe se déplacent individuellement en marchant sur le tracé de la forme, puis se donnent la main pour parcourir le tracé en chaîne.

Changer de couleur de dossards et changer de forme. Reprendre le déroulement au 1^{er} temps.

Critère d'évaluation

La topologie dehors/dedans ou intérieur/extérieur est respectée.

Prolongement : faire une chaîne fermée et alterner sauter dans la forme, sauter sur le tracé sans se lâcher les mains.



Phase de réinvestissement/évaluation

But d'action Utiliser les tracés d'une couleur pour réaliser un parcours balisé (fléché).

Matériel

- dossards de 4 couleurs (rouge, jaune, bleu, vert),
- 4 plots de 4 couleurs,
- pastilles de 4 couleurs fléchées.

Organisation - Déroulement

Dans la cour, suivre un parcours correspondant à la couleur de son équipe en variant le type de déplacement. Les équipes changent de dossards pour effectuer tous les parcours possibles.

Critères d'évaluation

- Toutes les étapes de chaque parcours sont réalisées dans l'ordre défini.
- Le mode de déplacement établi est respecté.

Valeurs :

- Fraternité.
- Respect.
- Partage.

Compétence spécifique :

- Réaliser une performance mesurée :
 - mettant en jeu des actions motrices variées, caractérisées par leur force, leur vitesse;
 - dans des espaces et avec des matériels variés.

Compétence générale :

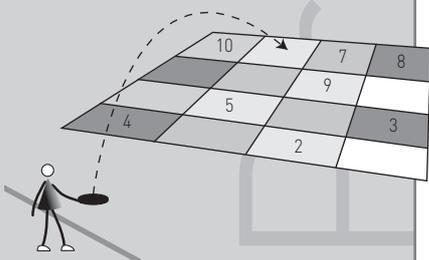
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.

Objectif d'apprentissage :

- Identifier et utiliser les tracés de la cour pour inciter à des jeux lors des temps de récréation en réinvestissement des apprentissages mis en œuvre lors des séances d'EPS.

Savoirs à construire :

- Repérer les tracés au sol et sur les murs.
- Maîtriser les « morales » des marelles.
 - Identifier les types de lancers sur cibles verticales et horizontales.
- Enchaîner des actions motrices variées : sauter, lancer.
- Identifier et utiliser son pied fort comme pied d'appui pour sauter et pour lancer.



Des cibles sur les murs, des marelles, des quadrillages au sol pour apprendre...et pour jouer. Une ou 2 marelles ont été peintes dans un coin de la cour de récréation ; leur tracé s'estompe, peu à peu on les oublie... redonnons leur une seconde vie en rénovant leur tracé, en incitant les enfants à les utiliser. Mais comment joue-t-on à la marelle ? Les jeunes enfants ne savent peut être pas jouer sur ces tracés. Il appartient aux enseignants de transmettre cette culture de jeux de cour tels qu'ils ont été pratiqués jusqu'alors.

Phase d'exploration / découverte :

« Un parcours »

But d'action Inventorier tous les tracés présents sur la cour de récréation pour les utiliser comme support d'actions motrices enchaînées dans un parcours.

Matériel Palets, balles de tennis, affiche numéros de postes.

Organisation - Déroulement

Chacun des tracés (marelles, cibles au mur, cibles au sol, lignes diverses...) est numéroté. Devant les postes qui le nécessitent, un ou 2 palets, une ou 2 balles de tennis sont mis à disposition. La

classe est regroupée auprès d'un tracé significatif (une marelle par exemple). De là, chaque élève de la classe s'élance, un à un, pour réaliser le parcours, dans l'ordre des postes.

Pour permettre la mise en œuvre :

- Tous les élèves étant en action sur un même parcours, il conviendra de limiter leur temps d'attente en les faisant partir un à un dès que le 1^{er} poste a été franchi par le camarade qui précède.
- Dans cette phase de découverte, l'action motrice est laissée libre sur chaque poste.

Phase de structuration de l'apprentissage :

Situation 1 : « Encore plus de tracés... »

But d'action Ajouter des tracés permanents ou éphémères sur la cour de récréation afin d'enrichir le potentiel moteur des élèves.

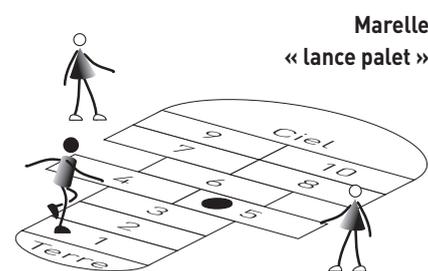
Matériel Craies, cordex, peinture et lattes, plots, cerceaux.

Organisation - Déroulement

Les enfants en équipes de 3 ou 4 explorent des documents illustrant « la cour de récréation des écoliers d'autrefois ». Ils répondent à la question : « A quoi jouaient ces écoliers ? » Ils sont également invités à mener leur petite enquête auprès de leurs parents et surtout auprès de leurs grands parents : « A quoi jouiez vous à l'école ? »... Le travail de recherche amène à découvrir, des nouveaux jeux, des nouveaux tracés : quadrillage, marelle aveugle, jeux de jonglage avec balles, jeux de quilles, jeux de billes, jeux des 5 continents... Les enfants réalisent ces tracés à la craie ou les construisent avec des lattes ou des cerceaux. Enfin ils jouent sur ces tracés selon les règles qu'ils ont découvertes ou bien ils font des hypothèses de règles.

Pour permettre la mise en œuvre :

- L'enseignant accompagne chaque équipe dans sa recherche (il peut lui-même témoigner des ses propres pratiques d'écolier).
- Les témoignages recueillis par une équipe sont partagés pour la mise en œuvre par tous les autres enfants.
- Les hypothèses sont vérifiées par tous les autres enfants et sont validées par l'enseignant.
- Le tracé d'un jeu dont la règle est validée peut devenir permanent en le réalisant à la peinture (après avis du conseil d'établissement).



Marelle
« lance palet »

cibles, des marelles sur la cour

Situation 2 : « Les marelles et leur "morale" »

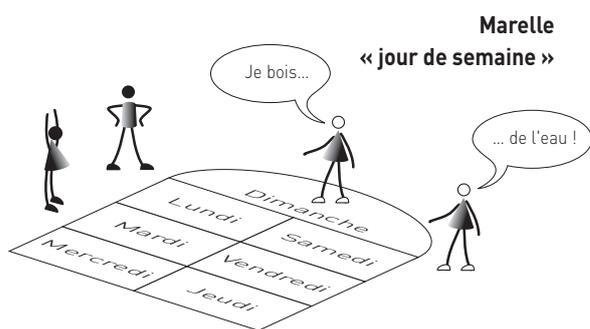
But d'action Identifier et réaliser les « morales »¹ des marelles.

Matériel Palets, balles de tennis, affiche numéros de postes, marelles peintes au sol, construites avec des cerceaux.

Organisation - Déroulement

En équipes de 4 pour réaliser une à une chaque « morale » (simple, lance-palet, pousse-palet et aveugle).

- « morale » simple : saut à cloche-pied sur les cases simples et empreintes 2 pieds simultanément sur les cases doubles.
- « morale » lance-palet : le palet est lancé dans la 1^{ère} case puis le joueur réalise une « morale » simple et au retour ramasse le palet ; il poursuit en lançant le palet dans la 2^{ème} case, il sautera par-dessus cette case... la « morale » se déroule ainsi en lançant le palet de case en case.
- « morale » pousse-palet : semblable à la précédente – le palet est posé sur la 1^{ère} case et au retour il n'est pas ramassé ; au passage suivant, il sera poussé avec le pied dans la case suivante.
- « morale » aveugle : le joueur, les yeux bandés, franchit les cases d'un quadrillage 2 sur 3 pour chaque jour de la semaine + case soleil pour dimanche en sautant de case en case. A chaque saut, il dit la formule « je bois » et on lui répond « de l'eau » s'il saute dans la case ou « du vin » s'il saute à côté de la case.



Marelle

« jour de semaine »

Critères d'évaluation

- Le joueur en sautant de case en case ne doit pas « mordre » sur les traits.
- Dans les « morales » lance-palet et pousse-palet, le palet est lancé ou poussé dans la case sans « mordre » sur les traits.

1 - « les morales » : terme autrefois utilisé pour définir la règle de jeu de marelle, emprunté à l'ouvrage « Les jeux du patrimoine - tradition & culture » - Éditions EPS.

Situation 3 : « Les types de lancer »

But d'action : Identifier et réaliser les gestes adaptés aux deux types de lancer : lancer à bras cassé, lancer balancé.

Matériel Des balles, des palets et des cibles verticales et horizontales.

Organisation - Déroulement

La classe en 4 équipes et pour chaque équipe, la possibilité de lancer sur des cibles verticales et sur des cibles horizontales. Dans une démarche « essais - erreurs », les élèves ajustent et affinent leur geste de lancer. Le temps de régulation / acte d'enseignement permet par « le dire » et « le montrer » d'identifier le lancer à bras cassé, plutôt prisé pour atteindre une cible verticale et le lancer balancé, plutôt prisé pour atteindre la cible horizontale.

Critères de réussite

- Le lancer à bras cassé : bras « armé » = tendu en arrière de l'épaule et le lancé casse le bras, plié au coude pour prendre toute sa force et sa précision grâce à l'appui porté sur le pied opposé au bras qui lance.
- Le lancer balancé : comme au jeu de boule, le bras balancé bas et la précision ajustée par un appui sur les 2 pieds joints.

Phase de réinvestissement/évaluation : « Le parcours enrichi »

But d'action Réaliser un parcours utilisant tous les tracés présents permanents sur la cour de récréation enrichi de tracés éphémères.

Matériel Palets, balles de tennis, affiche numéros de postes, craies, cordex et fiches d'évaluation.

Organisation - Déroulement Idem phase de découverte. La classe est répartie en 4 équipes. L'équipe 1 commence au poste 1, l'équipe 2 com-

mence au poste 2... Chacune progresse de poste en poste dans l'ordre des numéros.

Pour permettre la mise en œuvre :

- Lancer dans les cibles les balles de tennis.
- Respecter les « morales » des différentes marelles.

Critère d'évaluation 5 pts pour chaque équipier ayant réussi l'action caractéristique du tracé. L'équipe porte les scores sur sa fiche d'évaluation.

Cycle 3 : « L'indiacca », un

Valeurs :

- Fraternité.
- Respect.
- Partage.

Compétence spécifique :

- Réaliser une performance mesurée :
 - mettant en jeu des actions motrices variées, caractérisées par leur force, leur vitesse,
 - dans des espaces et avec des matériels variés.

Compétence générale :

- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.

Objectifs d'apprentissage :

- Adapter, perfectionner le geste pour frapper.
 - Développer le frapper fort.
 - Développer le frapper précis.

Savoirs à construire :

- Apprécier les trajectoires de l'engin.
 - Se placer sur le terrain pour sa réception.
- Percevoir les espaces libres adverses pour le renvoi.
 - Orienter sa frappe.

La cour peut être l'endroit idéal pour ré-exploiter une activité sportive vécue lors de séances d'EPS. Les apprentissages liés à cette nouvelle activité qu'est l'indiacca seront facilement réinvestis sur le temps de récréation (« l'indiacca », peu chère ! : 5 euros l'unité). « L'indiacca » s'apparente au volley-ball. Il développe l'habileté, la force et la rapidité d'exécution et s'organise spontanément pour peu qu'on ait mis un filet à disposition des enfants... Alors réinventons nos cours pour que ces moments deviennent vraiment ré-créatifs.

Phase d'exploration / découverte

But d'action Frapper « l'indiacca » à la main pour le faire passer au-dessus du filet et lui faire toucher le sol dans le camp adverse.

Matériel Une fiche individuelle, des plots, chronomètre, balles lestées ou vortex, sautoir en longueur, décamètre.

Organisation - Déroulement

Terrain : rectangle de 9 x 4,50 m partagé en deux parties par un filet – 1 « indiacca » par équipe (organiser 2 jeux sur un terrain de volley ball).

Équipes de 6 joueurs : 4 joueurs de champ prennent place sur le terrain et les 2 autres sur la touche en observation et en remplacement.

Lancement du jeu : un joueur en position n° 4 se place dans la zone de service. Il « sert » en

frappant « l'indiacca » avec la main pour le faire passer directement au-dessus du filet.

Continuité : les joueurs du camp adverse tentent de renvoyer « l'indiacca » en le frappant, avant qu'il ne touche le sol (on autorisera le blocage de « l'indiacca »). S'ils parviennent à le faire tomber dans le camp adverse, ils prennent le service.

Droits et devoirs des joueurs : frapper « l'indiacca » avec la main. Servir à tour de rôle. Opérer une rotation de joueurs lorsqu'on gagne le service : 1 passe en 2, 2 passe en 3 et 3 passe en 4 et 4 sort du terrain ; le remplaçant se place en 1.

Décompte des points : Un point est gagné par l'équipe adverse lorsqu'un joueur laisse « l'indiacca » tomber dans son camp ou lorsqu'il fait sortir « l'indiacca » de la surface de jeu.

Phase de structuration de l'apprentissage :

Situation 1 : « Jouer avec "l'indiacca" »

But d'action Maîtriser le contact main-« indiacca » et contrôler ses appuis.

Tâches Tenir « l'indiacca » d'une main, le lâcher pour le frapper avec la paume de l'autre main afin de le faire monter verticalement. Rattraper à deux mains « l'indiacca » avant qu'il ne touche terre : 1 point

Le joueur peut le renvoyer d'une main pour jongler : autant de points supplémentaires que de jonglages.

Matériel - Organisation Elèves par 2 avec 1 « indiacca ». Ils réalisent la tâche à tour de rôle.

Pour réussir : frapper fort « l'indiacca » avec la paume de la main. Se placer et se replacer sous la trajectoire descendante de l'indiacca pour le renvoyer.

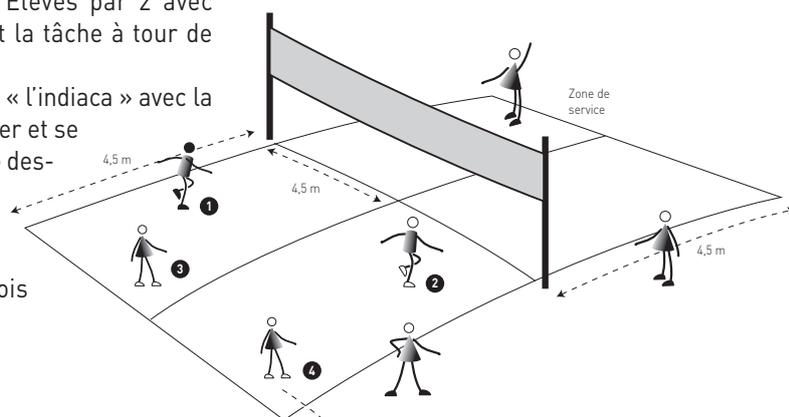
Défi : « Qui aura le plus de points au bout des trois essais ? »

Variante

• Suivre un parcours tracé au sol en jonglant sans que l'indiacca tombe au sol. On peut imaginer un parcours avec des obstacles : haies à franchir, fil à passer dessous pour le porteur et dessus pour « l'indiacca »...

• Reprendre situation 1 mais à deux : on envoie « l'indiacca » au partenaire qui ne marque pas de point s'il bloque « l'indiacca ». Il marque un point s'il renvoie correctement « l'indiacca » : le partenaire doit pouvoir bloquer à deux mains « l'indiacca ».

But d'action final : faire des échanges à deux au-dessus d'un filet (tennis « indiacca »).



Le 3 jeu de cour

Situation 2 : « Frapper fort »

But d'action Faire tomber « l'indiac » dans la zone annoncée.

Matériel - Organisation Un « indiac » pour 4 - des zones cibles avec des points, tracées de part et d'autre du filet. Les élèves par 2 de chaque côté du filet joueront à tour de rôle.

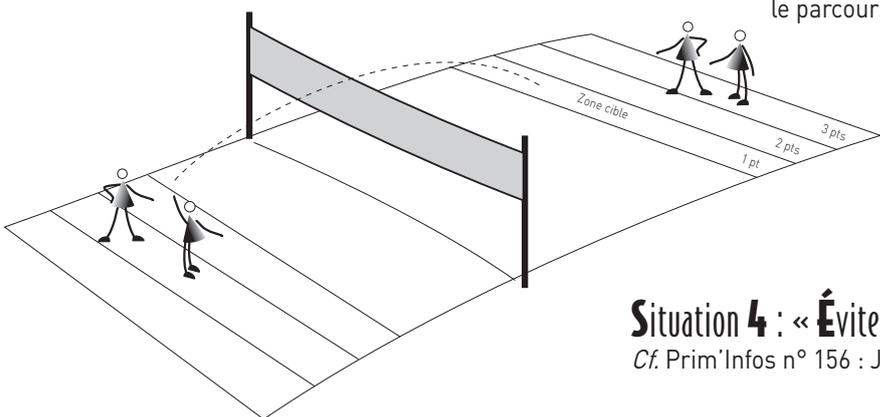
Déroulement Annoncer la zone visée et envoyer « l'indiac » au-delà du filet pour le faire tomber dans cette zone. Pour les joueurs placés dans l'autre camp ramasser « l'indiac » pour le renvoyer à leur tour.

Pour permettre la mise en œuvre : tenir « l'indiac » d'une main, le lâcher pour le frapper avec la paume de l'autre main en adaptant sa force de frappe pour atteindre la cible souhaitée. Plus la zone cible est loin, plus les points attribués sont importants. Ils seront totalisés pour chaque duo.

Défi : en 5 essais pour chaque joueur, quel duo aura atteint le plus grand nombre de points ?

Évolution

- En simplification : sans filet, les élèves par 2 jouent pour atteindre des cibles.
- En simplification ou en complexification : faire varier la grandeur des cibles.



Situation 3 : « Frapper précis »

But d'action Orienter sa frappe pour réaliser une trajectoire définie.

Tâches Tenir l'indiac d'une main, le lâcher pour le frapper avec la paume de l'autre main et orienter sa frappe pour atteindre la cible souhaitée.

Matériel - Organisation

Un « indiac » et une marelle pour 4 élèves (la marelle peut être construite avec 10 cerceaux ou dessinée à la craie), cf. cycle 2.

Déroulement

A tour de rôle, envoyer « l'indiac » en le frappant pour qu'il tombe dans la case 1 de la marelle. Si l'essai est réussi, viser la case 2, puis la case 3... sinon, donner son tour à un autre joueur.

Défi :

- « Qui aura réussi à aller le plus loin dans la marelle ? »
- « Qui sera allé de la terre au ciel avec le moins d'essais ? »

Variables

- Définir un nombre d'essais avant de donner l'indiac à un autre joueur ;
- Définir un ordre des cases à atteindre pour faire le parcours entier de la marelle.

Situation 4 : « Éviter l'interception »

Cf. Prim'Infos n° 156 : Jeu du donjon.

Phase de réinvestissement / évaluation

But d'action Idem phase d'exploration.

Organisation Privilégier les équipes de 4 joueurs en multipliant les terrains.

Lancement du jeu : idem phase d'exploration

Droits et devoirs des joueurs : « l'indiac » ne peut pas être frappé plus de 3 fois avant de franchir le filet. « L'indiac » ne peut être ni attrapé, ni lancé ou retenu. « L'indiac » ne peut être joué qu'avec la main ou l'avant bras.

Critères d'évaluation

- 1 point est donné à l'autre équipe lorsque l'indiac : tombe dans son propre camp, sort de la surface de jeu, au non-respect des devoirs énoncés, à la pénétration d'un joueur dans l'autre camp ou au filet touché.
- La partie est gagnée par l'équipe, qui a atteint la première 25 points.

« terre d'enjeux » : un projet fédérateur pour 2008

Actualités

Hors série
« Missions de l'Ugsef »



A se procurer auprès de ECA, au prix de 1,50 € seulement.

Les auteurs :

Ghislaine Rouquié (UD 66)

Jean-Paul Saillant

et Denis Guérin (UD 44)

tous membre de la CNAPEP.

Contenus des cahiers pédagogiques mensuels

Septembre 2007 - n° 159 :

Jeux de cour

Octobre 2007 - n° 160 :

Sports de glisse

Novembre 2007 - n° 161 :

EPS / Arts visuels

Décembre 2007 - n° 162 :

Randonnée nature

Janvier 2008 - n° 163 :

Flag

Février 2008 - n° 164 :

Danse

Mars 08 - n° 165 :

Jeux collectifs

Avril 08 - n° 166 :

Cirque

Mai 08 - n° 167 :

Kinball

La rentrée est proche et le projet « terre d'enjeux » arrive dans sa phase de réalisation. Vous êtes toujours en possession du dossier d'engagement mais vous n'avez pas encore retourné votre fiche d'inscription. Il n'est pas trop tard, la date du 31 mai 2007 inscrite sur le bulletin était simplement indicative pour nous apporter en amont, des indications sur un taux de participation. Alors, à l'occasion de cette pré-rentrée, n'hésitez pas à nous renvoyer cette fiche et lancez-vous dans ce projet pluridisciplinaire autour de l'environnement.



Des outils de présentation sont à votre disposition, sur notre site www.ugsef.org. La fiche d'inscription est téléchargeable sur notre site. N'oubliez pas d'en faire une copie à votre union départementale !



- Finalités et enjeux éducatifs : respect, responsabilité, solidarité et partage
- Des liens et du sens pour les apprentissages
- Projet d'année pluridisciplinaire
- Thématiques environnementales au cœur du projet : sol, eau, air
- Propositions pastorales pour un temps fort
- Développement didactique d'activités physiques et sportives innovantes

- Pistes d'organisation de rencontres
- Cahier des charges pour l'organisation de la manifestation « terre d'enjeux »

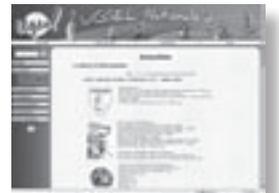
Une affiche du projet et un cahier de l'environnement pour le retour des actions engagées vous seront envoyés ultérieurement, courant du 1^{er} trimestre.

Dossier pédagogique : Suite à votre inscription, vous recevrez début septembre un dossier pédagogique pour vous aider à la mise en œuvre de ce projet. Ce dossier sera également disponible et téléchargeable sur le site de l'Ugsef.

Voici son sommaire :

- Enjeux de l'Environnement avec Nicolas Vanier

Notre lettre d'actualités viendra vous apporter régulièrement des informations complémentaires sur le projet, tout au long de l'année. Une lettre spéciale n° 32 « terre d'enjeux » est déjà à votre disposition.



Calendrier « terre d'enjeux »

Août 07 Septembre	<ul style="list-style-type: none"> • Communication du Projet « terre d'enjeux » aux Chefs d'Etablissement dans les réunions de Pré-rentrée. • Envoi du dossier pédagogique dans les UD et DDEC, pour les établissements inscrits. • Réception de nouveaux engagements « terre d'enjeux ».
Octobre 07 Novembre Décembre	<ul style="list-style-type: none"> • Médiatisation du Projet « terre d'enjeux ». • Organisation d'une formation Animation Sportive des Rencontres « terre d'enjeux » pour les pilotes départementaux.
Janvier 08 Février	<ul style="list-style-type: none"> • Accompagnement du projet auprès des établissements et point d'étape avec les correspondants « terre d'enjeux ». • Alimentation du site avec les expériences engagées.
26, 27 et 28 mars	Organisation des rassemblements « terre d'enjeux » dans les établissements, les secteurs et les départements.
Avril 08 Mai Juin	<ul style="list-style-type: none"> • Bilan des rencontres dans les diocèses. • Retour des cahiers de l'environnement à l'Ugsef nationale, via les UD et DDEC. • Renvoi aux établissements, d'une synthèse des actions réalisées.