

Numéro **158** - MAI 2007



Il y a trois ans, nous étions à quelques jours de la mise en œuvre de « Planète Espérance ». Un projet qui avait rassemblé environ 300 000 élèves, soit la participation de 2 800 établissements au profit d'enfants, les plus démunis de la terre.

Demain, nous souhaitons retrouver le même dynamisme, la même mobilisation, cette même force d'engagement qui est vôtre pour la protection de la planète. Parce que l'action de tous compte, l'Ugse avec l'Enseignement Catholique vous invite à vivre « Terre d'Enjeux » les 26, 27 et 28 mars 2008 pour que chacun apporte sa contribution et pose de véritables actes au service du développement durable. Cette prise de conscience d'une Education à l'Environnement passe par l'action et la nécessité de changer nos comportements pour préserver ce patrimoine, ces richesses naturelles.

L'eau, l'air et la terre sont pour nous des ressources vitales, des alliés pour notre santé et mais aussi l'occasion de vivre des activités physiques en harmonie avec la nature. Alors donnons-nous rendez-vous au printemps 2008 pour faire le bilan des projets réalisés et partager l'impact de nos engagements lors de fêtes sportives et culturelles !

En attendant, l'Ugse vous souhaite une très bonne fin d'année scolaire 2007 et espère vous retrouver parmi ses lecteurs, l'an prochain. Merci de votre confiance et de votre fidélité.

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

Athlétisme : des activités combinées

© Photo : C. Lafon

Donnons du sens...

Enchaîner des actions motrices demande certes un apprentissage moteur adapté dans la mise en œuvre de gestes précis mais surtout la connaissance et le contrôle de soi pour réagir et anticiper les actions à produire.

Dans cet album* intitulé « Pourquoi la carapace de la tortue ... ? » qui nous sert d'entrée dans l'activité, deux petits singes grimpent aux arbres, lancent des pois à la tortue et s'enfuient pour échapper à l'aigle. En évoquant cet exemple à l'image de ces personnages, on réalise immédiatement la nécessité, pour la vie de nos enfants, de nos élèves, de prendre en compte le résultat de son action et de l'ajuster en fonction des objectifs visés.

Ainsi, les épreuves combinées doivent leur permettre de développer toute leur motricité. Développer cette motricité, c'est d'abord apprendre à gérer sa vie physique pour qu'elle soit dynamique et active. Seulement, l'activité physique exige bon nombre d'actions complexes qu'il faut appréhender et maîtriser pour mieux répondre aux situations proposées.

Les situations proposées peuvent éclairer parfaitement cette exigence d'adaptation, logique principale des activités décrites dans ce numéro. Cependant la construction de cette compétence ne peut s'accomplir que dans la mise en place de « situations-problèmes » diversifiées. L'enjeu et l'objectif pour chacun des élèves seront alors de trouver une ou plusieurs réponses motrices les plus adaptées, les plus efficaces.

Comment ne pas faire alors le pari du transfert de cette compétence ? Et si cette capacité d'adaptation mise en œuvre dans le cadre de ces situations pouvait être davantage développée dans l'ensemble des autres champs disciplinaires, ne permettrait-elle pas de mieux préparer l'enfant et le jeune aux exigences de la vie en communauté éducative, dans notre société !

Le comité de rédaction

* Éditions Seuil jeunesse, B. Iacombe M. Barthélémy

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



0 800 31 12 97
www.wesco.fr

Valeurs :

- Persévérance.
- Contrôle de soi.

Compétence spécifique :

- Réaliser une performance que l'on peut mesurer.

Compétence générale :

- Identifier et apprécier les effets de l'activité.

Objectifs d'apprentissage :

- Réaliser des actions motrices différentes en les enchaînant.
- Être vigilant pour réaliser une action motrice efficace.

Savoirs à construire :

- Contrôler ses actions motrices dans les deux activités.
- Identifier les différentes formes de lancers.
- Respecter les règles propres à l'activité (respect des autres et des consignes).

Interdisciplinarité :

- Compter et comparer le nombre de balles atteignant les cibles dans les différentes manches, lors de la phase d'exploration et de réinvestissement.
- Travail autour de la base 3.

Faire vivre une expérience motrice innovante et / ou inhabituelle dans le cadre de la séance d'EP.

L'essence de ce module est de proposer de travailler autour de deux actions motrices différentes, de les enchaîner et de découvrir comment les rendre efficaces. Ce module démarre en classe avec la présentation de l'album « Pourquoi la carapace de la tortue... ? »

Phase d'exploration / découverte**Situation de lancement : « Des pois pour TITOTU »**

But d'action Courir vite pour ne pas être attrapé et lancer précisément.

Tâches

- **Pour les singes :** courir d'une zone à l'autre sans se faire attraper et lancer précisément dans les cibles.
- **Pour l'aigle :** attraper les singes sans les bousculer.

Matériel Des balles, des plots pour délimiter les zones, des foulards, des cibles.

Organisation - Déroulement

Les singes doivent traverser la forêt pour apporter leurs pois à Titotou et les lui lancer. « Attention à ne pas vous faire attraper par l'aigle ».

Lancement : au signal, les singes doivent traverser la forêt pour atteindre la seconde zone. Là, ils doivent lancer leur balle dans une des cibles proposées. Lorsque l'aigle attrape un singe, il lui prend sa balle et la stocke dans sa réserve.

Ce dernier ne peut pas attraper les singes lorsqu'ils sont dans la zone de départ et de lancer. Après avoir effectué le lancer, les singes reviennent prendre une balle en passant par l'extérieur du terrain pour ne pas gêner les autres camarades.

Relance : on recommence en changeant d'aigle.

Critères de réalisation**Pour les singes :**

- Ne transporter qu'une balle par traversée.
- Accepter de donner sa balle lorsqu'on est attrapé

Pour l'aigle :

- Ne pas rentrer dans les zones réservées aux singes.
- Ne pas bousculer les singes.

Pour développer la compétence « identifier et apprécier les effets de l'activité » :

A la fin du jeu, avec le groupe, compter les balles qui ont atteint la cible et celles qui sont à côté.

Poser la question : « beaucoup de balles sont à côté des cibles. Pourquoi selon vous ? »

Réponses attendues

- c'est difficile de courir et de lancer.
- c'est difficile quand on va vite.
- c'est plus difficile à la fin du jeu parce qu'on est fatigué.

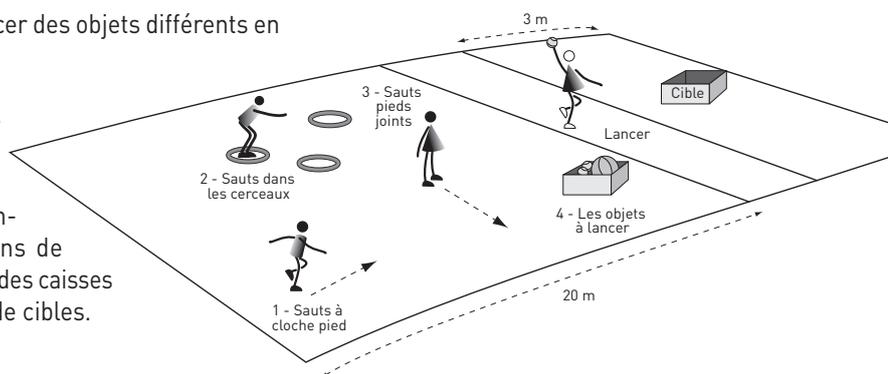
Que pourrait-on faire pour ne plus avoir ces problèmes ?

- Attendre avant de lancer sa balle.
- Prendre le temps et s'appliquer parce que si on ne lance pas correctement, on ne marque pas de point.

Phase de structuration de l'apprentissage**Situation 1 : « Les singes se disputent les pois »**

But d'action Lancer des objets différents en adaptant son geste.

Matériel Des coupelles, plusieurs objets pouvant être lancés (balles de tennis, comètes, ballons de tailles différentes...), des caisses ou cartons servant de cibles.



Organisation - Déroulement

L'histoire : « les singes ont récolté plusieurs sortes de « pois » et, ils les ont rangés dans un coffre de l'autre côté de la forêt. Il ne vous reste plus qu'à les récupérer pour les envoyer à Titotu. »

La classe est divisée en plusieurs équipes. Il y a autant de parcours que d'équipes. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de pois à lancer.

Temps de verbalisation Sur l'attitude à avoir dans la zone de lancer (cf. situation d'exploration découverte). Sur la nécessité d'identifier l'objet avant de lancer pour choisir sa façon de le lancer. Refaire un passage.

Critères de réalisation

- Effectuer à son tour les éléments du parcours.
- Adapter son geste à l'objet.
- Observer l'objet pour identifier sa forme et son poids et adapter son geste.

Critères de réussite

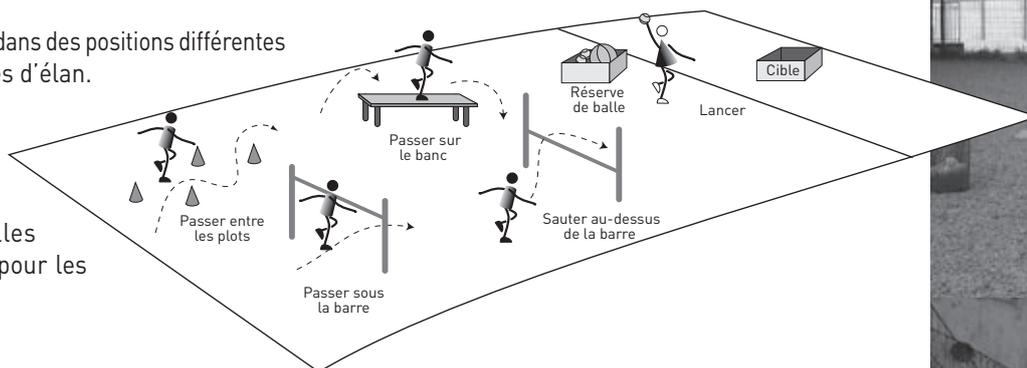
- Distinguer impulsion 1 pied / 2 pieds.
- Atteindre la cible.

Evolution : varier les parcours et / ou la nature des cibles.

Situation 2 : « les animaux de la forêt se partagent les pois »

But d'action Lancer dans des positions différentes et en variant les courses d'élan.

Matériel Matériel nécessaire pour réaliser différents types de parcours, des balles de tennis, des caisses pour les cibles.



Phase de réinvestissement/évaluation

But d'action Lancer des objets de nature différente dans la cible appropriée.

Matériel Des balles de tennis, comètes, ballons de tailles différentes...), paniers de mini basket, caisses, cartons, plots, chasubles.

Organisation - Déroulement Idem situation de la phase d'exploration découverte.

Organisation - Déroulement On met en place autant de parcours que d'équipes. Les parcours sont identiques mais on varie sur chacun :

- 1 - passer entre les plots,
- 2 - passer sous la barre,
- 3 - passer sur le banc,
- 4 - sauter au-dessus de la barre,
- 5 - réserve de balles,
- 6 - cible.

• les modes de déplacement : exemple : course classique, marche arrière, pas chassés, foulées enfantines...

• les positions pour lancer : exemple : debout sur une chaise, assis, de profil par rapport à la cible...

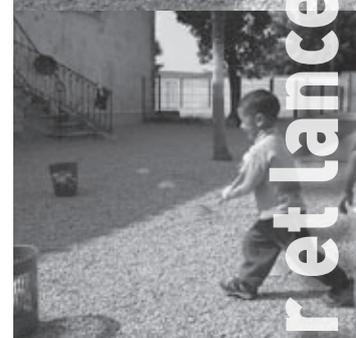
Chaque déplacement et position pour lancer correspondent à un animal de la forêt ; on cherche à savoir quel est l'animal le plus adroit.

Critères de réalisation

- Effectuer à son tour les éléments du parcours.
- Revenir sur « le côté » pour ne pas gêner le passage de son camarade.
- Respecter les modes de déplacement et les positions de lancer.

Critères de réussite

- Être équilibré durant son déplacement.
- Prendre des repères visuels.
- Varier les formes de lancers en fonction de sa position.



Valeurs :

- Persévérance.
- Contrôle de soi.

Compétence spécifique :

- Réaliser une performance que l'on peut mesurer.

Compétence générale :

- identifier et apprécier les effets de l'activité.

Objectifs d'apprentissage :

- Enchaîner trois actions élémentaires : courir - sauter - lancer.
- Gérer ses efforts
- Etre vigilant pour enchaîner efficacement les trois actions.

Savoirs à construire :

- Contrôler ses actions motrices dans les trois actions élémentaires.
- Connaître et respecter les règles propres à chaque activité.

Adaptation et gestion de l'effort. Il sera donc important de proposer plusieurs fois la même séance afin de stabiliser les réponses motrices avant d'enchaîner ou de proposer une situation nouvelle. D'autre part, d'une séance à l'autre, l'accent pourra être mis sur le lancer ou sur le saut qui sont des actions moins routinières que la course.

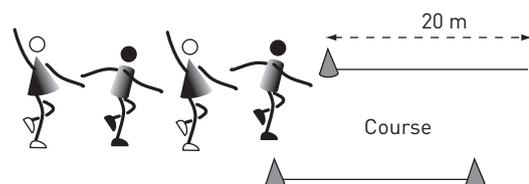
Phase d'exploration / découverte**Situation de lancement : « la marelle »**

But d'action Effectuer rapidement trois actions motrices différentes avec efficacité.

Matériel Vortex, ballons ou balles, le matériel pour tracer les marelles et matérialiser les parcours, des coupelles de couleurs.

Organisation - Déroulement

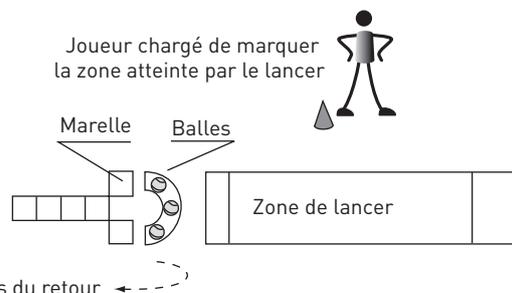
La classe est divisée en deux équipes qui s'affrontent dans un relais. Un joueur de chaque équipe est placé au niveau de la zone de lancer à l'extérieur des parcours. Il marque, en utilisant un plot de la couleur de son équipe, la zone atteinte par le lancer ; celui-ci se fait sans élan, dans la dernière zone de la marelle. Lorsque le lancer a été effectué, le joueur revient par l'extérieur du parcours pour passer le relais au joueur suivant. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de balles.

**Critères de réalisation**

- Respecter les consignes de sécurité.
- Enchaîner les trois épreuves.
- Effectuer le lancer arrêté, en restant dans la zone définie.

Régulation - Verbalisation

Après un premier passage, on compare les résultats des deux équipes. Quelle est l'équipe qui a lancé le plus loin (position des coupelles sur l'aire de lancer) ? Est-elle celle qui a fini la première ? Revenir sur les différentes façons de lancer loin. On propose un second passage. Il faut atteindre au minimum la deuxième zone. Sinon le joueur doit aller chercher sa balle et la relancer.

**Phase de structuration de l'apprentissage****Situation 1 : « Un tour de trop »**

But d'action Gérer son effort pour être efficace dans son lancer.

Matériel

Des plots pour délimiter les zones de course et de lancer, des balles, des cibles.

Organisation - Déroulement

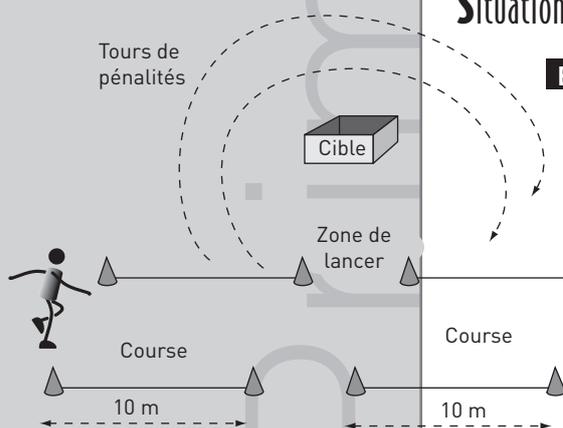
La classe est divisée en deux équipes qui s'affrontent dans un relais. Au signal les premiers

coureurs s'élancent pour atteindre la zone de lancer. Ils récupèrent une balle qu'ils lancent vers la cible.

S'ils l'atteignent, ils repartent directement passer le relais au premier coureur de la colonne opposée, s'ils n'atteignent pas la cible, ils doivent effectuer un tour de pénalité.

Critère de réussite Adapter la rapidité d'exécution à la nécessité de précision.

Evolutions Varier les modes de déplacement : en sautant à la corde, sur des échasses... Varier les cibles.



La 2

dans un même élan

Situation 2 : « Les trois enchaînées »

But d'action Enchaîner, après la course de 15 m et le lancer sur cible, un élan pour sauter loin de manière dynamique.

Matériel Des coupelles de couleurs différentes, des cibles, des balles de tennis, des plots de tailles différentes, des barres, des cordelettes.

Organisation - Déroulement

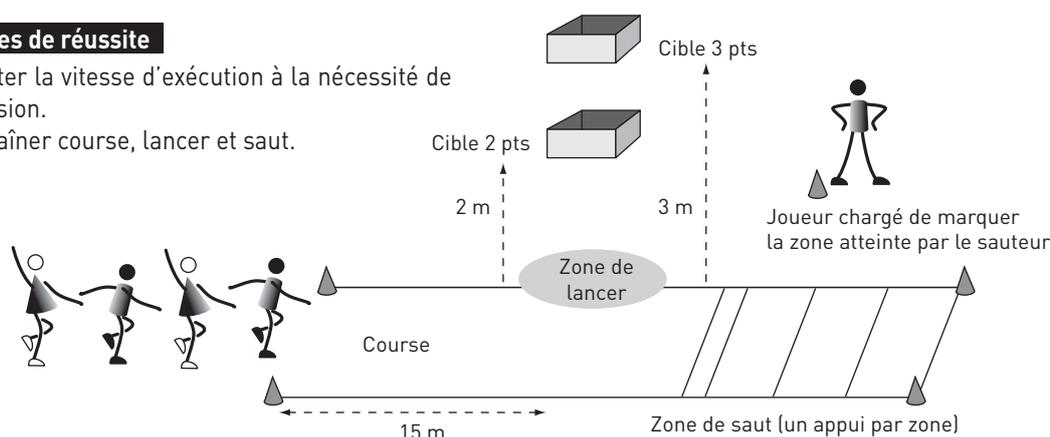
La classe est divisée en 3 équipes. Trois parcours sont mis en place :

- dans la zone de lancer : autant de balles que de joueurs. Le jeu s'arrêtera quand il n'y a plus de balles.
- dans la zone de saut : des cordelettes (ou lattes) donnent des repères pour chaque foulée bondissante. Les espacements entre les repères sont différents pour chaque parcours.

Un joueur de chaque équipe, placé au niveau de la zone de saut, est chargé de noter à l'aide d'une coupelle, la distance atteinte à l'issue des 3 foulées par son camarade. Cela donne le départ pour le joueur suivant. Après avoir expérimenté les 3 parcours, les joueurs identifient le parcours sur lequel, ils sont le plus à l'aise, selon l'amplitude de leurs foulées bondissantes.

Critères de réussite

- Adapter la vitesse d'exécution à la nécessité de précision.
- Enchaîner course, lancer et saut.



Situation 3 : « Les défis »

But d'action Courir pour récupérer des ballons et marquer.

Matériel Des chasubles, 3 ballons de handball, un cerceau, des plots pour les buts, des coupelles pour délimiter les deux zones.

Organisation - Déroulement

Une équipe bleue, une équipe rouge. Elles se font face à la manière du jeu du bétet. A égale distance des deux équipes se trouve le cerceau avec les trois ballons. Le but rouge se trouve à droite de l'équipe rouge. Idem pour les bleus. A l'appel de leur numéro les joueurs concernés s'élancent, prennent chacun un ballon et tentent de marquer. Le premier joueur ayant réalisé cette combinaison d'actions peut jouer le dernier ballon. On ne comptabilise que les buts marqués.

Critères de réussite

- Être attentif pour réagir rapidement au signal
- Adapter la vitesse d'exécution à la nécessité de précision.
- Enchaîner une course et un lancer de précision pour marquer.

Phase de réinvestissement/évaluation

But d'action Effectuer rapidement trois actions motrices différentes avec efficacité.

Matériel

Identique à celui de la phase de découverte.

Organisation - Déroulement

L'organisation est la même que celle de la phase d'exploration. Les balles sont toujours disposées dans la dernière zone de la marelle. Mais les joueurs

doivent alors courir 5 m pour rejoindre la zone de lancer et effectuer celui-ci avec élan.

Critères d'évaluation

- La zone la plus éloignée est atteinte.
- Les performances obtenues sont meilleures que celles obtenues lors de la phase d'exploration découverte.

Valeurs :

- Respect de son corps.
- Persévérance.
- Contrôle de soi.

Compétence spécifique :

- Réaliser une performance mesurée.

Objectif d'apprentissage :

- Gérer les temps d'échauffement et de récupération pour pouvoir enchaîner trois épreuves : course de vitesse - saut - lancer .

Compétence générale :

- Mesurer et apprécier les efforts dans l'activité et dans les trois disciplines.

Savoirs à construire :

- Préparer son corps à la réalisation d'actions différentes.
- Enchaîner des actions motrices différentes.
 - Gérer ses efforts.
- Gérer les temps d'inaction.
 - Favoriser la récupération (étirements).
- Respecter les règles propres à chacune des trois activités.

Fiche individuelle

Nom, prénom : _____

Classe : _____

Performance athlétique		
Saut	1 ^{er} essai	
	2 ^{ème} essai	
	3 ^{ème} essai	
Lancer	1 ^{er} essai	
	2 ^{ème} essai	
	3 ^{ème} essai	
Course	1 ^{er} essai	
	2 ^{ème} essai	
	3 ^{ème} essai	

Récupération entre chaque temps d'action. Le module réinvestit des apprentissages antérieurs propres à la course de vitesse, au saut en longueur et au lancer en distance. Il s'agit d'enchaîner plusieurs fois les 3 épreuves pour poser le problème de la récupération entre chaque passage. Cette situation problème doit amener l'enfant à entreprendre l'apprentissage des temps de récupération.

Phase d'exploration / découverte

But d'action Enchaîner les trois épreuves 3 fois de suite : courir vite, sauter loin, lancer loin dans les meilleures conditions physiologiques et d'efficacité en respectant les règles propres à chaque activité.

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

Organisation - Déroulement

Par deux, un équipier évalue les performances et porte les résultats sur la fiche de son camarade qui enchaîne les actions : s'échauffer, courir sur 40 m, sauter et lancer à bras cassé.

Phase de structuration de l'apprentissage**Situation 1 : « Courir - Sauter - Lancer »**

Un module d'apprentissage aura été mis en œuvre pour chaque activité, dans le courant de l'année scolaire.

But d'action Restituer les savoirs acquis antérieurement en effectuant séparément les 3 épreuves :

- **course de vitesse ou de haies** : partir vite, courir droit, finir vite et mobiliser tout son corps dans l'action,
- **saut en longueur ou sauts multi-bonds** : course d'élan rapide, pied d'appel placé, impulsion dynamique,
- **lancer loin à bras cassé ou en rotation** : appuis placés, ouverture du corps pour lancer avec amplitude.

Matériel Idem phase d'exploration.

Organisation - Déroulement

La classe est divisée en 3 groupes en rotation sur 3 ateliers. Les meilleures performances sont retenues.

Critères de réussite

- Avoir conscience de ces capacités.
- Différencier les actions de même famille.
- Ajuster qualité /performance.

L'enchaînement se fait dans un temps donné (maximum 10 min. par atelier).

Critères de réussite

- Réaliser les mêmes performances à chaque passage sur les 3 épreuves.
- Récupérer entre chaque passage tout en restant dynamique afin de pouvoir enchaîner le passage suivant dans de bonnes conditions.

Interdisciplinarité

Il est nécessaire de travailler en classe autour du temps et de l'utilisation du chronomètre ainsi que sur les nombres et la lecture du décamètre.

Situation 2 : « S'échauffer »

But d'action Repérer les muscles et les articulations sollicités dans les actions de course, de saut et de lancer pour les préparer à réaliser ces actions avec efficacité.

Matériel Cordes à sauter, balles lestées.

Organisation - Déroulement

La classe est partagée en 3 groupes en rotation sur 3 ateliers. Pour chaque groupe, une fiche qui donne les consignes et qui permet de noter les observations :

- Dire et écrire les muscles et les articulations qui travaillent dans chacune des trois activités : course, saut et lancer – on peut proposer une silhouette pour les repérer
- Faire travailler un à un chacun des segments par étirements, flexions, extensions, contractions...

Critères de réussite

- Les muscles et articulations sollicités sont tous repérés.
- La sensation d'échauffement est réellement ressentie.

Saut - Lancer

Situation 3 : « Récupérer »

But d'action Développer des « techniques » de récupération (cf. Prim'Infos « Disponibilité corporelle »).

Organisation - Déroulement

La classe entière en interaction maître/élève et élève/élève. Evoquer les effets ressentis après un effort. Faire l'inventaire des causes physiologiques de ces effets. Faire des hypothèses sur les moyens de ces effets. Faire des hypothèses sur les moyens de y remédier. Développer ces moyens : respiration

active, étirements, mobilisation pour éviter les refroidissements...

Critères de réussite

- Parfaire la connaissance de son schéma corporel.
- Être attentif à comprendre les effets physiologiques de l'activité motrice générée par les 3 actions : course, saut, lancer.
- Mettre spontanément en œuvre les divers moyens développés pour une récupération après l'effort.

Phase de réinvestissement / évaluation

Le projet

But d'action Enchaîner course, saut, lancer en changeant l'ordre des épreuves afin de trouver l'enchaînement qui permet de réaliser la meilleure performance. Réaliser le parcours 3 fois de suite, en gérant sa récupération au moyen d'étirements, d'assouplissements (7 min entre chaque parcours).

Matériel

Identique à celui de la phase de découverte.

Organisation - Déroulement

L'organisation est la même que celle de la phase d'exploration. 2 items supplémentaires (appréciés par oui ou par non) sont pris en compte dans la fiche d'évaluation :

- « s'est échauffé activement avant chaque passage »,
- « a récupéré après le passage sur les trois épreuves par l'exercice de respiration active, d'étirement de mobilisation de tout le corps ».

Le déroulement : les élèves sont par groupes de douze. Ils passent 2 par 2 aux épreuves de course, saut, lancer. **1^{er} passage** : 2 élèves à la course, 2 autres au saut, 2 autres au lancer. **2^{ème} passage** : les 2 élèves de la course, commencent par le saut. Les 2 élèves du saut, commencent par le lancer. Les 2 élèves du lancer, commencent par la course. **3^{ème} passage** : 3^{ème} combinaison. **4^{ème} passage** : les trois passages précédents ont permis aux élèves d'expérimenter leur capacité et de définir l'ordre dans lequel ils doivent effectuer leurs épreuves pour obtenir la meilleure performance. C'est au cours du 4^{ème} passage que l'élève est capable de se mettre en projet, en définissant lui-même l'enchaînement qui lui paraît être le plus efficace.

Critères d'évaluation

- Les performances obtenues sont au moins égales à celles obtenues dans les ateliers de la situation 1 (épreuves séparées).
- Les items d'échauffement et de récupération sont validés.

Critères d'évaluation – Barèmes (suite en page 8)

COURSES	CM 1 - 40 m		CM 2 - 40 m		CM 1 - Haies		CM 2 - Haies	
	F	G	F	G	F	G	F	G
6 pts	7.1-	6.8	6.6	6.3	8.1	7.9	7.9	7.4
5 pts	7.2 - 7.5	6.9 - 7.1	6.7 - 6.9	6.4 - 6.6	8.2 - 8.5	8.0 - 8.2	8.0 - 8.2	7.5 - 7.7
4 pts	7.6 - 8.0	7.2 - 7.5	7.0 - 7.4	6.7 - 6.9	8.6 - 9.0	8.3 - 8.5	8.3 - 8.5	7.8 - 8.0
3 pts	8.1 - 8.7	7.6 - 8.0	7.5 - 7.9	7.0 - 7.4	9.1 - 9.7	8.6 - 8.9	8.6 - 8.9	8.1 - 8.4
2 pts	8.8 - 9.4	8.1 - 8.7	8.0 - 8.6	7.5 - 7.9	9.8 - 10.2	9.0 - 9.7	9.0 - 9.7	8.5 - 8.9
1 pt	9.5 et +	8.8 et +	8.7 et +	8.0 et +	10.3 et +	9.8 et +	9.8 et +	9.0 et +

SAUTS	CM 1 - Longueur		CM 2 - Longueur		CM 1 - Hauteur		CM 2 - Hauteur	
	F	G	F	G	F	G	F	G
6 pts	3 m 20	3 m 30	3 m 30	3 m 50	1 m 10	1 m 15	1 m 15	1 m 20
5 pts	3 m 00	3 m 20	3 m 20	3 m 40	1 m 05	1 m 10	1 m 10	1 m 15
4 pts	2 m 90	3 m 10	3 m 10	3 m 30	1 m 00	1 m 05	1 m 05	1 m 10
3 pts	2 m 80	3 m 00	3 m 00	3 m 10	0 m 90	1 m 00	1 m 00	1 m 05
2 pts	2 m 60	2 m 80	2 m 80	3 m 00	0 m 80	0 m 90	0 m 90	1 m 00
1 pt	2 m 40 et -	2 m 60 et -	2 m 60 et -	2 m 80 et -	0 m 70	0 m 80	0 m 80	0 m 90

Les auteurs :

Christophe Lafon,
membre de la CNAPEP
avec la participation de

Marie-Noëlle Gey,

tous les deux professeurs des
écoles à Bordeaux et

Jean-Paul Di Rollo,

professeur d'EPS,
directeur de l'UD 84,
également membre
de la CNAPEP.

Remerciements :

Merci aux élèves de l'école
Jeanne d'Arc du Cypressat (33).

**Cahier pédagogique
Prim'Infos :**

Vous trouverez ci-joint un
nouveau bulletin d'abonnement.

Vous souhaitez continuer
de recevoir notre cahier
pédagogique dès la rentrée
prochaine. Alors renvoyez nous
sans attendre votre bulletin
dès ce mois. Merci de votre
confiance.

D o c u m e n t a t i o n**Mondial féminin de Handball
2 / 16 décembre 2007**

La fin de l'année 2007 sera aussi l'occasion de vivre au rythme du handball avec les filles. Dans la mallette pédagogique « Handball 1^{er} pas » présentée en janvier, deux outils peuvent vous permettre de réaliser des situations très riches, un DVD et un dossier. Les unions départementales ou les écoles intéressées sont invitées à se rapprocher, par convention partenariale, auprès du comité ou des clubs pour mener des actions en collaboration.

**V i e d u m o u v e m e n t****Réunions et groupes de travail**

- Réunion des Organismes de Formation à FORMIRIS Fédérale le mardi 5 juin, rue Vaugelas - PARIS.
- Dernière session du Groupe de Action / Recherche - AFCFP / Ugsef, les 8 et 9 juin.
- Réunion du Conseil National et des Présidents Départementaux, également les 8 et 9 juin 2007.
- Commission Mixte Nationale FFR / Ugsef, le jeudi 14 juin de 10 h à 13 h.
- Réunion de la Commission FFHB / Ugsef à la fédération, le 14 juin de 15 h à 18 h.
- Réactualisation de la Convention FFGolf à Guyancourt, le vendredi matin 29 juin.

Sessions de Formation 2007 / 2008

- Une formation « Raid Nature » est organisée à Vallon Pont d'Arc, la semaine du 8 au 12 octobre 2007, à l'attention des professeurs ressources du Projet « Terre d'Enjeux », pour la mise en œuvre d'activités de pleine nature, au sein de réseaux d'établissements. Un descriptif vient d'ailleurs d'être envoyé à chaque union départementale pour l'inscription d'un ou deux membres de leur équipe (1^{er} et 2nd degrés).
- Deux autres sessions de formations de formateurs sont également proposées, en janvier 2008 à Aillon-Le-Jeune, d'une part, sur la mise en œuvre de missions de formation diversifiées en référence au socle commun de connaissances et de compétences et d'autre part, sur la formation de responsables du réseau pédagogique Ugsef au sein des départements ou des régions.

Critères d'évaluation - Barème (suite de la page 7)

LANCERS	CM 1 - Vortex		CM 2 - Vortex		CM 1 - Anneau		CM 2 - Anneau	
	F	G	F	G	F	G	F	G
6 pts	18 m	20 m	20 m	24 m	18 m	20 m	20 m	24 m
5 pts	16 m	18 m	18 m	22 m	16 m	18 m	18 m	22 m
4 pts	14 m	16 m	16 m	20 m	14 m	16 m	16 m	20 m
3 pts	12 m	14 m	14 m	18 m	12 m	14 m	14 m	18 m
2 pts	10 m	12 m	12 m	16 m	10 m	12 m	12 m	16 m
1 pt	8 m et -	10 m	10 m	14 m	8 m et -	10 m	10 m	14 m