

Éducation physique
et sportive à l'école

Activités sportives et
pratiques corporelles

DE 3 À 11 ANS

Supplément au
n° 137

Mars / Avril 2008

www.revue-eps.com

eps 1

*Le camp olympique
de la jeunesse :*

**Une initiative
de l'Académie
Nationale
Olympique
Française**



Vos élèves, comme tous les jeunes de leur âge, débordent d'énergie. Leur développement requiert une activité physique importante qui contribue à leur équilibre psychologique et influence leurs apprentissages scolaires. Ils aiment manipuler et comprendre les réalités du monde vivant, ils se passionnent pour les connaissances scientifiques que leur font partager les experts. Ils s'enflamment pour les exploits des héros modernes que sont les sportifs de haut-niveau. Citoyens du monde, ils sont prêts à vivre des aventures humaines avec leurs camarades... Ce sont des enfants d'aujourd'hui !

L'Académie nationale olympique française souhaite répondre à toutes ces aspirations dans le cadre d'un projet pédagogique innovant : le Camp olympique de la jeunesse.

Au cœur du projet, les valeurs du Sport et de l'Olympisme que les enfants expérimentent et mettent en application pendant une semaine riche de découvertes.

Ce numéro spécial de la Revue EPS 1 souhaite vous inciter à rejoindre les enseignants qui, comme vous, ont choisi d'emmener leurs élèves toujours plus loin.



Beauté du geste, universalité des pratiques physiques, engouement des grands rassemblements... le sport est devenu un phénomène culturel incontournable.

Le sport, dans ses différentes formes de pratiques et d'organisations, a progressivement gagné tous les domaines de notre société. Il se retrouve au croisement des différents lieux d'éducation : à l'école, il s'inscrit dans le cadre de l'éducation formelle en mobilisant des connaissances disciplinaires et transversales ; autour de l'école, un immense réseau associatif permet à chacun de découvrir et pratiquer une multitude de disciplines dans leurs dimensions de loisir ou de compétition. Enfin le sport est largement présent dans le paysage audiovisuel et dans les nouveaux moyens d'information et de communication, vecteurs essentiels de l'éducation parallèle, dite informelle.

L'ANOF

L'ANOF est une association fondée en 1994. Elle répond aux dispositions de l'article 28 de la Charte olympique qui encourage chaque Comité national olympique à créer une académie afin de « promouvoir les principes fondamentaux et les valeurs de l'olympisme, particulièrement dans les domaines du sport et de l'éducation ».

L'ANOF a donc une fonction de réflexion, de sensibilisation et de formation à l'olympisme. Ses activités s'articulent autour de deux pôles : le patrimoine, avec l'opération « Mémoire du mouvement sportif » (MéMoS), et l'éducation à travers le Camp olympique de la jeunesse.



Le sport vecteur d'éducation

Par A. Leclercq



Photos : ANOF

Sport et éducation physique, média d'apprentissages scolaires

La mécanique humaine fait appel à de nombreux principes scientifiques : la mise en action mobilise des ressources énergétiques et met en jeu des principes mécaniques et biologiques. Mais le sportif, pour agir en relation avec des matériels, doit mobiliser d'autres capacités d'analyse, d'adaptation et d'ajustement. En ancrant sa pratique sur l'histoire d'une discipline, en réinventant chaque jour des formes nouvelles, il se fait l'héritier d'un patrimoine d'expériences humaines irremplaçable.

Manifestement, pour les trois domaines de la culture générale, le sport est un exceptionnel vecteur de développement :
– la culture scientifique y puise des situations concrètes où la manipulation précéderait constamment la théorisation ;
– la culture littéraire et philosophique trouvera des thèmes inépuisables de réflexion et d'analyse favorables à la construction de l'esprit critique ;
– quant à l'éthique, les valeurs énoncées par le mouvement sportif et réclamées par la société trouvent dans la pratique des sports encadrés par des professionnels humanistes, les situations concrètes de leur développement garantes d'acquisitions et de comportements positifs.

Le Camp olympique de la jeunesse

Un projet partenarial

L'initiative du Camp olympique de la jeunesse concrétise le désir d'innovation de l'Académie nationale olympique française (ANOF). Elle prolonge les actions initiées

par la Commission européenne. Son organisation repose sur un partenariat fort entre le monde du sport (Comité national olympique et sportif français, fédérations sportives) et l'Éducation nationale, au croisement desquels l'USEP, la fédération du sport scolaire du premier degré, a toute sa place.

Les trois temps de l'action

Dans le cadre de ce partenariat, les enseignants volontaires, motivés par les projets sportifs s'engagent dans un travail de sensibilisation de leurs élèves à l'Olympisme dans toutes ses dimensions, en s'appuyant sur les liens inter-disciplinaires dans le respect des programmes scolaires. Des échanges réguliers (visite de membres de l'ANOF, rencontres avec les acteurs sportifs et éducatifs locaux, remise de dossiers documentaires, etc.) rythment cette étape de préparation.

Le Camp olympique de la jeunesse constitue ensuite le temps fort : pendant 5 jours, les élèves vivent une expérience collective intense. Le programme très riche et très diversifié permet de découvrir, grâce à de nombreux ateliers, une palette diversifiée

LE CAMP OLYMPIQUE DE LA JEUNESSE

Depuis 2006, il regroupe chaque année les élèves de classes volontaires pendant 5 jours. Il a pour ambition d'associer culture générale et scientifique à la pratique sportive dans le cadre d'un projet pédagogique innovant.

Il constitue une occasion unique de faire vivre les valeurs de l'Olympisme à des jeunes écoliers.

d'activités sportives mais surtout de ressentir des émotions, de se confronter, d'apprécier les bienfaits de l'activité physique. La participation active d'athlètes de haut-niveau et les échanges avec des médaillés paralympiques apportent une dimension particulière à ces activités. Les dispositifs technologiques qui accompagnent les pratiques physiques contribuent à la perception et à l'analyse de l'activité motrice. Les ateliers réflexifs (santé, dopage, histoire du sport) amènent à la compréhension des valeurs du sport (respect de la règle, des autres et de soi-même) et à leur mise en application lors des rencontres olympiques de fin de séjour. Enfin, le travail de recherche et d'illustration autour des symboles olympiques trouve son application concrète dans le cérémonial déployé lors de la dernière journée.

Les témoignages des élèves et des enseignants montrent que cette semaine intense de vie collective autour des valeurs du sport marque considérablement les participants. Toutefois, notre objectif n'est pas de chercher un résultat à court terme mais bien de contribuer à l'éducation globale de la jeunesse d'aujourd'hui. Comme nous l'avons reçu des initiateurs de l'olympisme, c'est à notre tour de tout mettre en œuvre pour que la jeune génération puise dans l'idéal olympique les valeurs de son épanouissement. ●

André Leclercq,
Président de l'ANOF.



Pour en savoir plus

Retrouvez toute l'actualité de l'ANOF sur www.franceolympique.com, rubrique Académie nationale olympique.

Une contribution concrète au socle commun

Les recommandations du Parlement européen et du Conseil de l'Union européenne définissent les compétences clés pour l'éducation et l'apprentissage tout au long de la vie.

La notion de socle commun est explicitée dans la loi sur l'avenir de l'École¹. Elle offre un cadre moderne à la définition des finalités de l'enseignement scolaire obligatoire.

Le socle commun, texte fondateur des apprentissages scolaires

Sa spécificité « réside dans la volonté de donner du sens à la culture scolaire fondamentale, en se plaçant du point de vue de l'élève et en construisant les ponts indispensables entre les disciplines et les programmes. Il détermine ce que nul n'est censé ignorer en fin de scolarité obligatoire

sous peine de se trouver marginalisé »². Il met fin au cloisonnement disciplinaire et les pratiques scolaires artistiques, culturelles et sportives y contribuent pleinement. Il est organisé en sept grandes compétences (cf. p. 5 et 6) conçues comme une combinaison de connaissances fondamentales pour notre temps, de capacités à les mettre en œuvre dans des situations variées, mais aussi d'attitudes indispensables tout au long de la vie.

Le sport et l'éducation physique, école de la vie

Dépassement de soi, adaptation au milieu, confrontation à l'autre, expression esthétique... chaque pratique spor-

tive développe des compétences particulières. À l'école, les formes proposées sont adaptées : il « ne s'agit pas de proposer une copie des pratiques sportives de club, connues par les enfants, les familles, l'environnement social, les médias... mais de traiter ces activités pour qu'elles soient adaptées aux enfants »³. L'EPS, discipline d'enseignement obligatoire pour tous les élèves, doit donc proposer, tout au long de la scolarité, une programmation des pratiques physiques pour développer les capacités et ressources motrices et pratiquer diverses activités sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle éduque à la responsabilité et l'autonomie.

Compétence spécifique

Réaliser une performance mesurée

Cycle 3



Vivre

La course longue

Savoirs à construire : identifier sa performance en distance ; trouver une

allure adaptée et régulière ; établir sa performance.



Illustration : V. Suetrac

Dispositif : pour les 3 situations, un circuit de 100 m ; des plots placés tous les 25 m pour la deuxième situation ; un chronomètre pour la troisième.

Consignes :

- courir le plus longtemps possible sans s'arrêter, à allure libre ;
- courir régulièrement à allure imposée et arriver à la balise à cha-

que signal sonore ;

- courir le plus longtemps possible à l'allure imposée (comptabiliser les tours et le temps).

Critères de réalisation : réguler sa course individuellement puis en fonction du groupe de course.

À savoir : c'est pour célébrer l'héroïsme du soldat Philippides qui, dans l'Antiquité porta un message d'Athènes à Marathon que cette épreuve olympique se court sur 42,195 km.

Compétence spécifique

S'opposer collectivement

Cycle 3



Vivre

L'épervier différencié

Savoir à construire : prendre en compte les différences dans un jeu collectif.

Dispositif : un terrain plat et roulant, délimité par 2 espaces protégés (aire de départ et d'arrivée).

Consigne : au signal de la comptine (où sont les serfs, dans la forêt, etc.), traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier.

Critères de réalisation : atteindre l'aire d'arrivée en variant les déplacements, esquivant, changeant de direction... Lorsqu'il est épervier, l'enfant en fauteuil peut toucher les proies par l'intermédiaire d'une épée en mousse.

À savoir : depuis 1960, les épreuves paralympiques sont organisées et depuis 1988, les jeux paralympiques se déroulent tous les 2 ans.



Illustration : Caro

Les valeurs de l'Olympisme

Dès 2001, le ministère de l'Éducation nationale avait clairement identifié les liens étroits entre les valeurs de l'Olympisme et celles de l'École : respect de l'autre et des autres, respect de soi, entraide et solidarité, autonomie, loyauté, courage, effort, rigueur, persévérance⁴...

La renommée des sportifs, le serment olympique, le code de l'arbitrage, la médiatisation d'une compétition, le symbole de la flamme... sont autant de situations que les élèves découvrent grâce à la télévision. Il convient de s'appuyer sur ces exemples pour élaborer une réelle démarche éducative et formatrice.

C'est ainsi que, lors du Camp olympique de la jeunesse, le travail réflexif ●●●

1. Loi 2005-380 du 23/4/2005.
2. Décret n° 2006-830 du 11/07/2006 relatif au socle commun de connaissances et de compétences, JORF n° 160 du 12/07/2006
3. « Les nouveaux programmes, questions à M. Quévieux », *Revue EPS 1*, n° 108, 2002.
4. N-de-S 2001-138, BOEN n° 30 du 26/7/2001.



La maîtrise de la langue française
... Lire un texte à haute voix, de façon expressive... Rédiger un texte bref, cohérent... Prendre part à un dialogue, un débat... Rendre compte d'un travail individuel ou collectif...



La pratique d'une langue vivante étrangère
... Utiliser la langue en maîtrisant les codes de relations sociales associés... Utiliser des expressions courantes...

Les 7 piliers...



Les principaux éléments de mathématiques, la culture scientifique et technologique
... Savoir observer, questionner, formuler une hypothèse et la valider... Argumenter, modéliser de façon élémentaire... Comprendre le fonctionnement de son propre corps et l'incidence de l'alimentation...

Compétence spécifique

Appliquer des règles de vie collective

Cycle 3



Arbitrer un jeu collectif

Savoirs à construire : accepter les rôles de joueur, observateur ou arbitre ; formuler des règles propres au jeu (lexique et gestuelle).

Dispositif : un jeu « les voleurs de ballon » est organisé entre deux équipes, l'une qui doit effectuer le plus de passes lobées possible, l'autre qui doit intercepter le ballon pour jouer à son tour.

Consignes :

- pour les joueurs, jouer en respectant les règles ;
- pour les observateurs, rendre compte des comportements moteurs efficaces

et des fautes (arracher le ballon des mains, bousculer un camarade, etc.) ;
- pour les arbitres, compter les passes réussies, sanctionner les irrégularités et effectuer le geste adapté.



Illustrations : Caro

Critères de réalisation : jouer en respectant les règles ; prendre confiance en soi.

À savoir : lors des Jeux antiques, un jury composé de dix membres était chargé de surveiller le bon déroulement des épreuves.

Mobiliser des savoirs

Compétence spécifique

Assumer différents rôles

Cycle 3



La rencontre athlétique

Savoir à construire : connaître et assumer les rôles (sportif, organisateur, juge).

Dispositif : en classe, préparer l'organisation de la rencontre en composant les groupes d'activités et en identifiant les tâches à assumer.

Consigne : dans les différents temps de l'après-midi, être alternativement athlète, juge et organisateur de l'atelier.

Critères de réalisation : tenir le feuille de score, encadrer l'activité, veiller aux respect des règles de sécurité.

À savoir : lors de la cérémonie d'ouverture, un juge-arbitre prononce, au nom de tous, le serment olympique.



Illustration : R. Cannella

Mobiliser des savoirs



La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication
 ... Créer, produire, traiter, exploiter des données... S'informer, se documenter... Communiquer, échanger...



La culture humaniste
 ... Situer dans le temps les événements, les mettre en relation avec des faits historiques ou culturels ... Avoir une approche sensible de la réalité... Développer par une pratique raisonnée, comme acteurs et comme spectateurs, les valeurs humanistes et universelles du sport...



Les compétences sociales et civiques
 ... Respecter les règles... Communiquer et travailler en équipe... Évaluer les conséquences de ses actes... Être capable de jugement et d'esprit critique...

... du socle commun



L'autonomie et l'initiative
 ... Reasonner avec logique et rigueur... Avoir une bonne maîtrise de son corps, savoir nager... S'engager et prendre des risques en conséquence... Prendre l'avis des autres... Déterminer les tâches à accomplir et établir des priorités...

... part de l'analyse d'une situation dont les élèves comprennent le sens (à partir d'une image, d'un extrait d'article). Ensuite ils l'illustrent dans une production (un texte, un dessin, une bande dessinée). Cette phase d'appropriation et conceptualisation précède la mise en jeu réelle qui s'exercera dans des situations précises (des rencontres sportives par exemple) et plus généralement dans la vie quotidienne de chacun. Le sport devient alors un outil au bénéfice de la culture générale, support de l'acquisition de connaissances et occasion de l'exercer.

**Pierre-Philippe Bureau,
 Françoise Jézéquel,**
 Rédaction Revue EPS 1.



Pour en savoir plus

Retrouvez sur www.revue-eps.com le dossier « Camp olympique de la jeunesse » qui regroupe l'ensemble des fiches et articles dont sont extraits les illustrations de ce numéro spécial.

Compétence spécifique

Compréhension et expression orales

Cycle 3



Anglais et Olympisme



Savoirs à construire : réinvestir les nombres et utiliser un lexique spécifique.
Dispositif : chaque enfant fabrique une « salière » à l'intérieur de laquelle il inscrit 4 questions.



Consignes : chacun son tour, annoncer en anglais un nombre à un camarade du groupe qui pose la question inscrite

sur la face demandée puis répondre à la question posée.

Critères de réalisation :
 – comprendre le nombre énoncé ;
 – répondre correctement au moins à 3 questions sur 4.

À savoir : le français et l'anglais sont les deux langues officielles des Jeux Olympiques.



Illustrations : R. Camella

Construire des connaissances

Compétence spécifique

Mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

Cycle 3



J'ai un point de côté

Savoirs à construire : s'appuyer sur les représentations initiales des élèves pour construire des connaissances nouvelles.

Dispositif : lors d'une séance de course longue, des élèves sont essoufflés, d'au-

tres affirment avoir un point de côté.
Consignes : de retour en classe, dessiner « ce qui se passe dans votre corps » lorsque vous avez couru.
Critère de réalisation : comparer les représentations des élèves avant d'effectuer une recherche documentaire pour trouver des réponses aux questionnements.



Illustrations : C. Tarcein

Construire des connaissances

Des expériences sensibles

Par D. Petit



Photos : ANOF



Journal quotidien, et montages vidéo, les productions écrites et audiovisuelles accompagnent la vie quotidienne du Camp olympique de la jeunesse.

L'expérience vécue lors des deux premières initiatives conforte notre démarche. Progressivement les élèves développent des capacités nouvelles, adaptent leurs comportements en fonction des situations riches qui leur sont proposées et expérimentent ces acquisitions dans leurs productions.

Choisir un nom d'équipe

Le travail sur les symboles (drapeau, cérémonial, flamme, etc.) se concrétise : pour préparer les mini-jeux, les élèves doivent

trouver un nom original pour leur équipe. Lucie (CM1) le relate dans le journal du camp : « nous avons d'abord choisi le nom "Foudre", puis nous avons cherché à faire un jeu de mot avec le nom de notre village. Donc notre équipe s'appelle "La foudroygruchetine" ».

Découvrir le handicap

Lors du Camp olympique de la jeunesse, nous accordons une place importante à la prise en compte des différences. La présence de plusieurs champions paralympiques est l'occasion de découvrir com-

ment chacun, en fonction de ses potentialités, s'épanouit dans le sport et la haute-compétition. Thomas (CM2) l'exprime ainsi : « ce que j'ai préféré aujourd'hui, c'est le handisport en fauteuil roulant, c'était trop bien. On a d'abord essayé de suivre des chemins avec des virages et des slaloms. Et après, nous avons fait un jeu en miroir, un en fauteuil, l'autre debout. La personne debout avance, recule, tourne à droite ou à gauche, fait des tours sur elle-même... et celui en fauteuil doit faire pareil. »

Vivre un projet de classe

La participation au Camp olympique de la jeunesse est l'aboutissement d'une année de travail au sein des classes. L'implication des acteurs locaux dynamise la préparation et renforce la motivation des élèves.

Élisabeth, professeur des écoles, témoigne dans le DVD : « hier, lors de la discussion sur le fair-play, un élève nous a dit "en sport, on gagne ensemble, on perd ensemble". Si à l'issue de cette semaine c'est ce qu'ils retiennent, c'est sans doute que le travail de toute l'année a porté ses fruits : les activités physiques et sportives permettent de socialiser les élèves. Faire passer les règles de vie commune, apprendre le respect de soi et des autres... ce sont bien les fondements de la vie en société. Ce sont les objectifs éducatifs de l'école qui nous mettons ici modestement en application. » ●

Dominique Petit,
Directrice de l'ANOF.

Toutes les activités physiques pour les 3-11 ans sont dans la revue EPS1...

Découvrez la revue EPS 1 :
 Un spécimen offert en indiquant votre adresse, par fax (01 43 98 37 38) ou par mail (webmaster@revue-eps.com) en précisant le code CNO8.

Tous les deux mois, des fiches pédagogiques pour construire vos séances d'EPS !

→ **Abonnement un an (5 numéros) : 23€**

Merci de faire parvenir votre demande d'abonnement
 par courrier : Revue EPS1 abonnements – 22 rue René Boulanger – 75472 Paris cedex 10
 ou par téléphone : 01 55 56 71 28
 ou par mail : abonnements.eps@groupe-gli.com

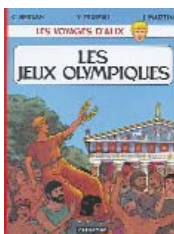
À SAVOIR >>>

Le Camp olympique de la jeunesse est une expérience inédite pour les classes dont les enseignants souhaitent placer les valeurs du Sport et de l'Olympisme au cœur de leur projet pédagogique. Après trois années de réalisation dans des conditions variées, l'Académie nationale olympique française souhaite renforcer son partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale.

En s'appuyant sur les structures décentralisées du CNOSEF et de l'USEP, elle se propose de généraliser sous des formes adaptées l'accueil des classes à l'échelon local pour que le plus grand nombre d'élèves en bénéficie.

Contacts : ANOF, Dominique Petit, Tél. 01 41 78 29 54, academieolympique@cnosf.org, www.franceolympique.com.

PUBLICATIONS >>>



Les voyages d'Alix

Les Jeux Olympiques

J. Martin, Y. Plateau et A. Hammerstein Casterman

Alix, le célèbre héros de J. Martin découvre et surtout fait découvrir l'Olympisme antique et ses jeux. Un ouvrage initiatique et didactique qui suscitera l'intérêt de tous.

Françoise Jézéquel

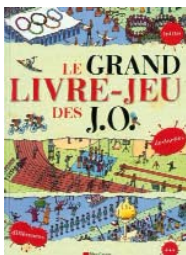


Moi, j'aime gagner

G. Senger et P. Diemunsch
Flammarion, Castor Cadet

« Le sport c'est bien mieux dans un club » : le slogan du Comité national olympique est ici illustré à travers les aventures d'Achille qui souhaitait faire de l'escrime pour gagner. Le stress de la première compétition, la tricherie, la camaraderie, le dépassement de ses limites sont tour à tour abordés dans un récit où de nombreux élèves se reconnaîtront.

Pierre-Philippe Bureau



Le grand livre-jeu des J.O.

J. Petit, C. Marais, M. Pouyet
Père Castor

Directement exploitable par les élèves, ils trouveront dans cet ouvrage toutes les informations culturelles concernant les Jeux olympiques à travers un questionnement pertinent. Complété par des jeux, ce grand livre permettra d'acquérir des connaissances essentielles.

Jean-Pierre Rumin

ÉDITIONS REVUE EPS

11, Avenue du Tremblay (Bois de Vincennes) • 75571 PARIS CEDEX 12
• Tél. : 01 41 74 82 82 • www.revue-eps.com
• ESPACE-LIBRAIRIE : Du lundi au jeudi : 9 h-18 h • Vendredi : 9 h-17 h

REVUE EPS 1

Inscription à la commission paritaire des publications 1008G83702 (9-05-03)
• Dépôt légal 1^{er} trimestre 2008. • ISSN 0245-8977

■ Directeur de la publication : Gilles Klein • Rédactrice en chef : Claudine Leray
■ Rédaction : Pierre-Philippe Bureau, Françoise Jézéquel • Secrétariat de rédaction : Jocelyne Pujol • Diffusion-abonnements : Isabelle Haradji • Direction artistique : Laurent Moreau • Réalisation : Marie Linard

■ Impression : Jouve - 1, rue du Dr Sauvé • 53100 Mayenne

■ ABONNEMENTS : 1 an, 5 numéros 23 €. • Revue EPS - Service abonnements
• 22, rue René Boulanger • 75472 Paris Cedex 10 • Tél. : 01 55 56 71 28
• Fax : 01 55 56 71 10 • abonnements.eps@groupe-gli.com

AGENDA >>>

► 2001-2002 (France, Italie, Pays-Bas)

« Sport, école et valeurs de l'Olympisme en Europe », la Commission européenne et le Comité International Olympique expérimentent des projets éducatifs destinés aux élèves d'écoles primaires.

► 2004 (Europe)

Le Parlement européen et le Conseil de l'Union déclarent l'année européenne de l'éducation par le sport.

► 5-7 juillet 2006 (Villecresnes, 94)

Le premier Camp olympique de la jeunesse du CNOSEF organisé par l'ANOF, l'USEP et le ministère de l'Éducation nationale, accueille 42 élèves de deux classes du Val-de-Marne.

► 1-7 juillet 2007 (Poitiers, 86)

Le second Camp olympique de la jeunesse regroupe les élèves de classes de CM1 et CM2 d'Isère, Seine-Maritime, Val-de-Marne et Vienne.

► 9-15 mars 2008 (Vaujany, 38)

Le premier Camp olympique d'hiver de la jeunesse rassemble des élèves d'Ille-et-Vilaine, Seine-Maritime et Isère.

se construire
se dépasser
célébrer...
partager

Les Jeux un jour, l'Olympisme toujours

PARTENAIRES OFFICIELS

FRANCE
Comité National Olympique
et Sport Français

ACCOR adidas OUF FRANÇAISE DES JEUX PUBLICIS GROUPE