



# JNSS « L'inclusion »

Du 19 au 23 septembre 2022



## PREPARER SA RENCONTRE:

Chaque classe **collecte des bouchons plastiques** (action solidaire en lien avec l'association bouchons d'amour) : les bouchons seront utilisés durant la rencontre comme compteur de tours.

[Charte de la rencontre USEP](#) : lecture et signature de la charte par les élèves – lecture de la charte lors du moment protocolaire de la journée

**Préparer des binômes** (de taille quasi équivalente)

## REPARTITION DES ELEVES :

### Avant la rencontre :

- Chaque enseignant partage sa classe en 3 couleurs : **bleu ; jaune ; rouge**. La couleur correspond à l'activité de départ

### Pendant la rencontre :

- Les élèves seront ensuite répartis dans des équipes de 6 en respectant le principe du brassage des classes. Pour faciliter la répartition, les enfants se rangent en colonne par classe.
- Les équipes resteront les mêmes tout le long de la rencontre

## ORGANISATION:

Proposition d'une ½ journée de rencontre autour des disciplines enchainées (duathlon). Cette rencontre sera placée sous le thème de l'inclusion permettant notamment aux enfants de vivre des actions en situation de handicap

- Horaire d'accueil : de 9h à 9h30
- Formation des équipes : 9h30 – 9 h45
- Moment protocolaire : 9h45
- Rotations classes du matin : 10h
- Fin d'activité : 11h30
- pique-nique possible: 11h45

## RESSOURCES :

Situations [Disciplines enchainées](#) : Bike & Run, duathlon

[Adaptation et inclusion « disciplines enchainées](#) :

<b>Horaires matin</b>	9h45	10h - 10h20	10h30 – 10h50	11h00 – 11h20
	Ouverture journée	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3
Biathlon Bleu		Bleu	Jaune	Rouge
Biathlon juge Rouge		Rouge	Bleu	Jaune
Jeux de relais Jaune		Jaune	Rouge	Bleu

ou

<b>Horaires après-midi</b>	13h30	13h45 – 14h-05	14h15 – 14h25	14h35 – 14h55
	Ouverture journée	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3
Biathlon Bleu		Bleu	Jaune	Rouge
Biathlon juge Rouge		Rouge	Bleu	Jaune
Jeux de relais Jaune		Jaune	Rouge	Bleu

**Descriptif Biathlon** : Des équipes de 6 enfants sont en situation de course en relais (2 enfants par équipe partent simultanément pour le premier départ).

Temps de course : 15 à 20 min

Ils enchainent 1 course de 200 à 300m, 1 tir (8 zones par pas de tir), 1 parcours en situation de handicap (yeux bandés), 1 tir en situation de handicap.

Les autres enfants sont « juges » et participent au déroulé de l'épreuve : chronomètre, distribution de bouchons pour compter les tours, orientation des coureurs vers pénalité ou non...

### **Les défis tirs :**

**1<sup>er</sup> pas de tir** : Les activités proposées seront des « jeux d'adresse » (molkky: toucher une quille ; pétanque : faire s'arrêter une boule dans un cerceau, ou tomber dans un cerceau sans que la boule n'y reste ; frisbee : lancer entre 2 piquets, dans une cible ; sacs, anneaux lesté : lancer dans un cerceau...).

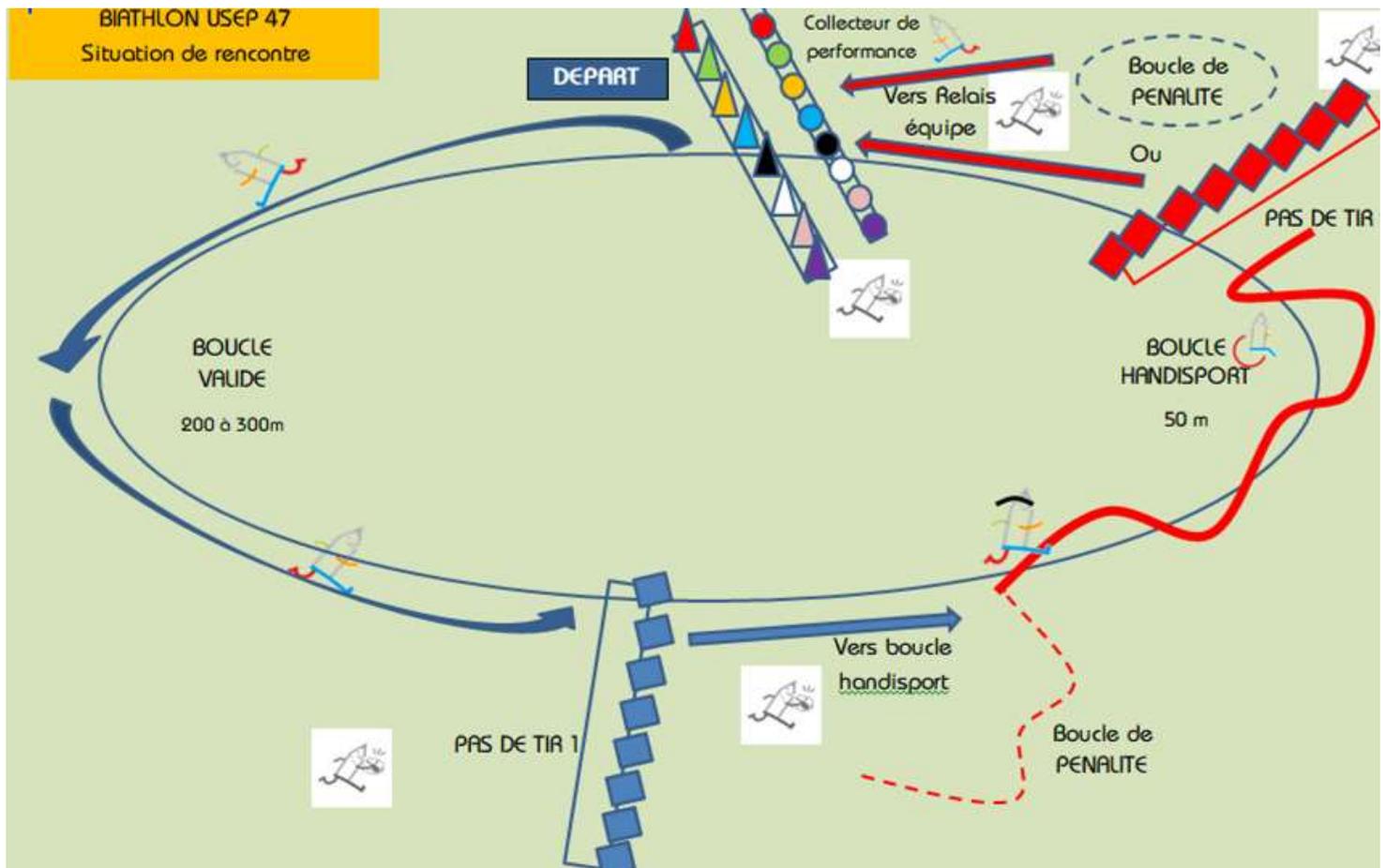
**2<sup>nd</sup> pas de tir** : Les mêmes propositions seront retrouvées dans une situation de handicap (assis, bras non-directeur, yeux bandés...)

### **3 tentatives par atelier**

- Si l'enfant réussit l'épreuve de tir, il continue sa boucle.
- S'il manque l'épreuve, il est orienté vers un parcours de pénalité (ralentissant sa progression dans la boucle)

### **Rôles sociaux des enfants : Arbitres/juges**

- Compte des tours : 1 Seau collecteur par équipe : 1 tour = 1 bouchon par élève
- Chronomètres : Elèves maître du temps (2 élèves)
- Pour distribuer les bouchons (2 élèves minimum)
- Aiguiller les coureurs : boucle de pénalité ou non (2 élèves par aiguillage)
- Vérifier et gérer les pas de tir (1 ou 2 élèves par module de tir) : vérifier que le tir a bien été effectué, aiguiller, relever ou arranger pour le tireur/reuse suivant
- Accompagner le coureur les yeux bandés (au moins 8 élèves) et le guider par la voix ou suivre avec la main une rubalyse.
- Spectateurs : encourager les autres participants quand on n'a pas un rôle.



### Jeux de Courses : sous la responsabilité d'enseignants

- **Relais morpion** – jusqu'à 25 cases (voir fiche et vidéos jointes)

<https://lotetgaronne.comite.usep.org/wp-content/uploads/sites/62/2022/09/relais-morpion.pdf>

4 équipes

Chaque joueur place ou déplace à tour de rôle un anneau ou un foulard) pour arriver à en aligner 4 (3 pour les cycles 2)

- **Relais locomotive** ou SNCF (voir fiche)

<https://lotetgaronne.comite.usep.org/wp-content/uploads/sites/62/2022/09/Relais-SNCF.pdf>

4 équipes

Chaque équipe parcourt une distance entre deux plots. Elle est emmenée par une locomotive (un enfant) qui à chaque tour récupère un wagon supplémentaire.