



Cyclo Cycle 2

Date : Mercredi 15 mai 2024
10h à 15h30

Lieu : Sites sécurisés (Caqueret, Rosa Bonheur Nevers, Le rond de la réserve Raveau, Bois de la Brosse Varennes Vauzelles, Les sangliers Guérigny, Baye)

Forme : Rencontre d'aboutissement

Public : Cycle 2



Inscriptions via le formulaire en ligne (cliquer sur le lien)

[Inscriptions à la rencontre cyclo-orientation](#)

Le formulaire sera actif jusqu'au 22 mars 2024.

NIÈVRE
le département



SÉCURITÉ ROUTIÈRE
TOUS RESPONSABLES

académie
Dijon
direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Nièvre

**AGENCE
NATIONALE
DU SPORT**

FÉDÉRATION NIÈVRE
la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire





La rencontre



Organisation générale

- 10h Arrivée des bus, temps d'accueil (présentation par association).
- 10h30-12h30 : 2 ateliers d'une heure (déplacement à vélo inclus)
- 12h30-13h15 : Pique-nique
- 13h15 : Reprise des ateliers. 2 ateliers d'une heure.
- 15h15 : Fin des activités, rangement, clôture de la rencontre.
- 15h30 : Départ des bus.

4 ateliers :

- Run and bike
- Atelier orientation 1 : le guetteur / Je pose, tu trouves
- Atelier orientation 2 : le billard
- Atelier orientation 3 : parcours fil de laine (Le jeu de piste)

Ressources pédagogiques

Vous pouvez retrouver l'ensemble des documents pédagogiques liés à cette rencontre sur le dossier en ligne :

[Dossier pédagogique rencontre cyclo](#)

Vous trouverez les documents suivants :

Document cyclo USEP 58.

Le document cyclo de l'USEP 58 vous permet de préparer votre cycle d'enseignement en classe.





Livret du Ptit Tour



L'USEP Nationale propose, dans le cadre de l'opération nationale Ptit Tour à vélo, un livret d'accompagnement qui est un support clé en main :










Vous y trouverez des activités autour du vélo (histoire du vélo, vérification du vélo, que faire en cas de crevaison...), des activités sur les thématiques sécurité routière, santé, environnement en lien avec la pratique du vélo.

 Document orientation USEP58 : vous y retrouverez les fiches des jeux : le guetteur (p19), je pose tu trouves (p22), le jeu de piste (p39).

 Documents pour la préparation du jeu du billard : fiche élève, fiche installation, corrections. Tous les documents clés en main pour lancer l'activité dans la cour.

Activité cyclo : Règles essentielles

ATTENTION : pour la rencontre, l'USEP prend en charge le transport des enfants sur les lieux de rassemblement. C'est à vous d'organiser le transport des vélos. Pensez à solliciter rapidement vos mairies ou parents d'élèves.

-  Le casque est obligatoire.
-  Privilégier l'utilisation du vélo personnel pour chaque enfant.
-  Adapter le nombre de vélo à l'espace disponible.
-  L'état général des vélos, la vérification des freins, le réglage et le serrage des selles et potences de guidon sont des préalables au début des séances. Ce point peut permettre de solliciter de manière pertinente quelques parents avec des compétences spécifiques...
-  Sensibiliser les élèves aux conduites à tenir sur l'engin, la position à adapter sur le vélo vis-à-vis de soi, des autres élèves, de l'environnement proche et des indices perceptibles.
-  Sensibiliser les élèves sur l'état du matériel ; ses organes de sécurité, son entretien, son utilisation et son adaptation à chacun.
-  Lors de la rencontre, les enfants seront amenés à se déplacer à vélo pour aller d'un point à un autre. Sur ces points, des ateliers seront proposés.
-  **Les enfants devront être préparés pour l'activité cyclo : déplacement d'un atelier à l'autre d'au moins 15min sans roulettes.**
-  Les déplacements se dérouleront en groupe, en file indienne, encadrés par des adultes.

Description des ateliers de la rencontre sportive et associative

Run and bike

Les enfants, par groupe de 2, auront un circuit d'environ 500m à effectuer autant de fois qu'ils le souhaitent.

Dans chaque binôme, les enfants seront tour à tour cycliste et coureur. Le changement de rôle aura lieu tous les 150 mètres environ dans une zone prévue à cet effet.

REGLES PRINCIPALES DU BIKE AND RUN à donner aux enfants au préalable

- Porter son casque attaché.
- S'arrêter pour passer le vélo à son partenaire.
- Passer le vélo à son partenaire main à main (interdiction de laisser le vélo à terre ou posé contre un support).
- Franchir la ligne d'arrivée ensemble.

Ces règles seront rappelées lors de l'atelier.

Au cours de la préparation de la rencontre, il est indispensable de s'entraîner au passage du vélo.

Il n'y aura pas de chronométrage, l'objectif étant d'effectuer le parcours le plus de fois possible.


Les binômes seront formés le jour de la rencontre.

Le guetteur/Je pose tu trouves


Orientation		Le guetteur
Objectifs	Se repérer pour se déplacer dans un milieu boisé.	
<p>But pour l'élève : Arriver jusqu'au but fixé en se cachant pour ne pas être vu du guetteur.</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none">- un enfant « guetteur » est positionné à un endroit, il est fixe ;- les autres enfants doivent parvenir à un but fixé sans se faire voir du guetteur.- quand le guetteur aperçoit un enfant, il doit dire son prénom. L'enfant qui a été vu doit retourner au départ. <p>Règles de sécurité : espace fermé et délimité. Veiller au respect des règles de distanciation.</p> <p>Critères de réussite : Pour les non-guetteurs : arriver au but fixe sans se faire voir du guetteur. Pour les guetteurs : nombre d'enfants vus (à déterminer par le maître).</p>		
Variantes		
<p>Plus facile :</p> <ul style="list-style-type: none">- augmenter le temps donné ;- diminuer l'espace de jeu. <p>Plus difficile :</p> <ul style="list-style-type: none">- le guetteur est mobile dans une zone ;- le guetteur est mobile et se déplace sur toute la surface de jeu ;- augmenter le nombre de guetteurs ;- agrandir l'espace de jeu.		


Orientation		Je pose tu trouves
Objectifs	<p>Se repérer dans un milieu connu, indiquer et décrire des lieux caractéristiques</p> <p>Se reporter à des indications orales pour retrouver un lieu</p>	
<p>But pour l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour le chercheur : retrouver un ou plusieurs objets dans la cour de l'école, à partir des indications données par « le poseur » ; - pour le poseur : déposer un objet (balle, foulard, plot...) dans la cour de l'école ; décrire au chercheur le lieu ou l'itinéraire à suivre pour retrouver cet objet, lui communiquer des indices. <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans la cour de l'école, les élèves sont groupés par 2 (avec un plan sommaire réalisé en classe) autour d'un point de départ ; - un rôle ("poseur" ou "chercheur") est donné à chacun ; - le jeu se déroule en 2 temps : un temps d'installation pour cacher ou poser et un temps de récupération de l'objet. <p>Matériel : Objets variés à déposer dans la cour : balles, foulards, plots...</p> <p>Règles de sécurité : Bien déterminer les limites de l'espace si elles ne sont pas évidentes.</p> <p>Critères de réussite : Rapporter l'objet.</p>		
Variantes		
<p>Plus facile : Positionner l'objet sur un plan pour permettre de le retrouver.</p> <p>Plus difficile : Cacher 2 objets à la suite.</p>		


Le billard


 Dispositif : 10 plots sont disposés dans l'espace de manière asymétrique dans un rectangle de de 25m sur 15m environ.

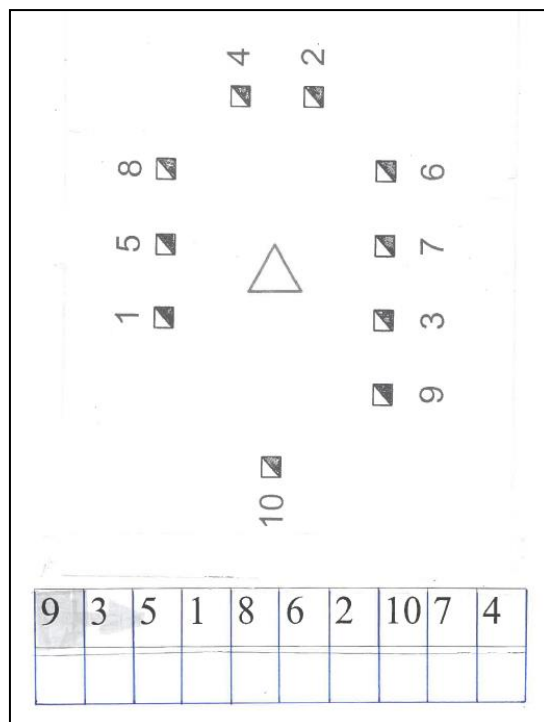
Cf ci contre.

 Sous chaque plot se situe un feutre de couleur.

 Les enfants par groupe de 2 ou 3 reçoivent un plan et un carton trajectoire.

 Ils doivent effectuer le parcours dans l'ordre. Sous chaque plot, ils prennent le feutre et tracent dans la case correspondante un cercle, une croix...

 A l'issue de leur parcours, ils se rendent vers l'animateur de l'atelier qui validera (ou pas) leur parcours à l'aide d'une feuille de correction.



Fiche n°1 et 2

9	3	5	1	8	6	2	10	7	4
									

Vous trouverez tous les documents clés en main pour mettre le jeu en place dans le drive :

[Documents ressources pour le billard](#)

Le jeu de piste

Orientation		Le jeu de piste
Objectifs	Prendre des indices dans son environnement pour suivre un itinéraire balisé	
But pour l'élève : Cheminer en suivant un balisage et en amassant des indices permettant de réaliser une tâche finale ou de compléter une feuille de route.		
Dispositif : Dans la salle de motricité, dans le gymnase, dans la cour, sur le stade, en milieu semi-ouvert (parc, milieu forestier connu) ; <ul style="list-style-type: none">- par équipes de 2 ou 3; les équipes ne doivent pas se scinder ;- parcours signalé par un fléchage, des fils de laine, des balises... en boucle ou départ et arrivée différents ;- chaque équipe prend connaissance du type de balisage de son parcours et s'engage sur l'itinéraire en suivant les différents jalons ;- tout au long du parcours, l'enfant aura des tâches à réaliser : colorier un dessin (un indice à chaque étape), des messages à déchiffrer (pour trouver un trésor final, des lettres pour reconstituer un mot), des indices à reporter sur une feuille de route (gommettes, dessins).		
Matériel : Fléchage, fils de laine, morceaux de rubalise, morceaux de crépon, balises, éléments naturels (marrons, ...), pictogrammes, Des feuilles de routes, le matériel nécessaire au codage des messages.		
Règles de sécurité : espace identifié, délimité (rubalises ou réseau d'adultes)		
Critères de réussite : Nombre d'indices rapportés.		
Variantes		
Plus facile : Jalons rapprochés, visibles facilement, placés à hauteur des yeux.		Plus difficile : Jalons de plus en plus espacés, moins visibles (taille plus petite, placés au sol.

Si vous avez des élèves à besoin spécifique pour lesquels nous devons prévoir des aménagements de la rencontre, merci de compléter avec l'élève la fiche navette et de nous la renvoyer avant la rencontre.

Ma carte navette

Rencontre Sportive Associative :

Association Sportive de l'école :



Enfant



Prénom :

Classe :

Ce que je souhaite pour la rencontre USEP :

Expression libre :

Adulte référent pour la rencontre



Nom et prénom :

Fonction :

Téléphone :

Mail :

Adaptations mises en place au cours du module d'apprentissage pour cet élève :

Interrogations / besoins pour la rencontre:

(Tu peux écrire et/ou dessiner à propos de toi, de la rencontre, de tes besoins ou de ce que tu aimes dans les rencontres USEP...)