

Comment participer au concours **Bouge ta classe – Les enfants pour le sport ?**

Retrouvez
l'autorisation
de diffusion
de la vidéo
en page 12



Afin d'engager les élèves dans le projet « **Bouge ta classe - Les enfants pour le sport** », nous vous proposons un dispositif pédagogique pour vous accompagner dans votre participation au concours.

➤ LE SITE INTERNET DU CONCOURS

Au centre de ce dispositif, un site internet sur lequel vous allez trouver des contenus et déposer votre participation.

- Le numéro spécial d'*1jour1actu* sert de support aux activités en classe.
- Des ressources pédagogiques proposées par les partenaires du concours sont disponibles pour vous aider ou vous inspirer.
- Une émission spécialement conçue pour vos élèves pour vous accompagner dans votre projet.

Une seule adresse : bougetaclasse.com

➤ LES OBJECTIFS DU PROJET « BOUGE TA CLASSE - LES ENFANTS POUR LE SPORT »

« Pour être en pleine forme et bien grandir, c'est important de faire du sport. Mais cela ne veut pas dire qu'il faut obligatoirement battre des records ! Il faut simplement trouver une activité qui te fait bouger et, surtout, qui te plaît. » Le chapô du poster du numéro spécial d'*1jour1actu* qui accompagne le projet pose les enjeux du concours « **Bouge ta classe - Les enfants pour le sport** ».

En effet, les indicateurs sont au rouge concernant l'activité physique des enfants de 8-13 ans. Les chiffres sont éloquentes : aujourd'hui, 21 % des enfants de 8 à 17 ans sont en situation de surpoids ou d'obésité. Selon l'Organisation mondiale de la santé, les enfants français sont parmi les plus sédentaires d'Europe. L'usage intensif des écrans et la sédentarité qui en découle limitent considérablement la mise en pratique des conseils du corps médical, qui prône, pour les enfants, la pratique d'une heure d'activité physique quotidienne !

À l'école, **cette année 2023-2024, olympique et paralympique**, est l'occasion de faire connaître et de développer les dispositifs existants pour renforcer la pratique physique et sportive des élèves, au-delà de l'éducation physique et sportive obligatoire.

Les circulaires de rentrée recommandent **la mise en œuvre de 30 minutes d'activité physique quotidienne dans toutes les écoles**. L'objectif partagé est de placer l'activité au service de la santé des élèves et de leur bien-être.

De nombreuses ressources sont proposées pour la mise en œuvre de cette activité quotidienne :

- Ressources de l'académie de Créteil, de Paris
 - Ressources des différentes fédérations (skateboard, hockey, basket...)
 - USEP
 - UNSS
 - COJOP
- Etc.

Textes de référence :

Une année olympique et paralympique à l'École | éducol | Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse - Direction générale de l'enseignement scolaire (education.fr)

<https://eduscol.education.fr/3896/une-annee-olympique-et-paralympique-l-ecole>

30 minutes d'activité physique quotidienne

<https://eduscol.education.fr/2569/30-minutes-d-activite-physique-quotidienne>

Le projet « **Bouge ta classe – Les enfants pour le sport** » s'inscrit dans une thématique élargie à l'éducation aux médias et à l'information.

La classe conçoit et propose une **vidéo de 2 minutes** qui décrit le projet. Les élèves doivent expliquer comment ils ont élaboré leur projet, et comment ils l'ont fait vivre. L'objectif est de donner envie à d'autres classes de bouger, en mettant en œuvre un projet sportif et coopératif.

Les objectifs restent ceux des pratiques en éducation sportive, en éducation morale et civique.

La conception du support vidéo renvoie aux compétences en éducation aux médias et à l'information. Vous trouverez en complément de cette fiche pédagogique une fiche technique pour vous accompagner dans la construction du support filmé.

+ LES COMPÉTENCES SUIVANTES SONT EXERCÉES :

Programmes du cycle 3 en vigueur à la rentrée 2023.

En EPS

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

En EMC

- apprendre à respecter des règles ;
- faire preuve de solidarité ;
- valoriser le goût de l'effort ;
- faire vivre l'égalité ;
- apprendre à faire vivre le respect de l'autre ;
- partager des moments d'amitié ;
- pratiquer l'intégration, l'inclusion et le partage.

C'est une opportunité pour favoriser la construction d'une citoyenneté active et engagée.

+ LA FICHE PÉDAGOGIQUE EST ORGANISÉE DE LA FAÇON SUIVANTE :

ACTIVITÉ 1 : Les élèves découvrent le projet.

ACTIVITÉ 2 : Les élèves comprennent quels sont les bienfaits de l'activité physique.

ACTIVITÉ 3 : Avec leur enseignant, les élèves découvrent un catalogue d'activités pour choisir et imaginer leur projet. Découvrez notre répertoire d'idées.

ACTIVITÉ 4 : Les élèves définissent un champ d'action.

ACTIVITÉ 5 : Les élèves choisissent leur projet.

ACTIVITÉ 6 : Les élèves mettent en œuvre leur projet.

ACTIVITÉ 7 : Les élèves sont évalués.

L'autorisation de diffusion de la vidéo p. 12.

➤ COMMENT PROCÉDER ?



ACTIVITÉ 1 : LES ÉLÈVES DÉCOUVRENT LE PROJET

➕ PRÉSENTER LE PROJET AUX ÉLÈVES

- Annoncer le thème : « **Bouge ta classe – Les enfants pour le sport** ».
- Préciser que l'objectif est de réaliser une vidéo pour participer au concours proposé par **1jour1actu** : « Bouge ta classe – Les enfants pour le sport ».
- Demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils comprennent de ce projet.
- Que signifie « Bouge ta classe » ? Comment les élèves peuvent-ils s'engager pour le sport ? Pouvez-vous donner des exemples ?

Laisser les élèves échanger sans intervenir, la suite du projet apportera des réponses à ces questions.

ACTIVITÉ 2 : À QUOI ÇA SERT DE FAIRE DU SPORT ?

À quoi ça sert de faire du sport ?

Pour être en pleine forme et bien grandir, c'est important de faire du sport. Mais cela ne veut pas dire qu'il faut obligatoirement battre des records ! Il faut simplement trouver une activité qui te fait bouger, et surtout qui te plaît.

- 1** Certains pensent que faire du sport, ça ne sert à rien. Pourtant, c'est essentiel pour être en bonne santé.
- 2** LUNDI, MARDI, MERCREDI, JEUDI, VENDREDI, SAMEDI, DIMANCHE. Marcher, courir, pédaler, disputer un match de foot : le sport, tu en fais tous les jours, parfois sans t'en rendre compte.
- 3** Pas besoin d'être un champion pour faire du sport ! Tout ce que tu fais bouger est bon pour ton corps : jouer, danser, sauter...
- 4** **600 MUSCLES** Quand tu bouges, les 600 muscles de ton corps travaillent pour te rendre plus souple et plus fort.
- 5** Bien tenus par les muscles, tes os grandissent au bon endroit et deviennent plus solides.
- 6** Le sport entretient tout ton corps : ton cerveau, tes poumons, ton cœur... Et, pour ça, le corps utilise des graisses et du sucre.
- 7** **PROGRÈS** Tu développes aussi ton agilité, par exemple quand tu attrapes une balle ou réussis une roue. Tu apprends à faire des efforts pour progresser.
- 8** Tu dois aussi écouter les règles du jeu et les respecter, même si ce n'est pas toujours facile...
- 9** **BUT ! ENDORPHINE** Et quand tu réussis, tu es content. Ton cerveau fabrique alors une « potion » du plaisir : l'endorphine. Elle te fait oublier les colères et tes chagrins.
- 10** Souvent, le sport se pratique avec des copains ou en famille. Un bon moyen de partager, de s'aider, de trouver la place et de te mesurer aux autres sans te disputer.
- 11** Le sport, c'est la découverte : sur terre, dans l'eau ou en plein air, des dizaines d'activités existent, où tu rencontreras des gens différents et passionnés.
- 12** **TOP CHRONO** Les médecins conseillent de faire une heure d'activité physique par jour. Tu es prêt à relever le défi ?

agrir Bouge ta classe - Les enfants pour le sport est une opération organisée par la Fondation Agir Pour Tous Les Enfants.

Avec **AGENCE NATIONALE DU SPORT**

bougetaclass.com

Non illustré par : Agence Nationale du Sport / Illustré par : Jacques Azam

Le poster du numéro d'*1jour1actu* n° 417 « **À quoi ça sert de faire du sport ?** » permet de faire réfléchir les élèves aux bienfaits de la pratique sportive, à leur niveau, sans qu'il soit question de performance ou de compétition. Cette étape est essentielle. Elle leur permet de comprendre l'enjeu de leur participation au projet.

+ DÉCOUVRIR LE POSTER

Projeter le poster.

Proposer une lecture collective.

Scinder la classe en plusieurs groupes.

Répartir les vignettes et leur illustration.

Demander à chaque groupe de relever les idées principales dans chaque vignette.

Effectuer un rapide échange sur les idées que chaque groupe a relevées.

Faire commenter les vignettes suivantes. Les distribuer entre les différents groupes.

Demander aux élèves de quelle manière ils interprètent le dessin.

+ IDENTIFIER LES BIENFAITS QUE LE SPORT APPORTE AU CORPS : CONSTRUIRE LES SAVOIRS



À quoi joue cet enfant ?

Que veulent nous montrer les flèches rouges ?

Quels sont les bienfaits d'une activité sportive ?

➔ En faisant du sport, mon corps devient **plus souple et plus fort**.
Je suis en meilleure santé.



Que vient de réussir cet enfant ?

Quelle émotion exprime-t-il ?

Comment son cerveau réagit-il alors ?

➔ En faisant du sport et en réussissant, mon cerveau fabrique une hormone, l'endorphine, qui me **rend heureux**.



Que désigne cet enfant avec sa main ?

Pourquoi ? Quel challenge lui est proposé ?

Qui propose ce challenge et pourquoi ?

➔ Pour ma santé, il faudrait que je fasse 1 heure d'activité physique par jour.

+ IDENTIFIER LES COMPÉTENCES EN EMC QUE LE SPORT PERMET DE DÉVELOPPER : CONSTRUIRE LE SAVOIR-ÊTRE



Que fait cet enfant ?

Que dit l'adulte ? Que signifie la flèche rouge ?

Qu'est-ce qui permet à cet enfant de faire des progrès ?

➔ En pratiquant une activité sportive, j'apprends à **progresser** en faisant des efforts.



Qui est l'homme vêtu de noir ? Quel est son rôle ?

Comment réagit l'enfant qui lui fait face ?

Qu'est-ce que le sport lui permet d'apprendre ?

➔ En pratiquant une activité sportive, j'apprends à **respecter les règles**, même quand je n'en ai pas envie.



Que font ces enfants ?

Quelles émotions manifestent-ils ?

Pourquoi ne se disputent-ils pas ?

➔ En pratiquant une activité sportive, j'apprends à **trouver ma place** parmi les autres en contrôlant mes émotions.

L'étape qui précède a permis à vos élèves de comprendre pourquoi la pratique du sport leur est nécessaire et bénéfique.

L'objectif est maintenant de définir les contours du projet pour mettre la classe en mouvement.

ACTIVITÉ 3 : DÉCOUVRIR DES ACTIONS POUR METTRE LA CLASSE EN MOUVEMENT



ATTENTION ! Ces pistes d'activités sont données seulement à titre indicatif et ne doivent limiter en rien le projet de la classe, ainsi que vos pratiques en matière d'activités sportives.



1. SUSCITER L'INTÉRÊT DES ÉLÈVES

L'objectif est de leur proposer de découvrir différentes ressources ou situations au cours desquelles des enfants sont en mouvement.

- **Témoignages d'élèves et de professeurs des écoles sur la mise en œuvre des 30 minutes d'activité physique par jour à l'école** : 30 minutes d'activité physique par jour - Génération 2024 : ministère de l'Éducation nationale.



https://eduscol.education.fr/2569/30-minutes-d-activite-physique-quotidienne?menu_id=3223

2. SE DOCUMENTER

- Il existe également des activités pratiquées habituellement dans les écoles, sous l'égide de l'USEP, qui permettent de mettre les élèves en mouvement dans la durée.

Par exemple :

Le P'tit tour, en relation avec le « savoir rouler » au cycle 3. L'académie de Paris propose des ressources en ligne pour construire les compétences du bon cycliste.

https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_2195779/savoir-rouler-a-velo

La course longue : Le document suivant apporte une aide à la conception et la mise en œuvre du projet pédagogique en course longue au cycle 3 de l'école élémentaire.

[La-course-longue-au-cycle-3-.pdf \(ac-nice.fr\)](#)

Dans la partie « Ressources » du site bougetaclasse.com retrouvez des propositions de mise en œuvre non exhaustives. Elles peuvent être, avec vos élèves, un support de réflexion pour initier le projet et choisir, tous ensemble, de quelle manière la classe va se mettre en mouvement ! Vous pouvez également, selon les moyens matériels de l'école et la période où vous avancez dans votre programmation annuelle en EPS, effectuer un tri préalable parmi les pistes qui précèdent. Vous pouvez aussi prendre appui sur un projet prévu dans votre programmation annuelle pour engager les élèves à faire bouger leur classe !

ACTIVITÉ 4 : DÉFINIR UN CHAMP D'ACTION



Le sport, c'est la découverte : sur terre, dans l'eau ou en plein air, des dizaines d'activités existent, où tu rencontreras des gens différents et passionnés.

Demander aux élèves de commenter le dessin ainsi que la légende associée.

Que font ces différents sportifs ?

Avec la classe, allons-nous faire plutôt du surf ? Du windsurf ?

De l'escalade à l'aplanisme de l'océan ou de la course à pied ?

L'objectif est ici d'amener la classe à analyser la **faisabilité du projet** qu'ils vont conduire.

➔ Préciser que le projet va se dérouler du **8 janvier au 8 avril 2024**.

Découvrir le cahier des charges :

- Réaliser une vidéo de 2 minutes qui réponde au projet : « **Bouge ta classe** ».
- Définir rapidement les objectifs, oralement ou par écrit, dans la vidéo.
Identifier les compétences en EPS.
- Nommer les partenaires si l'un d'eux a accompagné votre projet.
- Identifier le thème, projet à dominante activité physique, projet à dominante écocitoyenne ou culturelle, projet inclusif handisport...
- Atteindre l'objectif (s'il y a lieu) de 30 minutes d'activité physique par jour.

Ces thèmes sont donnés seulement à titre indicatif.

Ils ne doivent surtout pas vous enfermer dans un cadre qui vous semblerait réducteur.

- Identifier les valeurs fortes qui sont attachées au projet en EMC.

Par exemple, nous avons monté ce projet pour :

Apprendre à respecter des règles - Valoriser le goût de l'effort - Respecter l'autre
Partager des moments d'amitié - Coopérer...

- Effectuer un rapide retour sur les bienfaits de la pratique physique (cf : le poster analysé au cours de l'activité 2).

Ce flash-back est important car il va contribuer à la construction du support d'évaluation que l'élève pourra rédiger à l'issue du projet.

ACTIVITÉ 5 : CHOISIR SON PROJET

Les élèves se posent désormais les questions suivantes :

- Pourquoi allons-nous proposer un projet pour faire bouger notre classe ?
- Qu'avons-nous compris ?
- Quels types d'activités ?
- Quelle activité allons-nous choisir pour porter notre projet ?

Laisser les élèves échanger par groupe.

Effectuer une synthèse des choix proposés par chaque groupe.

Analyser avec les élèves les critères de faisabilité et leur pertinence :

- La faisabilité : préparation, matériel, déplacements et recherche des partenaires si besoin.
- La durée nécessaire, le nombre de séances.
- L'intérêt de tous les élèves.
- Le succès du projet remporté auprès d'autres classes, puisqu'il s'agit aussi, dans le cadre du concours, de **donner envie à d'autres classes** de se lancer dans l'aventure.

Proposer un vote pour définir le projet.

La planification

Une fois que le projet est arrêté, vous pouvez prendre appui sur une fiche activité élaborée par les élèves. Elle constitue le cadre de mise en œuvre.

La fiche fait écho au cahier des charges énoncé plus haut. Elle précise :

- Le titre du projet et sa **ligne de force**.
- Les partenaires s'il y a lieu.
- Sa durée : nombre de séances prévues.
- Le lieu où se déroule le projet.
- Les compétences exercées : « savoirs » et « savoir-être ».
- La planification et le déroulement de l'activité choisie :
Jeux collectifs / Jeux de cour / Jeu de piste / Enquête / Défis / Rallye / Olympiades / Sports collectifs / Sports découverte / Handisport / Etc.
- La régularité.
- Les règles du jeu, de l'activité, du projet.
- Les moments choisis pour filmer et **mettre le projet en valeur**.

Le bilan :

Ce que le projet nous a apporté.

Les difficultés rencontrées.



ACTIVITÉ 6 : AGIR

Projeter le logo du projet « **Bouge ta classe** ».

Expliquer aux élèves qu'il illustre et représente l'ensemble du projet.

Leur demander d'analyser le dessin de Jacques Azam, qui est le dessinateur de leur journal.



Que voyez-vous ?

Que font ces trois enfants ?

Que remarquez-vous pour l'enfant qui porte un polo bleu ?

Pourquoi est-il représenté sur le logo ?

Quels sentiments expriment ces enfants ? Pourquoi ?

Pourquoi y a-t-il un petit chat ?

En quoi ce dessin illustre-t-il aussi le projet que nous avons élaboré ?

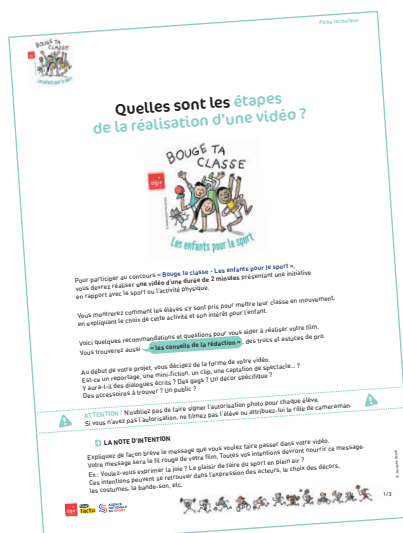
Le cadre du projet est posé, il peut être mis en œuvre :

Filmer la classe en mouvement : toute la difficulté est de valoriser le projet en seulement 2 minutes.

Choisissez les moments forts, qui permettent de comprendre quelles ont été les activités des élèves.

- Les actions réalisées et les règles du jeu s'il y a lieu, leur fréquence.
- L'adhésion des élèves au projet.
- Leur envie de relever le défi : **en bougeant, je suis en meilleure santé, je suis heureux et je progresse !**

Pour la mise en œuvre de la vidéo et le montage dans son aspect technique, nous vous proposons de vous appuyer sur la fiche technique proposée dans l'espace « Participer au concours » du site **bougetaclasse.com**.



ACTIVITÉ 7 : ÉVALUER

Une émission va aider les élèves à réfléchir aux bienfaits de la pratique sportive, aux impacts du mouvement sur leur forme mentale et physique.

Des vidéos vont les soutenir et leur donner des conseils pour faire une bonne vidéo.

Ils ont compris à quoi cela servait de bouger, ensemble, autour de ce projet de classe qui les a portés durant quelques semaines.

Ils ont mis des images et des souvenirs sur ces aventures.

Ils ont vécu des expériences et des rencontres au cours de ce projet.

Vous pouvez leur proposer d'évaluer leur expérience et leur ressenti.

Quelques pistes d'évaluation :

Mode d'évaluation

0 ☆ : pas d'intérêt pour l'enfant.

4 ★★☆☆ étoiles : je valide pleinement.

Ou évaluation avec des smileys.

😊😊😊😊 avec 4 nuances.

J'ai beaucoup bougé et, au fil du projet, je me suis senti moins fatigué.				
J'ai découvert une activité sportive que je ne connaissais pas.				
J'ai aimé l'activité que nous avons choisie de présenter dans la vidéo.				
Dans la cour de récré, on a enfin appris à ne plus s'ennuyer ni se disputer.				
Au début du projet, j'avais du mal à réaliser une action correcte, ensuite j'ai fait des progrès.				
J'ai appris à coopérer avec les autres élèves.				
Après l'activité, je me suis senti détendu et heureux.				
Je me suis bien amusé.				
Durant ces semaines, on est arrivés à une seule activité par jour ! J'aimerais que l'on continue.				
C'était super de monter ce projet, puis de se filmer.				
J'espère que les autres enfants vont aimer notre projet.				
Ce serait bien de continuer à faire 30 min d'activité physique par jour.				

+ DES RESSOURCES POUR ACCOMPAGNER VOTRE PROJET :

Retrouvez les ressources sur bougetaclasse.com.

N'oubliez pas de faire signer l'autorisation photo pour chaque élève. Si vous n'avez pas l'autorisation, ne filmez pas l'élève ou attribuez-lui le rôle de cameraman.

AUTORISATION DE REPRODUCTION ET DE COMMUNICATION AU PUBLIC DE L'IMAGE ET DE LA VOIX D'UNE PERSONNE MINEURE

Nous soussignés :

Nom, prénom des parents : _____

Adresse postale : _____

Mail : _____

Tél. : _____

Représentants légaux de l'enfant :

Nom : _____

Prénom : _____

Âge : _____

Autorise (autorisons) la société **Milan presse** (1, rond-point du Général-Eisenhower - 31101 Toulouse cedex 9) à utiliser l'image et la voix de notre enfant mineur pour la réalisation d'une vidéo « Les enfants pour le sport – Bouge ta classe » qui sera filmée en classe. Cette vidéo est réalisée dans le cadre du concours de classe organisé par le magazine *1jour1actu* et sera diffusée sur le site www.1jour1actu.com.

En conséquence de quoi et conformément aux dispositions relatives au droit à l'image et au droit au nom, j'autorise (nous autorisons), à titre gracieux, la société **Milan presse** à reproduire et communiquer au public les photographies ou films réalisés dans le cadre de la présente et ce, exclusivement pour la promotion de cette opération dans les publications et sur les sites Internet du groupe Bayard et ce, sur tout support de communication édité par le groupe et par tout procédé de publication en ligne.

*Par société du groupe Bayard, les parties entendent les sociétés contrôlées par la société **Bayard** au sens de l'article L.233-3 du Code de Commerce, dont la société **Milan presse**.*

La présente autorisation est valable pour une durée de 3 (trois) ans à compter du 8 janvier 2024 et reste valable en cas de changement de mon (notre) état civil actuel.

Fait à _____, le _____.

*Signature (des deux parents quand les deux sont titulaires de l'autorité parentale)
précédée de la mention « Bon pour accord ».*