

Ugsl

# PRIM'INFOS

Cahier pédagogique





« Donnez, et l'on vous donnera : on versera dans votre sein une bonne mesure, pressée, tassée, débordante ; car avec la mesure dont vous mesurez il vous sera mesuré en retour. »

(Luc 6:38)

## Édito

### Plus vite, plus haut, plus fort !

Quoi de plus enthousiasmant pour un mouvement sportif que de clore son année sous la lumière de Jeux Olympiques ! Londres 2012, c'est demain et pour tous les athlètes qualifiés aux jeux olympiques et paralympiques, un moment de consécration, après 4 années de travail et d'engagement personnel.

Pour nous, spectateurs avertis, l'occasion nous est donnée de redécouvrir des disciplines sportives médiatisées mais aussi de vivre durant ces mois d'été au rythme des valeurs de l'Olympisme.

Ce mouvement olympique a pour mission de contribuer à bâtir un monde pacifique et meilleur en éduquant la jeunesse par le moyen du sport, sans discrimination d'aucune sorte et dans un esprit olympique, qui exige la compréhension mutuelle, l'esprit d'amitié, la solidarité et le fair-play.

Et l'esprit UGSEL, que nous nous efforçons ensemble de promouvoir, est tout à fait dans cette lignée lors de nos championnats secondaires, de nos rencontres sportives primaires. Notre priorité éducative à l'école est de permettre au jeune, à l'enfant de donner le meilleur d'eux-mêmes, de se mesurer aux autres, de construire leur personnalité tout en prenant du plaisir dans les activités de jeux et les disciplines sportives proposées. D'ailleurs, tout au long de l'année, nous faisons nôtre la maxime de Pierre de Coubertin : « L'important, c'est de participer » en distribuant des trophées de fair-play ou des diplômes de participation à nos élèves sur les manifestations. C'est bien cette éducation qui permet à chacun de nos adhérents en associations sportives ou en établissements primaires d'accepter le mérite des autres dans la performance et la compétition.

Espérons que cette nouvelle olympiade reflète complètement ces valeurs qui nous animent et que nous pourrons voir de nombreux gestes de respect et d'amitié entre les compétiteurs. Bonnes vacances à tous !

*P.S : Nous tenons sincèrement à vous présenter nos excuses pour le retard pris dans le routage des 2 derniers numéros de notre cahier.*

**Philippe Brault - Directeur de la rédaction**  
**p-brault@ugsel.org**

# Actualités

## > JOURNÉE DU SPORT SCOLAIRE 2012

Pour la troisième édition, le CNOSF reconduit son opération « Sentez-vous Sport ! » pour promouvoir un sport pour tous. De manifestations d'établissements aux journées d'entreprises en passant par des organisations dans les villes, tous les acteurs sont mis à contribution pour valoriser la pratique sportive des plus petits aux plus grands.

Pour le premier degré, la CNAPEP propose aux écoles d'organiser une après-midi sportive et festive autour de la thématique du Jeu, qui sera le développement prioritaire de l'année 2012 / 2013, notamment avec son projet « Jeu ici, Toi ailleurs ». Ce sera l'occasion, en jouant en équipes dans des situations ludiques, de renforcer la cohésion et le sentiment d'appartenance au sein des classes en début d'année. Nous vous proposons de mettre cette animation, le jeudi 20 ou le vendredi 21 septembre 2012 pour mieux adhérer à cet événement médiatique du sport.

Les contenus de notre revue Prim'Infos pour l'an prochain seront organisés sur une réactualisation de jeux traditionnels. Avec le numéro de rentrée, envoyé à toutes les écoles, 6 jeux de référence en course poursuite vont être développés sur 2 pages et utilisables par tous les cycles. Vous pouvez donc les mettre en œuvre pour dynamiser votre demi-journée d'animation sportive.



# SOMMAIRE

## Cycle 3 > Le BIATHLON éducatif

Combiner deux activités sportives demande l'association d'efforts différents. L'enjeu est alors de gérer des exigences physiques d'endurance, de contrôle de soi mais aussi de dissocier des attitudes corporelles. Il faut donc apprendre à se connaître pour mieux utiliser ses forces et ses faiblesses.

4-9

## Cycle 1 >> Vivre des DESEQUILIBRES !

L'enfant ne peut maîtriser son équilibre qu'en expérimentant des situations qui le mettent en position de déséquilibre. Les diverses situations proposées vont lui permettre de vivre ces états, soit seul et sans matériel, soit avec les autres et différents objets. Il pourra ainsi apprivoiser de nouvelles sensations.

10-11

## Cycle 2 > EPS et Arts visuels

Ces deux disciplines nous ouvrent des possibilités de complémentarité. Le corps est un vecteur d'expression, qui laisse des traces dans l'environnement au cours d'activités physiques. La libération de gestes moteurs produit dès lors des œuvres artistiques ou des installations éphémères.

12-13

## Animation > Les « 20 ans » de l'UGSEL Guadeloupe

Le Centenaire de l'UGSEL à Nantes ne fut qu'une répétition, grandeur nationale, pour cette jeune union. Vingt ans, ça se fête ! Aussi, pas moins de 4000 élèves de toute l'île « Papillon » ont célébré l'anniversaire de leur association avec beaucoup de joie et d'enthousiasme en mai dernier.

14

## Sport et handicaps > Sport'Diffs, jouons ensemble : HANDICAP COGNITIF

Coordonner ses gestes, mettre en mouvement un texte, mémoriser des consignes sont autant de difficultés pour des élèves en situation de handicap cognitif. Des situations adaptées peuvent les libérer plus facilement pour exprimer leurs potentialités physiques et/ou expressives. N'hésitons pas à les accompagner plus particulièrement !

15

# Cycle 3 > Le Biathlon éducatif

## Des valeurs pour donner du sens à l'activité :

- **Entraide (et encouragement) :** l'activité endurance est exigeante physiquement et les encouragements de tous les camarades sont un élément affectif permettant de donner le meilleur de soi. Cette valeur est plus évidente lors d'activités en équipe / relais.
- **Persévérance :** " se dépasser " aller au-delà de la fatigue...pour améliorer sa performance et apporter sa contribution d'effort à l'équipe (course en relais).
- **Contrôle de soi :** se concentrer sur le pas de tir (lancer de précision) après la phase d'effort de course.



© UD 43

Le biathlon (du latin bi, " deux ", et du grec athlon, " concours ") est une épreuve combinant deux disciplines. Par coutume, quand on parle du biathlon, on évoque la combinaison du ski de fond et tir à la carabine. Ce sport d'origine militaire combine ainsi l'endurance nécessaire au ski de fond au calme et à la lucidité nécessaire au tir. La maîtrise de ces deux disciplines pourtant opposées est le principe même du biathlon.

Cette discipline sportive dans sa conception originelle (ski de fond + tir à la carabine) est difficile à mettre en place à l'école. Elle propose néanmoins les bases pédagogiques d'une combinaison d'activités très intéressante à développer : course d'endurance + lancer (tir) de précision. Sur cette base de combinaison, je vous propose un projet amenant les élèves de cycle 3 par la pratique individuelle et collective (relais) à découvrir la complexité et la motivation d'une activité sportive exigeante mais ludique.

Christian BENOIT - UD 43

## Objectif d'apprentissage :

Développer des capacités motrices permettant la gestion combinée de deux activités fondamentales et antagonistes quant à leurs exigences physiologiques (courir puis lancer avec précision).

## Organigramme du module d'apprentissage

### Phase de découverte :

Deux activités antagonistes dans le sens de l'exigence physiologique (maîtrise du rythme cardiaque, du souffle, de la position du corps...) : c'est toute la difficulté de combiner une activité d'endurance et de tir de précision. Les 5 autres enfants ramènent le plus vite possible les balles dans un panier à côté de l'éducateur.

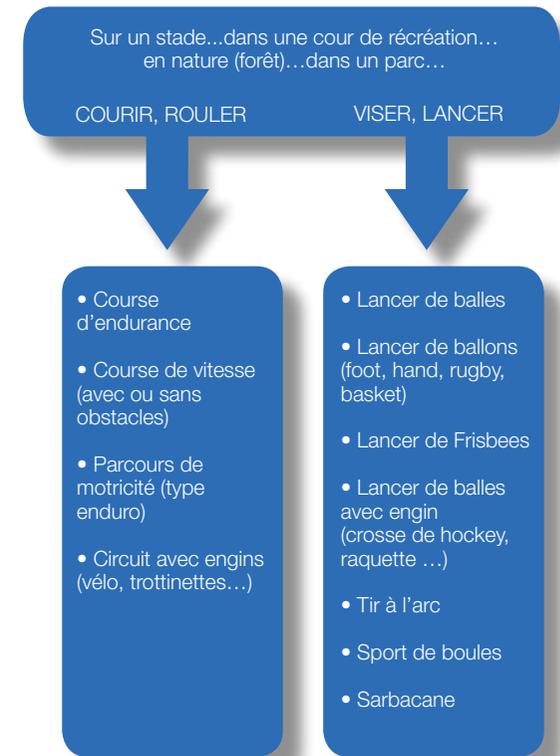
### Phase de structuration de l'apprentissage :

Propositions de combinaisons d'activités : deux activités motrices pour une foule de combinaisons sportives, c'est la richesse du biathlon éducatif à l'école.



## Phase de réinvestissement - Vers la " journée sportive biathlon " :

La rencontre de biathlon est l'aboutissement d'un cycle d'apprentissage, qui aidera les enseignants à construire et valider les items du socle commun que sont les compétences sociales et civiques, l'autonomie et l'initiative, la prise de responsabilité. Le biathlète prendra tour à tour le rôle d'athlète et de juge arbitre officiel. L'évolution de la pratique individuelle à la notion de relais permettra d'entreprendre l'organisation d'une rencontre sportive de masse.



# Cycle 3 > Le Biathlon éducatif

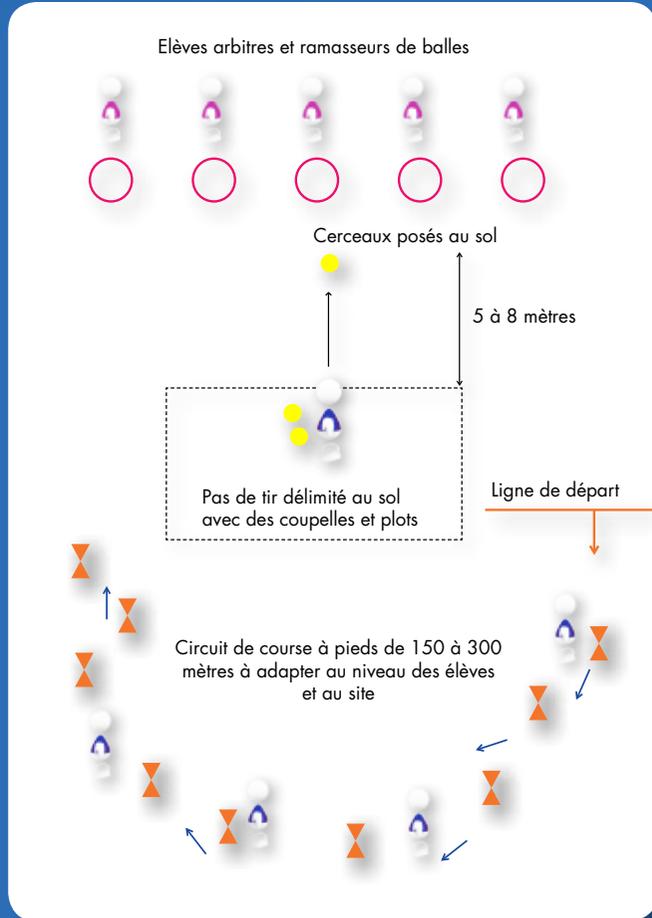
## Situation de référence : Combinaison course / lancer

### But d'action :

Effectuer plusieurs fois la combinaison « courir sur le parcours enduro + lancer avec précision des balles de tennis dans une cible ».

### Matériel :

Couppelles de marquage au sol + plots + cerceaux+ balles de tennis (voir le schéma de mise en situation).



### Organisation / Déroulement :

Les élèves sont en binôme (un biathlète + un juge arbitre avec la fiche de score de son camarade et un stylo).

Le site aménagé est présenté aux élèves : parcours cross enduro + zone de lancer de précision (pas de tir et cibles cerceaux).

Les biathlètes se mettent sur la ligne de départ.

Au signal, les coureurs s'élancent sur le parcours du cross. Dès qu'ils arrivent sur le pas de tir, ils ont trois balles de tennis à leur disposition. Ils se placent face à un cerceau cible de leur choix et lancent une balle après l'autre dans la cible.

Leur binôme se place en face derrière la cible, juge et annonce les points marqués par le biathlète (cinq points dès que le biathlète entre sur le pas de tir + un point par balle lancée dans la cible). Dès que les trois balles sont lancées, le biathlète repart sur le parcours cross... (le juge arbitre récupère les balles et vient les poser sur le pas de tir puis attend l'arrivée du tour suivant de son binôme biathlète).

L'élève juge-arbitre a en main la fiche de score de son binôme (voir le modèle ci-joint).

Temps de course : 10, 15, 20 minutes selon les niveaux des élèves (au signal de fin de course (sifflet), tous les athlètes s'arrêtent. Dès que le temps de course est écoulé, les élèves juges-arbitres donnent les feuilles de scores aux biathlètes).

Exemple de feuille de score « biathlon » :

### Feuille de SCORE BIATHLON

Date de la course : .....

NOM et prénom de l'athlète : .....

Temps de course : .....

Distance d'un tour de circuit : .....

Points nombres de tours  5 points à chaque fois que le coureur passe la porte d'entrée du pas de tir	Points lancers de précision  1 point par balle lancée dans la cible (si la balle tombe sur le bord du cerceau, elle est considérée comme valable)
--	---

### J'ai réussi si :

J'ai su gérer les transitions entre la course et les lancers de précisions. J'ai su courir en endurance (en gérant mon souffle et ma fatigue) et en maîtrisant ma fatigue sur le pas de tir. Je contrôle ma force pour réussir mes lancers de balle dans la cible.

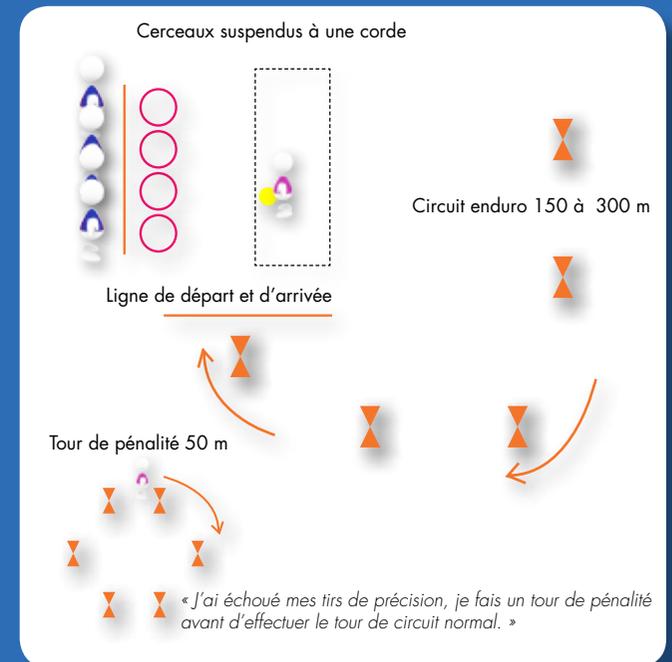
Mon challenge : Améliorer mon score lors de la prochaine course en essayant de mieux gérer mes points faibles (course, lancers, transitions...).

### Evolutions :

- Chaque coureur part avec une balle en main et arrivé sur le pas de tir, lance et récupère sa balle à chaque fois (l'élève arbitre du binôme veille aux points marqués par les 3 lancers et chaque tour terminé).
- Varier la longueur du circuit, y mettre des obstacles à franchir.
- Varier la distance du lancer et la cible à atteindre (cerceaux verticaux, plots à viser...)

### Situation évolutive :

« Je maîtrise le lancer de précision sinon je cours plus longtemps ». Reprendre la situation de référence en ajoutant un petit circuit de pénalité imposé aux élèves échouant sur les tirs de précision.



# Cycle 3 > Maîtriser la combinaison : « Je roule et je lance fort »



© UD 43

## Situation : « Maniabilité et lancer plané »

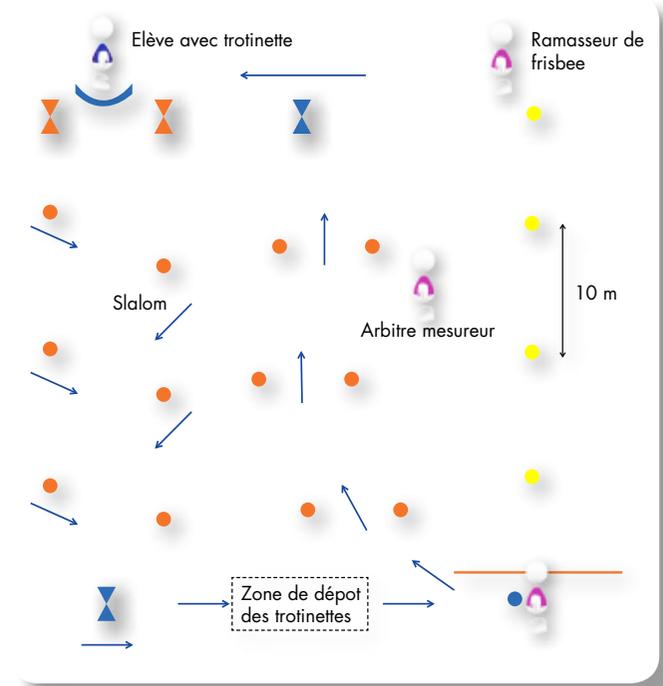
### But d'action :

Enchaîner la combinaison d'action. Conduire une trottinette sur un parcours de maniabilité et lancer un frisbee le plus loin possible.

### Matériel :

Une trottinette + un frisbee + une chasuble pour trois élèves, des plots et coupelles.

### Organisation / Déroulement :



Les élèves en groupes de trois (un coureur avec trottinette + un ramasseur de frisbee + un arbitre mesureur). Le coureur de chaque équipe se place au départ du slalom avec la trottinette. Il effectue le parcours de maniabilité sans toucher de cônes (5 mètres de pénalité par cône touché), puis il pose la trottinette dans la zone matérialisée et va lancer un frisbee le plus loin possible (la mesure s'effectuera au point de retombée du

frisbee sur le sol), puis reprend la trottinette, effectue le parcours dans les portes et repart sur le slalom. Chaque coureur effectue 3 parcours et 3 lancers dans un temps défini par l'enseignant. Le rôle de l'élève arbitre : sur une feuille de route, il note le nombre de coupelles ou plots touchés avec la trottinette lors des phases de maniabilité puis il note la distance des lancers de frisbee. Le ramasseur de frisbee récupère le frisbee après chaque lancer et vient le déposer au départ de l'aire de lancer.

### Pour réussir :

J'effectue les parcours de maniabilité trottinette avec précision en recherchant l'équilibre sur la trottinette puis je reprends ma respiration au moment du lancer de frisbee pour réussir à faire planer le frisbee le plus loin possible.

Préalable à l'activité : On aura proposé des petits ateliers de maniabilité de trottinette et de technique de lancer de frisbee en amont de cette situation de combinaison d'activités.

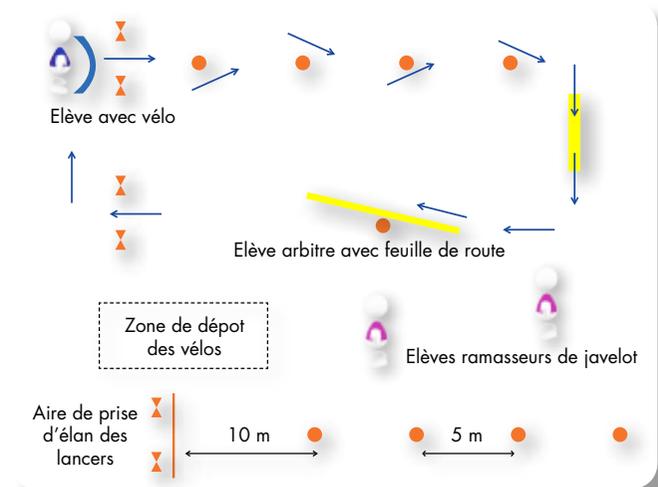
## Situation : Combinaison « Equilibre / puissance »

### But d'action :

Enchaîner la combinaison d'actions : effectuer un parcours vélo en gardant l'équilibre et lancer une balle le plus loin possible.

**Matériel :** Un vélo (VTT ou BMX) + une balle de tennis pour trois élèves. Des coupelles de marquage, un décimètre et une feuille de route (+ stylo) par élève.

*Important : un casque pour le cycliste !*



### Organisation / Déroulement :

Les élèves sont par trois : un cycliste/lanceur + un arbitre avec feuille de route + un ramasseur de javelot. Le temps de jeu défini par l'enseignant est de 8 à 10 minutes. Les élèves changent de statut après le temps de jeu. Le cycliste effectue le circuit de maniabilité sans poser un pied au sol, sans toucher les plots du slalom en roulant sur la planche au sol et en roulant sur la planche basculante. L'arbitre veille au respect de ces règles. Toute erreur donne une pénalité de 5 points. Une fois le circuit terminé, le cycliste pose son vélo dans la zone prévue puis va lancer un javelot le plus loin possible (1 point par mètre effectué). Exemple : un élève lance à 15 mètres mais pose une fois le pied au sol et touche un plot du slalom = 15 - 5 - 5 = 5 points. Il doit effectuer le maximum de circuits et de lancers pendant le temps imparti pour avoir le maximum de points. Attention : rapidité et maniabilité ne vont pas toujours de paire ! Il faut trouver le bon dosage entre la concentration, l'équilibre, la rapidité et la puissance du lancer.

### Pour réussir :

Je reste concentré et équilibré sur le vélo pour réussir le parcours sans pénalité puis je suis explosif sur l'aire de lancer de javelot pour lancer le plus loin possible.

**Evolution / variantes :** aménager le parcours maniabilité en fonction de l'espace dont on dispose. Proposer le lancer de vortex ou de la balle lestée à la place du javelot mousse (dans ce cas, les ramasseurs d'engin doivent être vigilants et se placer sur les côtés de la zone de lancer).



© UD 43

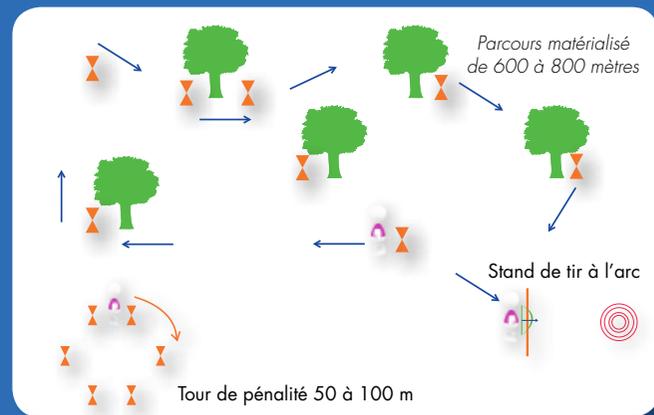
# Cycle 3 > Maîtriser la combinaison : « Je cours longtemps et je tire avec l'aide d'un lanceur »

## Situation : Biathlon « Robin des Bois »

**But d'action :**  
Enchaîner la combinaison d'actions : courir longtemps sur un parcours aménagé et tirer à l'arc sur une cible fixe.

**Matériel :**  
Des plots et coupelles de jalonnage, des rubans si on est en forêt, des arcs et flèches et des cibles fixes.

**Organisation / Déroulement :**  
Le site idéal pour réaliser cette situation est un site en nature du type forêt avec clairière...ou un parcours de santé déjà aménagé.



Les élèves sont par deux : un coureur et un observateur. Le coureur a pour objectif de parcourir la plus grande distance autour du parcours forêt (vert) en 20 minutes de course (le parcours vert étant jalonné avec des indications de mesures de distance parcouru tous les 100 mètres). L'observateur encourage son camarade et note la distance parcourue par son binôme. A la fin de chaque tour de circuit vert, le biathlète passe par le stand de tir à l'arc : trois flèches disponibles pour en mettre au moins une dans la cible définie. S'il réussit le tir dès le premier essai, il peut repartir sur le circuit vert. S'il échoue les trois essais, il doit effectuer un tour de pénalité avant de repartir sur le parcours vert.

**Pour réussir :**  
Je cours longtemps en maîtrisant mon allure, mon souffle puis je me concentre lorsque j'arrive sur le stand de tir pour réussir dès le premier essai.

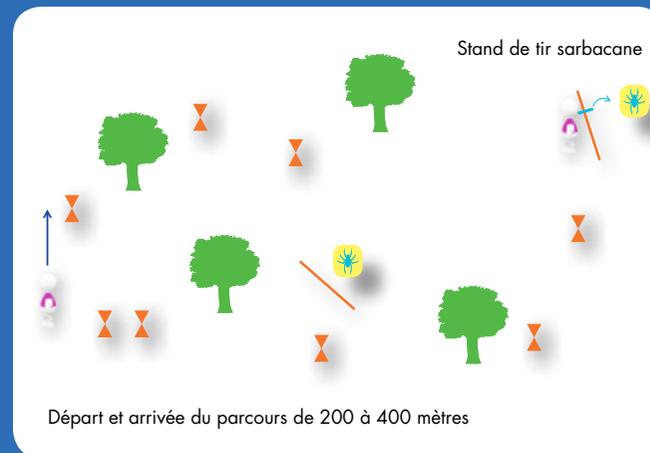
*Attention :* L'installation d'un pas de tir à l'arc nécessite la mise en place de règles de sécurité strictes. Il est important qu'au préalable de l'activité biathlon, les élèves aient eu des séances de tir à l'arc leur permettant d'avoir une autonomie sur l'utilisation de l'arc. Les élèves observateurs doivent se placer entre le parcours forêt et le stand de tir. L'utilisation de ballons de baudruches à éclater sur les cibles permet d'avoir une visibilité plus nette de la réussite des tirs et rajoute un côté ludique à l'activité.

## Situation : Biathlon « Les chasseurs de la tribu »

**But d'action :**  
Enchaîner la combinaison d'actions : courir longtemps sur un parcours aménagé et tirer à la sarbacane sur des cibles fixes.

**Matériel :** des plots et coupelles de jalonnage, des rubans si on est en forêt, des sarbacanes et fléchettes.

**Organisation / Déroulement :**  
Chaque élève coureur doit avoir une sarbacane et une fléchette (voir les sarbacanes et fléchettes en plastique sur cibles à picots). Les coureurs, sarbacane et fléchette en main, effectue le plus possible de tours d'un parcours aménagé en forêt sur lequel on aura placé deux à trois stands de tir sur cible fixe.



*Temps de course :* 20 minutes.  
Les coureurs effectuent le maximum de tours de circuit pendant le temps défini pour atteindre le plus de cibles possibles. Lorsqu'ils arrivent sur un pas de tir, ils doivent atteindre la cible avec leur fléchette avant de pouvoir repartir sur le circuit. Tant que la cible n'est pas atteinte, ils ne quittent pas le stand sarbacane.

La performance réalisée se mesure en nombre de cibles atteintes pendant les 20 minutes de course. On placera des élèves arbitres observateurs sur chaque stand de tir.

**Pour réussir :**  
Je cours longtemps et je maîtrise mon souffle lors du tir à la sarbacane sur cible. Je compte le nombre de cibles (d'araignées) atteintes pendant tout le temps de course.

*Astuce :* Pour aider à compter les cibles atteintes, on peut placer des rubans de tissus sur les stands de tir. Lorsque l'élève a atteint la cible, il prend un ruban et l'accroche à sa sarbacane avant de poursuivre le circuit. A la fin du temps de course, il suffit de compter le nombre de rubans accrochés à la sarbacane pour avoir sa performance.

## Situation : Biathlon « Les balles jaunes »

**But d'action :**  
Enchaîner la combinaison d'actions : courir longtemps sur un parcours aménagé et lancer des balles de tennis dans des cerceaux posés au sol et/ou accrochés verticalement. Matériel : des plots et coupelles de jalonnage, des raquettes et balles de tennis, des cerceaux de couleurs.

**Organisation / Déroulement :**  
Dispositif idem situation « Les chasseurs de la tribu » + cibles accrochées. Mettre en place un parcours de course à pieds de 200 à 400 mètres de longueur sur lequel on aura placé deux à trois stands de lancer de balles dans cerceaux. Les modalités d'organisation sont les mêmes que celles du combiné « Course / tir sarbacane ». Les coureurs partent avec leur balle de tennis dans la main. Ils trouveront les raquettes sur les stands de lancer. L'objectif du coureur est de réaliser le plus de lancers réussis pendant le temps de course défini (15 à 20 minutes). Des élèves arbitres observateurs seront placés sur chaque aire de lancer. Sur l'aire de lancer, le coureur prend une raquette et doit réussir un lancer dans une cible avant de poursuivre sa course. Tant que le lancer n'est pas réussi, le coureur ne peut pas continuer le circuit.

**Pour réussir :**  
Je cours longtemps et je maîtrise mon souffle lors du lancer de balle dans la cible.

**Variante :** mettre en place l'activité avec des crosses de hockey et des cibles de type but mobile.

# Cycle 3 > Maîtriser la combinaison : « Je cours vite et je lance précisément »

## Situation : Biathlon « Les frisbees fous »

### But d'action :

Enchaîner la combinaison d'actions : courir vite pour réaliser une performance de lancers précision à l'aide d'un frisbee le plus vite possible.

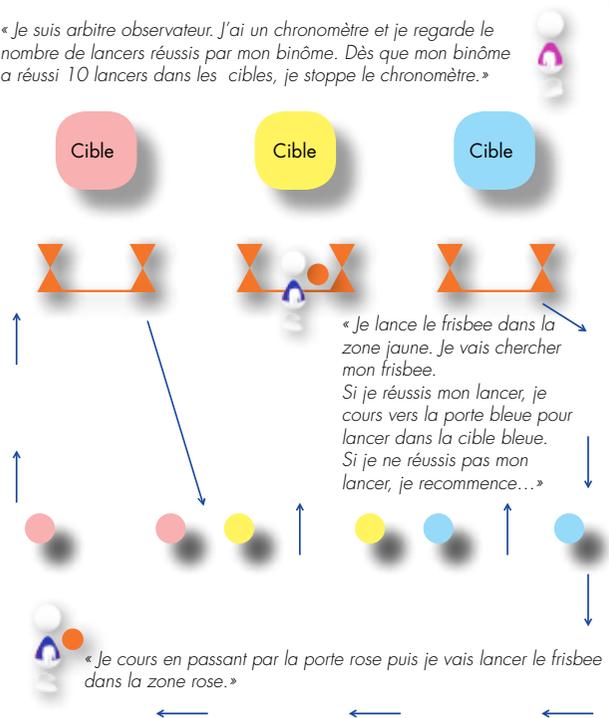
### Matériel :

Des coupelles pour délimiter des zones de lancers au sol, des plots pour délimiter les limites de lancer et de circuit de course, des frisbees, des chronomètres.

### Organisation / Déroulement :

Les élèves sont placés en binôme (un coureur et un arbitre/observateur). Chaque élève coureur possède un frisbee. Il doit effectuer 10 lancers de précision dans des zones délimitées au sol avec des coupelles en un minimum de temps en franchissant des portes de passages obligés

« Je suis arbitre observateur. J'ai un chronomètre et je regarde le nombre de lancers réussis par mon binôme. Dès que mon binôme a réussi 10 lancers dans les cibles, je stoppe le chronomètre. »



### Pour réussir :

Je cours vite et je maîtrise mon lancer de frisbee dans la cible (travail sur le souffle et l'alternance course rapide / arrêt concentration au stand).

## Situation : Biathlon « Les paniers rapides »

### But d'action :

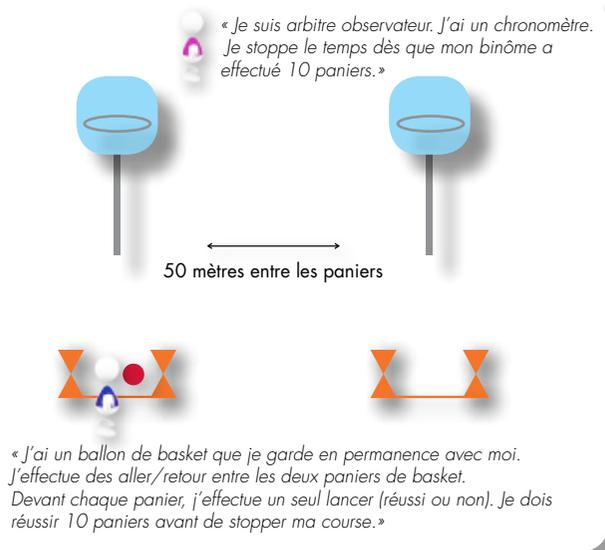
Enchaîner la combinaison d'actions : courir vite pour réaliser une performance de lancers précision de ballons de basket dans des paniers.

**Matériel :** des coupelles pour délimiter des zones de course, des plots pour délimiter les limites de lancer, des paniers de basket mobiles, des ballons de basket et des chronomètres.

### Organisation / Déroulement :

Comme dans la situation précédente, les élèves sont en binômes (un coureur et un arbitre/observateur).

« Je suis arbitre observateur. J'ai un chronomètre. Je stoppe le temps dès que mon binôme a effectué 10 paniers. »



### Pour réussir :

Je cours vite et je maîtrise mon lancer de ballon de basket dans les paniers (travail sur le souffle et l'alternance course rapide / arrêt concentration au stand).

## Situation : Biathlon « Course en étoile / tir au but »

### But d'action :

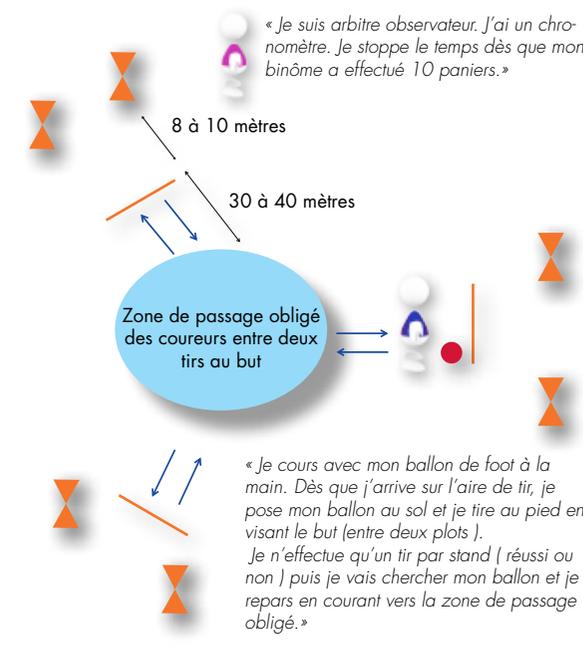
Enchaîner la combinaison d'actions : courir vite pour réaliser une performance de tir de précision de ballons de football au pied.

**Matériel :** des coupelles pour délimiter des zones de course, des plots pour délimiter les buts de foot (cibles), des ballons de football et des chronomètres.

### Organisation / déroulement :

Comme dans la situation précédente, les élèves sont en binômes (un coureur et un arbitre/observateur).

« Je suis arbitre observateur. J'ai un chronomètre. Je stoppe le temps dès que mon binôme a effectué 10 paniers. »



### Pour réussir :

Je cours vite et je maîtrise mon tir au but avec le ballon de foot. Je me concentre au moment du lancer pour éviter la précipitation et favoriser la réussite de mon tir.

# Cycle 3 > Rencontre sportive « Biathlon en équipes »

## Objectif du temps fort inter-écoles :

Amener les enfants sur un site de rassemblement pour vivre une journée « Biathlon en équipes »..

## Organisation de la journée :

Les enfants sont en équipe de 4 à 6, ils tourneront sur les trois pôles correspondants aux trois combinaisons – rouler / lancer – courir longtemps / lancer avec un engin – courir vite / lancer avec précision.

Les équipes suivent un planning établi. Les performances réalisées sur chaque pôle permettent à chaque équipe d'engranger des points qui définiront un score d'équipe.

## Pôle combinaison – Courir vite / lancer avec précision : « Multi-lancers en étoile » :

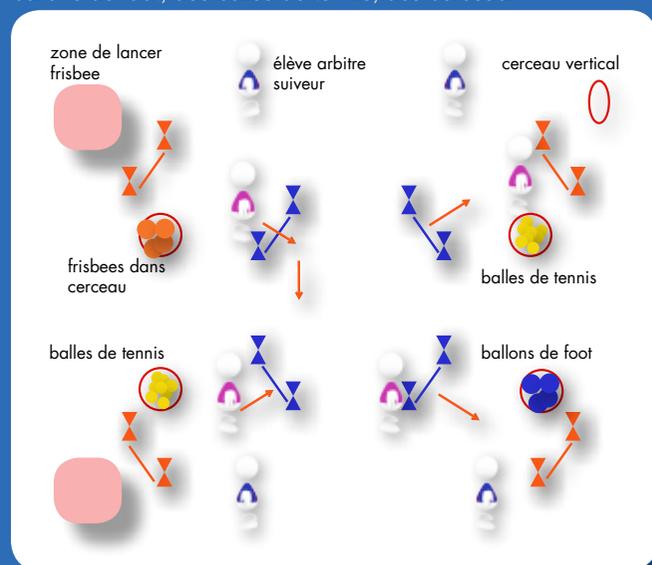
(Les deux autres pôles s'organiseront à l'identique).

## But d'action :

Dans un temps imposé, effectuer un circuit sous forme d'étoile en courant et en effectuant des lancers de précision avec différents « engins ».

## Matériel :

Des cônes et coupelles de marquage au sol, des frisbees, des ballons de foot, des balles de tennis, des cerceaux.



## Organisation / déroulement :

Les élèves sont par deux : un groupe de coureurs biathlètes et un groupe d'arbitres.

Les coureurs se placent tous au départ au centre du terrain face aux quatre portes matérialisées par des cônes.

Temps de jeu : 10 à 20 minutes.

Chaque coureur doit effectuer un parcours en étoile : aller vers chaque atelier de tir de précision et revenir au centre avant de changer d'atelier de tir... etc.

La distance entre les portes au centre du terrain et les ateliers de tirs peuvent varier entre 50 et 100 m.

Arrivé sur chaque atelier de tir, le coureur prend un engin de lancer (soit un frisbee, soit une balle de tennis, soit un ballon de foot) et effectue trois lancers (il va chercher à chaque fois l'engin de lancer). Les trois lancers effectués, il repose le frisbee ou la balle dans le cerceau à côté de la ligne de lancer et retourne au centre du terrain, puis repart vers un autre stand de tir... etc. Les élèves arbitres suivent un coureur pendant tout le temps de jeu en complétant une feuille de route indiquant les réussites sur les stands de tir (les arbitres suivent les coureurs à l'extérieur de « l'étoile »).

Exemple de feuille de route d'un biathlète : chaque élève aura une fiche de points. Ces points obtenus individuellement seront cumulés au sein de l'équipe.

Utilisation de la feuille de route par l'arbitre :

Dès que le coureur arrive sur un stand de tir, l'arbitre coche une case (5 points par case).  
Puis note le nombre de tirs réussis sur les 3 essais (1 pt par tir réussi).  
Pour le total des points, on additionne tous les points obtenus.

NOM de l'athlète

■ Atelier 1	... tirs réussis sur 3
■ Atelier 2	... tirs réussis sur 3
■ Atelier 3	... tirs réussis sur 3
■ Atelier 4	... tirs réussis sur 3
■ Atelier 5	... tirs réussis sur 3

Total = ..... Points

## Evolutions possibles :

- Modifier les stands de tir (sarbacane, boules de pétanques... lancer avec une raquette de tennis)
- Modifier les distances de courses...mettre des obstacles sur les circuits courses...

Avec ce type d'organisation, l'élève devra gérer sa course à pieds et son habileté aux tirs. Selon les valeurs données aux ateliers effectués et aux tirs réussis, chaque enfant pourra choisir une stratégie de course valorisant soit la performance course, soit la performance précision aux tirs...

Exemple : Si l'on attribue 10 points par branche d'étoile parcourue et seulement 2 points par tir réussi, on favorise les élèves endurants. A l'inverse si l'on attribue seulement 3 points par branche d'étoile parcourue et 5 points par tir réussi, on favorise alors la concentration et l'habileté au tir au détriment de la course à pieds.

Fiche équipe : Cette fiche est une feuille de route qui permet de reporter les scores réalisés sur les trois pôles.

Feuille de score  
« Biathlon en équipe »

Noms des équipiers	Scores / Points		
	Pôle 1	Pôle 2	Pôle 3
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			
TOTAL de l'équipe: ..... points			



# Cycle 1 > Vivre des déséquilibres

**Equilibre-définition :** « Position d'une personne qui se maintient sans tomber ».

Il n'est qu'à observer un tout petit enfant qui passe du déplacement en quadrupédie à la marche pour constater qu'il n'a nul besoin de nous pour expérimenter ses premières situations de déséquilibres ; c'est lorsqu'il aura apprivoisé ses sensations de déséquilibre / équilibre qu'il sera prêt à partir « debout » à la découverte du monde.

Certains enfants recherchent spontanément des expériences de ce type, mais d'autres plus « frileux » appréhendent cet inconfort. Nous allons proposer aux enfants de cycle 1 de nouvelles situations pour prendre le risque du déséquilibre afin de parvenir à trouver leur équilibre.

Marie-Christine BAILLY- UD 01

## TRAVAIL SUR LA POSTURE

### D'une posture spontanée à un équilibre « juste pour soi »

• « Le pendule »\* : Debout, pieds légèrement écartés, solide sur ses appuis, relâché ; oscillation d'avant en arrière (le corps bouge d'un seul bloc) à la limite du déséquilibre (comme un bonhomme Culbuto).

• « Le goéland »\* : Debout, pieds et bras légèrement écartés, transférer le poids du corps sur une jambe  
-1ère proposition : l'autre jambe « visite » l'espace, en avant, en arrière, sur les côtés puis même chose avec l'autre jambe.  
-2ème proposition : attraper l'autre pied en arrière avec la main du même côté, lever le bras libre.

\*In « 50 situations corporelles à vivre à l'école » (Dossier de Disponibilité Corporelle, production UGSEL).

- Accepter de tomber : « Les clowns »
- Matériel : gros tapis de saut
- Tomber seul : se laisser tomber sur les fesses, tomber en arrière, tomber en avant.
- Accepter d'être poussé : « Prêts ? Poussez ! »

Cette proposition permettra d'aborder des notions de sécurité : « Je peux pousser l'autre parce qu'il est sur un gros tapis » ; « Je pousse l'autre quand il est prêt ».

Les enfants sont 2 sur le tapis. L'enfant « pousseur » attend que son partenaire lui dise « dos », « épaules » ou « bras » pour le pousser à cet endroit-là, mains bien à plat. L'enfant « poussé » n'oppose pas de résistance. On inverse ensuite les rôles.

Certains matériels proposés sont issus du catalogue « Casal Educ ».

## Situations de déséquilibre

### Dans la salle de motricité

Etape 1 : Expérimenter des déséquilibres individuellement puis à 2

- Avec matériel : supports de différentes densités (dur / mou), pierres de rivières, cordes d'équilibre  
L'enseignant dissémine dans la salle le matériel, les enfants s'y déplacent librement en marchant.  
Au signal de l'enseignant, les enfants s'immobilisent sur le matériel sur les 2 pieds, sur 1 pied, puis recommencent à se déplacer.
- Sans matériel : marcher 2 par 2, côte à côte en appuyant l'épaule gauche de l'un contre l'épaule gauche de l'autre.



© UD 06

Etape 2 : Expérimenter des déséquilibres sous le regard d'un adulte puis en autonomie

Matériel	Déroulement
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toupie géante basculante</li> <li>• Cuvette géante basculante</li> </ul>	S'asseoir dans ces toupies/cuvettes et se balancer créant ainsi le déséquilibre.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaises</li> </ul>	Se mettre debout, accroupi sur la chaise, passer d'une position à l'autre lentement ou rapidement, passer par-dessus le dossier.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1/2 boules d'équilibre</li> <li>• Rocking sea saw</li> </ul>	Se mettre debout sur ces matériels instables et tenter d'y rester le plus longtemps possible.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordo-ski</li> <li>• Pieds de géants</li> <li>• 1/2 boules d'équilibre</li> <li>• Echasses</li> </ul>	« Chausser » ce matériel et se déplacer (on peut commencer par équiper 1 pied seulement pour appréhender la hauteur du matériel puis les 2).

# Cycle 1 > Vivre des déséquilibres



© UD 06

## Etape 3 : Expérimenter exclusivement avec l'adulte.

Les matériels utilisés nécessitent l'utilisation de tapis pour la réception en cas de chute.

Matériel	Déroulement
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poutres basses ou un peu plus hautes (en mousse ou en bois)</li> <li>• Bancs</li> </ul>	<p>Se déplacer d'abord assis, à quatre pattes (pour les enfants craintifs) puis debout. L'adulte accompagne la progression, peut donner la main au début afin de sécuriser l'enfant. Ensuite se déplacer seul. Si l'enfant est très à l'aise, il peut s'arrêter, plier les genoux, remonter, faire demi-tour, marcher à reculons.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pont basculant</li> </ul>	<p>Progresser du point « a » au point « b », « b » « a »</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trampoline</li> </ul>	<p>Monter et marcher sur le trampoline puis exécuter de petits sauts, sauter et retomber sur les fesses...</p>

## Dans la cour de l'école, au parc ou en milieu naturel

Matériel	Déroulement
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murets</li> </ul>	<p>Progresser en avançant, en reculant.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Draisiennes</li> </ul>	<p>S'élancer avec appuis au sol puis lever les pieds pour traverser une zone matérialisée.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponts de singes</li> </ul>	<p>Marcher sur le pont instable.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mur d'escalade (partie basse)</li> </ul>	<p>Se déplacer latéralement sur la partie basse du mur d'escalade.</p>

## Vers un spectacle :

Réinvestir les situations vécues précédemment pour mettre en scène un spectacle de cirque. Le spectacle se fera sur une piste circulaire (comme au cirque) matérialisée au sol dans la cour de l'école.  
Musiques de cirque : *Cirque du soleil, Nino Rota*

## Les numéros :

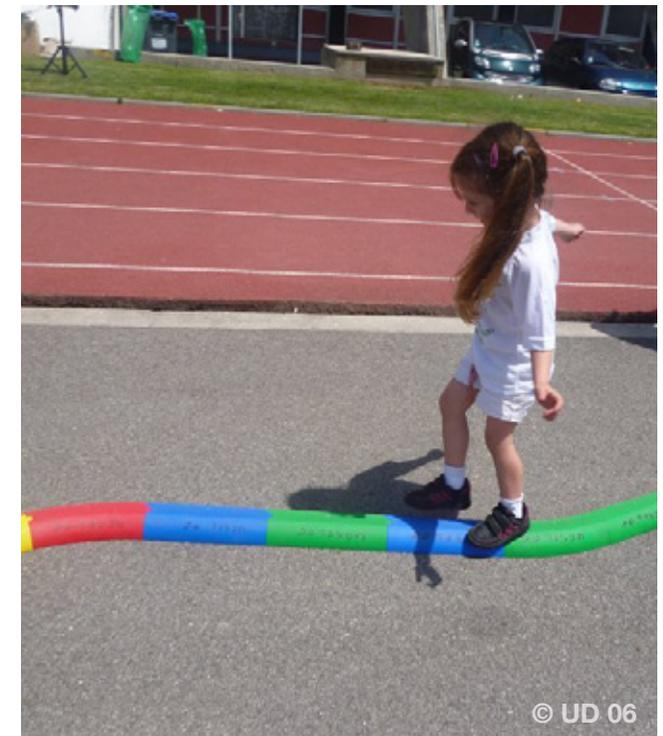
- Les funambules sur cordes, bancs ou poutres
- Les clowns sur trampoline avec chutes/2 par 2 en se poussant/marcher 2 par 2 côte à côte en appuyant l'épaule gauche de l'un contre l'épaule gauche de l'autre
- Les équilibristes sur tous les matériels instables
- Les chiens savants : sur un tabouret sur leurs 2 pieds, se dressent pour « faire le beau »
- Les draisiennes : réaliser un parcours

## Le final :

- La grande parade : défilé en musique de tous les « artistes »
- Les pyramides : les enfants feront des essais par petits groupes de 3 ou 4 ; les meilleures réalisations seront reprises et mises en scène pour le final du spectacle.



© UD 06



© UD 06

Depuis l'antiquité, le corps humain a servi de modèle pour les artistes sculpteurs ou peintres. Dans la compétence 5, il est question de la découverte des artistes, des courants artistiques et de la pratique des arts visuels en classe. Alors pourquoi ne pas essayer d'associer le corps dans cette pratique de l'art pour redonner son sens aux mots : " Expression corporelle ".

Nous allons utiliser le corps comme vecteur de cette expression artistique ; ainsi les mouvements du corps participent à la mise en œuvre de mon projet en arts visuels : création d'une fresque. L'ensemble des situations proposées ci-après en sera autant d'éléments.

**Bertrand Davoy - UD72**

## Situation : « Tâches – Tâches »

### But d'action :

L'effet de différents gestes de lancers sur une surface.

### Matériel :

Des balles mousses ou des éponges, des cuvettes ou seaux de peinture, une toile ou un drap et surtout un endroit qui ne craint rien et qui soit facile à nettoyer.

### Organisation / Déroulement :

Lancer avec différents gestes une balle mousse ou une éponge imprégnée de peinture sur une surface horizontale et/ou verticale afin de réaliser un tableau.

Les élèves, soit par groupes, soit seuls choisissent la balle de la couleur qu'ils souhaitent et lancent d'un geste libre : en cloche, à bras cassé, à la cuillère... sur la surface devant eux. Ils peuvent ainsi apprécier la forme de l'impact du lancer, faire plusieurs lancers afin d'obtenir des tâches différentes. On leur permettra de lancer plusieurs fois afin de constater les effets des différents lancers, sur la tâche produite ; je lance haut, fort, avec élan, de bas en haut, de haut en bas...

Verbalisation sur l'impression de la classe face au travail terminé.

## Situation : « Dessine-moi mon ombre »

### But d'action :

Reproduire sur le support de la fresque le contour d'un corps qui s'installe dans une posture d'un geste sportif par exemple ou tout autre geste.

### Matériel :

Selon le support (support dur), des craies de couleurs, des pinceaux ronds, des rouleaux etc... de gros pinceaux, une toile un tableau, un tapis de gym, un mur etc... une source de lumière.

### Organisation / Déroulement :

Les élèves sont par 2 - l'un est modèle, l'autre artiste ; le modèle se met devant la lumière et fait le choix d'exécuter un mouvement sportif (lancer, saut, mouvement de gym...). L'artiste dessine le contour du corps du modèle qui peut-être debout ou couché ou accroupi... puis on pourra peindre l'intérieur du tracé.

## Situation : « La statue »

### But d'action :

Utiliser le corps d'un camarade pour le " statufier " afin d'intégrer la silhouette dans la fresque.

### Matériel :

Appareil photo.

### Organisation / Déroulement :

Les élèves sont par 2 - un sculpteur et un modèle. Ce dernier a les yeux fermés. Le sculpteur utilise le corps de son modèle pour le transformer en statue en positionnant les différentes parties mobiles de son corps, ceci sans lui faire mal et sans le contraindre - le corps de chacun est sacré. Plusieurs binômes ayant travaillé en même temps, les sculpteurs vont visiter l'ensemble du musée pour apprécier les œuvres ; puis ils photographient les statues pour placer les photos dans la fresque.

## Situation : « Corps à corps »

### But d'action :

Avec nos corps créer une forme à plusieurs et l'intégrer à la fresque.

### Matériel :

Tapis, cartes de jeux, appareil photo.

### Organisation / Déroulement :

Chaque groupe tire une carte sur laquelle l'enseignant aura dessiné des formes à réaliser. Le groupe se l'approprie puis réalise la forme face à la classe qui est spectatrice mais qui ne juge pas (le jeu de carte n'est pas obligatoire, il peut aider les enfants qui n'auraient pas d'idée) ; la réalisation de ce travail peut partir d'une envie ou d'une inspiration du groupe. Photographier les créations pour les intégrer à la fresque.

### Situation :

## « Main à main, pied à pied »

### But d'action :

Créer une fresque avec les mains et les pieds enduits de peinture en marchant, en sautant de différentes manières sur une surface : pieds joints, cloche pied, en marchant à 4 pattes, sur un pied et 2 mains, etc...

### Matériel :

Une toile, une grand feuille de papier... et de la peinture.

### Organisation / Déroulement :

Les élèves s'enduisent les mains et /ou les pieds avec de la peinture et les posent sur la surface à peindre en réalisant différents mouvements et en se mettant dans différentes positions afin de créer une fresque.



## Situation : « Le peintre et son modèle »

### But d'action :

Reproduire corporellement une posture proposée par un camarade qui joue le rôle de l'artiste.

### Matériel :

Un tableau ou une grande feuille de papier, style paper-board.  
Appareil photo.

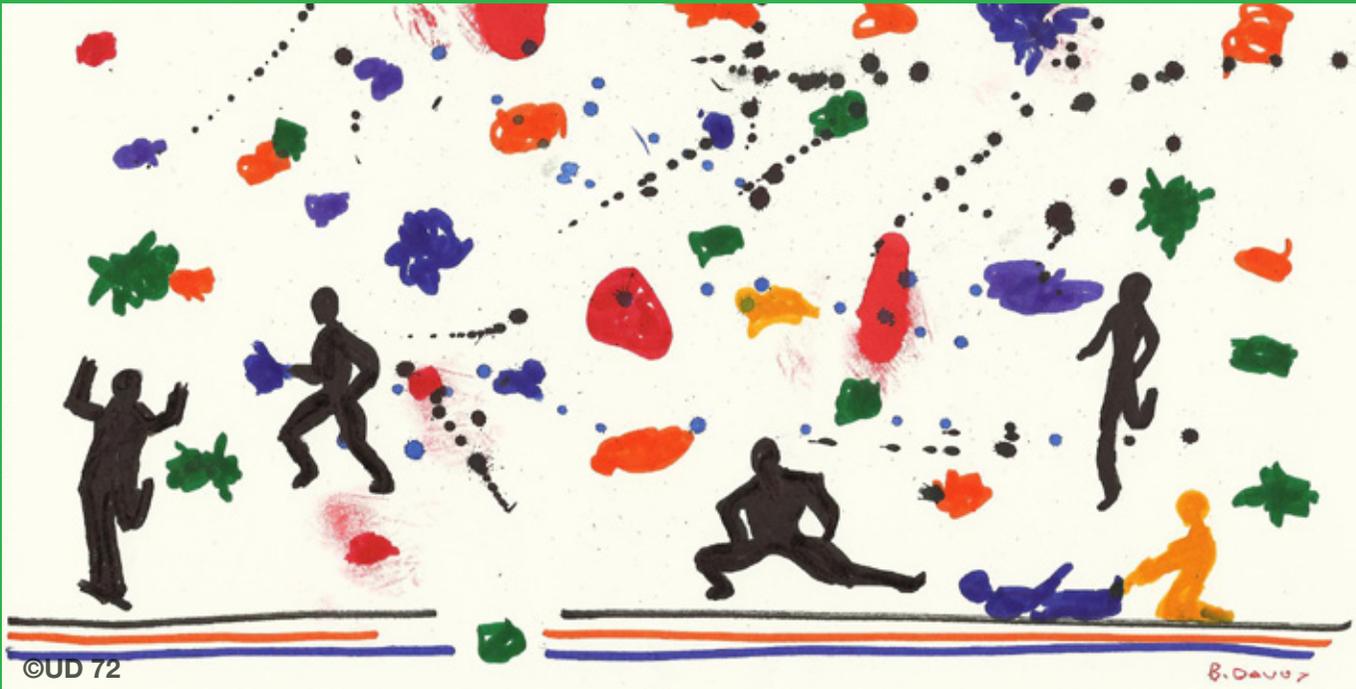
### Organisation / Déroulement :

Les élèves sont par 2, l'un dessine et l'autre reproduit corporellement ce que l'artiste dessine.  
Le dessinateur peut constituer le corps, morceau par morceau et l'autre se place en fonction du dessin proposé ou bien il dessine la posture d'un coup et l'autre s'exécute.

L'enseignant peut ainsi photographier et découper les photos pour les inclure dans la fresque.

### Variante :

On peut partir de la posture et réaliser le dessin.



©UD 72

## Situation : « Lignes et vent »

### But d'action :

Créer des lignes en utilisant l'air comme pinceau.

### Matériel :

Paquets de farine.

### Organisation / Déroulement :

Les élèves se déplacent sur la cour avec un paquet de farine qu'ils vident finement afin que la farine dessine des lignes en mouvement. Ils peuvent bouger le bras en se déplaçant afin de créer différentes formes de lignes ainsi que se mettre à plusieurs pour combiner leurs lignes et faire des figures variées.

## Situation : « Jeu de construction »

### But d'action :

Utiliser du matériel EPS pour construire une sculpture, une pyramide, etc ... Comprendre ainsi quoi va avec quoi.



©UN

### Matériel :

Utiliser le matériel de l'école : cerceaux, ballons, plots, balles, raquettes, etc...

### Organisation / Déroulement :

Les enfants prennent le matériel disposé en vrac devant eux. Par groupes, ils l'assemblent ensuite, le superposent ... afin de créer une sculpture, un assemblage. Ils vont ainsi comprendre ce qui peut s'assembler et ce qui ne le peut pas.  
A la fin, ils peuvent dessiner ce qu'ils ont fait.

## Situation : « Le corps en mouvement »

### But d'action :

Créer une expression corporelle à partir de matériaux.

### Matériel :

De la terre ou du fil de fer, ou des bandes de plâtre...

### Organisation / Déroulement :

Reproduire, soit en terre à modeler, soit avec du fil de fer, des bandes de plâtre, etc... une expression corporelle imaginée ou réalisée par un élève. Travailler ainsi le volume de la forme.  
Petit + : Exposer ces sculptures .

# ANIMATION > LES « 20 ANS » DE L'UGSEL GUADELOUPE



Représentée par une délégation de 50 personnes à la célébration du Centenaire de l'UGSEL à Nantes en juin 2011, l'UGSEL Guadeloupe ne voulait pas passer à côté d'une opportunité, celle de fêter également son anniversaire, ses 20 ans de création. Vingt ans, ça représente la jeunesse d'une jeune union au regard des 100 ans de la « grand-mère » UGSEL nationale ! C'est donc avec un immense honneur que le président, Michel Grosseau et le responsable du 1<sup>er</sup> degré, Philippe Brault se



sont rendus à Pointe-à-Pitre du 11 au 16 mai pour partager cet événement important dans la vie d'une association. Alain Madoré, à l'origine de sa création en 1992, y était aussi convié en tant que président d'honneur. L'union voisine de la Martinique, âgée de 3 ans, était également représentée par la présidente, Geneviève Monrose et la vice-présidente, Cassandre Kerzulec. Les cérémonies organisées étaient à la hauteur de l'engagement de toute l'équipe locale UGSEL, sous le pilotage de la présidente Niçoise Kancel. Tout avait été minutieusement préparé pour célébrer cet anniversaire, sauf malheureusement la météo parfois capricieuse ! Et on ne peut quand même pas le leur reprocher.



C'est ainsi que la journée du vendredi 11 juillet a dû être annulée pour la rencontre de 1400 élèves de maternelle. Car les pluies diluviennes et les inondations des jours précédents ont eu raison des sites aménagés pour la circonstance. Et c'était plus prudent pour la sécurité des enfants.

Les festivités ont donc commencé dès le samedi 12 juillet par un moment protocolaire, de retour sur l'histoire et les faits marquants de la vie de l'UGSEL Guadeloupe, en présence des instances institutionnelles (DDEC, APEL, Présidents d'associations, parrains...). Et pour que la fête soit complète, une délégation nantaise d'élèves des écoles, qui avaient accueilli les jeunes guadeloupéens au Centenaire de l'UGSEL, est venue participer à cet anniversaire sur toute la semaine.

Le temps fort de cet événement s'est déroulé le mardi 15 mai sur le complexe sportif de la Baie Mahault. Près de 2600 élèves de toutes les écoles de l'île sont arrivés en car dès le matin pour vivre une journée extraordinaire d'activités et de partage. Une organisation sans faille en présence de l'évêque a offert à tous ces jeunes et leurs enseignants un plaisir immense pour terminer en beauté l'année scolaire.

Ce qui était marquant, c'était l'enthousiasme et la joie de tous !



Tous les élèves de chaque établissement avaient revêtu des maillots colorés à l'effigie de leur association sportive. C'est d'abord un défilé sur la piste du complexe qui a permis de découvrir toutes les délégations. Puis vinrent les ateliers sportifs mis en place par des éducateurs, des comités départementaux. Ces activités étaient variées et très nombreuses. Outre des ateliers classiques d'athlétisme, de jeux collectifs et de parcours moteurs, ce sont les activités traditionnelles de courses en sac, de tirs à la corde, de palets, de conduites de jantes... qui ont ravi tous les participants. Sans oublier les fameux relais en équipes mixtes qui ont enflammé le stade ! Les encouragements, tout en étant très respectueux, ont décuplé la force des coureurs. Le rassemblement s'est ensuite conclu par une danse au milieu de la pelouse où se sont déployés de multiples rubans multicolores pour rythmer le chant entonné par le speaker et déclamé avec ferveur, surtout en créole.

Tous sont unanimes pour souffler, encore et encore, de nombreuses bougies ! Belle et longue vie à l'UGSEL Guadeloupe. Et nos plus sincères félicitations à tous les bénévoles de l'union départementale. On reviendra pour les « 100 ans » !!!!!



# Sport et Handicaps > Sport'Diffs, jouons ensemble !

## Handicap cognitif



### Situation 1 : La chasse aux trésors « Memory »

#### But d'action :

Courir le plus vite possible dans une course de relais pour récupérer le trésor et mémoriser la consigne concernant l'objet.

#### Organisation matérielle :

Un grand nombre de matériel EPS : 5 cerceaux, 5 ballons, 5 cordes, 5 briques, 5 sacs à grains, 5 foulards, etc... Un carton qui servirait de coffre à trésors pour chaque équipe. Quatre équipes : 1. Rouge / 2. Jaune / 3. Vert / 4. Bleu

#### Mise en œuvre :

Les 4 équipes sont en place aux 4 coins de l'aire d'évolution. Tout le matériel est disposé au centre. Au signal de l'enseignant, le premier de chaque équipe va chercher un objet de la couleur attribuée et le ramène dans le coffre à trésors de son équipe, puis passe le relais au suivant. Et ainsi de suite... La première équipe ayant réuni tout son trésor a gagné.

#### J'ai réussi si :

J'ai rapporté l'objet de la bonne couleur.

#### Variantes :

- 1) L'équipe rapporte tous les cerceaux ou tous les foulards...
- 2) L'équipe rapporte un objet différent de la même couleur (1 cerceau bleu, un foulard bleu, une corde bleue...)
- 3) La couleur de l'objet à rapporter est déterminée au départ du coureur qui tire au sort dans un sac une étiquette de couleur (étiquettes ou formes ou objets...).



### Situation 2 : « Les duos jongleurs »

#### But d'action :

Coordonner un enchaînement simple en manipulant une balle d'une main afin de développer la motricité fine et la latéralisation.

#### Organisation matérielle / Consignes :

Des ballons de jonglerie – Le groupe divisé en binômes. La balle suit une trajectoire haute et parabolique.

#### Mise en œuvre :

Les binômes sont face à face, chacun avec une balle. Coordonner au mieux l'enchaînement suivant :

- Lancer main droite / rattraper main droite (4x de suite)
- Passer la balle dans la main gauche derrière le dos
- Lancer main gauche / rattraper main gauche (4x de suite)
- Lancer main gauche / rattraper main droite et inversement (4x de suite).

#### J'ai réussi si :

J'effectue en même temps que mon partenaire, la totalité de l'enchaînement sans que la balle ne tombe au sol et sans temps d'arrêt.

#### Variantes :

- 1) Réaliser le même enchaînement en binômes placés côte à côte
- 2) Inventer d'autres enchaînements (en binôme face à face une balle pour deux, ou une balle chacun avec échanges)
- 3) Changer d'engins (anneau, massue, foulard...).

### Situation 3 : « Le parcours du saltimbanque »

#### But d'action :

Conserver son équilibre sur des supports variés pour arriver à enchaîner plusieurs actions motrices successives.

#### Organisation matérielle :

Une poutre basse - Un trampoline – Une ligne droite tracée au sol avec des objets posés dessus (briques, blocs de mousse, bancs, cerceaux, tunnel, lattes, plan incliné...)

#### Mise en œuvre :

En binôme, l'un guide et l'autre voltigeur. Trois ateliers sont proposés :

- Marcher sur la poutre en lançant et rattrapant une balle.

- Effectuer 5 sauts équilibrés sur le trampoline.
- Marcher sur la ligne en franchissant des obstacles de différentes façons : marcher, ramper, sauter, rouler...

#### J'ai réussi si :

Je réalise tout le parcours en gardant l'équilibre, sans tomber.

#### Variantes :

Faire évoluer le parcours en augmentant la difficulté :

- sur la poutre, échange de balle avec le garant tout en marchant
- sur le trampoline, rebonds avec saut groupé

Transformer la ligne droite en ligne courbe  
Bander les yeux sur une partie du parcours ...

### Situation 4 : « La danse des mots »

#### But d'action :

Mettre une comptine ou une courte poésie en mouvement pour favoriser la mémorisation et donner du sens aux mots.

#### Préparation :

- 1) Phase de mémorisation collective en classe.
- 2) Le groupe passe en salle EPS pour s'approprier et intégrer le texte par le corps. Le texte est écrit en grand et affiché dans la salle afin de pouvoir s'y référer.
- 3) Mettre du petit matériel GR à disposition.

#### Mise en œuvre :

Avec l'aide de l'enseignante, les enfants proposent différentes façons de mimer les personnages, les sentiments et les verbes d'action du texte (avec ou sans matériel).  
Par binômes, ils piochent dans les propositions et les personnalisent pour exprimer le texte corporellement :

- soit l'un dit le texte et l'autre exprime corporellement
- soit ils miment ensemble en coordonnant phrases parlées / mouvements.

#### J'ai réussi si :

Je coordonne les mots aux mouvements et si je dis les phrases ou les vers de manière audible, avec l'intonation, la prononciation et la diction associées à la gestuelle corporelle choisie.

#### Variante :

Favoriser les mimes sportifs.

À LA **RENTRÉE** 2012 !



**Union Générale Sportive de l'Enseignement Libre**

277, rue Saint-Jacques - 75240 Paris Cedex 05

Tél. : 01 44 41 48 50

Fax : 01 43 29 96 88

[www.ugsel.org](http://www.ugsel.org)

Diffusion et abonnements :

F. Bogdanov - [communication@ugsel.org](mailto:communication@ugsel.org)