

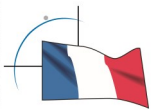


# MONDI@L-USEP

**1<sup>er</sup> janvier au 11 juin 2021**



Organisation  
des Nations Unies  
pour l'éducation,  
la science et la culture



sous le patronage  
de la Commission  
nationale française  
pour l'UNESCO

Sous le patronage de la Commission  
nationale française pour l'UNESCO

**A L'USEP, Connectés nous Échangeons et Vivons des Jeux d'ici et d'ailleurs**

## OBJECTIFS

- Favoriser les échanges par des rencontres virtuelles et sportives entre des associations USEP
- Partager les différentes cultures et les valeurs de la République.
- Contribuer à la mise en place des parcours éducatifs de l'enseignement moral et civique.
- Faire vivre aux enfants un projet collaboratif de dimension mondiale.

## PRÉSENTATION DE L'OPÉRATION

- Chaque région ou territoire des outremer engage **4 classes minimum d'enfants licenciés du cycle 3**.
- Les classes font partie d'une **équipe de MONDI@L-USEP** qui relève des **défis** via l'**espace numérique de travail**. Chaque défi apportera des points à l'équipe mondiale.
- L'opération nationale se terminera par une Rencontre Sportive Associative au niveau régional ou du territoire d'Outremer.

## ORGANISATION GÉNÉRALE

- **En amont des défis collectifs à réaliser**
  - **La composition des équipes** : une équipe de MONDI@L-USEP sera composée à minima de 4 classes de régions et territoires différents.
  - **L'ouverture des comptes et des espaces numériques de travail** : chaque équipe de MONDI@L-USEP disposera d'un espace dédié à la communication.
- **Les défis collectifs à réaliser**
  - **Janvier à Février** : Publier la présentation de son association.
  - **Mars à Avril** : Participer, de façon collective, à la création d'une affiche MondI@L-USEP.
  - **Mai** : Poster un jeu traditionnel régional sur l'espace numérique de travail.
  - **11 Juin 2021** : Participer à la Rencontre Sportive Associative.
- **Le jour de la Rencontre Sportive Associative MONDI@L-USEP**
  - Recevoir virtuellement le témoin d'un autre territoire
  - Pratiquer des ateliers de jeux traditionnels d'ici et d'ailleurs
  - Passer le témoin à un autre territoire de façon virtuelle
- **Après la Rencontre Sportive Associative MONDI@L-USEP**
  - Organiser des temps réflexifs dans la classe (bilan, reportage, remerciements)

## Pourquoi s'engager dans l'opération nationale?



- **Fédération** : Contribuons, à chaque échelon, au rayonnement du mouvement
- **Sportive** : Promouvoir les activités physiques et sportives scolaires
- **Scolaire** : Jouons pleinement notre rôle, au sein de l'école publique
- **Mouvement** : Affichons la rencontre sportive-associative
- **Pédagogique** : Faisons rayonner notre expertise éducative

### Les classes USEPiennes participantes s'engagent à :

- Ouvrir un compte et à le paramétrer.
- Obtenir les autorisations parentales du droit à l'image et à la voix.
- Echanger et réaliser les défis collectifs.
- Pratiquer un module d'apprentissage des jeux sportifs traditionnels.
- S'impliquer dans la dimension « citoyenne et associative » de l'opération.

### Le Comité régional ou du territoire d'Outre-mer s'engage à :

- Dynamiser et coordonner pour faire vivre l'opération.
- Communiquer localement sur l'opération nationale.
- Respecter l'échéancier « Inscription / Bilan ».
- Participer à la revue de presse nationale.
- Gérer les inscriptions des classes engagées.
- Organiser la **Rencontre Sportive Associative régionale ou du territoire d'Outremer.**

### RESSOURCES :

- [Communiqué de presse](#)
- [Présentation aux parents](#)
- [Le tutoriel pas à pas](#)
- [La Rencontre Sportive Associative](#)
- [Guide classe](#)
- [Présentation de l'ENT](#)
- [Diplôme de participation](#)
- [Banque de jeux traditionnels](#)

### L'USEP nationale s'engage à :

- Fournir les outils de **présentation et de communication.**
- Mettre à disposition des **outils pédagogiques.**
- Créer **les espaces dédiés aux échanges** des équipes de MONDI@L-USEP.
- Constituer **l'équipe de référents.**
- Communiquer sur l'opération et l'inscrire dans le calendrier des opérations nationales.
- Coordonner **les partenariats** avec la Ligue de l'Enseignement.
- Apporter une **aide financière** via le contrat de développement.

### AVANT la rencontre

- Elle est inscrite sur le tableur régional ou du territoire d'Outremer (**au moins 1 mois avant**) via un lien vers le dossier d'organisation
- L'USEP nationale acte la conformité au cahier des charges.

### APRÈS la rencontre

- Elle est justifiée (**au plus tard 2 mois**) en renseignant les colonnes du tableur régional ou territoire d'Outremer
- L'USEP nationale **valide** la rencontre en fonction des critères suivants :
  - Dénomination « *MONDI@L-USEP* »
  - Participation à la « *Banque de jeux traditionnels* »
  - Réalisation des défis
  - Organisation de la Rencontre Sportive Associative régionale ou du territoire d'Outremer

## PROCÉDURES