

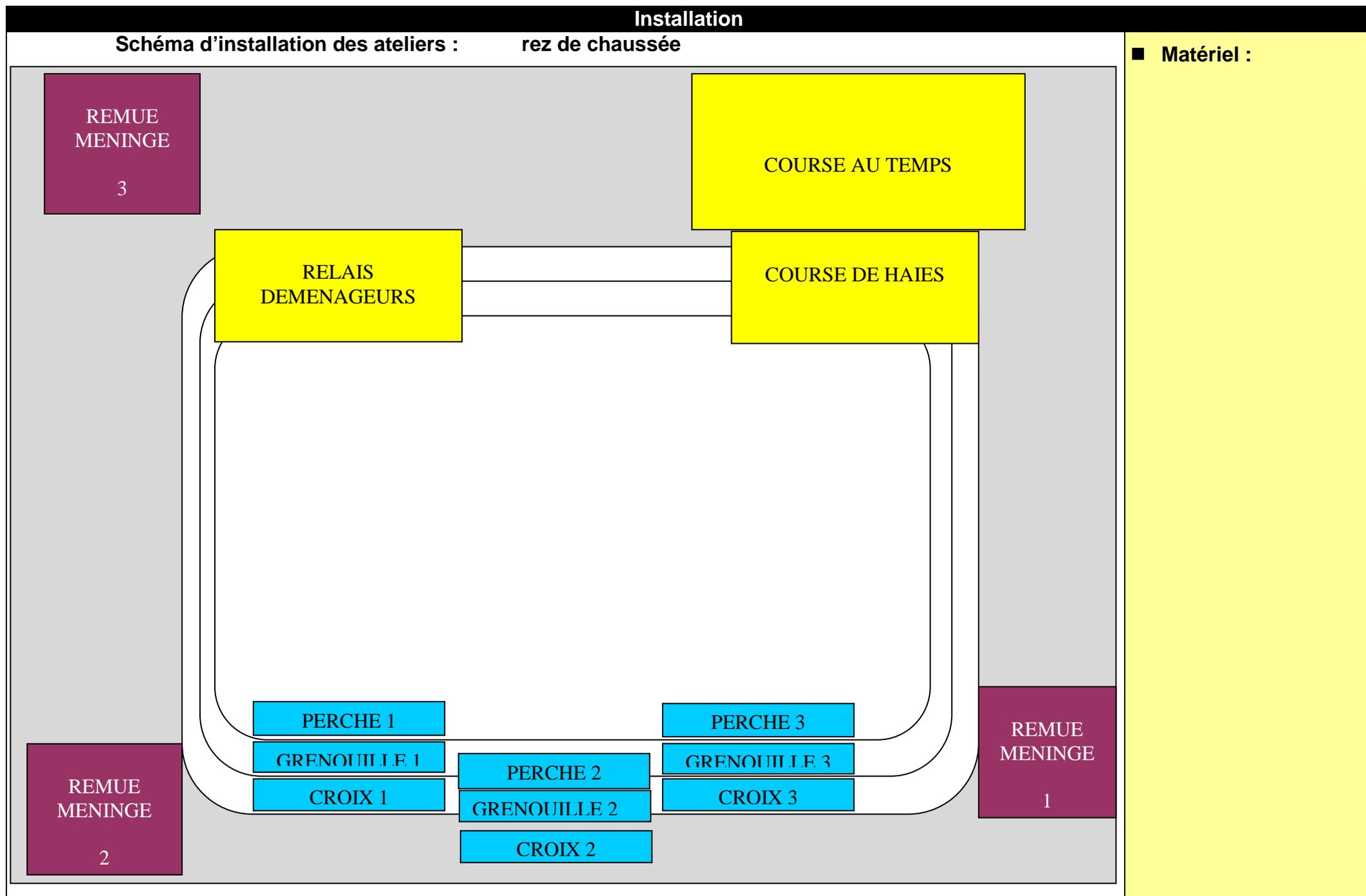


Organisation d'une rencontre sportive

APS : ATHLETISME

■ Lieu : Orléans – Parc des Exposition	■ Date : Mercredi 23 Janvier 2013 ■ Durée : « Journée » 10h – 15h30	■ Classes concernées : IME – Cycle 3 1 car / départemental	■ Dispositif : Sous forme Atelier (4 Familles) Courir, Sauter, Lancer, Relais
■ Composition des équipes : En équipe : 5 – 6 participants		■ Rôles des adultes : 6 Délégués + 6 animateurs + Accompagnement : coordination + « Démonstration Sport Haut Nivo »	
■ Type(s) de situation(s) mise(s) en œuvre pendant la rencontre :			
<input type="checkbox"/> <i>opposition (individuelle ou collective)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> défi collectif	<input type="checkbox"/> défi coopératif (sport équitable)	
<input type="checkbox"/> <i>adapter ses déplacements</i>	<input type="checkbox"/> découverte d'une nouvelle APS	<input checked="" type="checkbox"/> autre (préciser) : Remue méninge et échange avec athlète	
<input checked="" type="checkbox"/> <i>performance mesurée</i>	<input type="checkbox"/> experts pour novices		
<input type="checkbox"/> <i>production à visée artistique, etc.</i>	<input type="checkbox"/> APS + activité « culturelle »		
■ Place de la rencontre dans le module EPS :			
pour la classe invitée : <input type="checkbox"/> au début <input checked="" type="checkbox"/> en cours <input type="checkbox"/> à la fin			
■ Rôles à tenir pour l'enfant :		■ Compétences psychosociales visées :	
<input checked="" type="checkbox"/> joueur	<input type="checkbox"/> organisation	<input type="checkbox"/> Avoir une pensée créatrice, une pensée critique, résoudre des problèmes, imaginer des projets.	
<input checked="" type="checkbox"/> juge	<input checked="" type="checkbox"/> secrétariat	<input type="checkbox"/> Savoir prendre des décisions, être responsable et prendre des risques.	
<input type="checkbox"/> arbitre	<input type="checkbox"/> « journalisme »	<input type="checkbox"/> Savoir communiquer efficacement, informer, échanger.	
<input type="checkbox"/> observateur	<input type="checkbox"/> installation du matériel	<input type="checkbox"/> Être habile dans ses relations interpersonnelles.	
<input checked="" type="checkbox"/> spectateur	<input type="checkbox"/> accueil, convivialité	<input checked="" type="checkbox"/> Avoir conscience de soi, avoir de l'empathie avec les autres, être solidaire.	
		<input checked="" type="checkbox"/> Savoir gérer son stress et ses émotions, persévérer.	

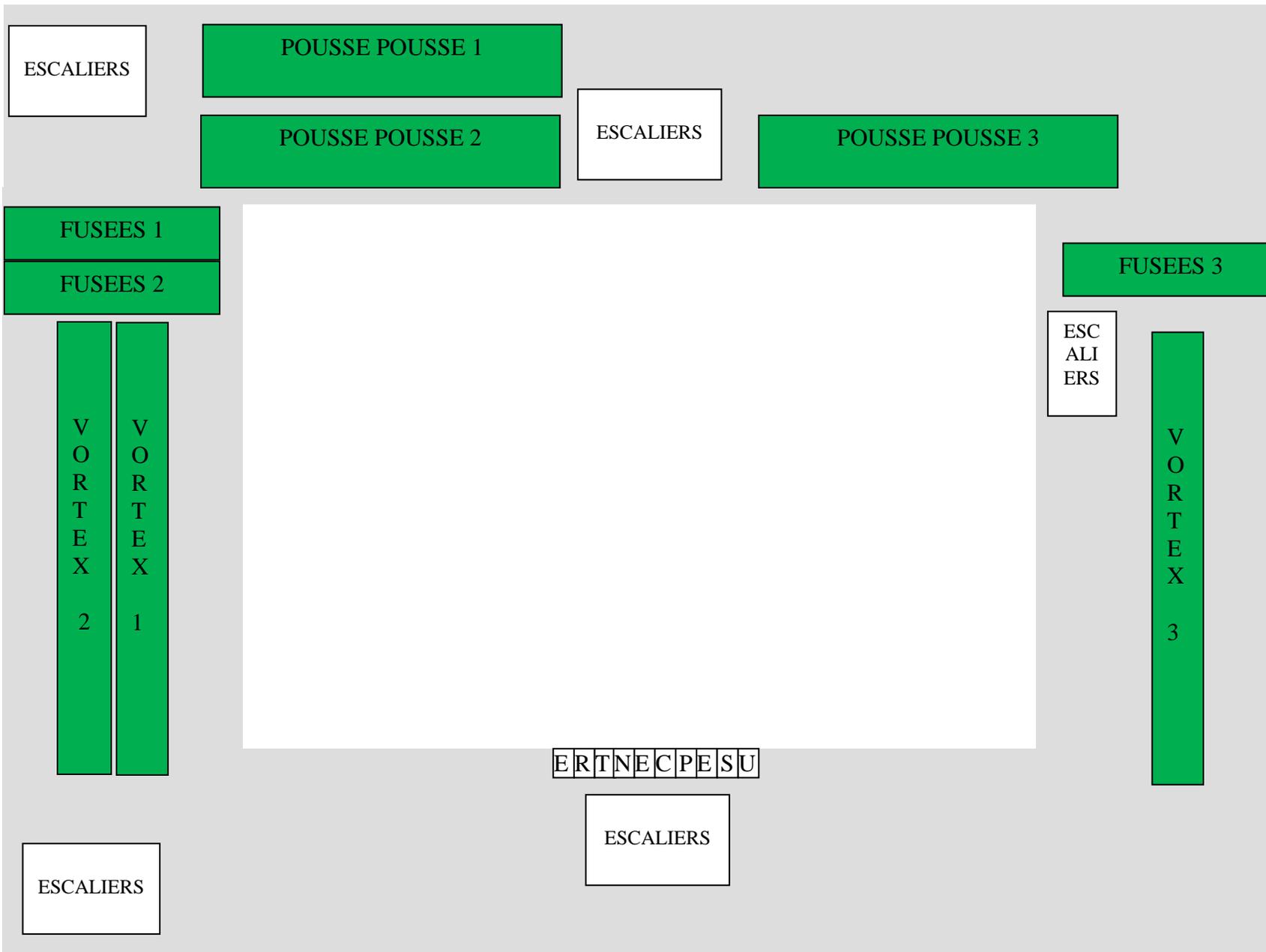
- Annexes : Affichages, fiches ateliers, fiches élèves, feuilles de routes, fiches d'équipes, etc.



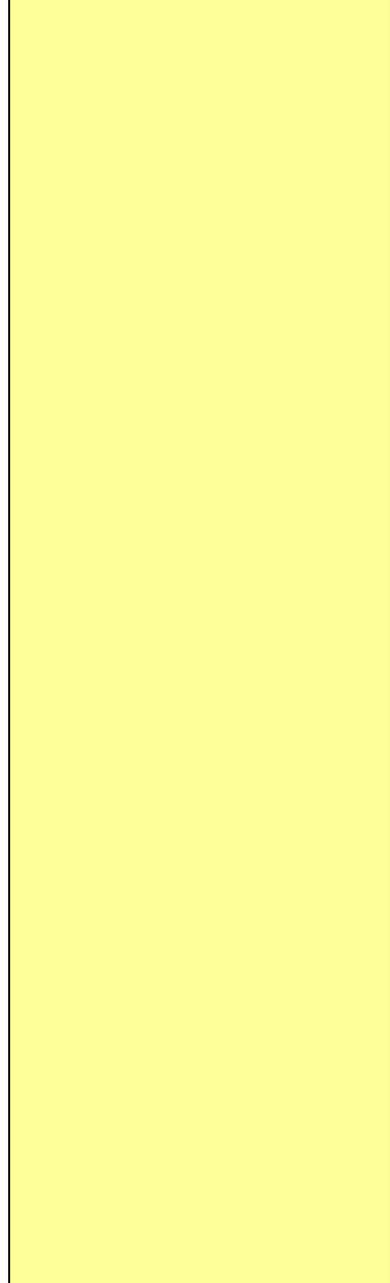
Installation

Schéma d'installation des ateliers :

1^{ère} étage



■ Matériel :



Echéancier

	■ Elèves (classes accueillies)	■ Enseignants (classes accueillies)
Avant	CHOISIR L'ACTIVITE – CONSTRUIRE LE PROJET – COMMUNIQUER	
	<p>Une pratique, une sensibilisation à l'athlétisme. Réflexion sur le Handicap. (L'autre, le vivre ensemble, solidaire)</p>	<p>Une pratique, une sensibilisation à l'athlétisme. Réflexion sur le Handicap. (L'autre, le vivre ensemble, solidaire)</p>
Pendant	METTRE EN PLACE - RENDRE COMPTE	
	<p>JUGE, JOUEUR et Spectateur</p>	<p>Sécurité, coordination, gestion</p>
Après	FAIRE LE BILAN – COMMUNIQUER	
	<p>Retour (sur la journée) Poursuite de l'activité Mise en place d'une rencontre athlétisme au printemps (encadrement et la mise en œuvre) Retour (sur le projet)</p>	<p>Retour (sur la journée) Poursuite de l'activité Mise en place d'une rencontre athlétisme au printemps (encadrement et la mise en œuvre) Retour (sur le projet)</p>

Organisation de la rencontre

■ HORAIRES

MATIN	Arrivée sur le site	Début des activités	Fin des activités
	09h30	10h00	12h00

APRES- MIDI	Début des activités	Fin des activités	Départ du site
	13h00	15h	15h30

■ DEROULEMENT DE LA JOURNEE

Matin :

10h00 – 12h00

Initiation / découverte / entraînement sur les 9 ateliers

Déplacement libre.

Réaliser en priorité les ateliers sur lesquels vous ne vous êtes pas entraînés

Après-midi :

13h00 – 14h40

Challenge du kid stadium USEP

Passage sur les 9 ateliers + remue ménage

14h45 – 15h00

Relais Formule 1

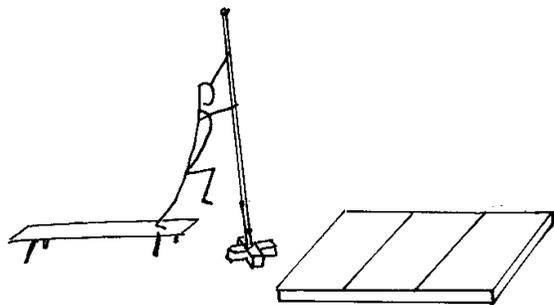
3 PLATEAUX :

- Courses : 3 ateliers triplés (perche, sauts de grenouille et croix)
- Sauts : 3 ateliers triplés (pousse pousse, vortex, fusées)
- Lancers : 3 ateliers triplés (relais déménageurs, course au temps, course de haies)

9 équipes par plateau

■ Ateliers SAUTS :

→ Perche (x 3)



Performance : total des points de tous les élèves de l'équipe

→ Sauts de grenouille (x 3)

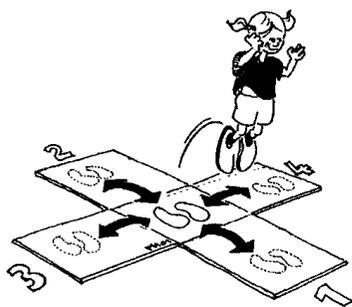
Le 1^{er} de l'équipe fait un bond pied joint le plus loin possible. Une marque est prise derrière ses talons. Le 2^{ème} fait un second bond à partir de cette marque etc.



Performance : distance totale atteinte par l'équipe.

→ Croix (x 3)

L'élève rebondit dans les cases à partir d'un enchaînement imposé : centre de la croix (0), avant (1), centre (0), arrière (2), centre (0), côté gauche (3), centre (0), côté droit (4), centre (0). Le décompte se fait à chaque passage par le centre (0).



Performance : total des bonds de chaque élève sur 30 secondes.

3 croisillons
Perches
3 bancs
3 tapis de 2 x 3 m

3 jeux de 2 lattes
3 décamètres

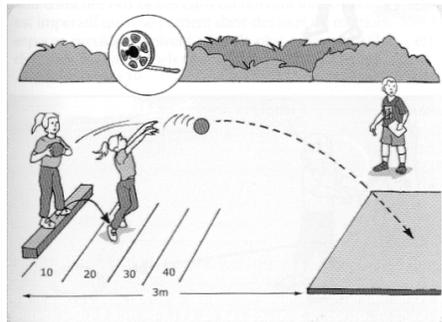
3 jeux de 4 dalles numérotées
3 chronomètres

■ ATELIERS LANCERS

→ Pousse pousse (x 3)

L'élève doit lancer le médecine ball au-delà d'une ligne quand il est en l'air. Le lancer n'est pas validé si :

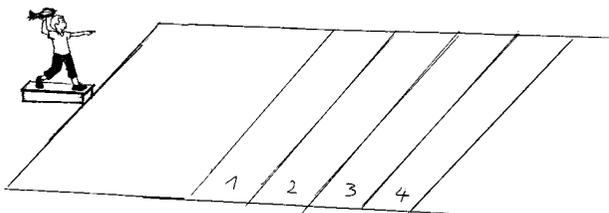
- Le médecine ball n'a pas dépassé la zone interdite
- Le médecine ball a été lancé avant de décoller du contre haut ou inversement lors de la réception.



Performance : total des points obtenus pour chaque réception d'élève. 2 essais par élève.

→ Vortex (x 3)

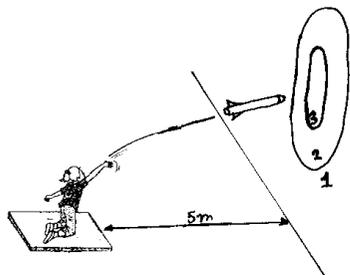
Lancer le plus loin possible. Le lancer n'est pas validé si le lanceur ne reste pas équilibré sur le madrier.



Performance : total des points obtenus pour le meilleur lancer de chaque élève. 2 essais par élève.

→ Fusées (x 3)

Lancer dans la cible. Position de départ assis sur les talons. Se redresser sur les genoux pour lancer.



Performance : nombre de points sur 2 essais par élève.

3 médecine ball
3 mini tapis épais (0,5 x 1 m)
3 tapis 1 x 2 m

9 vortex
3 madriers
Bandes pour matérialiser les zones
1 mètre ruban de 50 m

9 fusées en mousse
3 tapis
3 cerceaux avec supports

■ ATELIERS COURSES

→ Relais déménageurs (x 1)

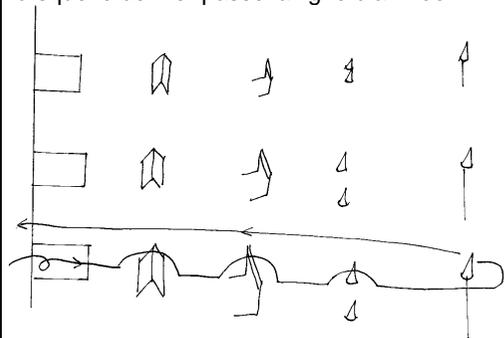
Vider sa caisse le plus rapidement possible. On ne pas transporter 2 objets en même temps. On ne jette ni on ne lance pas les objets.



Performance : un point par cible atteinte pour chaque élève. 2 essais par élève.

→ Course de haies (x 1)

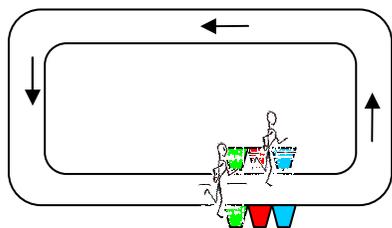
Relais navette sur un parcours de 30 mètres. Départ par une roulade avant. Le chronomètre est déclenché au signal de départ et arrêté pour chaque équipe lorsque le dernier passe la ligne d'arrivée.



Performance : meilleur temps de l'équipe

→ Course au temps (x 1)

Parcours de 100 mètres (4 sections de 25 mètres). Effectuer sous forme de relais la plus longue distance sur 8 minutes. Chaque coureur prend un bouchon avant de partir qu'il dépose à l'arrivée de son parcours. Ne sont comptabilisés que les tours complets.



Performance : nombre de bouchons.

Sacs de graines, petites balles
anneaux
6 cerceaux

Lattes

Mini haies
3 tapis 1x2 m
9 plots
mini tapis haie
1 chronomètre

Plot
1 chronomètre
Bouchons

Récipients transparents pour les
bouchons

■ ATELIERS REMUE MENINGES

Objectifs : lors de la rencontre sportive, l'atelier « Remue-méninges » est un atelier de réflexion proposé aux enfants à partir des mots inducteurs choisis.

Il s'agit alors de :

- créer les conditions d'un véritable échange d'idées entre des élèves de différentes écoles, différentes classes, différents horizons,
- engager une réflexion collective dans un cadre commun,
- faire vivre une situation de communication permettant à chacun d'être reconnu autant qu'entendu.

Mots inducteurs choisis :

Ensemble, Partage, Différence, Handicap, Paralympiques...

Temps d'expression : « *parole donnée* » – dix minutes chrono.

Objectif pour l'enfant : « *expérience d'être à la source de sa pensée* ».

Seuls les élèves ont la parole. À son tour, chaque enfant se voit proposer de prendre la parole et choisit librement de la prendre ou de la passer, au moyen d'un bâton de parole.

Juxtaposition d'expressions individuelles et personnelles.

Pas d'intervention de l'animateur qui est garant du cadre et si besoin rappelle les règles. Celui-ci note les dires des enfants.

- L'animateur explicite le cadre de l'activité « Remue-méninges USEP » en lisant le protocole.
- Il lance ensuite le Remue-méninges en donnant le mot ou des mots inducteurs comme par exemple : « Tous pareils, tous différents » ou « Sportif handicapé, sportif valide » ou « Pratiquer ensemble la même activité sportive » ou...
- L'animateur donne le bâton de parole qui circulera dans le même sens durant ce temps.
- Seul l'élève qui a le bâton s'exprime.
- Il n'y a aucune interruption ou interaction spontanée.
- Le bâton de parole ou le micro tourne et donne le droit de s'exprimer.
- Chacun peut prendre ou passer la parole.

Au bout de ces dix minutes, l'animateur arrête ce temps du Remue-méninges en reprenant le bâton de parole.

Temps 2

Temps de débat : « *réécoute et discussion* » – dix autres minutes.

Objectif pour l'enfant : « *temps pour réagir ensemble et se positionner en différé* ».

Accompagnement discret de l'animateur : l'enseignant animateur peut se permettre de questionner pour avoir plus de précisions ou vérifier qu'il avait bien compris. Il n'exprimera aucun jugement de valeur : ses propos viseront à relancer la discussion ou affiner le propos si besoin.

Au début de ce second temps, l'animateur lit alors les notes qu'il a prises

Les enfants sont libres de réagir aux propos qu'ils écoutent en demandant la parole, afin de compléter un propos, poser des questions pour plus d'explications, rebondir ou s'opposer sur le propos repris en différé par l'enseignant, préciser, ajouter...

- L'animateur interrompt alors la lecture de ses notes ou la bande-son.
- Le bâton de parole circule sur demande directe des enfants.
- L'animateur veille à ce que les mêmes enfants ne mobilisent pas toujours la parole.
- L'animateur veille à ce que la parole circule de façon aisée.
- Il relance les enfants si besoin en reprenant la lecture des notes

Au bout de ces dix minutes, l'animateur arrête le Remue-méninges en reprenant le bâton de parole.

Bâtons de paroles
Panneau avec les règles d'or

