



COMITE DEPARTEMENTAL USEP DE Eure et Loir (28)

RENCONTRE USEP :



Mini olympiades
Rencontres multi activités



A CONTEXTE LOCAL DE LA RENCONTRE USEP :

(cochez et/ou complétez)

◆ Initiative de l'action		◆ Contexte partenarial
<input checked="" type="checkbox"/> Départementale	<input type="checkbox"/> Association(s) USEP	<input type="checkbox"/> Avec Collectivité :
<input type="checkbox"/> Secteur USEP	<input type="checkbox"/> Autre	<input type="checkbox"/> Autres : <i>IUFM</i>

B ELEMENTS EDUCATIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP :

◆ Compétences transversales (Programme MEN)

- respecter les autres et respecter les règles de la vie commune ;
- écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide ;
- éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions ;
- identifier les adultes et leur rôle ;
- exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires ;
- dire ce qu'il apprend.

◆ Compétences disciplinaires (IO EPS)

- ◆ **À l'école maternelle (cycle I) l'enfant est capable de :**
 - adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
 - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
 - s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
 - se repérer et se déplacer dans l'espace ;
 - décrire ou représenter un parcours simple.
- ◆ **Au cycle II,** l'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres ; ils apprennent aussi à veiller à leur santé.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28 RENCONTRE USEP : Mini olympiades

(cochez et/ou complétez)

◆ Valeurs sportives mises en évidence

<input checked="" type="checkbox"/> Respect des règles	<input checked="" type="checkbox"/> Respect / différences	Prise en compte de la prestation physique :
<input type="checkbox"/> Éducation du spectateur	<input type="checkbox"/> Attitudes citoyennes	<input checked="" type="checkbox"/> Forme sportive sans classement
<input type="checkbox"/> Autre :		<input type="checkbox"/> Forme sportive avec classement
		<input type="checkbox"/> Autre :

B ELEMENTS EDUCATIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP (suite) :

◆ Organisation associative USEP / Partage des responsabilités

- ◆ Réunion(s) de programmation et/ou préparation de la rencontre - nombre : *1*
- ◆ Implication de/des association(s) USEP dans l'organisation :
- ◆ Implication d'animateurs USEP non-enseignants dans l'organisation : *Parents*
- ◆ Implication de/des association(s) non USEP dans l'organisation : *IUFM*
- ◆ Autres situations :

◆ Implication des enfants dans le projet de rencontre USEP

- ◆ Dans la préparation de rencontre :
- Dans l'installation-rangement de la rencontre :
- ◆ Dans l'accueil des participants :
- ◆ Dans les rôles d'organiseurs :
- ◆ Autres situations :

C ELEMENTS SPORTIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP :

◆ Activité(s) Physique(s) choisie(s) en lien avec le programme EPS de l'école maternelle	⇒ spécialité(s), variantes, adaptations en cohérence avec les textes officiels
<input type="checkbox"/> <i>Gym, lutte, orientation</i>	⇒
<input type="checkbox"/> <i>Escalade, lancer</i>	⇒
<input type="checkbox"/> <i>Cyclo</i>	⇒
<input type="checkbox"/> ...	⇒ ...

◆ Niveau(x) de rencontre	◆ Espaces concernés
<input type="checkbox"/> Locale : entre groupes d'une commune	⇒ Espace(s) scolaire(s):
<input type="checkbox"/> De secteur USEP intercommunal	⇒ Espace(s) sportif(s):
<input checked="" type="checkbox"/> Départementale	⇒ Autre(s) espace(s): <i>IUFM</i>

◆ Temps	◆ Période
<input checked="" type="checkbox"/> Temps scolaire	⇒ horaires : <i>9h 16h</i>
<input type="checkbox"/> Hors temps scolaire	⇒ Détails :



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28 RENCONTRE USEP : Mini olympiade

C ELEMENTS SPORTIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP (suite) :

(cochez et/ou complétez)	
Publics	
<input checked="" type="checkbox"/> Licenciés USEP	<input type="checkbox"/> Enfants de Cycle I / niveaux : <i>PS MS</i>
<input type="checkbox"/> Non licenciés USEP	<input type="checkbox"/> Enfants de Cycle II / niveaux : <i>GS</i>
<input type="checkbox"/> Accompagnement familial	<input type="checkbox"/> Enfants de Cycle III / niveaux :
<input type="checkbox"/> Autres :	<input type="checkbox"/> Enfants à besoins spécifiques (handicap, ...) :
⇒ Détails :	⇒ Nombre de participants : <i>1300</i>

Forme(s) de rencontre	
<input checked="" type="checkbox"/> Ateliers tournants	⇒ Durées : <i>1/2 journée</i>
<input type="checkbox"/> Jeu(x) et/ou production(s) collective(s)	⇒ Détails / informations utiles :
<input type="checkbox"/> Activité(s) collective(s) (randonnée,...)
<input type="checkbox"/> Autres :

Autres activités intégrées au projet de rencontre USEP	
<input checked="" type="checkbox"/> Santé - nutrition : <i>Projet régional santé</i>	
<input type="checkbox"/> Activités lecture :	
<input type="checkbox"/> Activités artistiques :	
<input type="checkbox"/> Activités techniques :	
<input type="checkbox"/> Activités citoyennes :	
<input type="checkbox"/> Patrimoine / Culture :	
<input type="checkbox"/> Développement Durable :	
<input type="checkbox"/> Autre(s) :	

Autres éléments utiles au descriptif de la rencontre USEP présentée (si besoin)	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

Rédacteur(s) : Délégué T.Lecoq

Coordonnées pour contact éventuel : 02.37.84.05.93



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini olympiade

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Description de la Rencontre

Les rencontres se déroulent sur la demi-journée de 9h30 à 11h30 le matin, et de 13h30 à 15 h30 l'après midi.

Les classes du matin qui ont un trajet important à faire pour venir à Chartres peuvent pique-niquer à l'IJFM, même chose pour les classes de l'après-midi qui peuvent venir déjeuner sur place afin de commencer tôt.

Effectif pour une demi journée : 4 Classes (parfois 5)

Constitution des groupes

Chaque Classe divise son effectif en 6 groupes égaux si possible . On a donc 6 groupes identifiés par couleur avec, si chaque Classe vient avec 3 adultes, au moins 2 adultes référents par groupe.

Identification des groupes :

- Groupe 1 : en jaune
- Groupe 2 : en rouge
- Groupe 3 : en bleu
- Groupe 4 : en vert
- Groupe 5 : en violet
- Groupe 6 : en noir

Moyen d'identification : Etiquettes de couleur, avec prénom, école, âge et section.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini olympiade

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Les 6 Ateliers :

Atelier n° 1 : Escalade



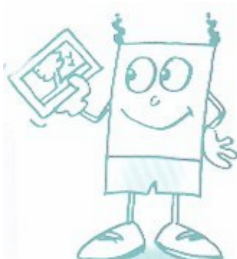
Atelier n° 2 : Parcours de gym



Ateliers n° 3
Lancers



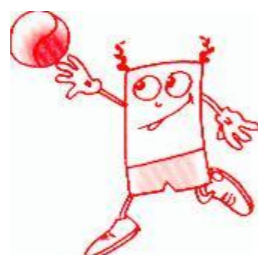
Atelier n° 4 :
Orientation



Atelier n° 5 :
Activités à roulettes



Atelier n° 6 :
Jeux d'Opposition



Durée : 15 minutes par atelier



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini olympiade

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Encadrement

Les Ateliers sont sous la responsabilité d'un enseignant, d'une ATSEM ou d'un parent.

Ordre de passage :

Début de la rencontre 1^{er} passage :

Jaune p escalade

Rouge p Gym

Noir => Activités à roulettes

Vert => Jeux d'Opposition

Violet => Lancer

Bleu => Orientation

Tableau récapitulatif de passage :

	Escalade	Gym	Roulettes	Jeux Opp.	Lancer	Orien- tation
Jaune	1	2	3	4	5	6
Rouge	6	1	2	3	4	5
Noir	5	6	1	2	3	4
vert	4	5	6	1	2	3
Violet	3	4	5	6	1	2
Bleu	2	3	4	5	6	1

Récompenses :

Chaque enfant participant recevra :

-Un diplôme

-Un goûter offert par l'USEP

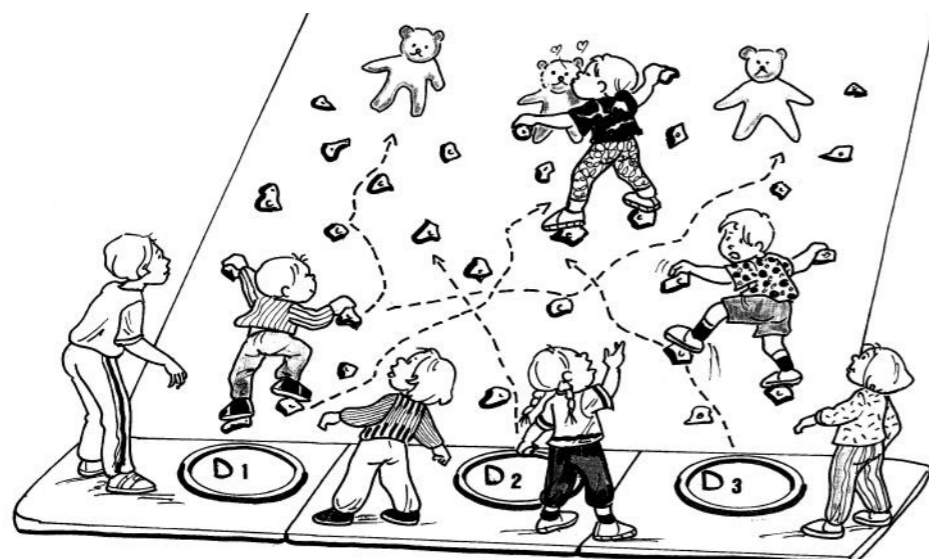


COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini olympiade

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

ATELIER ESCALADE



Le JEU :

But :

Utiliser toutes les prises possibles en grim pant .

Organisation :

Sur le mur d'escalade les nounours sont accrochés à différentes hauteurs.

Déroulement :

le groupe d'enfant travail sous la tutelle du responsable de l'atelier.

1- on grimpe jusqu'au nounours

2- Les grimpeurs doivent faire les circuits proposés, départ de D1 puis de D2 puis de D3.

Les COMPETENCES :

Compétences spécifiques :

se déplacer en traversée de plus en plus longue

choisir un itinéraire d'escalade en coordonnant ses appuis mains et pieds.

Compétences transversales :

s'informer, se situer dans l'espace, organiser son propos,

gérer ses effort, sa sécurité, s'auto évaluer,

ses émotions, développer la confiance en soi,

lire une fiche

Principes d'action :

alterner les prises mains/pieds :tirer, pousser, se grouper, se dégrouper.

Ne pas se coller à la paroi, garder toujours deux poins d'appui,

Déplacer le poids du corps sur le meilleur appui.

Rôles de l'encadrement :

installer l'élève en confiance,

assurer, rassurer, organiser la circulation des élèves et de la sécurité,



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini olympiade

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

ATELIER COURSE D'ORIENTATION

Le JEU

But :

Retrouver rapidement un lieu ou un objet représenté en photo.

Organisation :

Des point caractéristiques seront photographiés dans le parc de l'école d'application. Une boite

avec des cartes comportant des dessins

(arbre, voiture ,feuilles...) sera déposé à chaque emplacement de photos.

Déroulement : Les enfants sont répartis en groupe de 3 ou 4

Chaque enfant observe attentivement la photo et le groupe part à la recherche de l'objet photo-

graphié. Quand il a trouvé, il rapporte le dessin qu'il a pris dans la boite à proximité et le rapporte à

l'adulte qui valide la recherche. Un nouvelle photo est ensuite donnée.

Les COMPETENCES

Compétences spécifiques :

se repérer dans l'espace,

retrouver un lieu, un objet à l'aide d'une photo

Compétences transversales :

observer

reconnaître, retrouver

lire une fiche

Principes d'action :

observer

reconnaître

mémoriser

courir

Rôle du responsable :

animer l'activité

faire verbaliser, aider à l'auto évaluation.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini olympiade

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

ATELIER GYM

But : **S'élaner, voler, se réceptionner, rouler, tourner de différentes manières.**

Organisation :

Les différents matériels sont disposés dans la salle et complétés par des matelas de réception afin de décrire un parcours : tremplin plinthes avec tapis
Poutre
Plan incliné et trampoline

Déroulement :

. Le groupe passe d'un appareil à l'autre, d'abord librement et ensuite doit reproduire certaines situations décrites sur des fiches, uniquement MS GS et CP
Fiches jaunes MS et fiches bleues GS CP, préparées en classe. (Dessin, picto ou texte)
Les situations seront refaites plusieurs fois.

Les COMPETENCES

Compétences spécifiques :

- Oser rouler dans différentes positions de départ et d'arrivée
- Se situer et accepter la position renversée
- Se situer dans l'espace, réaliser des figures ariennes

Compétences transversales :

- Vaincre et maîtriser ses émotions
- Gérer sa sécurité, maîtriser les énergies,
- Se situer dans un espace perturbé inhabituel.

Principes d'action :

- utiliser les bras pour s'équilibrer
- garder le regard horizontal,
- être le plus aérien (moins d'appui pieds)
- rentrer la tête(le menton), rester en boule, garder le dos rond, arriver équilibrer
- s'engager rapidement, rester proche de l'axe de rotation, gagner le corps

Rôle du responsable :

- organise la circulation des élèves, aide, commente, met en valeur
- incite, accompagne, préciser les différentes façon de faire.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini olympiade

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

ATELIER LANCER

But :

Lancer un engin le plus loin possible ou avec précision dans la zone de réception .

Organisation :

Le groupe est en atelier.

- 4 ateliers : lancer de balles le plus loin possible (zones)
- lancer de sacs de graines dans une cible au sol
- lancer de javelots dans un cerceau en hauteur
- lancer d'anneaux le plus loin possible .

Aucun enfant ne doit être présent sur l'aire de réception du lancer
Les enfants ramassent les objets lorsqu'ils ont tous été lancés,
L'espace de lancer est aménagé de manière qu'aucun objet ne vienne toucher un enfant d'un autre atelier .

Déroulement :

Le jeu s'organise en ateliers simultanés de 5 à 6 enfants. Chaque groupe passe d'un atelier à l'autre. Les situations seront refaites plusieurs fois.
Les enfants essaient librement de nombreuses fois.

Les COMPETENCES

Compétences spécifiques :

- acquérir un référentiel d'actions pour lancer loin, loin,
- découvrir les actions pour lancer
- adapter le geste aux conditions matérielles

Compétences transversales :

- comprendre et respecter les règles de fonctionnement, de sécurité
- adapter son comportement
- , verbaliser, observer, interroger, argumenter.

Principes d'action :

- bien tenir l'engin
- lancer bras cassé ou tendu selon l'atelier
- donner une bonne trajectoire(30° à 45° vers le haut)

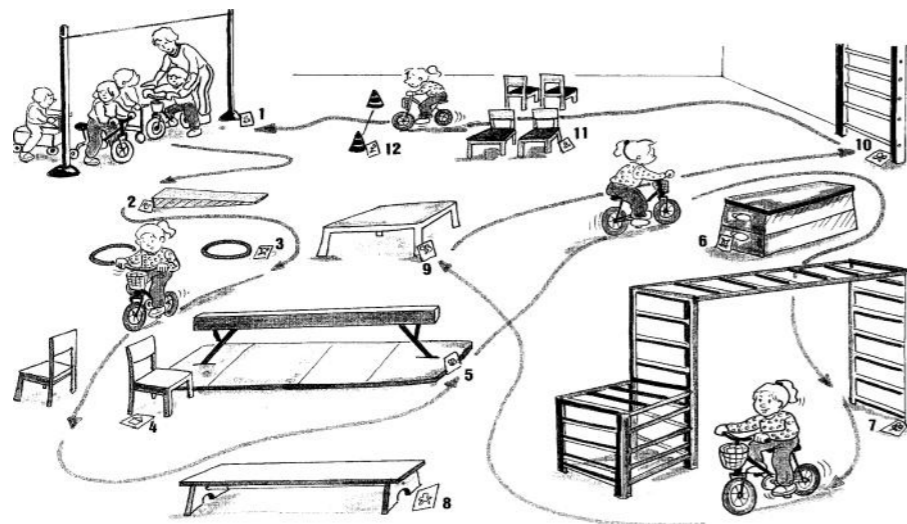
Rôle du responsable :

- définir les règles, rôles, consignes, critères de réussite
- animer, encourager, valider, aider à observer,, à évoluer, faire parler, expliquer, justifier (après la séances).

COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini Olympiades

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :



ATELIER ACTIVITES A ROULETTES

But : Faire le circuit sans toucher les obstacles et en réalisant différentes actions

Organisation : Un circuit est matérialisé au sol avec un slalom, un portique pour passer dessous, un portique pour toucher une clochette en hauteur, un objet à ramasser par terre et le passage d'un couloir rétréci matérialisé au sol.

Déroulement : Plusieurs enfants prennent le départ en même temps sur des engins différents (patinette ,tricycle, planche à roulettes, vélos et swing roller).

Ils doivent suivre le circuit sans faire tomber le matériel de balisage et en effectuant les différentes actions

Les COMPETENCES

- Spécifiques :
- respecter un itinéraire avec un engin
 - Gérer son effort ,adapter sa position en fonction de la trajectoire
 - Coordonner l'action bras et jambes .

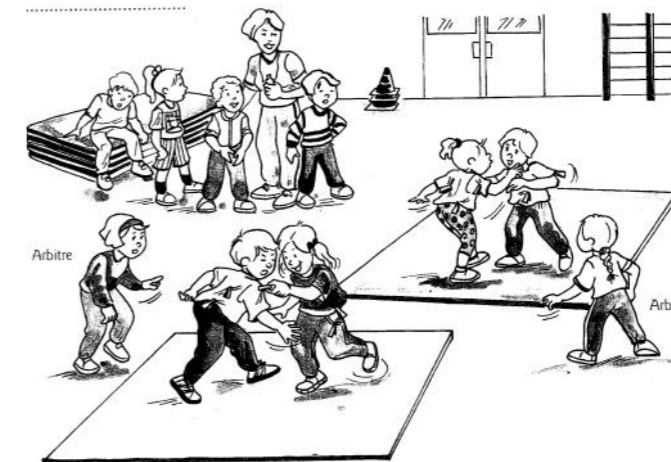
- Transversales :
- s'orienter dans l'espace
 - Evaluer les trajectoires

- Principes d'action :
- Choisir les bonnes trajectoires
 - S'incliner à bon escient
 - Lâcher une main
 - Rester en équilibre

COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini Olympiades

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :



ATELIER JEUX D'OPPOSITION

Les Pirates et le trésor & La tortue

2 jeux sont choisis parmi la liste

Organisation : Le groupe qui arrive à l'atelier se scinde en 2 équipes. L'équipe 1 se place sur la première aire de jeu et pratique le jeu 1 et l'équipe 2 fait de même sur la 2° aire avec le jeu 2 .

Quand les jeux sont terminés , on inverse .

Les COMPETENCES

- Spécifiques :
- Utiliser un répertoire d'actions élémentaires : tirer, pousser , renverser , déséquilibrer .

- Transversales :
- Adapter son comportement dans une situation ou il est seul
 - Adapter son corps à l'activité
 - Manifester de l'aisance corporelle
 - Commenter, organiser son propos

- Principes d'action :
- Feinter , tourner autour de l'adversaire
 - Esquiver, attraper , saisir
 - Immobiliser

- Rôle du maître :
- Accompagner l'action par le langage

Les Pirates et le trésor:

Essayer de conserver son trésor pendant au moins 1 mn et demi ou essayer de se saisir du trésor

Organisation : Sur un tapis , 4 contre 4 , 4 ballons et d'autres objets font office de trésor dans une caisse au centre d'un carré de 3x3m . 4 défenseurs (les pirates) dans le carré et 4attaquants (les voleurs de trésor) à l'extérieur .

Des chasubles de couleur différencient les attaquants et les défenseurs.

Les attaquants doivent emporter tous les objets hors du territoire des défenseurs.

Les défenseurs ne peuvent pas sortir de leur territoire.

On ne peut pas lancer les objets et tout le monde est à 4 pattes

Déroulement : Faire passer en alternance pirate et voleurs de trésor.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini Olympiades

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

JEU N° 41 : les tortues

Objectifs

- Rechercher les différents modes de retournement de l'adversaire.
- Améliorer sa stabilité au sol.
- Se renforcer sur le plan musculaire.

Déroulement du jeu

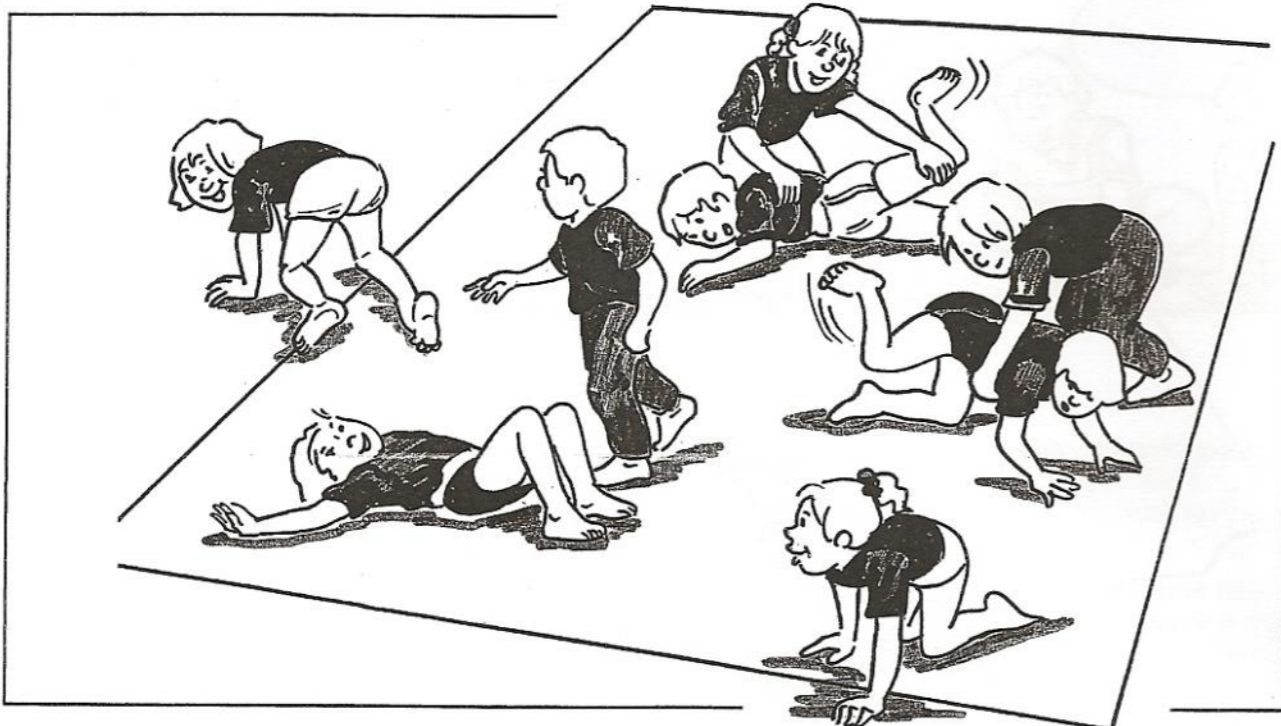
Dans un cercle (Ø 5 m) ou un carré (5 x 5 m), quatre à cinq joueurs « rouges », les tortues, se déplacent en rampant sur le ventre. Trois joueurs « bleus » cherchent à les retourner sur le dos. La dernière tortue qui reste sur le ventre gagne le jeu.

Variante

Les tortues, à quatre pattes, cherchent à sortir de leur territoire. Leurs adversaires ont une double tâche : les empêcher de sortir et, pour les neutraliser, les mettre sur le dos. Attention : la saisie par la tête est interdite.

Comportement à valoriser

L'attaquant utilise le poids de son corps pour garder un contact rapproché avec la tortue. Il passe les bras entre la tortue et le sol du côté opposé à l'attaque, afin de réussir sa saisie. Il effectue un « ramassement »* de bras et de jambes pour réduire les surfaces d'appui au sol de son adversaire.



* Terme technique des sports de combat, le ramassement consiste, lorsque l'adversaire est à quatre pattes, à lui supprimer un ou deux appuis au sol afin de le déséquilibrer et de garder le contrôle.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 28

RENCONTRE USEP : Mini Olympiades

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :