

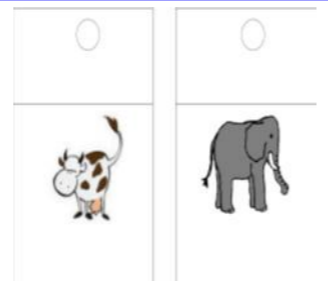


COMITE DEPARTEMENTAL USEP DE MORBIHAN (56)

RENCONTRE USEP :



MATERNATHLON
(opération existante depuis 2006)



A CONTEXTE LOCAL DE LA RENCONTRE USEP :

(cochez et/ou complétez)

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

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 56 RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

(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 checked="" type="checkbox"/> Éducation du spectateur	<input checked="" type="checkbox"/> Attitudes citoyennes	<input type="checkbox"/> Forme sportive sans classement
<input type="checkbox"/> Autre :		<input checked="" 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 : 2
- Implication de/des association(s) USEP dans l'organisation :
- Implication d'animateurs USEP non-enseignants dans l'organisation :
- Implication de/des association(s) non USEP dans l'organisation :
- 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"/> Orientation	⇒
<input type="checkbox"/> Jeux collectifs	⇒
<input type="checkbox"/> Vélo	⇒
<input type="checkbox"/> ...	⇒ ...

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

◆ Temps	◆ Période
<input checked="" type="checkbox"/> Temps scolaire	⇒ horaires : 9h15 - 15h15
<input type="checkbox"/> Hors temps scolaire	⇒ Détails : 4 Ateliers



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56 RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

(cochez et/ou complétez)		♦ Publics	
● Licenciés USEP	◇ Enfants de Cycle I / niveaux : PS MS	◇ Non licenciés USEP	◇ Enfants de Cycle II / niveaux : GS
◇ Accompagnement familial	◇ Enfants de Cycle III / niveaux :	◇ Autres :	◇ Enfants à besoins spécifiques (handicap, ...) :
⇒ Détails :	⇒ Nombre de participants : 716		

♦ Forme(s) de rencontre	
◇ Ateliers tournants	⇒ Durées : 50 min
◇ Jeu(x) et/ou production(s) collective(s)	⇒ Détails / informations utiles :
◇ Activité(s) collective(s) (randonnée,...);
◇ Autres :;

♦ Autres activités intégrées au projet de rencontre USEP	
◇ Santé - nutrition :
◇ Activités lecture :
◇ Activités artistiques :
◇ Activités techniques :
◇ Activités citoyennes :
◇ Patrimoine / Culture :
◇ Développement Durable :
◇ Autre(s) :

♦ Autres éléments utiles au descriptif de la rencontre USEP présentée (si besoin)	
◇
◇
◇

Rédacteur(s) : Delphine Kerbellec

Coordonnées pour contact éventuel : adjointe-usep@ligue56.fr



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56

RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

Rencontres mois des maternelles MATERNATHLON: 19-20- 22 JUIN 06 PARC DU LAIN GESTEL

Principe du fonctionnement des rencontres, cahier des charges:

Durant la journée 4 ateliers sont proposés. Chacun d'eux dure environ 50 minutes. Un temps de rotation de 15 minutes (toilettes, pause) sépare chacun de ces ateliers. Les épreuves proposées comportent 2 niveaux de difficultés (niveau 1 petite section, niveau 2 les autres) sauf pour « les jeux collectifs ».

Chaque équipe, encadrée par un adulte, regroupe au minimum 4 élèves et au maximum 6. Des adultes supplémentaires tiennent des « ateliers » proposés durant la journée. Le but est durant la journée de gagner le plus de jetons de « champions » Les équipes qui auront plus que 16 auront un diplôme « mois des maternelles » USEP 2006 »

Chaque école qui participe doit avoir préparé les épreuves d'athlétisme, pratiqué les jeux et proposé aux élèves des activités avec les objets roulants

Les activités proposées:

4 plateaux d'activités, seront proposés aux élèves.

Plateau athlétisme : performance d'équipes (nombre de réussites pour l'équipe)

Les enfants devront avoir rempli leur feuille d'exploit avant de participer à la rencontre. Chaque équipe choisira en classe 2 activités sur les 3 proposées pour les lancers, courses et sauts. Le jour de la rencontre ils effectueront les épreuves choisies et devront les réussir. (validation de la performance annoncée)

Courir : 2 épreuves
Sauter : 2 épreuves
Lancer : 2 épreuves

Tout le monde a réussi dans l'équipe les Une épreuve a été ratée par 1 ou 2 joueurs : 2 jetons
Plus de 2 épreuves ratées : 1 jeton
épreuves qu'il devait faire : 3 jetons



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56

RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

Jeux collectifs (voir fiche)

Rencontre entre 2 équipes sur des jeux préparés par les élèves préalablement à l'école .

Jeux du relais déménageur (caisses à vider en 2 étapes avec un relais au milieu)

Jeu des balles brûlantes (avec des sacs de sables dans du tissu)

Jeu des voleurs (2 équipes se font face et au signal vont aller prendre dans le cerceau de l'équipe adverse un objet).

Chasse aux trésors.

Promenade en suivant un parcours jalonné (dans le parc du Lain)

Des « trésors » doivent être trouvés par les enfants. Ils s'agit pour eux de rapporter des petites silhouettes d'animaux ou de fruits qu'ils récupéreront sur le parcours et qui seront accrochées aux arbres » Rapporter le plus de silhouettes différentes.

7 silhouettes et plus :	5 jetons
6 silhouettes :	4 jetons
5 silhouettes :	3 jetons
4 silhouettes :	2 jetons
3 silhouettes :	1 jeton

Plateau engins roulants : derrière la salle du Lain (voir fiche)

3 jeux d'équilibre et de locomotion seront proposés ;

Le relais planche

L'habillage trottinette (apporter les habits un par un à un copain sur une chaise)

La circulation. Rouler en respectant des consignes dans un espace délimité sans toucher les autres ni provoquer « d'accidents »...

Horaires:

Arrivée sur le site 9 h 45.

Atelier 1 : 10 h 15 à 11 h 05

Pause → 11 h 05 à 11 h 20

Atelier 2 → 11 h 20 à 12 h 10

Repas

Reprise des ateliers à 13 h 20

Atelier 3 → 13 h 20 à 14 h 10

Pause 14 h10 à 14 h 25

Atelier 4 → 14 h 25 à 15 h 15



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56

RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

Jeux collectifs

Les rencontre se font entre 2 équipes. Elles ne doivent pas s'être rencontrées au jeu collectif précédent. Si 2 équipes n'ont pas le même nombre de joueurs, un enfant regardera (à tour de rôle).

Jeux du relais déménageur

L'équipe est divisée en deux. (En cas de nombre impair les élèves seront divisés en deux parties inégales)).

Une moitié des élèves se trouve placée sur la ligne de départ, l'autre moitié est derrière une caisse située à 10 mètres en face. Le départ donné chacun des joueurs placés derrière la ligne de départ prend un objet de la caisse et court vers la caisse du milieu qui est vide et dans laquelle il dépose l'objet. Ses camarades se trouvant derrière cette caisse vont alors prendre les objets, un par un, et vont les déposer dans un cerceau placé à 10 mètres. La première équipe qui a totalement déménagé ses objets dans le cerceau a gagné .

Petite section : 15 objets. Moyen grands : 25 objets.

Faire 2 parties. A chaque fois l'équipe qui gagne a 2 jetons. Celle qui perd 1 jeton.

Jeu des balles brûlantes (avec des sacs de sables dans du tissu)

Chaque équipe a au départ 10 petits sacs de sable posés au sol. Les équipes sont séparées par une ligne au milieu . Au sifflet chaque enfant chaque prend un sac et l'envoie dans le camps adverse. Au bout de 3 minutes l'équipe qui a le moins de sacs a gagné.

Faire 2 partie avec une pause au milieu. A chaque fois l'équipe qui gagne a 2 jetons. Celle qui perd 1 jeton

Jeu des voleurs

2 équipes se font face. Au signal, elles vont aller prendre dans le cerceau de l'équipe adverse un objet pour le ramener dans le cerceau de leur camps. Au départ , chaque équipe dispose d'autant d'objets qu'il y a de joueurs. Les cerceaux qui se font face, sont séparés par une distance d'environ 15 mètres. A la fin l'équipe, qui a le plus d'objets dans son cerceau a gagné.

Caque partie dure 2 minutes. Selon l'état de fatigue des élèves on fera 2 ou 3 parties avec une pause entre chacune des parties.

A chaque fois l'équipe qui gagne a 2 jetons. Celle qui perd 1 jeton.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56

RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

Plateau engins roulants

Si des équipes n'ont pas le même nombre d'élèves, 1 ou 2 élèves passeront plusieurs fois.

La planche qui roule :

Jeu de relais

La premier enfant de l'équipe est assis sur un seau, lui-même placé sur une planche à roulettes. Il tient un foulard à la main.

L'enfant va effectuer un slalom entre des plots (8 sur 20 mètres environ) disposés au sol et revient à sa place. Il donne au suivant son matériel à l'élève qui lui-même va faire son parcours.

L'équipe gagnante a 3 jetons, la seconde 1 jeton.

La circulation... Jeu de tricycle.

Jeu d'attention et d'habileté

Les élèves sont répartis en 2 équipes (foulards de couleurs différentes). Ils circulent sur une surface délimitée par un rectangle d'environ 15 mètres sur 20 mètres. Ils ne doivent pas sortir du rectangle.. Il y a des plots des cerceaux et des obstacles dans cette surface. Les enfants doivent rouler 12 minutes en respectant les consignes qui leur seront données Si un enfant de l'équipe sort, ou fait mal une consigne, l'équipe a une amende. Il ne faut pas avoir plus de 8 amendes pour gagner 3 jetons (Plus de 8 amendes : 1 jeton).

Consignes:

2 minutes : rouler sans sortir du rectangle et sans toucher les autres. Des adultes peuvent marcher dans le rectangle, ils ne doivent pas les toucher.

2 minutes : Tous les enfants de l'équipe roulent les uns derrière les autres, sans se toucher ni doubler.

2 minutes : les enfants d'une même équipe roulent 2 par 2 côte à côte en s'appliquant le plus possible (PS : 2 par 2 en se suivant)

2 minutes : les enfants d'une équipe doivent aller vite et ceux de l'autre équipe doucement. Ceux qui vont vite ne doivent pas provoquer d'accident (toucher un obstacle ou un élève qui roule lentement) sinon ils ont une amende.

2 minutes : même épreuve avec inversion des rôles

2 minutes : suivre un adulte qui marche sur le circuit et respecter le parcours qu'il emprunte et le rythme de sa marche (ne pas le doubler et le suivre sans faire de grands écarts)

Parcours trottinette : la casquette, les lunettes, la paille, le gobelet, et les sandales

Un enfant est assis sur une chaise à 20 mètres de la ligne de départ. Les partenaires de son équipe doivent, successivement, lui apporter le matériel pour partir à la plage. Lorsqu'il a tout récupéré, l'enfant qui est sur la chaise attend le retour du dernier relayeur. Il revient alors le plus vite possible rejoindre son équipe avec son nouvel équipement sur lui.

L'équipe gagnante a 3 jetons. La seconde 1 jeton.

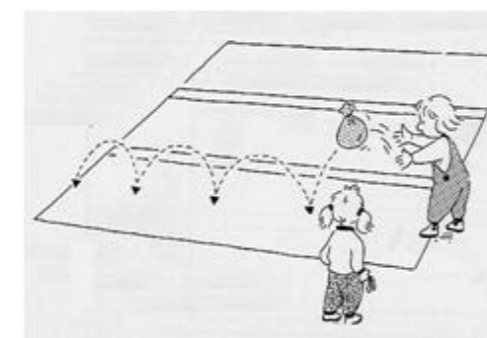


COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56

RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

« Lancer » Maternathlon 2006



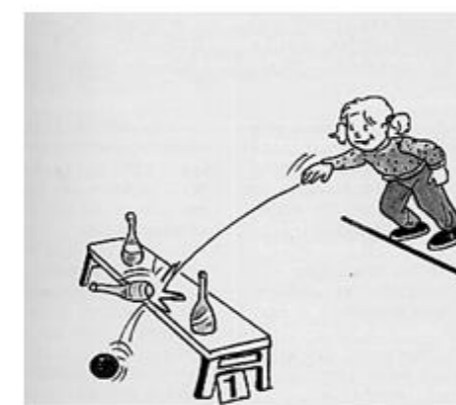
La rivière

Sac de graines (500 g) dans un plastique ou tissu.

Traverser la rivière en 4 lancers

Se placer au point de chute à chaque lancer

Longueur de la rivière : barème à établir (PS et MS/GS)



Le chamboule tout

5 Bouteilles sur un banc, séparées chacune par environ 10 cm)

6 balles ou sacs de graines pour faire tomber les bouteilles.

Distance proposée :

PS : 1 mètre
MS : 1m 50
GS/CP : 2 mètres



Le trou du chat

Lancer de 5 balles de tennis dans le trou.

Diamètre du trou : 20 cm (rayon 10 cm)

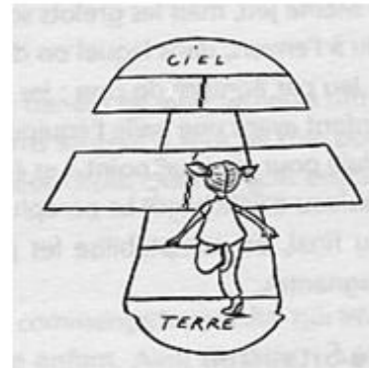
Pour gagner il faut 2 réussites sur 5 balles

PS : tir à 1 mètre 50
MS : tir à 2 mètres
GS : tir 3 mètres

COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56
RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

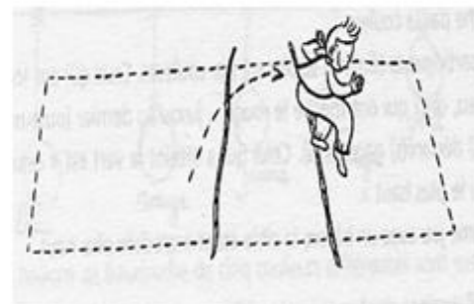
« Sauter » Maternathlon 2006



La marelle

Marelles MS et GS
1^{er} passage : Sauter à cloche pied dans les cases, pied écartés dans les doubles cases. Un fois au ciel, revenir. (le faire à reculons pour les GS)
Deuxième passage, saut à pieds joints (sauf dans les cases doubles)

Marelle PS :
Uniquement à pieds joints et pieds écarté sur les cases doubles
Réussir 2 fois.



La rivière

Course avec élan et saut

Sauter la rivière (écart PS : 60 cm, Ms 75 cm, GS 1 mètre)

Réussir 2 fois sur 4 essais possibles



L'horloge

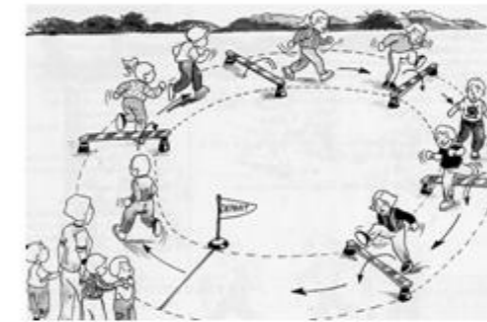
Corde balancée de gauche à droite. Sauter plusieurs fois de suite.
PS : 3 sauts enchaînés, MS : 4 sauts enchaînés GS/CP : 6 sauts enchaînés.

Trouver 2 manières différentes de sauter.

COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56
RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

« Courir » Maternathlon 2006



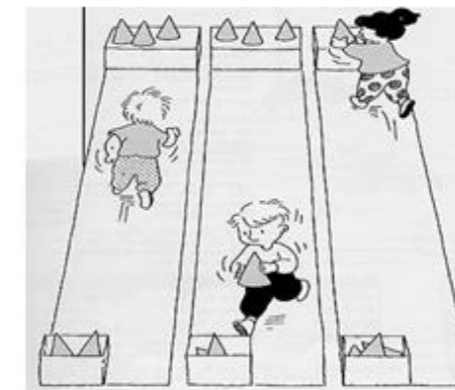
Les petits chevaux

Parcours d'environ 50 mètres de circonférence

4 petites haies à franchir

Courir et sauter sans s'arrêter :

PS : 3 tours
MS : 5 tours
GS : 7 tours



Les cônes

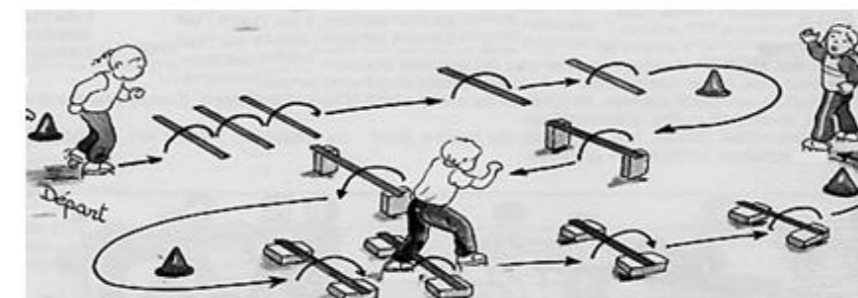
Aller chercher des plots et les mettre dans sa caisse le plus vite possible.

Distance entre les caisses : 5 mètres

PS : 3 plots
MS : 4 plots
GS : 5 cônes

Durée maximum : 30 secondes

2 essais maximum



La course d'obstacle

Longueur du parcours : 3 X 10 mètres environ

Franchir les obstacles sans les faire tomber. PS : maximum : 40 secondes, MS : 32 secondes, GS : 25 secondes. 2 essais maximum.

COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56

RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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

Prénom :
Ecole

Mon choix
gommette bleue

Réussite
gommette verte

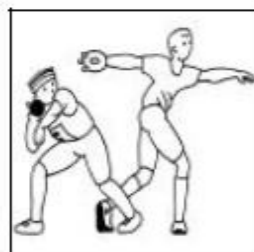
Mes exploits



Petits Chevaux		
Les cônes		
La course d'obstacle		



La marelle		
La rivière		
L'horloge		



La rivière		
Le chamboule tout		
Le trou du chat		

Equipe : Couleur :

COMITE DEPARTEMENTAL USEP 56

RENCONTRE USEP : MATERNATHLON

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