



Athlétisme Maternelle

Date : Mercredi 18 juin (matin + pique-nique)

Lieu : Chateauneuf Val de Bargis (stade)

Forme : Rencontre d'aboutissement

Public : Maternelle





La rencontre



La rencontre sera composée de 4 ateliers.

Pour chaque atelier, deux situations seront proposées.

 Atelier « Projeter » : la barrière p5 et la toile d'araignée p6.

Pour « la barrière », les enfants tiendront le rôle de Maître de la marque (cf p12)

La toile d'araignée sera proposée en découverte.

 Atelier « Se projeter » : l'escargot p7 et plouf-plouf vol p8.

 Atelier « Se déplacer » : les changements de direction p9 et les pas de géant p10.

Pour « Les pas de géant » les enfants tiendront le rôle de maître du temps en donnant le signal de départ.

 Atelier « Disciplines enchainées » : cet atelier sera un atelier de découverte : les enfants devront enchaîner un lancer d'adresse (tir sur cible) et une course.

Déroulement

- 9h30 Arrivée des bus, accueil, goûter, répartition dans les groupes.
- 10h Début des ateliers : lors du 1^{er} atelier, 5 minutes seront consacrées à un brise-glace : les enfants forment une ronde et se passent un témoin de relais en annonçant leur prénom.
- 10h05 : 2 ateliers de 30 minutes
- 11h05 : Pause boisson.
- 11h20 : reprise puis 2 ateliers de 30 minutes.
- 12h20 : Pique-nique.
- 13h15 : Départ des bus

Organisation

Responsables de site : Hugues GAUCHER et Sarah PAILHAREY

Nom de l'association	Enseignant(e)s	TPS/PS	MS	GS	Accompagnateurs (nombre)
au Fil du Nohain	GOUGNOT Florence			8	1
Chaulgnes	Sarah Pailharey	0	7	2	1
Clamecy	Laetitia Digat, Anaïs Levaux		3	17	2
Cosne Paul Doumer	Amélie Gau, Edith Vermeulen	0	10	14	2
Saint Andelain	Claire Flament	1	4	6	2
Tracy sur Loire	carine LAMY	2	2	6	1
Varzy	Sandra LIGERON, Amandine LEMPERIER	3	1	4	0
		6	23	57	
		90			

Il prend connaissance du dossier, du déroulement général et des spécificités de chaque atelier. Il accueille s'il est disponible, fait le point des effectifs et les répartitions, délimite les aires de jeux, prépare le goûter et la pause boisson, vérifie que tout se passe bien. Il téléphone à la délégation une semaine avant la rencontre pour les dernières mises au point.

Atelier	Animateur
Projeter	Carine Lamy et Sandra Ligeron
Se projeter	Florence Gougnot et Amandine Lempérier
Se déplacer	Amélie Gau et Anaïs Levaux
Disciplines enchainées	Claire Flament, Laetitia Digat et Edith Vermeulen

Matériel : chaque animateur apporte le matériel nécessaire pour la conduite de l'atelier dont il a la charge. En cas de difficulté contacter Elie à la délégation.

Animateur : il prend connaissance de façon détaillée de l'atelier qu'il animera, **il installe le matériel de son atelier**. Il donne les consignes pour les différentes situations de l'atelier et anime. Il informe les parents accompagnateurs du déroulement de la matinée et de leur rôle dans cette organisation (cf p11)

Accompagnateur : il suit son groupe sur les rotations, aide l'animateur si nécessaire, s'occupe des enfants. Ils veillent à la sécurité des enfants.

Prévoir pour chaque AS :

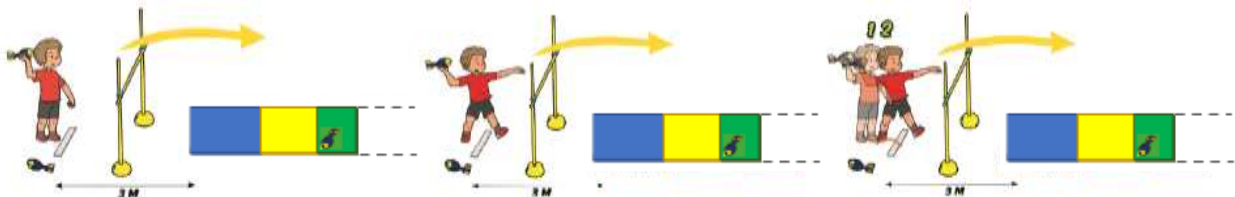
1 trousse de 1ers soins

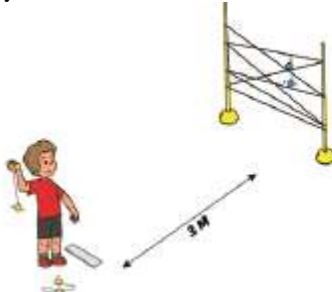
Le matériel des animateurs

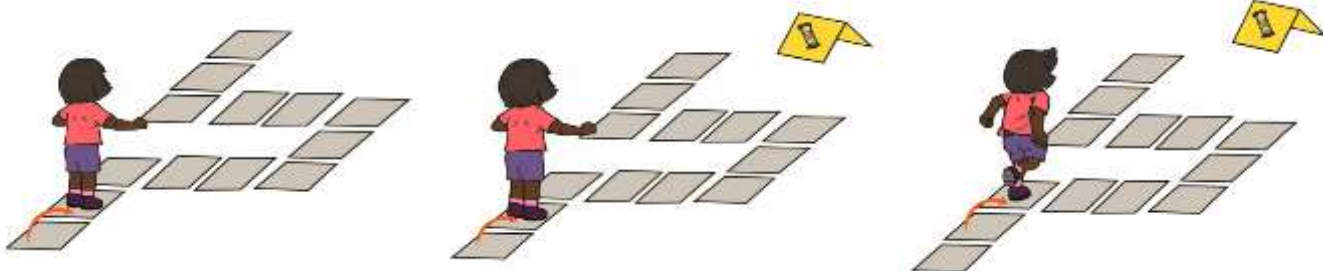
Les gobelets des enfants pour la pause boisson (signaler à l'USEP si vous n'en avez pas)

Au début et à la fin de la rencontre, les enfants seront interrogés sur le plaisir ressenti au cours des ateliers à l'aide de la bâche des émotions.

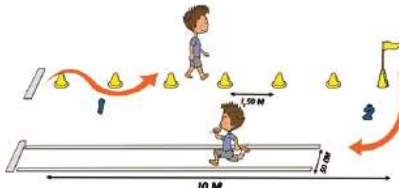
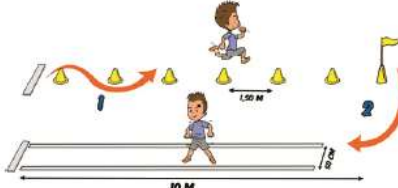
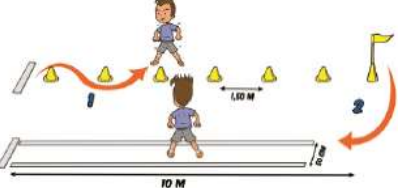


ATHLETISME Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Domaines d'action • <u>Projeter</u> • Se projeter • Se déplacer	La barrière
Objectif(s)	Lancer à bras cassé	
But pour l'élève : Je lance droit le plus loin possible.		
Dispositifs : 		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Je mets mes 2 pieds côte à côte.	Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière.	De la position de face, je viens poser mon pied gauche (pour un lanceur droitier) de l'autre côté de la latte et je lance.
Critères de réussite (par exemple 3 lancers réussis sur 5 tentés)		
Je lance au-dessus de la barrière et je reste debout derrière la latte.	Je lance au-dessus de la barrière et le plus loin possible et je garde mes 2 pieds de chaque côté de la latte.	Je lance au-dessus de la barrière dans la zone la plus éloignée et je lance dès que mon pied avant se pose au sol.
Matériel : Une cible au sol, des vortex, une latte, 2 poteaux, une barre à hauteur d'épaules de l'enfant.		
Règles de sécurité : Durant les lancers, je respecte les espaces de lancer et de chute des vortex. Je ramasse les vortex en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.		

ATHLETISME Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Domaines d'action • <u>Projeter</u> • Se projeter • Se déplacer	La toile d'araignée
Objectif(s)	Lancer à bras cassé	
But pour l'élève : J'accroche le plus de bolas possibles dans la cible 		
Dispositifs :		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Je mets mes 2 pieds côte à côte. Je lance le bola par une des boules.	Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière. Je lance le bola par une des boules.	De la position de face, je viens poser mon pied gauche (pour un lanceur droitier) de l'autre côté de la latte et je lance. Je lance le bola par une des boules.
Critères de réussite (par exemple 3 lancers réussis sur 5 tentés)		
J'accroche des bolas autour des cordes et je reste debout derrière la latte.	J'accroche des bolas autour des cordes et je garde mes 2 pieds de chaque côté de la latte.	J'accroche des bolas autour des cordes et je lance dès que mon pied avant se pose au sol.
Matériel : Des bolas, une latte, 2 poteaux, une corde		
Règles de sécurité : Durant les lancers, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles. Je ramasse les bolas en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.		

ATHLETISME Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Domaines d'action • Projeter • <u>Se projeter</u> • Se déplacer	L'escargot
Objectif(s)	Rebondir à un et deux pieds	
But pour l'élève : Je réalise le parcours, le corps toujours orienté dans le même sens.		
Dispositifs :		
		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Je rebondis à 2 pieds.	Je rebondis à 2 pieds.	Je rebondis à 1 pied sur les déplacements de face et à 2 pieds sur les déplacements de côté.
Critères de réussite		
Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et sur le côté et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle.	Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et sur le côté et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle et que je regarde l'image.	Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et sur le côté et à condition que je respecte la consigne de déplacement et que je regarde l'image.
Matériel : 13 dalles de 30 cm x 30 cm (niveau 1). Un chevalet avec image (niveau 2 et 3).		
Règles de sécurité : Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.		

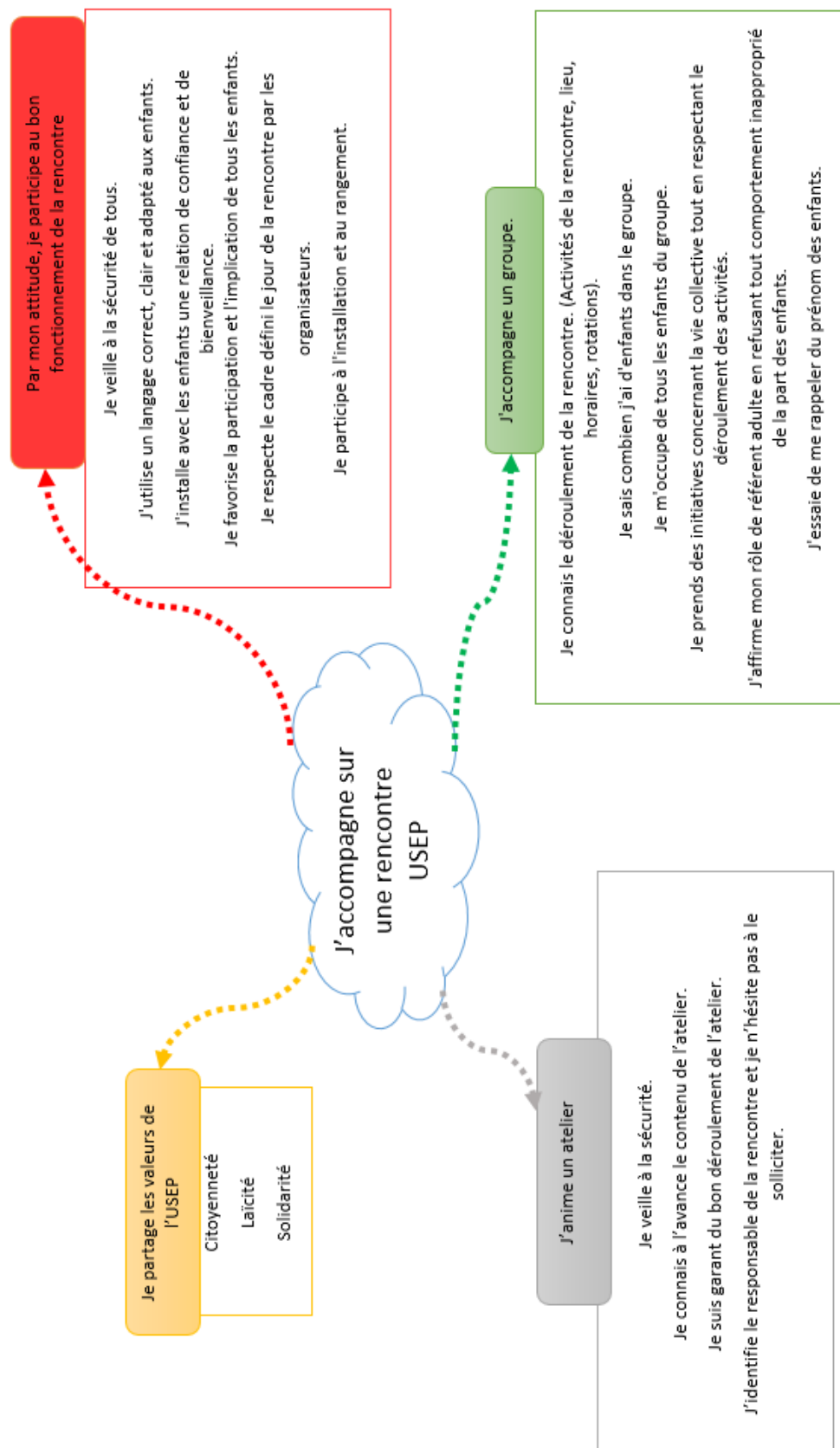
ATHLETISME Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Domaines d'action • Projeter • <u>Se projeter</u> • Se déplacer	Plouf-plouf vol
Objectif(s)	S'équilibrer durant le vol avec trampoline	
But pour l'élève : - Niveau 1 : Je rebondis verticalement plusieurs fois. - Niveau 2 : Je me réceptionne dans une zone-cible. - Niveau 3 : Je rebondis 2 fois pour me réceptionner dans une zone-cible.		
Dispositifs : 		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Je rebondis 5 fois corps tendu. La tige repère est située à hauteur de ma tête lorsque je suis debout sur le trampoline. Je fais 3 essais à la suite.	Je rebondis 5 fois et je me réceptionne debout dans la zone-cible du tapis. Je fais 3 essais à la suite.	Je pars du plinth, je rebondis 1 fois sur le trampoline et je me réceptionne debout dans la zone-cible du tapis. Je fais 3 essais à la suite.
Critères de réussite (par exemple 3 sauts réussis sur 5 réalisés)		
Je réussis si ma tête dépasse la tige au moins 3 fois sur les 5 rebonds sur les 3 essais possibles et à condition que mon corps reste tendu (pas de déformation lors des rebonds).	Je réussis si j'atteins la zone-cible au moins une fois sur les 3 essais possibles et à condition que je me réceptionne, debout, équilibré, les 2 pieds côte à côte et les bras en croix.	Je réussis si j'atteins la zone-cible au moins une fois sur les 3 essais possibles et à condition que je me réceptionne, debout, équilibré, les 2 pieds côte à côte et les bras en croix
Matériel : Un mini trampoline, un jalon (niveau 1), 2 tapis de 1 x 2 m, une zone de réception tracée à la craie (niveaux 2 et 3), un plinth en mousse de 40 cm de hauteur (niveau 3)		
Règles de sécurité : Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.		

ATHLETISME Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Domaines d'action • Projeter • Se projeter • <u>Se déplacer</u>	Les changements de direction
Objectif(s)	Coordonner pour se déplacer	
But pour l'élève : Je réalise le parcours le plus vite possible		
Dispositifs :		
		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Je marche sur le slalom et je reviens en courant. Je fais 3 essais à la suite.	Je cours sur le slalom et je reviens en pas chassés. Je fais 3 essais à la suite.	Je me déplace en pas chassés sur l'ensemble du parcours et je change de côté sur la 2ème partie du parcours. Je fais 3 essais à la suite.
Critères de réussite		
Je réussis si j'atteins la fin du parcours à condition que j'alterne un slalom marché et un retour couru dans le couloir.	Je réussis si j'atteins la fin du parcours à condition que j'alterne un slalom couru et un retour en pas chassés qui reste dans le couloir.	Je réussis si j'atteins la fin du parcours à condition que je me déplace en pas chassés sur les 2 côtés et que je reste dans le couloir lors du retour.
Matériel : cônes, lattes, bande vinyle ou craie pour tracer le couloir.		
Règles de sécurité :		
Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.		

ATHLETISME Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Domaines d'action • Projeter • Se projeter • <u>Se déplacer</u>	Les pas de géants
Objectif(s)	Courir vite avec des obstacles	
But pour l'élève : Je cours le plus vite possible pour franchir les obstacles.		
Dispositifs :		
		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Courir vite avec des obstacles bas.	Courir vite avec des obstacles longs.	Courir vite avec des obstacles hauts.
Critères de réussite		
Je réussis si je franchis tous les obstacles et à condition que je coure vite à côté d'un autre enfant.	Je réussis si je franchis tous les obstacles et à condition que je coure vite en même temps qu'un autre enfant.	Je réussis si je franchis tous les obstacles et à condition que je coure vite en faisant la course.
Matériel : 24 soucoupes d'une hauteur de 5 cm, 12 lattes (niveaux 1 et 3). 12 tapis de 1 x 0,50 m (niveau 2).		
Règles de sécurité : Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.		

Fiche accompagnateur

Merci de communiquer ce document aux accompagnateurs.



Rôles sociaux

La Rencontre Sportive Associative, dans toutes ses composantes, suppose l'implication des enfants à travers la tenue de l'ensemble des rôles sociaux liés à l'activité support. L'appropriation de ces rôles sociaux nécessite une préparation en amont de la rencontre avec les enfants.

Maître du temps



Rôle

- Je mesure le temps de jeu en visualisant son écoulement
- Je signale le début et la fin du jeu

Identification

- Emplacement défini, matérialisé par l'affichette au sol
- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur

Matériel

- sablier

Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif."



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Percevoir la notion de durée courte

SAVOIR FAIRE

- Utiliser un sablier
- Visualiser l'écoulement du temps
- Enoncer le début et la fin du jeu à haute voix

SAVOIR ETRE

- Etre concentré
- Etre responsable de la durée du jeu

Le sport scolaire de l'Ecole publique

Maître de la marque



Rôle

- Je compte les points
- J'annonce clairement à la fin du jeu, le score de chaque équipe

Identification

- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur
- Emplacement identifié par une affichette

Matériel

- Bouchons et seaux aux couleurs des équipes
OU
- Feuille de marque + crayon

Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif."



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu
- Connaître les outils d'affichage du score

SAVOIR FAIRE

- Comparer des collections d'objets (bouchons, bâtons,...) / Compter
- Annoncer, à haute voix, un résultat

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la marque
- Etre neutre, loyal
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

Le sport scolaire de l'Ecole publique