

Rencontre ATHLÉTISME Kalikoba : PS / MS Rencontre ATHLÉTISME GS / MS

Notre rencontre est organisée en prenant en compte les 6 points de notre charte USEP 13 pour les rencontres USEP

1. Une préparation nécessaire, suffisante et coordonnée

Éclairage santé : une bonne préparation permettra aux enfants de savoir gérer leur stress et de savoir gérer leurs émotions lors de la rencontre, contribuant ainsi au développement de ces compétences psychosociales.

2. Plusieurs niveaux de pratique définis pour chaque activité physique et sportive

Éclairage santé : permettre à l'enfant de choisir son niveau de pratique engage de nouvelles compétences psychosociales : savoir résoudre des problèmes et savoir prendre des décisions.

3. Des rôles sociaux assumés par les enfants, par les adultes

Éclairage santé : travailler sur ces rôles sociaux permettra de développer les compétences psychosociales suivantes : avoir une pensée créative une pensée critique, savoir communiquer efficacement et être habile dans les relations interpersonnelles.

4. Un engagement explicite au respect mutuel

Éclairage santé en activant ces points de la charte, l'enfant engage de nouvelles compétences psychosociales : avoir conscience de soi et avoir de l'empathie pour les autres.

5. Des documents remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait

Éclairage santé : La remise de ces documents permet de développer l'estime de soi, compétence importante pour le bon développement physique et moral de l'enfant.

6. Santé, environnement, besoins particuliers : trois incontournables.

« Prendre en compte les besoins particuliers, s'inscrire dans une démarche éco-citoyenne, adopter une attitude santé sont des préoccupations incontournables de toutes les rencontres organisées par l'USEP13. Pour ces trois domaines, tous les acteurs des rencontres USEP et de leur préparation (enfants, enseignants, parents, éducateurs...) seront sensibilisés. »





À définir après concertation des classes engagées dans la rencontre :

Prévision de performances (MS/GS)

- 1 Feuille de score par équipe ou feuille individuelle
- 2 Pour le lancer de mini vortex, les classes doivent expérimenter pour étalonner les zones. Il sera nécessaire de se mettre d'accord avant la rencontre.

Choix de l'incontournable à travailler

- 1 Santé
- 2 Environnement
- 3 Besoin particulier

Rôle des adultes :

- Installation : chaque enseignant installe avec sa classe en arrivant sur le stade l'atelier qu'il aura choisi lors de la réunion de préparation (cf. annexes)
- · Rotation au choix :
 - o a/ Chaque enseignant sera responsable d'un « atelier ».
 - o b/ L'enseignant suit son groupe de quatre équipes sur la rotation
- Un parent agréé (cf. agrément bénévole) peut encadrer un atelier

Forme donnée à la convivialité

Un goûter après la rencontre. Décider de son organisation.

Discours d'ouverture :

- 1 Présentation de la rencontre (organisation, infrastructures, espaces)
- 2 Présentation des classes
- 3 Présentation des enseignants et des adultes accompagnateurs
- 4 Rappel des règles de jeu et du dispositif
- 5 Rappel des valeurs de l'USEP (cf. charte départementale)
- 6 Rappel de l'incontournable travaillé

Discours de clôture :

- 1 Retour sur le déroulement de la rencontre (résultats et valeurs de l'USEP)
- 2 Remise des diplômes
- 3 Organisation de la convivialité



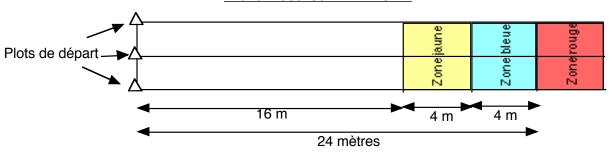


Rencontre ATHLÉTISME Kalikoba: PS / MS

5 ateliers :

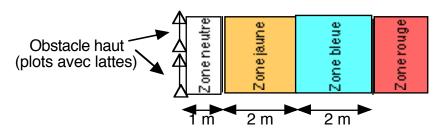
vitesse

Atelier "course" KALIKOBA

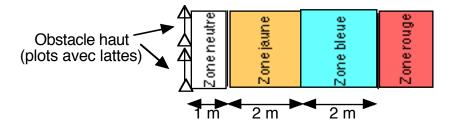


lancer (de balles lestées ou chaussettes de 100g ou sac de graines)

Atelier "lancer de balles" KALIKOBA



lancer de mini vortex en découverte Atelier découverte de "lancer de vortex" KALIKOBA

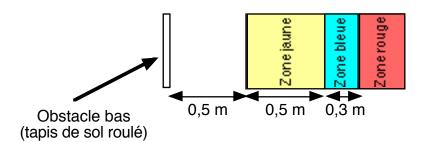






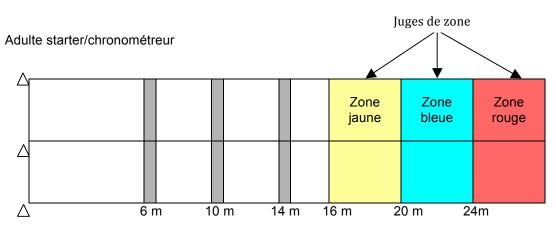
Saut

Atelier "saut" KALIKOBA



Course d'obstacles

« Course d'obstacles » KALIKOBA



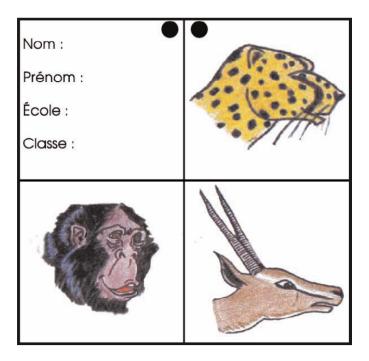
Hauteur d'obstacles : 1 plot marqueur + 1 latte







Le collier pour les gommettes (2ème version)



Secteur Est-Étang

RENCONTRE ATHLETISME MATERNELLE. Janvier 2014

Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en classe :

- → PREPARER les élèves à la rencontre.
- → **ORGANISER** les équipes : 4 équipes par classe.
- → NUMEROTER vos équipes en respectant les numéros attribués dans le tableau qui vous sera envoyé avant la rencontre. Cela facilitera la gestion des rotations.
- → PREPARER une feuille d'équipe par équipe et un collier de Kalikoba par élève.
- → PREPARER pour chaque équipe le matériel pour enregistrer les performances. Soit des gommettes, soit des feutres qui correspondent aux 4 couleurs : blanc, jaune , bleu et rouge.
- → PERMETTRE aux élèves de COMPRENDRE le fonctionnement en le faisant vivre aux élèves pendant la préparation.

Après chaque essai, chaque élève devra coller une gommette sur son collier. Les couleurs des gommettes correspondent aux couleurs des zones.

Les gommettes pourront être remplacées par des feutres. Un rond sera fait dans chaque case en utilisant les feutres de couleurs correspondantes (le blanc sera matérialisé par un rond vide tracé avec un feutre noir)

Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en arrivant sur le site :

INSTALLER un atelier en vous faisant aider par les parents accompagnateurs et les léèves:

Classes	Ateliers à installer
	Saut
	Relais navette
	Course de vitesse avec obstacles
	Course de vitesse
	Lancer de sacs

Ce que vous devez faire PENDANT la rencontre :

- ANIMER un atelier fixe ou ACCOMPAGNER 3 ou 4 équipes dans les différents ateliers.
- S'ASSURER que chaque athlète enregistre sa performance sur sa fiche individuelle ou collective avant de réaliser l'essai suivant.

Ce que vous devez faire APRÈS la rencontre :

→DONNER les résultats :

En classe, pour chaque atelier on retiendra le meilleur essai. Par exemple, si un élève a obtenu deux jaunes et un rouge, on retiendra sa meilleure performance, c'est à dire le rouge.

En classe, après la rencontre, les gommettes collées sur les colliers seront échangées contre des pierres magiques :

- -Si la meilleure performance réalisée est jaune sur un atelier, l'élève a droit à une pierre magique.
- -Si la meilleure performance réalisée est bleue, l'élève a droit à deux pierres magiques.
- -Si la meilleure performance réalisée est rouge, l'élève a droit à trois pierres magiques.

Le but est d'obtenir le maximum de pierres magiques pour tuer le lion.

Au final:

1, 2 ou 3 pierres magiques : le lion est touché 4, 5 ou 6 pierres magiques : le lion est blessé. 7, 8 ou 9 pierres magiques : le lion est mort

→ COLLER le collier Kalikoba dans le cahier EPS (ou autre support),





Rencontre ATHLÉTISME GS / MS

À définir après concertation des classes engagées dans la rencontre :

Prévision de performances

- Feuille de score par équipe ou feuille individuelle
- Pour le lancer de mini vortex, les classes doivent expérimenter pour étalonner les zones. Il sera nécessaire de se mettre d'accord avant la rencontre.

Choix de l'incontournable à travailler

- Santé
- Environnement
- Besoin particulier

Rôle des adultes :

- Installation : chaque enseignant installe avec sa classe en arrivant sur le stade l'atelier qu'il aura choisi lors de la réunion de préparation (cf. annexes)
- Rotation au choix :
 - a/ Chaque enseignant sera responsable d'un « atelier ».
 - b/ L'enseignant suit son groupe de quatre équipes sur la rotation
- Un parent agréé (cf. agrément bénévole) peut encadrer un atelier

Forme donnée à la convivialité

Discours d'ouverture :

- Présentation de la rencontre (organisation, infrastructures, espaces)
- Présentation des classes
- Présentation des enseignants et des adultes accompagnateurs
- Rappel des règles de jeu et du dispositif
- Rappel des valeurs de l'USEP (cf. charte départementale)
- Rappel de l'incontournable travaillé

Discours de clôture :

- Retour sur le déroulement de la rencontre (résultats et valeurs de l'USEP)
- Remise des diplômes
- Organisation de la convivialité





Organisation

- 4 équipes par classe sauf exception précisée à la réunion
- 5 ateliers de 30 minutes :
 - o lancer de sac / balle lestée / anneau
 - o lancer de mini-vortex
 - saut
 - o course de vitesse
 - o course de vitesse avec obstacles.

Afin que les élèves ne se déplacent pas sur l'atelier suivant s'il n'est pas libre, le changement d'atelier s'effectuera après un signal sonore donné.

• Des diplômes seront remis à la fin de la rencontre.

La constitution des équipes

- Les équipes sont de 7 à 8 athlètes.
- Pas de groupe de niveau au sein d'une équipe.
- mixité
- Chaque équipe se verra attribuer un numéro.

Kit par classe (matériel à amener lors de la rencontre) :

- 1 kit de drapeaux (4 drapeaux : 1 jaune, 1 bleu, 1 rouge, 1 blanc))
- 1 kit de 4 cartons pour identifier les zones de couleur (mêmes couleurs)
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- 1 porte document ou 1 plaquette (support pour écrire)
- 6 « chaussettes » (120g) pour le lancer.
- 4 témoins de relais.
- petits cerceaux.
- plots, 2 lattes, carnets de route, feutres.





RAPPEL

Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en classe :

- PRÉPARER les élèves à la rencontre en leur donnant les dernières informations sur la rencontre. Chaque élève doit être capable de se connaître pour prévoir une performance au plus près de ses capacités. L'utilisation du nomogramme est un incontournable.
- **REMPLIR** les feuilles d'équipe/individuelle (noms et prénoms des élèves). Ne pas mettre les numéros des équipes, cela peut changer au dernier moment. Cf. feuille individuelle et feuille d'équipe en annexes.
- **PRENDRE** des crayons pour que les élèves notent sur les feuilles individuelles. **PRENDRE** votre sifflet et votre chronomètre.
- ORGANISER en respectant les informations de ce document. Votre classe est organisée en 4 équipes. Numérotez-les en respectant les tableaux.
- EXPLIQUER et DONNER les carnets de route Ils sont à photocopier en couleur.
- Chaque élève a son carnet de route.
- Les adultes qui accompagnent les équipes les gardent entre les épreuves.
- Dans chaque atelier, 4 couleurs (gommettes ou feutres) sont disponibles. Elles correspondent aux couleurs des zones de lancer, de saut ou de vitesse.
- Après chaque essai, l'élève remplit son carnet avec la couleur (gommettes ou feutres) qui correspond à sa performance en collant ou en faisant un rond dans la bonne case.
- Chaque carnet de route renseigne en même temps sur l'ordre à respecter pour se rendre dans les ateliers.
- II y a 4 couleurs de carnets : ROSE / VERT / JAUNE / BLEU
- **DIRE** aux élèves qu'ils auront des crayons pour remplir les fiches individuelles.

Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en arrivant sur le site :

INSTALLER:

Classes	Ateliers à installer
	Saut
	Relais
	Course de vitesse avec obstacles
	Course de vitesse
	Lancer de vortex et ou de sacs

Ce que vous devez faire PENDANT la rencontre :

- ANIMER un atelier fixe ou ACCOMPAGNER 3 ou 4 équipes dans les différents ateliers.
- S'ASSURER que chaque athlète enregistre sa performance sur sa fiche individuelle ou collective avant de réaliser l'essai suivant.

Ce que vous devez faire APRÈS la rencontre :

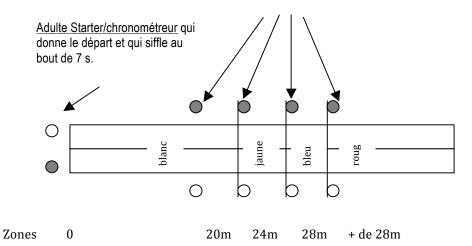
COMPTABILISER les points en utilisant le nomogramme afin de renseigner le diplôme.





Course de vitesse

<u>Elèves juges de zones</u> qui signalent la zone atteinte en levant le drapeau au passage sur « sa » ligne du coureur et ce, avant le coup de sifflet de la fin de course. Ils sont placés sur chaque ligne.



Matériel:

- Couloirs tracés.
- Plots, drapeaux, sifflet
- Feuille d'équipe

But:

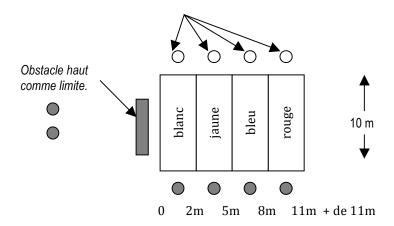
Chaque coureur a 3 essais non consécutifs pour réaliser la meilleure performance.





Lancer de sacs

<u>Elèves juges de zones</u> avec un dossard de la couleur de la zone. Ils sont placés en face de chaque zone.



Matériel:

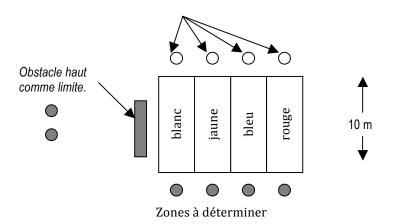
- Zones tracées.
- Chaussettes de 160g.
- Feuille d'équipe
- Latte + plots

But:

Chaque lanceur a 3 essais non consécutifs pour réaliser la meilleure performance.

Lancer de mini vortex

<u>Elèves juges de zones</u> avec un dossard de la couleur de la zone. Ils sont placés en face de chaque zone.



Matériel:

- Zones tracées.
- Mini vortex
- Feuille d'équipe
- Latte + plots

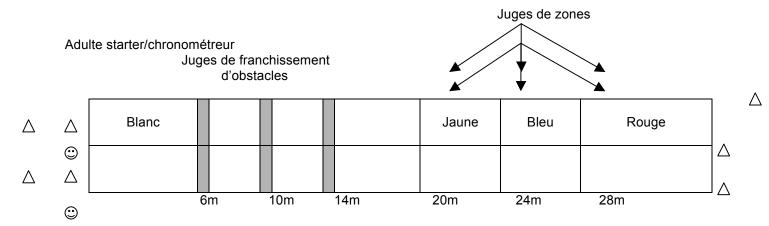
But:

Chaque lanceur a 3 essais non consécutifs pour réaliser la meilleure performance.





Course d'obstacles



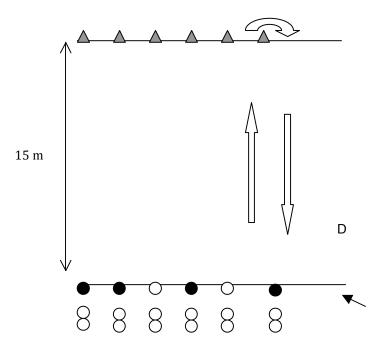
Gardiens de la ligne de départ d'arrivée

Gardiens de la ligne

Hauteur d'obstacles : 1 brique + 1 latte



Relais navette



But et critères de réussite:

Par équipe, courir le plus vite possible en relais pour mettre le moins de temps possible.

Consigne:

Le premier coureur de chaque équipe se place sur la ligne de départ D, part en courant au signal de départ, fait le tour du plot et revient passer le relais au coureur suivant qui s'est placé en D. Le passage du témoin se fait dans la zone entre les drapeaux. L'équipe qui gagne est celle dont le dernier relayeur franchit la ligne d'arrivée en premier.

Matériel:

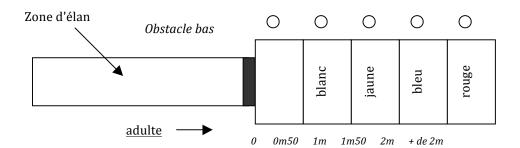
- Des plots, 1 témoin de relais par équipe.
- Un dossard par équipe pour repérer le dernier relayeur.



<u>Saut</u>

<u>Elèves juges de zones</u> avec un dossard de la couleur de la zone

Ils sont placés en face de chaque zone.



Rôles sociaux :

• Juges de zones qui signalent la zone atteinte en levant le bras.

Matériel:

- Feuille d'atelier
- Natte roulée.

But:

Chaque sauteur a 3 essais non consécutifs pour réaliser la meilleure performance.





USEP EST ETANG
Rencontre d'athlétisme
feuille d'équipe

Nom de l'association :	
Équipe n° :	niveau : Cycle

EQUIPE	Courir vite		Lancer de vortex		Courir vite avec obstacles		Sauter Ioin		TOTAL				
	prév	3 essais	point	prév	3 essais	point	prév	3 essais	point	prév	3 essais	point	
capitaine 1-													
2-													
3-													
4-													
5-													
6-													
7-													



KALIKOBA FICHE D'ÉQUIPE

ÉCOLE :	CLASSE:	ENSEIGNANT:

ÉQUIPE N°.....

		COURIR			SAUTER			LANCER				Total des pierres magiques	
Nom et Prénom de l'élève	1° essai	2° essai	3° essai	Pierres magiques	1° essai	2° essai	3° essai	Pierres magiques	1° essai	2° essai	3° essai	Pierres magiques	



CARNET DE ROUTE ROSE

Rencontre d'athlétisme maternelle

Ecole :	Classe:	Equipe :
Nom:	Prénom	
Date :	Lieu:	

	1			
Courir vite avec obstacles	1	2	3	Points
Sauter	1	2	3	Points
Courir vite	1	2	3	Points
		!		
Lancer	1	2	3	Points
Courir vite				
en relais				

Total	des	points
· Otal	400	Pollico

CARNET DE ROUTE VERT

Rencontre d'athlétisme maternelle

Ecole :	Classe: Equipe:
Nom :	Prénom
Date :	Lieu :

Courir vite en relais				
Courir vite	1	2	3	Points
Sauter	1	2	3	Points
Courir vite	1	2	3	Points
			-	
Lancer	1	2	3	Points

Total des points

CARNET DE ROUTE BLEU

Rencontre d'athlétisme maternelle

Classe: Equipe:
Prénom
Lieu :

Lancer	1	2	3	Points
Courir vite en relais				
Courir vite avec obstacles	1	2	3	Points
Sauter	1	2	3	Points
Courir vite	1	2	3	Points

Total des points

CARNET DE ROUTE JAUNE

Rencontre d'athlétisme maternelle

Ecole: Classe:	Equipe:
Nom: Prénom	
Date:Lieu:	

	1			
Courir vite	1	2	3	Points
Lancer	1	2	3	Points
Courir vite en relais				
Courir vite avec obstacles	1	2	3	Points
Sauter	1	2	3	Points
			· · ·	· · ·

Total des points