



Déroulé de la rencontre

Les classes sont partagées en deux groupes (de nombre d'élèves équivalents) qui vont tourner sur les jeux/défis à caractère athlétique. Ils vont rencontrer sur chaque défi un nouveau groupe issu d'une autre classe ou d'une autre école. Le défi est aménagé pour que des tranches d'âge différentes puissent aussi se rencontrer.

Préparation

8 fiches présentant les modalités des 8 défis sont présentées ci-**après afin de préparer les enfants**. De six à huit jeux seront proposés le jour de la rencontre en fonction du nombre de classes présente. Les enfants doivent connaître les jeux en amont de la rencontre. On retrouve les actions de base de l'athlétisme :

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------|
| • COURIR vite sur une trajectoire → | La Course à la Rencontre |
| • COURIR vite avec obstacles → | Les Bottes de sept Lieux |
| • COURIR ensemble → | Le Beret Collectif |
| • COURIR longtemps → | La Course aux Bouchons |
| • SAUTER loin → | La Rivière aux Crocodiles |
| • SAUTER haut → | Le vol des Oiseaux |
| • LANCER loin → | Atteindre l'Oasis |
| • LANCER précis → | Une Partie de Chasse |

Matériel à prévoir pour la rencontre

Apporter soit un jeu de 30 chasubles monocolore, soit deux jeux de 15 chasubles de deux couleurs. Prévoir pour chaque groupe un sac contenant les gourdes ou bouteilles d'eau étiquetées au nom des enfants. ***Chaussures et tenue de sport pour les enfants et les accompagnateurs.***

Encadrement

Les enseignants et/ou élèves organisateurs sont appelés à tenir un atelier, ils y reçoivent les groupes deux par deux pendant 15 minutes. Chaque groupe est encadré par des accompagnateurs adultes. Prévoir au moins deux accompagnateurs par groupe.

Pour compter les points (symboliquement) :

Avec la conversion de l'athlétisme maternelle en Maternathlon, et le fruit de vos réflexions à travers les différentes remontés que vous nous avez fait, nous avons conçu et mis en place cette année un dispositif plus simple et palpable pour les enfants. Il leur permet, plus aisément, de conceptualiser leurs efforts athlétiques.

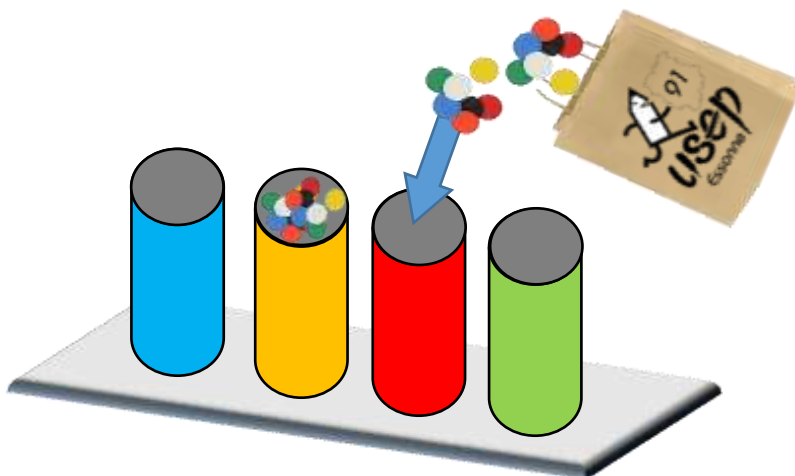
Il s'agit de **jetons d'effort** :



A chacune de ses actions, l'élève gagnera 1 ou plusieurs jetons d'effort. Mais il ne les gardera pas pour lui. Ils seront tout de suite reversés dans un sac d'équipe où tous les jetons du groupe vont se voir collectés. Les élèves visualiseront ainsi le sac s'alourdir au fur et à mesure de tous leurs efforts, en faisant passer les jetons dans leurs mains.



A la fin de la rencontre, au cours d'une clôture festive, il y aura avec la remise des récompenses une collecte générale de tous les jetons d'effort gagnés. Un représentant de chaque groupe viendra verser le contenu du sac du groupe dans de grandes jauges. Les élèves visualiseront ainsi l'ensemble des efforts réalisés par tous les présents au cours de la rencontre.



La Course à la rencontre

Compétences visées :

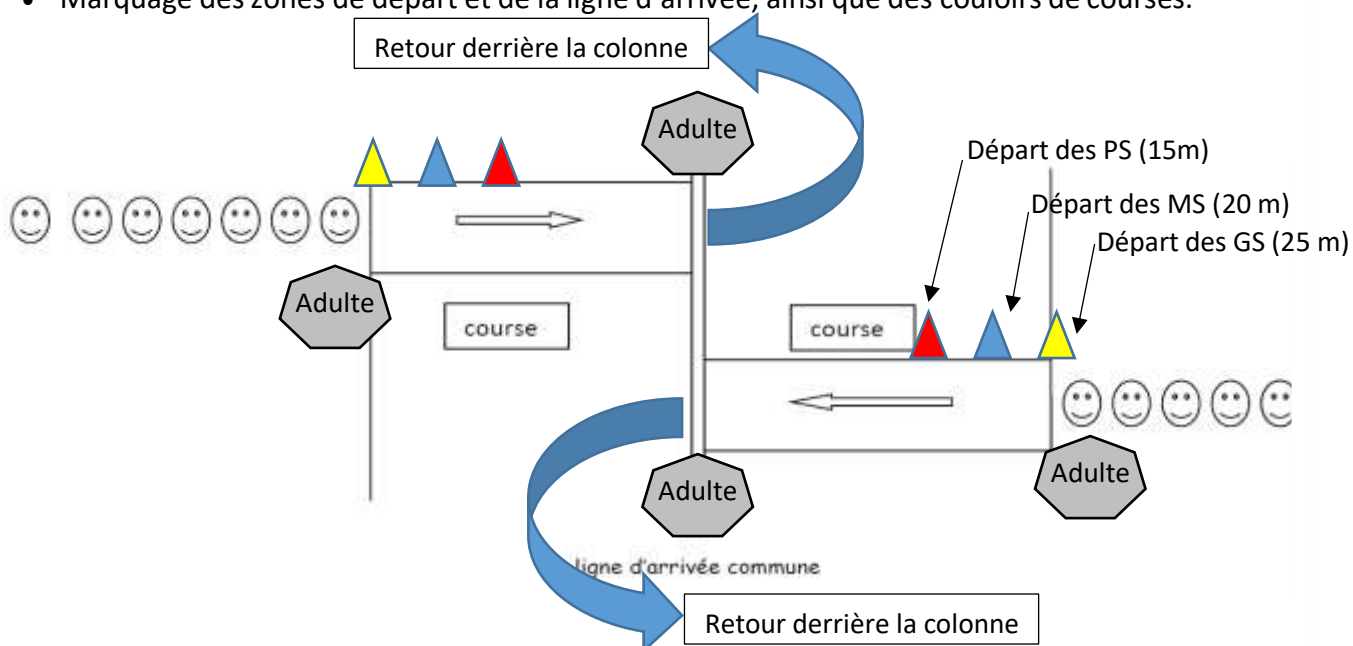
- Réaliser une action que l'on peut mesurer
- Réagir à un signal sonore et/ou visuel

Consigne :

Courir jusqu'à la ligne d'arrivée

Matériel :

- Marquage des zones de départ et de la ligne d'arrivée, ainsi que des couloirs de courses.



L'élève qui tape la main de celui d'en face qui court vers lui après avoir franchi la ligne médiane gagne la course.

Une manche est terminée lorsque tous les membres de l'équipe sont passés (s'il n'y a pas le même nombre d'élèves, certains passent une deuxième fois du côté où c'est nécessaire).

Les camarades encouragent l'élève de leur équipe.



L'élève remporte un jeton d'effort à chaque passage, à chaque course. Il le reverse dans le sac de son équipe.

Le jour
de la
rencontre

Les Bottes de sept lieux

Compétences visées :

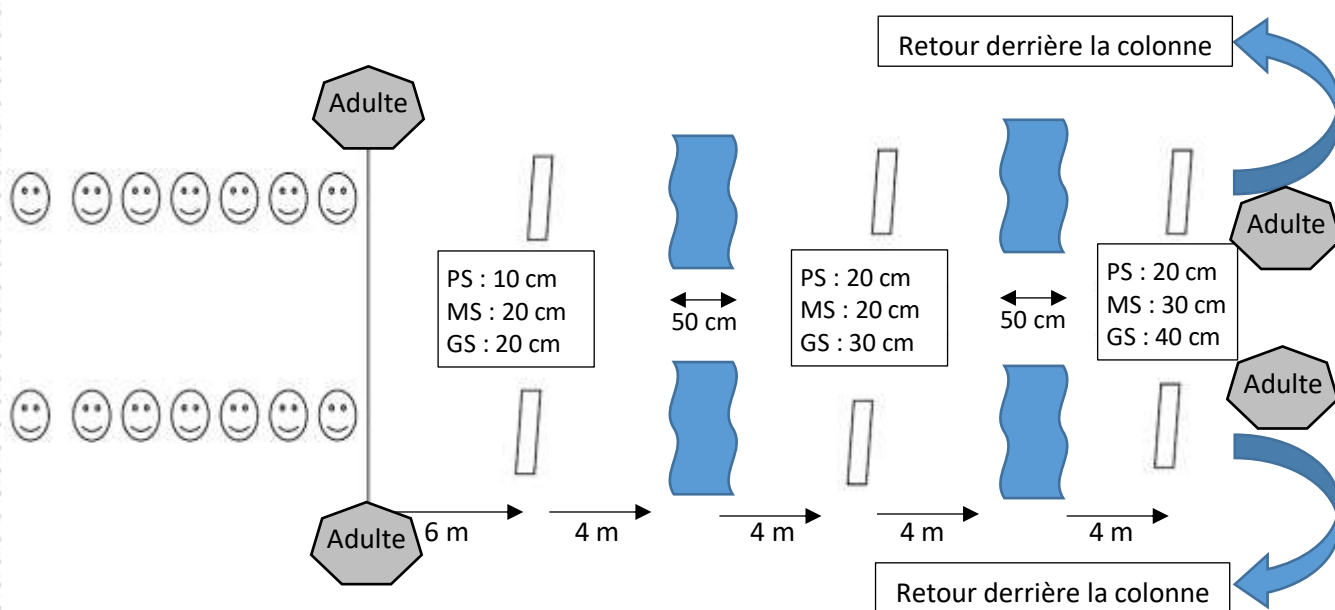
- Réaliser une action que l'on peut mesurer
- Enchaîner des actions de course et de franchissement d'obstacles sans trop perdre de vitesse : coordination

Consigne :

Sauter les trois haies (si possible). Courir jusqu'à la ligne d'arrivée en franchissant les obstacles sans ralentir.

Matériel :

- Marquage du départ
- 6 haies de tailles différentes (adaptables)
- 4 tapis ou autre pour marquer les rivières à enjamber.
- Dans la mesure du possible, il est intéressant de matérialiser le couloir de course.



L'élève remporte un jeton d'effort à chaque passage. Il le reverse dans le sac de son équipe.

Le jour
de la
rencontre

Le Béret Collectif

Compétences visées :

- Utiliser un répertoire d'actions élémentaires : courir, lancer, attraper, viser, ...
- Développer la coopération

Consigne :

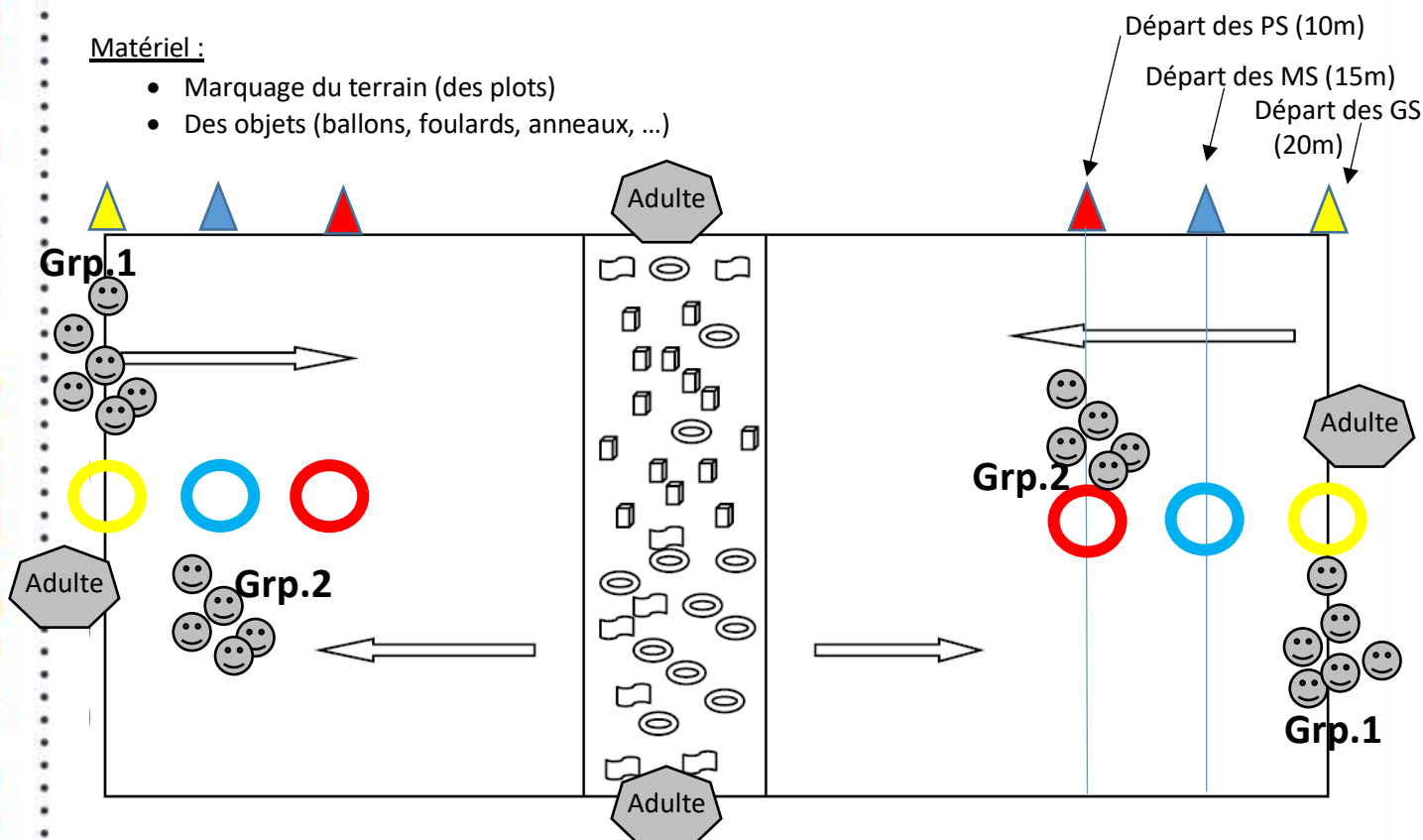
Constituer 2 ou 3 sous-groupes dans la demi-classe. Appeler un numéro de groupe et une couleur/objet (ex : « groupe 2 – bleu » → Les élèves du groupe n°2 doivent aller chercher et rapporter un par un les objets bleus dans leur coffre-fort, jusqu'à épuisement des stocks).

Rapporter dans son camp le plus d'objets annoncés (ballons, foulards, anneaux, ...), ou de la couleur annoncée. Un seul objet à chaque transport par enfant.

L'objet est déposé et non lancé dans son coffre-fort (matérialisé par un cerceau au milieu de sa ligne de départ).

Matériel :

- Marquage du terrain (des plots)
- Des objets (ballons, foulards, anneaux, ...)



L'équipe gagnante est celle qui a rapporté le plus d'objets dans son camp. On compte avec les élèves pour connaître leur score.

Les enfants peuvent passer plusieurs fois : on peut faire plusieurs manches.

La manche est terminée lorsqu'il n'y a plus d'objets à rapporter.



Chaque équipe remporte autant de jetons que d'objet gagnés pendant la manche. Il le reverse dans le sac de son équipe.

Le jour
de la
rencontre

La Course aux Bouchons

Compétences visées :

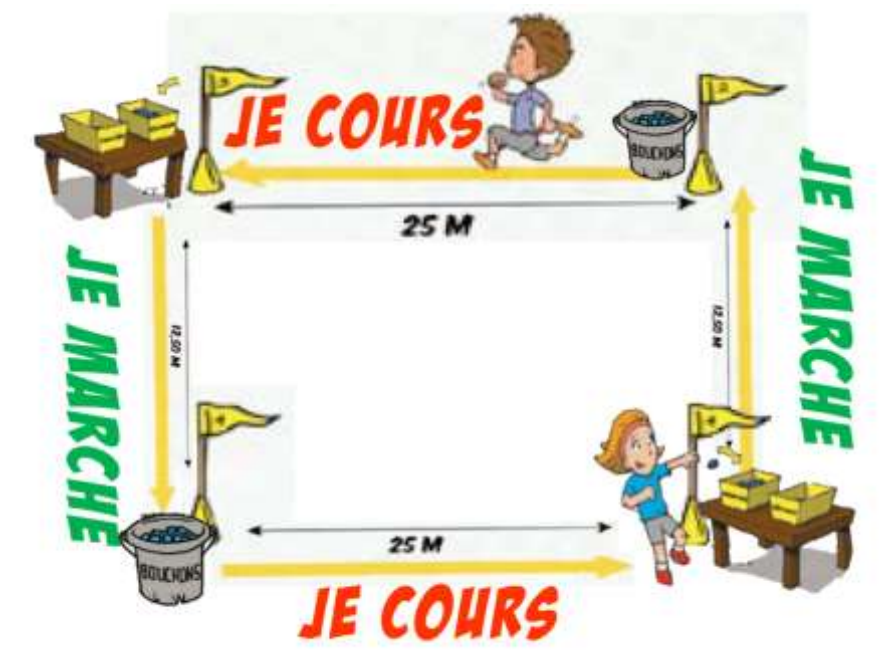
- Réaliser une action que l'on peut mesurer
- Développer la coopération

Consigne :

- 1) Se positionner au départ à un seau de bouchon
- 2) Au signal, prendre un bouchon → **Bouchon en main : je cours !**
- 3) Je pose mon bouchon au bout des 25m → **Pas de bouchon : je marche !**
- 4) Je reprends un bouchon dans le seau suivant → **Bouchon en main : je cours !**
- 5) Et ainsi de suite, pendant 3 min.

Matériel :

- Au moins 4 plots, pour marquer les extrémités.
- Deux seaux de bouchons en réserve.
- Des réceptacles pour les bouchons de courses.



Chaque membre de l'équipe conserve un jeton pour l'ajouter dans le sac de son équipe.

Le jour
de la
rencontre

La Rivière aux Crocodiles

Compétences visées :

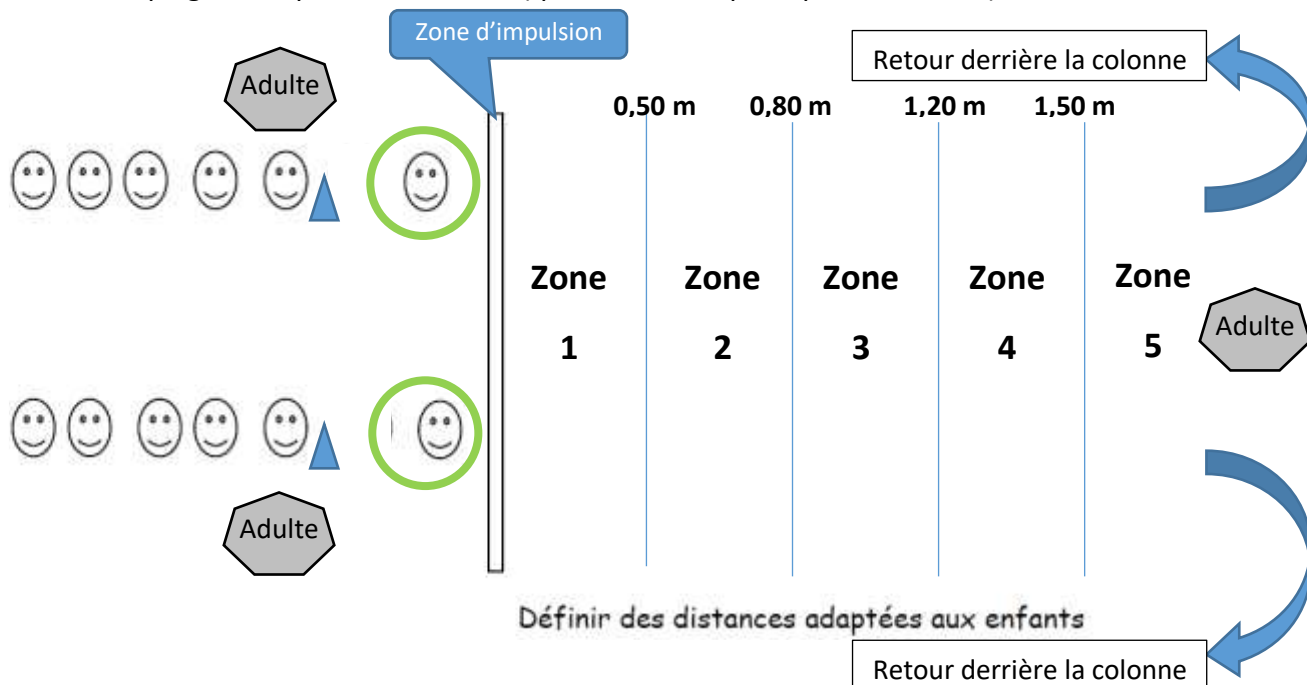
- Réaliser une action que l'on peut mesurer enchaîner une course et une impulsion (coordination)
- Déterminer le pied d'appel

Consigne :

Sauter le plus loin possible. Respecter le signal de départ.

Matériel :

- Marquage du départ et des zones (quatre lamelles plastiques, cordes, ...)



Deux élèves partent en même temps au signal, celui qui saute le plus loin gagne.



A la fin de l'atelier, l'élève remporte autant de jetons d'effort que le numéro de la zone atteinte à son meilleur essai.

Exemple : Si l'élève a sauté au mieux en zone 4, il gagne 4 jetons. Si l'élève a atteint la zone 2 pour son meilleur saut, il gagne 2 jetons.

Le jour
de la
rencontre

Le Vol des Oiseaux

Compétences visées :

- Réaliser une action que l'on peut mesurer
- Enchaîner une course et une impulsion (coordination)
- Déterminer du pied d'appel

Consigne :

On démarre à la barre la plus basse (selon l'étiquette de départ sur le plot PS = 15cm, MS = 20cm, GS = 30cm)

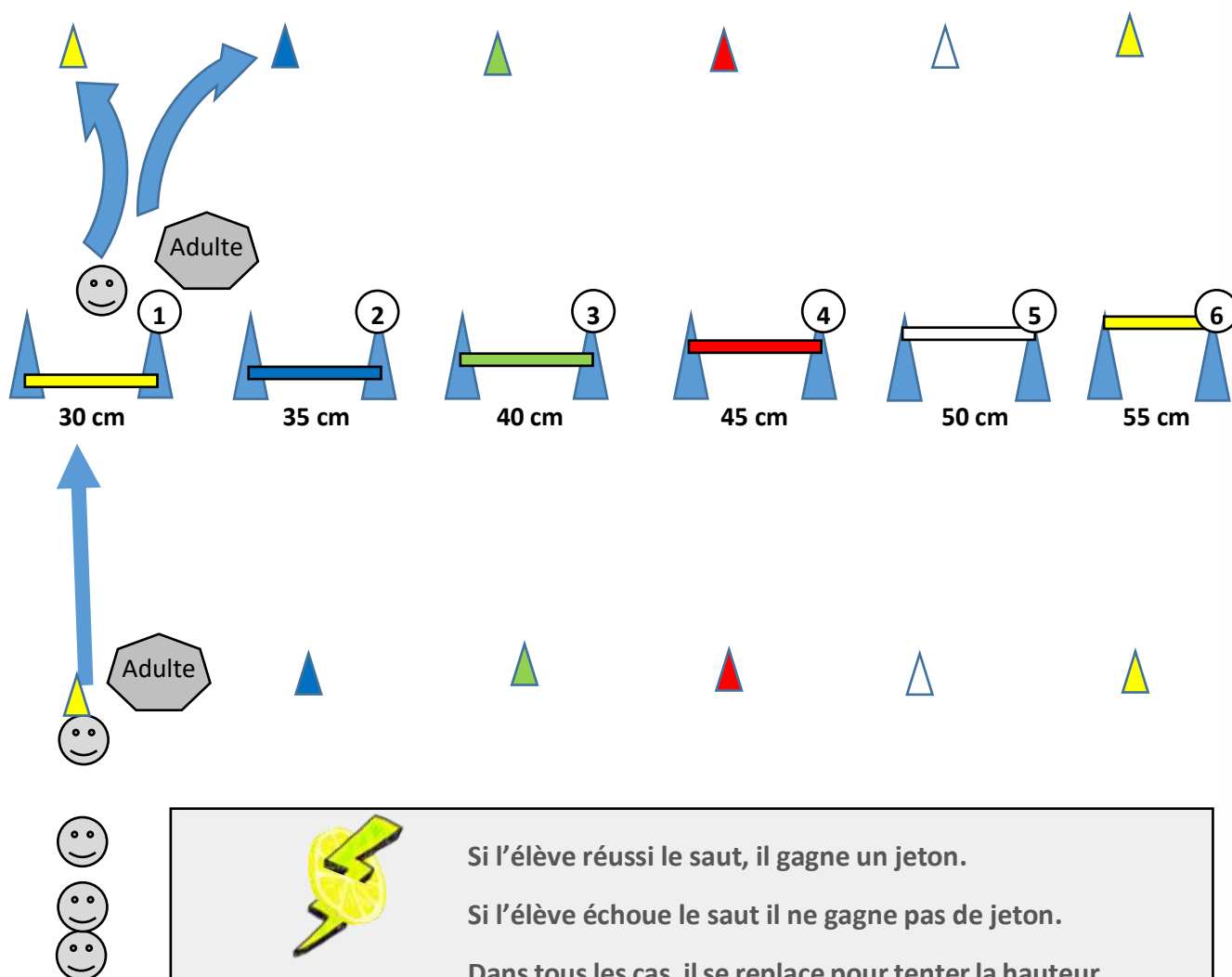
Sauter au-dessus de la barre sans la faire tomber.

Après le saut, se replacer pour le saut suivant.

Quand tout le monde est passé, on monte la barre d'un cran (5cm)

Matériel :

- Marquage du départ et des zones de saut (plots et barres)



Si l'élève réussit le saut, il gagne un jeton.

Si l'élève échoue le saut il ne gagne pas de jeton.

Dans tous les cas, il se replace pour tenter la hauteur suivante.

On peut donc gagner de 1 à 6 jetons par élèves, qui vont être déposés dans le sac de l'équipe.

Le jour
de la
rencontre

Atteindre l'Oasis

Compétences visées :

- Réaliser une action que l'on peut mesurer
- Coordonner le bras lanceur

Consigne :

Lancer le plus loin possible en passant par-dessus l'obstacle.

Chaque enfant réalise un lancer avec chaque objet.

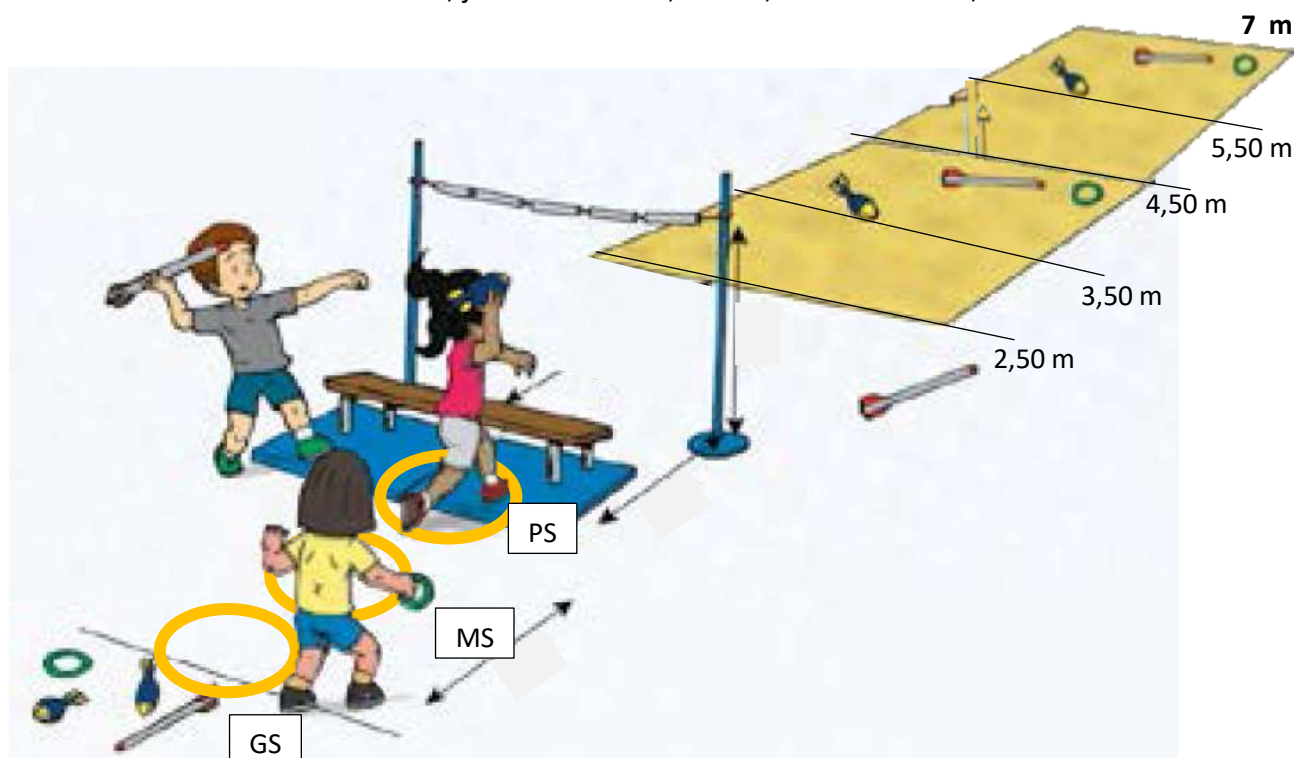
Puis, il va récupérer ses trois objets.

Il rapporte ses trois objets au lanceur suivant.

L'élève va ensuite s'asseoir à côté.

Matériel :

- Marquage des zones (plots, bâche ou cordes)
- Poteau et fil, ou un filet de badminton.
- Des balles lestées en chiffon, javelots mousse, vortex, anneaux lestés, balles de tennis ...



L'élève remporte un jeton d'effort pour chaque objet qu'il réussit à lancer par-delà le filet.

Il le(s) reverse dans le sac de son équipe.

Le jour
de la
rencontre

Une manche est terminée lorsque tous les membres de l'équipe sont passés.

Une Partie de Chasse

Consigne :

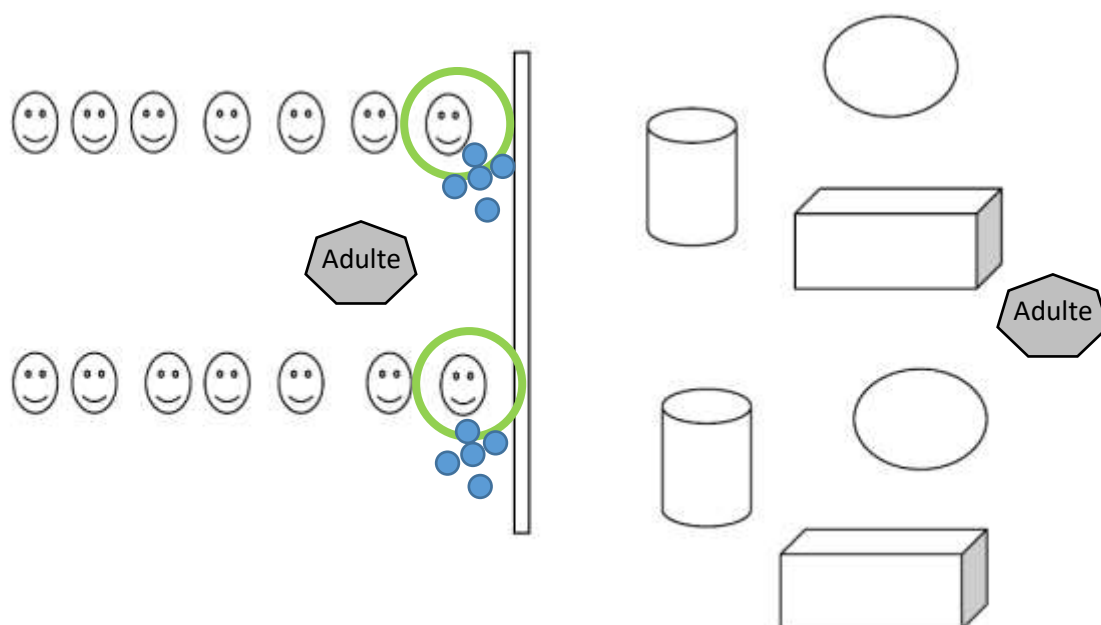
Lancer le plus précisément possible (« bras cassé » ou « bras tendu »)

Compétence visée :

Réaliser une action que l'on peut mesurer.

Matériel :

- Des balles lestées en chiffon (10)
- 2 corbeilles
- 2 caisses de type curver
- 2 à 4 grands cerceaux



Un lancer dans un récipient rapporte un point.

GS = 3 lancers / MS = 4 lancers / PS = 5 lancers.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.



L'élève remporte un jeton d'effort pour chaque cible atteinte (soit entre 1 et 3 jetons par passage).

Il le reverse dans le sac de son équipe.

Le jour
de la
rencontre