



USEP 91



Journée (3 zones de environ 1h15)

15 classes chaque classe divisée en "

Zone Course orientation

1h 15 5 classes

60 minutes effectives de recherche des anneaux .

Les classes sont divisées en 4 groupes



Zone sports Jo anciens

1h 15 5 classes Les classes sont divisées en 4 groupes

- Cricket 1 et 5 lancer et renvoi animé par le comité
- Crosse au champ marquer le plus de but possible Essayer avec un gardien
- Lutte à la corde : records de victoire en 15 minutes
- Javelot sur cible lancer au cœur de la cible / s'exercer le plus loin possible.
- Croquet: le moins de coups pour atteindre la fin du parcours.

Zone marathon des sports

1h 00 5 classes Les classes divisées en 4 groupes

Critère pour repartir avec un anneau: Autant de réussite que d'élève plus 2 réussites si 5 élèves cela fait 7 réussites réparties.

- Tennis
viser dans la bassine puis ramener le matériel
- Football
viser le puis ramener le matériel
- Équitation
viser le bâtonnet avec le fer à cheval puis ramener le matériel
- Tir à l'arc
viser la cible puis ramener le matériel
- Golf
viser le disque central puis ramener le matériel





Zone sports JO antiques et premiers JO modernes

- Changer dans l'ordre toutes les 15 minutes

Les classes sont divisées en 4 groupes si possible avec chasubles

- Noter les records sur les ardoises!

- Atelier 1

- Cricket lancer et renvoi animé par le comité.

- Atelier 2

- Javelot sur cible par équipe lancer dans la cible

5 points zone centrale 3 points puis 1 point

variable : s'exercer le plus loin possible.

1 équipe par cible . Les élèves sont les uns derrière les autres. Le

premier propulse son javelot le second se prépare pendant que

précédent va récupérer son javelot ainsi de suite. Rappel : on attend que

tous les lanceurs soient revenus.

- Atelier 3

- Lutte à la corde : par équipe records de victoire en 15 minutes.

Deux équipes s'opposent puis elles rencontrent les deux autres puis les troisièmes Puis on renouvèle les oppositions.

- Atelier 4

- Crosse au champ par équipe marquer le plus de but possible en 15 minutes.

1 équipe par but. Les élèves sont les uns derrière les autres. Le premier

tir, le second se prépare pendant que précédent va récupérer sa balle et

ainsi de suite... Rappel : on attend que tous les tireurs soient revenus.

variable : essayer avec un gardien et une balle en mousse

- Atelier 5

- Croquet: par équipe le moins de coups pour atteindre la fin du parcours.

1 équipe par jeu . Les élèves sont les uns derrière les autres. Le premier

réalise le premier coup , puis le second....etc. jusqu'à ce que la balle

passe sous tous les arceaux et qu'elle touche le bâtonnet.

OU

- Cricket initiation au jeu animé par le comité.





USEP 91

Rôle des adultes



Zone Course orientation



- Les parents accompagnateurs sont avec les groupes d'enfants.
- Les enseignants participent au lancement des groupes .

Zone sports Jo anciens

- Les parents accompagnateurs aident l'enseignant sur la gestion des quatre groupes.
- Les enseignants présentent et animent l'activité sur les ateliers hormis le cricket.
- Les membres de France Cricket animent les deux ateliers cricket.
- Le bénévole USEP 91 gère la rotation sur les ateliers et accompagne si besoin.

Zone marathon des sports

- Les parents accompagnateurs jalonnent la course et encouragent et sécurisent le parcours.
- Les enseignants accueillent les groupes sur leur atelier.
- Le bénévole USEP91 gère l'arrivée des élèves sur les ateliers .



USEP 91

Zone marathon des sports

60 minutes.

5 classes



Les classes divisées en 4 groupes si possible avec

Noter les records de tours sur l'ardoise. CP/CE1/CE2/CM

- Se positionner les uns derrière les autres derrière la coupelle ou le cône rouge !
 - Réaliser l'activité .
 - Ranger pour repartir.
 - Récupérer si réussite son anneau .

Critère pour repartir avec un anneau: Passer tous les élèves au moins une fois et **Autant** de réussite que la moitié des élèves. Limiter le passage sur l'atelier à trois essais soit consécutifs (golf /tir à l'arc) soit alternés avec les autres élèves du groupe.

- Tennis

viser dans la bassine puis ramener le matériel

- Football

Viser le but le puis ramener le matériel (pour LES CE2 ne pas toucher l'affiche USEP 91)

- Équitation

viser le piquet et la coupelle blanche avec le fer à cheval (si ces éléments sont touchés 3 points si le fer à cheval entoure le piquet 3 points) ! Puis ramener le matériel

- Tir à l'arc

viser la cible puis ramener le matériel

- Golf

Viser le cerceau ou disque central en trois coups maximum puis ramener le matériel.

