

OLYMPIADES USEP 2006

Organisation Générale

Chaque rencontre comprendra au maximum 8 classes différenciées par des dossards de couleurs.
Chacune d'entre elles passera dans les différents ateliers selon un ordre prévu.
Les épreuves débuteront impérativement à 9h le matin et 14h l'après-midi.

Il y aura 4 ateliers distincts :

Atelier 1 : course longue

Atelier 2 : lancers (fusées et anneaux)

Atelier 3 : haies et relais

Atelier 4 : sauts (longueur et sauts de grenouilles)

On répartira **deux classes par atelier** et on fera une rotation toutes les 30 minutes maximum.(coup de sifflet)

Un **tableau de marque** sera installé sur le terrain et permettra de collecter les résultats au fur et à mesure des épreuves.

Prévoir une calculette, des crayons et des sous-mains

Les chronos sont fournis par l'USEP

Les résultats seront annoncés immédiatement.

L'USEP ne prévoira pas de boissons (prévoir des gourdes)

ORGANISATION	DE	LA	RENCONTRE	
N° classe	1 ^{ère} rotation	2 ^{ème} rotation	3 ^{ème} rotation	4 ^{ème} rotation
1 et 2	A1	A2	A3	A4
3 et 4	A4	A1	A2	A3
5 et 6	A3	A4	A1	A2
7 et 8	A2	A3	A4	A1

A noter et à préparer avant en classe

Les enfants doivent participer à la fonction de juge (surtout au cycle 3)

Lancer : se placer en sécurité en observant le lanceur - repérer l'endroit où tombe l'engin – annoncer les points marqués récupérer les engins quand le lanceur a fini ...

Haies : repérer le plot franchi par l'élève au coup de sifflet

Course longue : compter les tours d'un camarade et tenir la feuille de marque

Règlements des épreuves

Sauts de grenouilles

La classe doit réaliser la plus grande distance en cumulant le saut à pieds joints et sans élan de chaque élève de la classe

2 tentatives par classe et on garde la meilleure.

Saut en longueur : Chaque enfant aura 2 tentatives (saut classique sur un matelas prévu à cet effet)

On prend la meilleure performance des 2 essais (1 à 5 pts)

Lancer de fusée vortex

C'est un lancer à bras cassé (voir photo) →

Référence matériel (Camif collectivités p360)



*** Lancer d'anneau**

On utilisera des anneaux en caoutchouc (ou des petits cerceaux)



Le lancer se fait dans un couloir (largeur 10m environ)

← Position du lanceur (voir photo)

Pour chaque lancer, on prendra la meilleure performance des 3 essais (1 à 5 pts)

Course de haies

La 1^{ère} haie est à 11m puis les suivantes à 5m (4 haies)

Hauteur des haies : 20 à 30 cm pour le cycle 2 40 cm pour le cycle 3

Je cours pendant **8 secondes** en partant au 1^{er} coup de sifflet

Au 2^{ème} coup de sifflet, un camarade qui ne court pas évalue le nombre de points marqués (de 1 à 5 points selon le tableau suivant)

Les zones sont délimitées par des plots numérotés

Je cours pendant 8 secondes		
Distance parcourue	Je suis au CP ou CE1	Je suis au CE2 ou CM1 ou CM2
Jusqu'à 24 m	1pt	
Jusqu'à 28m	2pts	
Jusqu'à 32m	3pts	1pt
Jusqu'à 36m	4pts	2pts
Jusqu'à 40 m	5pts	3pts
Jusqu'à 44m		4pts
Plus de 44m		5pts

D) Course Longue

Suite à un travail de la commission EPS, il semble avéré que les situations proposant un travail par intervalles soient plus efficaces et plus motivantes pour les élèves que la forme traditionnelle (travail en continu)

Pour les enseignants souhaitant travailler à partir de tests (navette ou 15/15),

2 situations sont proposées pour un travail dit « en intervalles »

Le relais déménageurs en 10s / 10s (séries courtes)

Le carré gigogne (séries longues)

Voir document sur le site de l'Inspection Académique (rubrique EPS) ou contacter le CPC

Des animations pédagogiques seront prévues par circonscription avec le concours de l'USEP éventuellement.

Règlement de l'épreuve

Parcourir le maximum de tours en un temps donné sur parcours rectangulaire de 150m environ. Les tours non finis ne compteront pas. Une moitié de la classe contrôlera l'autre moitié alternativement. Les enseignants des deux classes en course assureront le chronométrage.

Durées de course	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
	7 min	7 min	10 min	10 min	10 min

E) Relais navette chronométré

● ●
XXXXX → XXXXX
● ●

Les 2 colonnes sont distantes de 30m

La classe est séparée en 2 colonnes se faisant face et espacées de 40m.

Le 1^{er} relayeur (identifié par une chasuble) court 40m, transmet le témoin directement au 1^{er} de la file opposée et se met en dernière position.

Le coureur suivant fait la même chose et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coureurs soient passés.

Le chronomètre s'arrête lorsque le dernier relayeur a récupéré le témoin (classement selon la moyenne par élève)

A noter : ces documents seront consultables sur le site de la Ligue Alpes du sud

Renseignements : 06 79 07 56 90