

OLYMPIADES USEP 2005

Présentation

L'édition 2004 ayant connu beaucoup de succès, l'USEP a reconduit la même formule de rencontre avec encore plus d'épreuves diverses (saut, lancer, course longue, obstacles et relais). Cette opération nécessite une préparation suivie afin de permettre le bon déroulement dans un laps de temps de 2 heures maximum sur un stade ordinaire.

De plus, le partenariat avec le CODES est renouvelé.

N'ayant pu exploiter les affiches réalisées en 2004, on va réfléchir à un nouvel accompagnement des classes sur le thème du sport et de la santé

Inscriptions et engagement

Chaque enseignant inscrivant sa classe, s'engagera à préparer ses élèves ainsi qu'à prendre connaissance du règlement des différents ateliers afin que chaque rencontre respecte la durée limite de deux heures.

L'enseignant passera avec sa classe d'un atelier à l'autre, préparera les fiches de résultats en classe, prévoira un adulte supplémentaire au minimum pour l'aider le jour de la rencontre et s'organisera pour arriver à l'heure fixée en réservant son transport si nécessaire.

L'USEP fournira les dossards, gèrera la mise en place du matériel, les résultats et la coordination générale de l'épreuve.

L'USEP prendra en charge le transport sous réserve que la classe remplisse les conditions ci-dessus et qu'elle soit affiliée en temps utile .

Inscription impérative dès réception du dossier et avant le 17 septembre

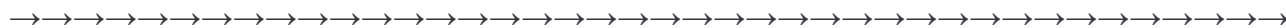
en renvoyant le bulletin ci-dessous.

Le planning définitif des rencontres sera fait par le Délégué et vous sera communiqué le plus tôt possible

En cas de perte des documents, pensez au site internet (règlements, fiches, etc...)

www.laligue-alpesdusud.org

Contact Délégué : 06 79 07 56 90



INSCRIPTION OLYMPIADES USEP 2005 (avant le 17 septembre)

Association USEP :

Classe de Mr/Mme	Niveau	Nombre d'élèves

Souhaite(nt) participer aux Olympiades USEP 2005
et a(ont) pris connaissance du règlement.

Fait à _____ le _____

Signature du responsable de l'association

Dates et Lieux prévus

Le planning définitif sera fait à la réception des inscriptions, c'est pourquoi nous demandons une réponse rapide. D'autres lieux peuvent être utilisés si c'est nécessaire (Savines - Le Poët – Sigoyer)

PLANNING PREVISIONNEL	
10 et 11 octobre	Stade de St Bonnet ou Chabottes
13 octobre	Veynes (terrain Guillaume)
14 octobre	Stade de Monétier les bains
17 au 20 octobre	Briançon ou Iscle de Prelles
21 octobre	Guillestre ou Eygliers
3 et 4 novembre	Stade du roc à Embrun
7 novembre	La Roche des Arnaud ou Sigoyer
8 novembre	Serres
14 au 18 novembre	Gap
21 et 22 novembre	Stade de La Saulce
24 et 25 novembre	Stade de Laragne

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 débiteront 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 - repérer l'endroit où tombe l'engin – annoncer les points marqués

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

