

RENCONTRES D'ATHLETISME

Rappel :

Les rencontres clôturent un cycle d'athlétisme qui a été mené dans chaque classe. Elles permettent aux élèves d'évaluer leurs performances et de se mesurer aux autres enfants de même niveau, tout en démontrant un comportement de « citoyen sportif ».

Les enseignants : ont préparé, pour le jour de la rencontre, les fiches individuelles de couleur déterminée (nom, école, numéro d'équipe) de leurs élèves et leur ont donné. Ils installent leurs élèves devant leur numéro d'équipe, et récupèrent leur propre fiche atelier dont ils vont être responsables.

Lorsque toutes les classes sont arrivées, ils partent sur leur atelier avec les deux premières équipes concurrentes.

Ils peuvent mettre une étiquette prénom, numéro d'équipe et école sur le tee-shirt de leurs élèves.

Ils emportent une pharmacie.

Ils ont informé les parents accompagnateurs.

A la fin de la rencontre les enseignants récupèrent les fiches individuelles et calculent le total des points obtenus et la moyenne par enfant pour un classement final de demi-journée.

Les élèves connaissent le numéro de leur équipe et se groupent aux abords du stade où les premiers arrivés récupèrent les fiches individuelles sur des planchettes par équipe (sur ces planchettes on lit l'ordre des ateliers). Ils peuvent garder un petit sac avec casquette, eau, goûter, qu'ils posent au moment de chaque épreuve. Ils se déplacent calmement.

Les parents :

S'ils viennent voir leurs enfants, ils restent en dehors de la piste (sauf pour le lancer). S'ils sont accompagnateurs/animateurs (2 à 3 par classe), ils sont dans le car si cela est possible et ils savent qu'ils vont aider les équipes à se déplacer d'un atelier à l'autre, et à se placer (ordre des fiches des planchettes) et qu'ils vont noter les performances !

Ils **font participer les enfants observateurs** pour les notations (ils leur demandent au moins leur avis !)

Ce qui a été décidé :

- 3 épreuves: courir vite, lancer loin des « vortex », sauter loin pour toutes les classes et pour terminer la demi-journée tous regroupés autour de la piste :
- un relais de 8 participants (50 m chacun) pour les CM1 et CM2

Le relais reste un événement important, aussi il est prévu pour les CM1 et CM2 uniquement car sa mise en place est longue. Il ne pourra avoir lieu que si les classes sont regroupées vers 10h 15 (ou 15h 15), les enseignants donneront le nombre d'équipes de relais dès le début de la rencontre en espérant faire courir tout le monde. Si un atelier est en retard diminuer le nombre d'essais (2), le temps moyen reste de 20 à 25 minutes à chaque atelier. En général on fait concourir 2 équipes : demander les volontaires.

- **A. le dispositif :**

Les classes préparent les diverses équipes de 2 élèves numérotées de 1 à 12 (au-delà de 24 élèves compléter les équipes 12 puis 11, puis 10 jusqu'à avoir réparti tous les enfants).

Chaque équipe aura 3 épreuves à passer dans les ateliers du saut en longueur, de la course de vitesse, du lancer.

Sur le stade les épreuves sont doublées pour décharger les ateliers.

Il y a rotation aux trois ateliers.

Toutes les équipes n°1 des 6 classes concourent ensemble avec toutes les équipes n°2 des 6 classes qui observent et jugent, idem pour toutes les équipes n°3 des 6 classes qui concourent ensemble avec toutes les équipes n°4 qui observent et qui jugent, ainsi de suite jusqu'aux équipes 11 et 12. Puis changement des rôles aux divers ateliers.

Les équipes sont réparties comme suit :

Equipes/épreuves	Lancer 1	Saut 1	Vitesse 1
	1, 2	3, 4	5, 6
	5, 6	1, 2	3, 4
	3, 4	5, 6	1, 2

Equipes/épreuves	Lancer 2	Saut 2	Vitesse 2
	7, 8	9, 10	11, 12
	11, 12	7, 8	9, 10
	9, 10	11, 12	7, 8

A l'accueil je vous donnerai le l'atelier dont vous êtes responsable avec la fiche explicative : lancer 1 et 2, des sautoirs 1 et 2 et des 2 courses 1 et 2.

- **B. les épreuves :**

1. course de vitesse de 7 secondes

Les enfants courent par 2 et sont jugés par les autres élèves positionnés aux limites des zones. Les points obtenus augmentent selon la zone atteinte. Ils ont droit à 2 courses, on garde la meilleure performance.

cycle 2	1=23M	2=27M	3=31M	4=35M
cycle 3	1=28M	2=32M	3=36M	4=40M

Départ

	1	2	3	4	5

2. Saut en longueur

Attention si cela est possible : faire tester le sautoir à tous les enfants.

Les enfants ont droit à 3 essais ; la meilleure performance est retenue. Le bord du sautoir est la limite de la zone d'appel. Si l'essai est « mordu » il est annulé.

cycle 2	1pt >1.3M	2>1.8M	3>2.3M	4>2.8M	5<2.8M
cycle 3	1pt>1.8M	2>2.3M	3>2.8M	4>3.3M	5<3.3M

Zone d'élan

	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---

3. lancer de **vortex**

Cette année encore nous avons choisi cet engin, commun aux cycles 2 et 3, car il n'est pas dangereux et permet de bonnes performances. Si les enfants se sont entraînés avec des balles lestées ce sera plus facile ; cependant le geste est différent, il s'agit de lancer comme le javelot.

Les enfants ont droit à 3 essais, si l'enfant « mord », l'essai est annulé.

Zone d'élan cycle 3 <13M = 1pt 18M<2 pts 3pts<24M 4 pts<30M> 5 pts

Cycle 2- 1 pt<8m 2pts<12m 3 pts<16M 4pts<20M> 5 pts

	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---