

Rencontre ATHLÉTISME maternelle : MS / GS

Notre rencontre est organisée en prenant en compte les 6 points de notre charte USEP 13 pour les rencontres USEP

1. Une préparation nécessaire, suffisante et coordonnée

Éclairage santé : une bonne préparation permettra aux enfants de savoir gérer leur stress et de savoir gérer leurs émotions lors de la rencontre, contribuant ainsi au développement de ces compétences psychosociales.

2. Plusieurs niveaux de pratique définis pour chaque activité physique et sportive

Éclairage santé : permettre à l'enfant de choisir son niveau de pratique engage de nouvelles compétences psychosociales : savoir résoudre des problèmes et savoir prendre des décisions.

3. Des rôles sociaux assumés par les enfants, par les adultes

Éclairage santé : travailler sur ces rôles sociaux permettra de développer les compétences psychosociales suivantes : avoir une pensée créative une pensée critique, savoir communiquer efficacement et être habile dans les relations interpersonnelles.

4. Un engagement explicite au respect mutuel

Éclairage santé en activant ces points de la charte, l'enfant engage de nouvelles compétences psychosociales : avoir conscience de soi et avoir de l'empathie pour les autres.

5. Des documents remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait

Éclairage santé : La remise de ces documents permet de développer l'estime de soi, compétence importante pour le bon développement physique et moral de l'enfant.

6. Santé, environnement, besoins particuliers : trois incontournables.

« Prendre en compte les besoins particuliers, s'inscrire dans une démarche éco-citoyenne, adopter une attitude santé sont des préoccupations incontournables de toutes les rencontres organisées par l'USEP13. Pour ces trois domaines, tous les acteurs des rencontres USEP et de leur préparation (enfants, enseignants, parents, éducateurs...) seront sensibilisés. »

À définir après concertation des classes engagées dans la rencontre :

Prévision de performances (MS/GS)

- 1 Feuille de score par équipe ou feuille individuelle

Choix de l'incontournable à travailler

- 1 Santé
- 2 Environnement
- 3 Besoin particulier

Rôle des adultes :

- Installation : chaque enseignant installe avec sa classe en arrivant sur le stade l'atelier qu'il aura choisi lors de la réunion de préparation (cf. annexes)
- Rotation au choix :
 - L'enseignant suit un groupe de quatre équipes sur la rotation
- Un parent agréé (cf. agrément bénévole) peut encadrer un atelier.
- Dans le cas d'un parent accompagnateur : il peut aider à noter sur les fiches les résultats. Il n'intervient pas durant l'activité.

Forme donnée à la convivialité

Un goûter après la rencontre. Décider de son organisation au sein de l'école et avec les autres écoles

Discours d'ouverture :

- 1 Présentation de la rencontre (organisation, infrastructures, espaces)
- 2 Présentation des classes
- 3 Présentation des enseignants et des adultes AESH, ATSEM, parents accompagnateurs
- 4 Rappel des règles de jeu et du dispositif
- 5 Rappel des valeurs de l'USEP (cf. charte départementale)
- 6 Rappel de l'incontournable travaillé

Discours de clôture :

- 1 Retour sur le déroulement de la rencontre (résultats et valeurs de l'USEP)
- 2 Remise des diplômes (penser à les demander aux CPC bien avant la rencontre)
- 3 Organisation de la convivialité. (attention apportée aux éventuelles PAI)

Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en classe :

- **PRÉPARER** les élèves à la rencontre en leur donnant les dernières informations sur la rencontre. Chaque élève doit être capable de se connaître pour prévoir une performance au plus près de ses capacités.
- **REPLIR** les feuilles d'équipe/individuelle (noms et prénoms des élèves). Cf. feuille individuelle et feuille d'équipe en annexes.
- **PRENDRE** des crayons ou feutres de couleur ou des gommettes (pour chacune de vos équipes) pour que l'on puisse noter les résultats sur les fiches d'équipes
- **PRENDRE** votre sifflet et votre chronomètre. (le portable n'est pas recommandé)
- **ORGANISER** en respectant les informations de ce document. **Votre classe est organisée en 4 équipes**. Numérotez-les en respectant les tableaux qui vous seront donnés quelques jours avant la rencontre
- **EXPLIQUER et DONNER** les fiches d'équipes aux adultes accompagnateurs afin qu'ils sachent les compléter.
- Après chaque essai, s'assurer que les adultes accompagnateurs les inscrivent sur la fiche de résultats.

Ce que vous devez faire PENDANT la rencontre :

- **ACCOMPAGNER** 4 équipes dans les différents ateliers.
- **S'ASSURER** que la performance de chaque « athlète » sera notée sur la fiche d'équipe (ou fiche individuelle) avant de réaliser l'essai suivant.

Ce que vous devez faire APRÈS la rencontre :**→DONNER les résultats :**

En classe, pour chaque atelier on retiendra le meilleur essai. Par exemple, si un élève a obtenu deux jaunes et un rouge, on retiendra sa meilleure performance, c'est à dire le rouge.

→COLLER la fiche d'équipe ou la fiche individuelle dans le cahier EPS (ou autre support),

→TOTALISER le nombre total de points obtenus pour sa classe. (couleur blanche 0 pt, couleur jaune 1 pt, couleur bleue 2 pts, couleur rouge 3 pts)

→CALCULER le nombre de points obtenus en moyenne par élève

→COMMUNIQUER ces résultats au niveau de l'école ou auprès des parents

Organisation

- 4 équipes par classe sauf exception précisée à la réunion
- 5 ateliers de 20 à 30 minutes :
 - course de vitesse
 - lancer : de sac / balle lestée / ou mini vortex
 - saut (sauter loin)
 - course de vitesse avec obstacles.
 - Relais navette
- Il sera impératif de respecter l'ordre de rotation sur les différents ateliers qui aura été donné le jour de la rencontre. Si l'atelier n'est pas libre, on attend que cet atelier soit disponible sans en gêner le déroulement.
- Des diplômes seront remis à la fin de la rencontre.

La constitution des équipes

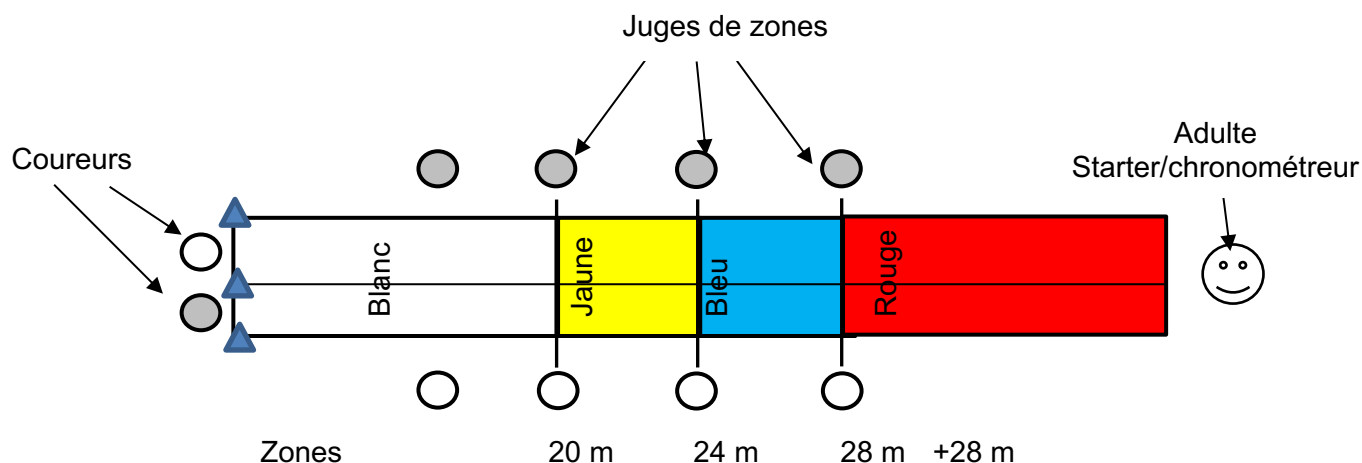
- Les équipes sont de 7 à 8 élèves.
- Pas de groupe de niveau au sein d'une équipe.
- mixité.
- Chaque équipe se verra attribuer un numéro (quelques jours avant la rencontre)

Kit par classe (matériel à amener lors de la rencontre) :

- 1 kit de drapeaux (4 drapeaux : 1 jaune, 1 bleu, 1 rouge, 1 blanc)
- 1 kit de 4 cartons pour identifier les zones de couleur (mêmes couleurs)
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- 1 porte document ou 1 plaquette (support pour écrire)
- 6 « chaussettes » (160 g) pour le lancer ou 6 sacs lestés ou 6 mini vortex. (selon le type de lancer qui aura été défini lors de la réunion de préparation)
- 4 témoins de relais.
- Feuille de résultats pour chacune de vos équipes

Atelier 1 : course de vitesse

(durée 7 secondes)



Adulte Starter/chronométrateur qui donne le départ et qui siffle au bout de 7 s.

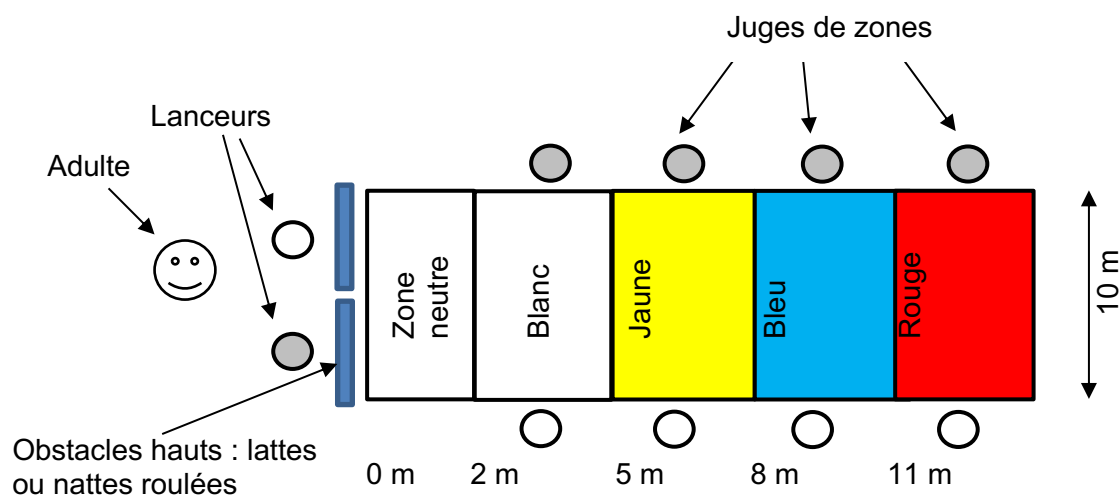
Les juges de zones : signalent la zone atteinte en levant le drapeau au passage sur « sa » ligne du coureur et ce, avant le coup de sifflet de la fin de course. Ils sont placés sur chaque ligne.

Matériel : couloirs tracés, plots, drapeaux, sifflets

But : Chaque coureur a **2 essais non consécutifs** pour réaliser la meilleure performance.

Atelier 2 : lancer de mini vortex

(ou chaussettes lestées)

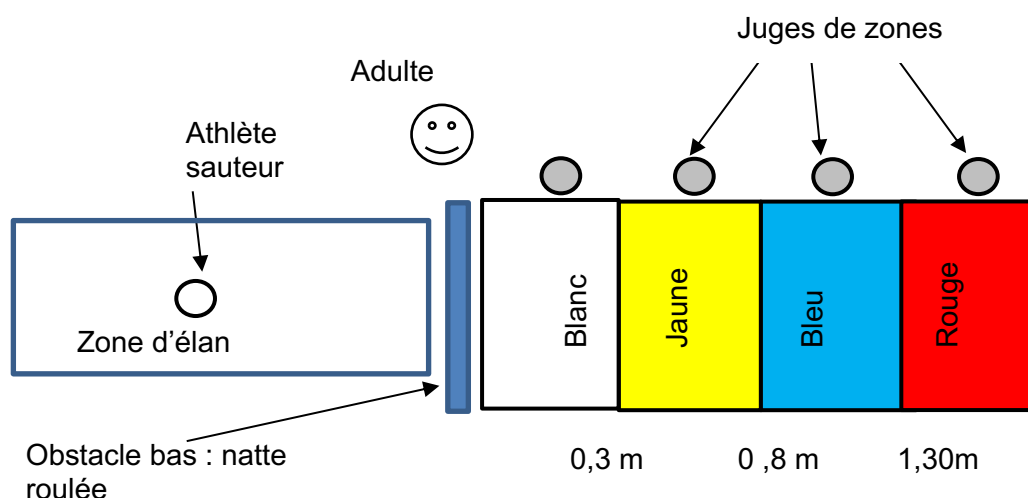


Élèves juges de zones : avec une plaquette ou un drapeau de la couleur de la zone. Ils sont placés en face de chaque zone.

Matériel : zones tracées, chaussettes de 160g ou mini vortex, feuille d'équipe, lattes + plots

But : chaque lanceur a **3 essais consécutifs** pour réaliser la meilleure performance

Atelier 3 : sauter loin



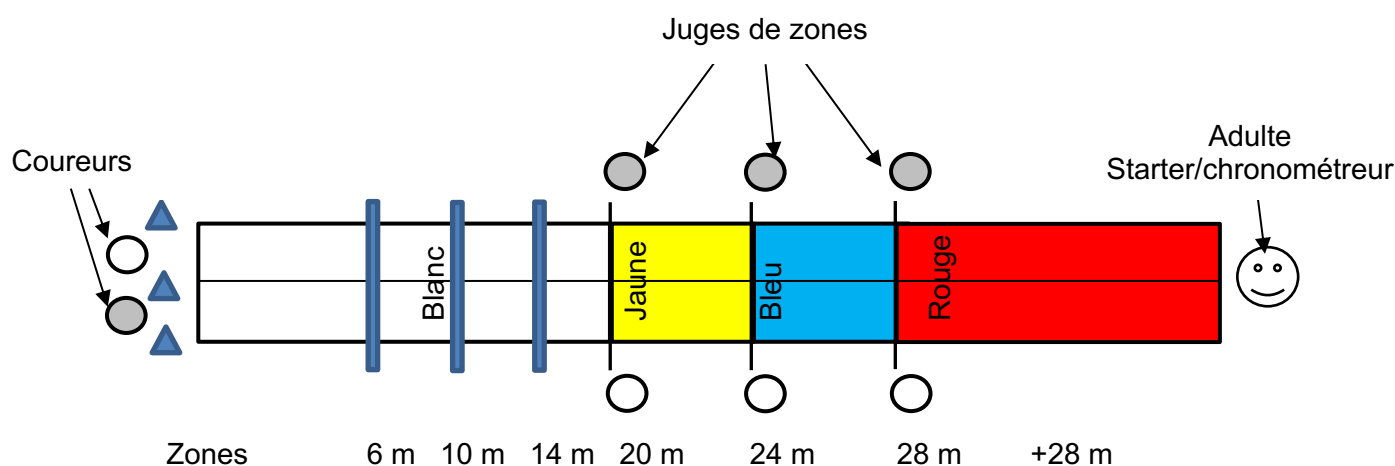
Rôles sociaux : élèves juges de zones : qui signalent la zone atteinte en levant le bras (avec un dossard de couleur).

Matériel : zones tracées (à l'aide d'élastique), feuille d'équipe, natte roulée

But : chaque élève a **3 essais non consécutifs** pour réaliser son meilleur saut

Atelier 4 : course de vitesse avec obstacles

(durée 7 secondes)



Adulte Starter/chronométrateur qui donne le départ et qui siffle au bout de 7 secondes.

Les juges de zones : signalent la zone atteinte en levant le drapeau au passage sur « sa » ligne du coureur et ce, avant le coup de sifflet de la fin de course. Ils sont placés sur chaque ligne.

Matériel : couloirs tracés, plots, drapeaux, sifflets

But : Chaque coureur a **2 essais non consécutifs** pour réaliser la meilleure performance.

Hauteur d'obstacles : 1 plot marqueur + 1 latte



Atelier 5 : Relais navette

But et critères de réussite:

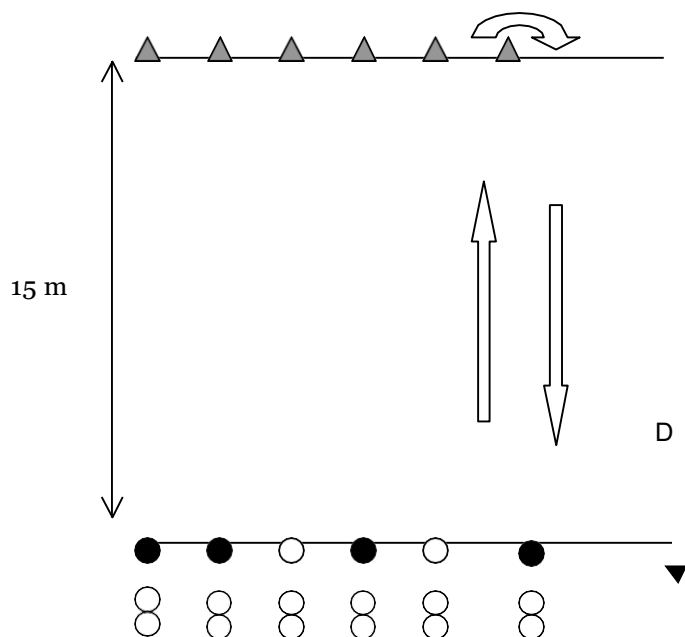
Par équipe, courir le plus vite possible en relais pour mettre le moins de temps possible.

Consigne :

Le premier coureur de chaque équipe se place sur la ligne de départ D, part en courant au signal de départ, fait le tour du plot et revient passer le relais au coureur suivant qui s'est placé en D. Le passage du témoin se fait dans la zone entre les drapeaux. L'équipe qui gagne est celle dont le dernier relayeur franchit la ligne d'arrivée en premier.

Matériel :

- Des plots, 1 témoin de relais par équipe.
- Un dossard par équipe pour repérer le dernier relayeur.





Secteur
Est-Étang

RENCONTRE ATHLETISME MATERNELLE MS/GS Septembre 2026

USEP EST ETANG
Rencontre d'athlétisme
feuille d'équipe

Date : lieu :

Nom de l'association :

Équipe n° : niveau : Cycle ...

EQUIPE	Courir vite			Lancer loin			Sauter loin			Courir vite Avec obstacles			TOTAL
	prév	2 essais	point	prév	3 essais	point	prév	3 essais	point	prév	2 essais	point	
1- capitaine													
2-													
3-													
4-													
5-													
6-													
7-													

Fiche de résultats individuel

Ecole : Classe : Equipe :

Nom : Prénom

Date : Lieu :

Courir vite	1	2	3	Points
Lancer loin	1	2	3	Points
Sauter loin	1	2	3	Points
Courir vite Avec obstacles	1	2	3	Points
Courir vite en relais				

Total des points

Fiche de résultats individuel

Ecole : Classe : Equipe :

Nom : Prénom

Date : Lieu :

Courir vite	1	2	3	Points
Lancer loin	1	2	3	Points
Sauter loin	1	2	3	Points
Courir vite Avec obstacles	1	2	3	Points
Courir vite en relais				

loin

Total des points