

## PARTICIPANTS

### Cycle 3 :

E.E. Laforêt

M. NIVAGGIONI CM2 : 20 élèves

M. BAILLEUL CM2 : 20 élèves

M. PASCAL CM1 : 24 élèves

Mme GONZALES CE2/CM1 : 23 élèves

M. GRAVIL CE2 : 23 élèves

E.E. Victor Hugo

M. CRESPIY CM2: 25 élèves

M. BALY CE2: 23 élèves

**Consultez le complément en bas de  
texte et les pièces jointes.**

**MERCI**

### Cycle 2 :

E.E. Laforêt

MME GEY CE1 : 20 élèves

Melle SALLERT CE1 : 20 élèves

Melle PERROUD CP : 20 élèves

Melle DAVOINE CP : 21 élèves

Après un cycle d'apprentissage, les enseignants organisent une rencontre « course longue » qui permettra d'évaluer les compétences acquises. Lors de ce temps commun, l'esprit sportif sera un critère pour rallier l'ensemble des enfants.

## DESCRIPTIF SOMMAIRE DE LA RENCONTRE COURSE LONGUE

- cycle 2 : chaque enfant doit gérer son temps de course (3 à 5 mn) pour atteindre sa distance maximale, déterminée avec exactitude en classe (GS et CP de 400 à 600 m en 3 mn) (CP et CE1 de 650 à 1000 m en 5 mn).
- Cycle 3 : chaque enfant doit parcourir la distance maximale en 8 mn et s'inscrire sur une distance donnée (600 à 1600 m) qu'il a étalonné au préalable.

## RENCONTRE

- cycle 3 : la rencontre aura lieu le 10 novembre 2005 sur le stade ESPEYRAN de 13H45 à 16H15 en partenariat avec l'OMJS et le club d'athlétisme de ST Gilles.

Chaque groupe de compétence travaillera à tour de rôle sur la boucle prévue à cet effet sur le terrain jouxtant le stade. Cette boucle mesure 600 m et sera balisée en fonction des distances parcourues par les élèves.

Une semaine avant la rencontre, chaque enseignant doit faire parvenir à la circonscription ses groupes de compétences pour baliser le terrain.

Le mardi avant la rencontre, chaque classe recevra la liste définitive des groupes de compétences et les dossards qui devront être marqués avec les élèves de la lettre d'appartenance au groupe (les enseignants garderont les dossards pour les remettre le jour de la rencontre aux enfants).

Le jour de la rencontre les groupes ainsi formés passeront les uns après les autres (15 mn par groupe). En attendant leur tour les autres groupes seront répartis :

- a- le groupe devant passer immédiatement après attend en regardant les camarades qui courent
- b- les groupes suivants se rendent sur le stade « pelousé » pour participer à des ateliers animés par le personnel OMJS et le club d'athlétisme :
  - ☐ 1 initiation au football
  - ☐ 2 initiation au rugby
  - ☐ 3 initiation au judo
  - ☐ 4 jeu athlétique
  - ☐ 5 jeu sportif

Le terrain de sport sera divisé en cinq ateliers numérotés de 1 à 5. Les groupes devront suivre l'ordre de passage dans ces groupes pour éviter de perdre du temps dans la rotation des ateliers.

Exemples de groupes possibles :

Ces groupes sont donnés à titre indicatif et peuvent varier en fonction des classes (de 1 à 5).

- + groupe A : 600 m (1 tour)
- + groupe B : 900 m (1 tour ½)
- + groupe C : 1200 m (2 tours)
- + groupe D : 1500 m (2 tours ½)
- + groupe E : 1800 m (3 tours)

Exemple d'organisation possible :

Le groupe A (et A' si le nombre d'enfants est trop important il y aura deux départ échelonnés) court le groupe B (éventuellement B') regarde, le groupe C (C' à l'atelier 4) est à l'atelier 5, le groupe D (D' à l'atelier 3 ou 2) à l'atelier 4 ou 3 et le groupe E (E' à l'atelier 2 ou 1) à l'atelier 3 ou 2.

## REMARQUES

Si le club d'athlétisme de St Gilles ne prenait pas en charge les ateliers 4 et 5, deux enseignants le feraient.

Pensez à venir le jour de la rencontre avec un parent accompagnateur par classe ; parents qui pourraient s'occuper de la circulation des groupes.

Pensez que la rencontre est aussi un temps d'évaluation ou d'auto évaluation (référez vous au document « courseton » et pensez au relever de performance le jour de la rencontre).

Pour le cycle 2 les instructions vous parviendront après le rentrée de novembre (date supposée de la rencontre 29/11/05 ou 2/12/05).

## COMPLEMENT

L'atelier 5 devra être pris en charge par un enseignant. Il aura à sa disposition des frisbees mousse des dossards. Cet atelier sera une initiation au lancer :

- étape 1 : manipulation des frisbees librement
- étape 2 : lancer à deux
- étape 3 : jeu en deux équipes (règles de la passe à dix)

ATELIER 1 (foot)	ATELIER 2 (rugby)	ATELIER 3 (judo)	ATELIER 4 (athlétisme)	ATELIER 5 (frisbee)
Intervenant OMJS	Intervenant OMJS	Intervenant OMJS	Intervenant club d'athlétisme saint gillois	Enseignant volontaire

