



#1 Une rencontre USEP pour les CE1/CE2 des écoles labellisées G2024

#2 Une semaine particulière dans les écoles labellisées G2024
[En lien](#)

#1 UNE RENCONTRE USEP ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES

La Rencontre Sportive Associative activités athlétiques SOP2021, c'est :

- ✶ Une rencontre ouverte aux élèves de CE1/CE2 des écoles **affiliées** labellisées G2024
- ✶ Une rencontre bâtie autour d'**ateliers athlétisme de découverte** et de réflexion sur la thématique « **santé** »
- ✶ Une rencontre accessible et valorisante pour tous (équitable, épanouissante et inclusive)
- ✶ Un temps d'accueil en début de rencontre, de prise de connaissance de l'espace
- ✶ Un temps de conclusion **collectif fédérateur** ([flashmob « Paris2024 »](#))
- ✶ Une rencontre dont l'organisation générale et matérielle sera assurée par **l'USEP 62**
- ✶ Une rencontre d'**initiative locale** (pensez à réserver une structure d'accueil ou à vérifier que le CPC ou le délégué USEP de la circonscription l'ait fait)



Objectifs

Permettre aux élèves des classes de CE1/CE2 des écoles labellisées G2024 de se **rencontrer**, d'échanger
Préparer sa venue à la rencontre en apprenant [la flashmob « Paris2024 »](#)

L'USEP 62 s'engage à :

Mettre en place **la rencontre USEP** SOP Athlétisme CE1/CE2 en s'appuyant sur les fiches d'activités jointes
Veiller au respect du **protocole sanitaire**
Prendre en charge **100 % des frais de transport** pour les classes USEPiennes ayant répondu au cahier des charges
Valoriser les écoles G2024 USEPiennes qui se seront engagées

La classe USEPienne participante s'engage à :

Pratiquer une **unité d'apprentissage** en athlétisme **après la rencontre** en s'appuyant sur le [document pédagogique joint](#).
Prévoir **des parents accompagnateurs** pour aider à la tenue des activités
Respecter l'organisation de la rencontre telle qu'elle aura été prévue
Représenter son école labellisée lors de la rencontre USEP

Pensez à faire vivre l'association :

- **Avant la rencontre** : prendre connaissance des ateliers de l'anim'athlé, apprendre le flashmob
- **Pendant la rencontre** : pratiquer, jouer ensemble, échanger, représenter l'école
- **Après la rencontre** : raconter, dessiner...



CADRE SANITAIRE

Les règles de distanciation :

Les rencontres se vivent en intérieur.

Elles ne regroupent que **2 classes**.

Les groupes classes vont pratiquer les ateliers en décalés, sur deux espaces différents. Il n'y a donc **pas de « brassage »** pendant cette rencontre de temps scolaire.

On demande aux enfants de venir avec leur gobelet (ou gourde) personnel : il est prévu deux points d'eau distincts en complément.

Chaque classe dispose d'un espace identifié pour son regroupement.

Le passage aux sanitaires se fera à la demande d'un enfant qui sera alors accompagné d'un adulte.



Le respect des gestes barrières :



Du gel hydroalcoolique est à disposition à l'arrivée des enfants et avant leur départ.

Le matériel utilisé lors de la rencontre est désinfecté avant et après la rencontre par l'organisateur.

Le port du masque est obligatoire pour tous les adultes sur tous les temps de la rencontre.



Responsable sanitaire :

Un responsable sanitaire est identifié sur chaque journée de rencontre (organisateur présent).

Chaque classe vient avec la liste nominative des enfants et adultes présents qu'il remet à ce responsable en début de rencontre au cas-où un traçage serait nécessaire.



PRÉSENTATION DE LA RENCONTRE

(2h sur site)

Avant le jour de la rencontre, chaque classe aura appris le flashmob « Paris 2024 »

Pendant la rencontre, les élèves évolueront avec leur groupe classe dans des espaces identifiés (pour éviter le brassage), sauf pour le flashmob qui sera vécue par tous, en même temps.

Déroulé de la rencontre :

- **Accueil** : 15 min

*La classe A commencera par vivre le temps 1 puis le temps 2.
La classe B fera l'inverse.*

- **Temps 1** (45 min) : 2 ateliers « santé ».

La classe est divisée en 2 groupes (un groupe par atelier)

Atelier 1 : [Remue-méninge](#)

Atelier 2 : défi-récré qui seront à partager avec les autres classes de l'école !

- **Temps 2** (45 min) : Ateliers Anim'athlé . Les élèves s'essaient librement aux activités proposées. Pas de temps déterminé pour chaque atelier.

Atelier 1 : Par-dessus les nuages

Atelier 2 : Pousse-pousse debout

Atelier 3 : La course du crabe

Atelier 4 : La croix

Atelier 5 : Les lièvres pressés

Atelier 6 : Le guépard bondissant

Afin de veiller au respect des consignes de sécurité, pendant, et lors des déplacements entre les ateliers, il faut :

- *Un adulte animateur référent par Atelier Santé*
- *Deux adultes référents aux ateliers Anim'athlé*

- **Clôture** (15 min)

En clôture de rencontre, un temps collectif de restitution de la flashmob sera organisé, dans le respect des distances physiques.



ATELIER N°1

CE

Projeter

#10

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : produire une trajectoire en cloche pour un lancer précis.

PAR-DESSUS LES NUAGES

SITUATION

MATÉRIEL :

3 fusées en mousse, 1 latte, 2 poteaux, 1 élastique avec des manchons blancs, des tracés au sol matérialisant les zones de chute des projectiles, des tickets.

DESCRIPTIF :

l'enfant se place de profil sur le support, à cheval sur la latte, pied gauche devant pour un droitier, puis effectue un lancer bras cassé. Il lance la fusée par-dessus l'élastique pour atteindre la cible. Chaque enfant réalise 3 lancers consécutifs.

ENFANT

BUT :

je lance avec précision.

CRITÈRE DE RÉALISATION :

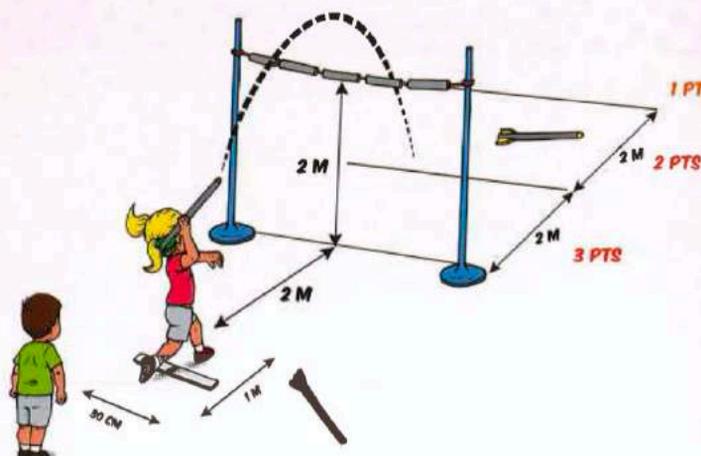
mes 2 pieds restent de chaque côté de la latte tant que mon projectile n'a pas touché le sol.

CRITÈRE DE VALIDATION :

mon projectile doit passer au-dessus de l'élastique (variation de l'angle d'envol du projectile).

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

- je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte ;
- durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : la zone cible que j'atteins.

MESURE DE LA PERFORMANCE : 1 point est égal à un ticket-unité.

RÉSULTAT : chaque enfant retient son meilleur score ;

à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : lancer de fusées ; distance support du lanceur / zone de chute ; position de départ et consignes de lancer ; les 3 lancers sont consécutifs.



ATELIER N°2

CE

Projeter

#12

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : déclencher le lancer à partir des jambes pour lancer loin.

LE POUSSE-POUSSE DEBOUT**SITUATION****MATÉRIEL :**

3 médecine-balls de 1 kg, un support de lancer composé de 2 tapis superposés de dimensions 1 m x 50 cm, une zone-cible matérialisée, 2 lignes espacées de 50 cm balisant la zone de réception du lanceur, des tickets.

DESCRIPTIF :

l'enfant est debout pieds écartés sur le support. Il fait face à la zone de chute. Le médecine-ball est tenu à 2 mains au niveau de la poitrine (les pouces touchent la poitrine). Il plie les jambes pour prendre de l'élan afin de projeter, lorsqu'il est en l'air, le médecine-ball le plus loin possible dans la zone-cible. Chaque enfant réalise 3 lancers consécutifs.

ENFANT**BUT :**

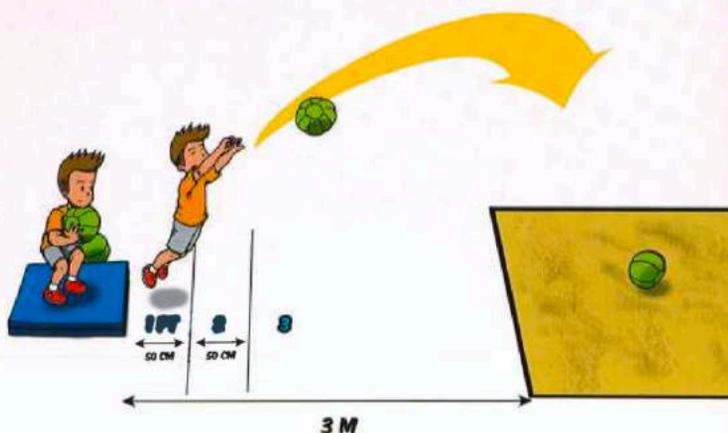
je lance avec force en sautant le plus loin possible.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- je lance le médecine ball quand je suis en l'air et avant de toucher le sol (initier le lancer à partir de l'action des jambes) ;
- je me réceptionne debout et sur mes 2 pieds.

CRITÈRE DE VALIDATION :

le médecine-ball atterrit dans la zone cible.

**APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :**

- je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte ;
- durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles ;
- je me réceptionne debout et sur mes 2 pieds.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : la zone de réception que j'atteins.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un ticket-unité est égal à un point.

RÉSULTAT : chaque enfant retient son meilleur score ;

à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : lancer de Médecine-balls ;
position de départ et consignes de lancer ;
les 3 lancers sont consécutifs.



ATELIER N°3

CE

Se projeter

#14

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : franchir latéralement en courant vite.

LA COURSE DU GRABE

SITUATION

MATÉRIEL :

12 plots, 1 jalon, 6 lattes, 6 tapis de dimensions 1 m x 50 cm, un chronomètre à gros chiffres, des bouchons et deux récipients, des tickets.

DESRIPTIF :

le premier enfant prend un bouchon. Il franchit les obstacles à l'aller grâce à un saut latéral (pied de réception différent du pied d'impulsion) sans les renverser. Le pied de réception est posé sur le tapis. Puis après la dernière haie, l'enfant dépose le bouchon dans le récipient de son équipe, tourne autour du plot et effectue le retour sur le parcours sans obstacles. L'activité continue jusqu'au signal de fin.

Durée du relais : 30" par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 30" = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

ENFANT

BUT :

je me déplace le plus vite possible.

CRITÈRE DE RÉALISATION :

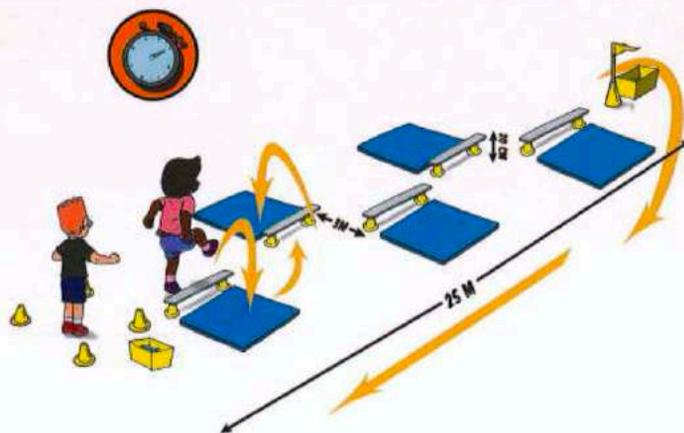
je franchis tous les obstacles dans le bon sens (je me réceptionne sur le tapis).

CRITÈRE DE VALIDATION :

je ne renverse aucun obstacle.

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

je respecte le sens de circulation.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de parcours que j'ai réalisés.

MESURE DE LA PERFORMANCE : Un parcours (obstacles + retour) donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais. Garder la meilleure performance ; à la fin de l'atelier, les bouchons sont échangés contre des tickets-unités.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : aller en franchissant les haies ; retour en courant.



ATELIER N°4

CE

Se projeter

#15

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : rebondir en rythmant son déplacement.

LA CROIX

SITUATION

MATÉRIEL :

deux croix : une croix est constituée par 5 dalles carrées numérotées de 0 à 4 (dimensions : 30 cm x 30 cm) (les dalles peuvent être tracées à la craie), des bouchons et deux récipients, un chronomètre à gros chiffres, des tickets.

DESCRIPTIF :

l'enfant se positionne pieds joints sur la dalle centrale (le « 0 ») de la croix n°1 pendant que l'enfant suivant se met en position sur la dalle centrale de la croix n°2. L'enfant n°1 réalise alors deux enchaînements de rebonds en respectant l'ordre suivant : « 0 », « 1 », « 0 », « 2 », « 0 », « 3 », « 0 », « 4 » (à chaque fois, on repasse par la dalle centrale). Dès qu'il a terminé, l'enfant n°2 débute à son tour ses deux enchaînements et l'enfant n°3 prend place sur la croix n°1. L'activité continue jusqu'au signal de fin.

Durée du relais : 30" par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 30" = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours (2 enchaînements) commencé est comptabilisé.

ENFANT

BUT :

je rebondis le plus vite possible.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- je rebondis dans les carrés ;
- je commence mon enchaînement dès que mon camarade a fini le sien.

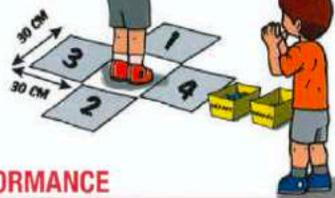
CRITÈRE DE VALIDATION :

l'ordre de l'enchaînement doit être respecté.

OK, DÈS QU'IL A FINI,
JE LE REMPLACE.



OK, DÈS QU'IL A FINI,
JE FAIS MON
ENCHAÎNEMENT.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de parcours que j'ai réalisés.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un parcours (2 enchaînements) donne droit à un ticket-unité.

RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ;

réaliser un deuxième puis un troisième relais ;

garder la meilleure performance.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : dimension des dalles de la croix ; ordre d'enchaînement des rebonds ; deux enchaînements successifs.



ATELIER N°5

CE

Se déplacer

#17

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : courir le plus vite possible
« dans la durée ».

SITUATION

MATÉRIEL :
des jalons, un chronomètre à gros chiffres, des bouchons et deux récipients, un anneau, des tickets.

DESCRIPTIF :

chaque enfant de l'équipe prend un bouchon dans la réserve. L'ensemble de l'équipe part au signal et effectue le parcours sans s'arrêter. À chaque passage sur la base de départ, les enfants déposent le bouchon dans le récipient de leur équipe, prennent un autre bouchon dans la réserve et repartent pour un nouveau tour.

La durée de la course est de 6'. À la fin du temps, tout tour commencé est comptabilisé.

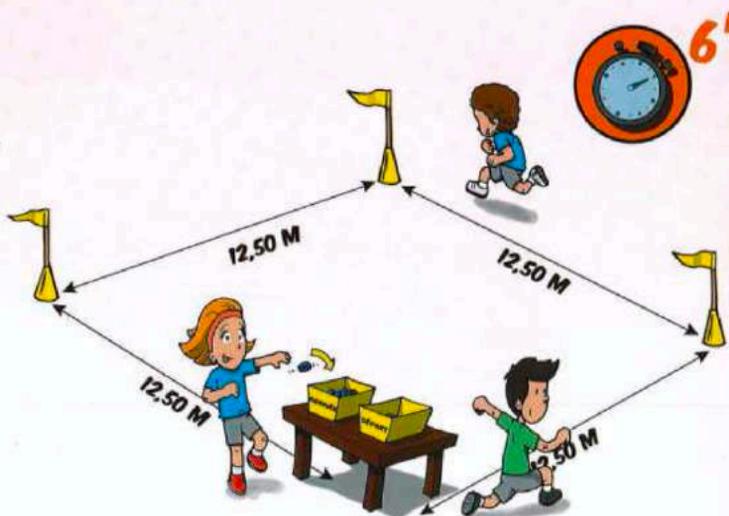
LES LIÈVRES PRESSÉS

ENFANT

BUT :
je cours le plus vite possible
durant le temps imposé.

CRITÈRE DE RÉALISATION :
j'essaie de ne pas marcher
ou de marcher le moins
possible.

**APPRENTISSAGE
DE LA SÉCURITÉ :**
je respecte le sens
de circulation.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de tours que j'ai effectués.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un tour réalisé donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT : comptabiliser les points de l'équipe ;

à la fin de l'atelier, les bouchons sont échangés contre des tickets-unités.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : respecter la durée d'effort (6 minutes) ;
tous les enfants de l'équipe courent en même temps.



ATELIER N°6

CE

Se déplacer

#18

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : courir vite avec et sans obstacles.

LE GUÉPARD BONDISSANT

SITUATION

MATÉRIEL :

3 mini haies (hauteur moyenne du genou des enfants), un anneau, 4 plots, deux jalons, un chronomètre à gros chiffres, des bouchons et deux récipients, des tickets.

DESCRIPTIF :

chaque enfant de l'équipe prend un bouchon dans la réserve. L'ensemble de l'équipe part au signal et le premier enfant prend l'anneau. Il court sur le plat, passe derrière le jalon et revient en franchissant les haies. Il passe ensuite l'anneau à l'enfant suivant qui attend dans l'espace matérialisé puis il met un bouchon dans le récipient de son équipe. Le deuxième enfant effectue son parcours et l'activité continue jusqu'au signal de fin.

Durée du relais : 30" par enfant (Ex. pour 6 enfants : $6 \times 30'' = 3$ minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

ENFANT

BUT :

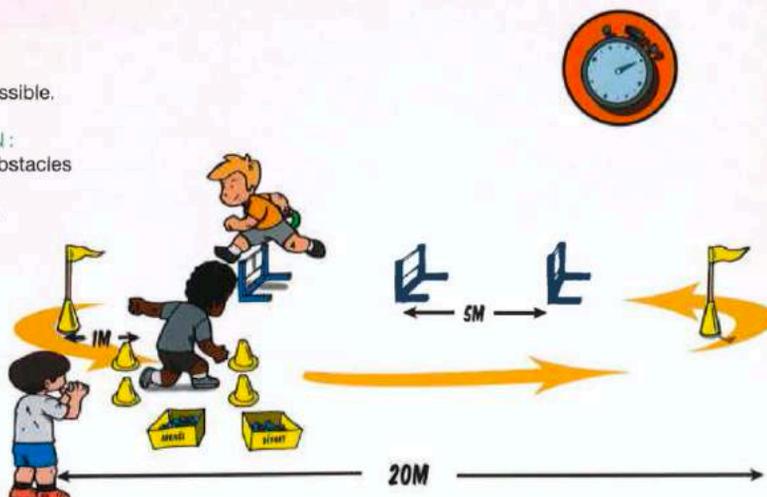
je cours le plus vite possible.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- je franchis tous les obstacles en courant ;
- l'anneau est toujours en mouvement.

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

je respecte le sens de circulation.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de parcours que j'ai réalisés.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un tour réalisé donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ;

réaliser un deuxième puis un troisième relais ;

garder la meilleure performance ;

à la fin de l'atelier, les bouchons sont échangés contre des tickets-unités.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : les distances inter-obstacles sont régulières ; passage de l'anneau dans une zone.



La SOP dans l'école labellisée, c'est :

- Une semaine pour sensibiliser aux valeurs olympiques et paralympiques
- Une semaine pour faire découvrir des disciplines olympiques et paralympiques
- Une semaine pour changer le regard sur le handicap en s'appuyant sur la découverte des para-sports
- Une semaine pour dynamiser l'activité physique des élèves
- Une semaine pour s'inscrire dans la thématique de l'édition 2021 de la SOP: la santé, notamment à travers la pratique de 30 min d'activités physique quotidienne,
- Une semaine pour penser le sport comme outil pédagogique (support à penser, échanger, débattre...)

A cette fin, nous vous proposons de constituer chaque jour votre MENU (entrée, plat, dessert) en classe ou au sein de l'école en piochant dans la sélection ci-dessous.

MENU
une entrée
un plat
un dessert

ENTRÉES

projection d'un court métrage chaque jour
pour découvrir - faire réfléchir

- [Vidéo « Canadian Tire Wheels »](#) - 1'
- [Vidéo « Notre victoire ; ce sont nos différences »](#) - 1'46
- [Vidéo « Sacré Judith et le mur de la différence »](#) - 5'30 (Cycle 3)
- [Vidéo « J'ai 6 ans, je suis handicapée et je vais à l'école »](#) - 4' (Cycle 2)
- [Vidéo de la SOPNat'Athlète du jour 1](#) - 1'29
- [Vidéo de la SOPNat'Athlète du jour 2](#) - 2'

PLATS

une activité physique par jour

- [Fiches Anim'Athlé GS/CP](#)
- [Fiches Anim'Athlé CE](#)
- [Fiches Anim'Athlé CM](#)

DESSERTS

un débat ou un remue-méninge
chaque jour

- [RM « différents comme tout le monde »](#)
- [Debing-debong « Tout le monde peut faire du sport »](#)
- [RM « pratiquer seul, pratiquer ensemble »](#)
- [Debing-debong « faire du sport c'est facile »](#)

Des questions possibles pour interroger les vidéos proposées en entrée

- Relève les mots et les expressions utilisées par les sportifs et les entraîneurs pour parler de leur pratique sportive
- Trouve les spécificités du sport paralympique par rapport à ce que tu connais des sports « traditionnels »
- Quelles situations de handicap as-tu identifiées dans le reportage ?
- Quelles différences as-tu identifiées ?
- En quoi les sports et sportifs de haut niveau t'inspirent et parlent de choses qui te concernent
- Que reste-t-il de ce que tu viens de voir ? (un mot, une image, une idée...)

