



Journée du sport scolaire 2013/2014 :

des propositions de relais multi-niveaux
pour une après-midi sportive,
au sein de l'école,
vendredi 20 septembre 2013.

(date retenue au niveau de la Bretagne
pour les Etablissements Catholiques du 1^{er} degré)



Mathieu BREGER - Animateur Sportif - UGSEL 22

Thibaut LE BOLLOCH - Personne Ressource en EPS - DDEC/UGSEL 22

Septembre 2013

Présentation

Pour l'année scolaire 2013/2014, le ministère de l'Education Nationale, de la jeunesse et de la vie associative a positionné la journée du sport scolaire (instituée par la circulaire du 18/08/2010) le mercredi 18 septembre (B.O du 9 mai 2013 - note de service n° 2013-063 du 25-04-2013).

Elle est intégrée à l'opération « Sentez-vous sport ! 2013 », semaine de promotion du sport pour tous (du 14 au 22 septembre 2013), menée en collaboration avec les fédérations du sport universitaire, du sport en entreprise et de l'ensemble du mouvement sportif regroupé au sein du Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF).

Au niveau de la Bretagne, la Commission Régionale d'Animation Pédagogique de l'Enseignement Primaire (CRAPEP) invite tous les établissements catholiques du 1^{er} degré qui le souhaitent à vivre un temps d'Education Physique et Sportive autour du thème du « relais » sur l'après-midi du vendredi 20 septembre 2013.

Buts



- Mieux faire connaître et promouvoir les activités de l'UGSEL auprès des élèves, des équipes éducatives, des parents d'élèves et du monde sportif local.
- Proposer à tous les élèves de l'école de vivre un temps fort commun autour de jeux sportifs.

Proposition d'organisation

- Rassemblement des élèves sur la cour
- Présentation du temps fort « Journée du sport scolaire »
- Chant (voici 3 propositions) : *Toi + moi* (CD Chœur d'écoles n°12) ; *Choisir ce qui a de l'importance* (CD Chœur d'Ecoles n°13) / *Des amis dans mon cœur* (CD Chœur d'Ecoles n°14)
- Pratique sportive autour des « relais » (cf. propositions ci-après)
- Remise d'un diplôme à chaque élève (cf. proposition ci-jointe)

Propositions de « relais » multi-niveaux

RELAIS 1 : relais navette

Objectif :

Etre l'équipe la plus rapide à réaliser le parcours sous forme de relais.

Organiser son équipe pour qu'elle soit la plus rapide possible.

Ex : un GS court jusqu'au plot n°1, le contourne puis revient et transmet le témoin à un CP qui va jusqu'au plot n°2...etc jusqu'au CM2.

Organisation :

Faire des équipes de 6 joueurs (si possible).

Chaque équipe a son propre parcours (identique à celui des autres équipes).

Consignes :

Il s'agit d'une course de relais. Au sein de chaque équipe, il faut bien penser l'ordre de passage de chacun des coureurs (aide : il vaut mieux mettre les élèves les plus jeunes comme premiers relayeurs, car la distance à parcourir augmente progressivement).

Dans chaque équipe chaque coureur ne peut et ne doit courir qu'une seule fois (excepté si dans une équipe il y a 1 coureur de moins. Dans ce cas, le coureur n°1 sera aussi le dernier coureur. Par conséquent, il courra 2 fois).

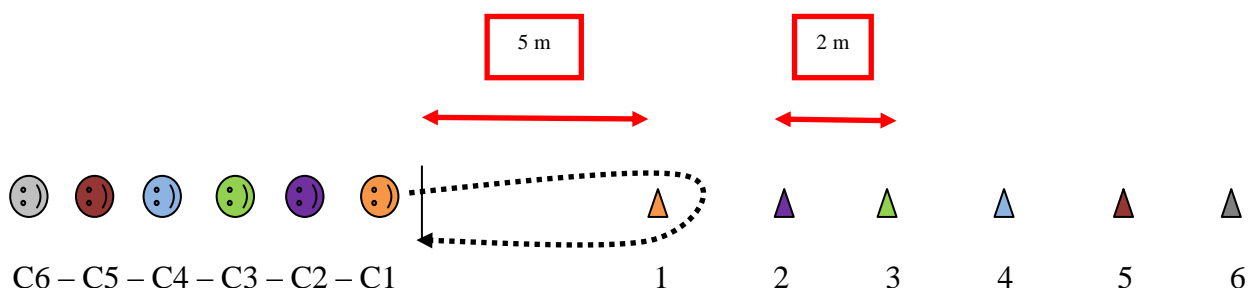
Au signal de départ, dans chaque équipe, le coureur n°1 (C1) court le plus vite possible pour effectuer une boucle autour du plot n°1, puis vient transmettre le témoin au coureur n°2 (C2). Ce dernier fait une boucle autour du plot n°2, puis vient transmettre le témoin au coureur n°3 (C3)...et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier coureur ait effectué son parcours.

La première équipe qui termine le parcours est déclarée vainqueur !

Matériel (pour 1 équipe) :

- 1 témoin (ex : une petite balle en mousse).
- 1 parcours avec 6 plots - si 6 joueurs (1 plot par coureur).

Représentation d'un terrain :



RELAIS 2 : La chenille

Objectif :

Etre l'équipe la plus rapide à faire progresser son ballon de la ligne de départ à la ligne l'arrivée.

Organisation :

Faire des équipes de 6 joueurs (si possible). Ce jeu peut se jouer sans aménagement particulier pour les équipes ayant 1 joueur de moins.

Chaque équipe a son propre parcours (identique à celui des autres équipes).

Consignes :

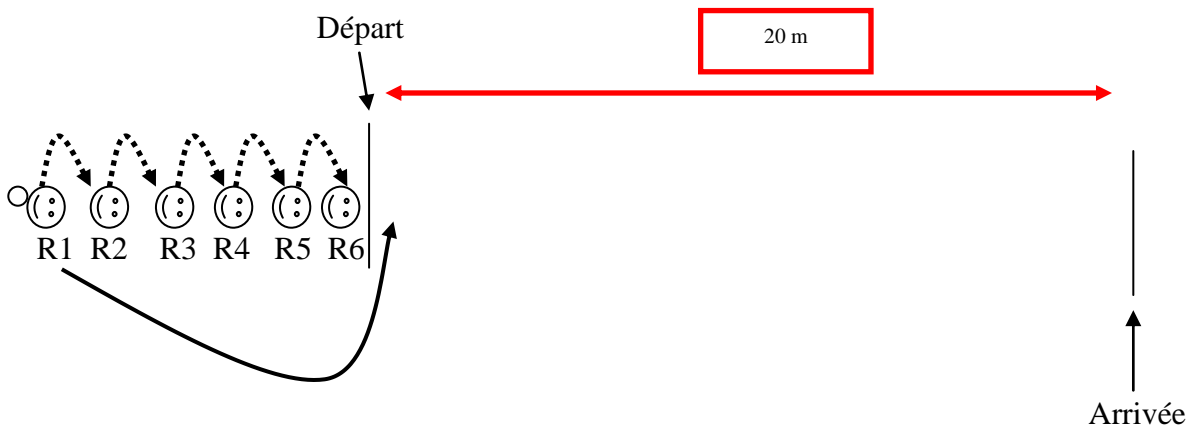
Dans chaque équipe, les 6 relayeurs sont assis les uns derrière les autres (et proches les uns des autres). Ils sont dos à la ligne d'arrivée. Le 1^{er} relayeur (R1 sur le schéma ci-dessous) a le ballon dans les mains. Tout en restant assis, il transmet le ballon, de main à main (en le faisant passer au-dessus de la tête), au 2^{ème} relayeur (R2 sur le schéma) puis va s'asseoir derrière le dernier relayeur (R6 sur le schéma). A son tour, le 2^{ème} relayeur (R2) passe au 3^{ème} relayeur (R3) puis va s'asseoir derrière le 1^{er} relayeur (R1) Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le ballon passe la ligne d'arrivée. Dès lors, le relais s'arrête.

La première équipe dont le ballon franchit la ligne d'arrivée est déclarée gagnante !

Matériel (pour 1 équipe) :

- 1 ballon
- 2 lignes matérialisées au sol par des tracés à la craie

Représentation d'1 terrain :



RELAIS 3 – La plus haute tour

Objectif :

Sous forme de relais, construire la tour la plus haute possible en un temps donné (ex : 2 min).

Organisation :

Faire des équipes de 6 joueurs (si possible). Ce jeu peut se jouer sans aménagement particulier pour les équipes ayant 1 joueur de moins.

Chaque équipe a son propre parcours (identique à celui des autres équipes).

Consignes :

- Avant le lancement du jeu, dans chaque équipe, ordonner le passage de chaque joueur.
- Au top départ, le 1^{er} relayeur de chaque équipe (R1 sur le schéma ci-dessous) part en courant chercher « une pierre » dans la zone appelée « la carrière » et vient la poser au sol dans la zone appelée « la tour du château ». Puis il effectue le chemin du retour le plus vite possible et vient taper dans la main du 2^{ème} relayeur (R2 sur le schéma ci-dessous) qui prend à son tour « une pierre » et vient la déposer délicatement sur celle déjà posée au sol. Puis il effectue le chemin du retour et vient taper dans la main du 3^{ème} relayeur (R3 sur le schéma ci-dessous). Et ainsi de suite, jusqu'à atteindre la limite de temps (ex : 2 minutes).

A l'issue du temps de jeu, l'équipe qui aura construit la plus haute tour aura gagné !

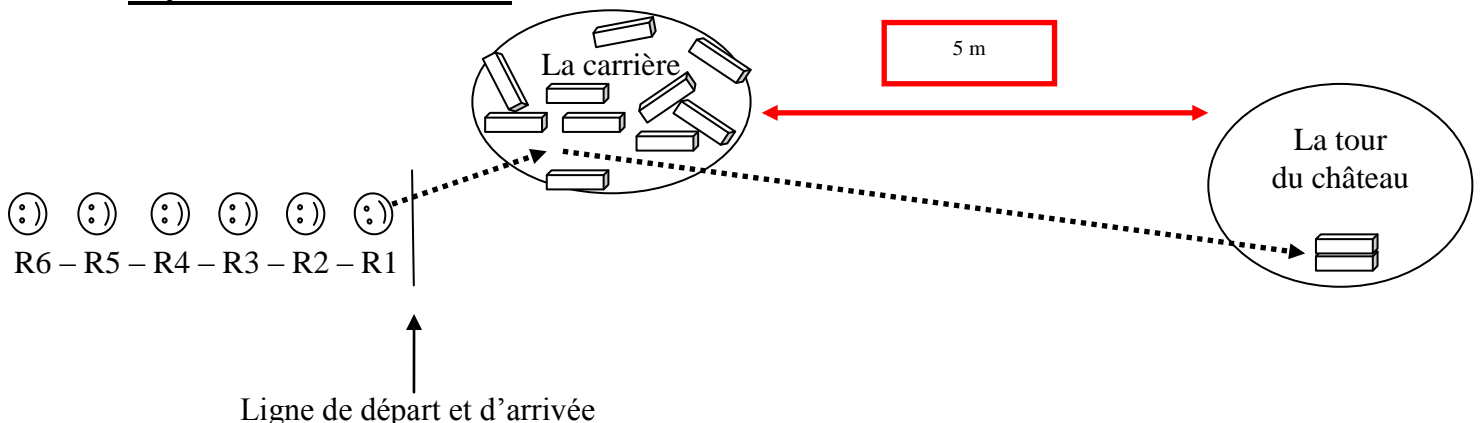
Une équipe peut-être désignée vainqueur avant la fin du temps de jeu, si elle n'a plus de pierre dans sa carrière et que sa tour tient en place.

Si la tour s'écroule, le joueur en action à ce moment précis la reconstruit avant de passer le relais.

Matériel (pour 1 équipe) :

- 1 ligne matérialisée au sol par un tracé à la craie
- 2 zones matérialisées au sol par des tracés à la craie
- des objets (ex : des kapla ou des coupelles (1 à l'endroit – 1 à l'envers)) pour construire la tour

Représentation d'1 terrain :



RELAIS 4 – Relais brochette

Objectif :

Etre l'équipe la plus rapide pour réaliser le parcours avec la corde.

Organisation :

Faire des équipes de 6 joueurs (si possible). Dans chaque équipe, répartir les joueurs de manière équitable, de part et d'autre du parcours (si 6 joueurs / 3 joueurs de chaque côté du parcours).

Chaque équipe a son propre parcours (identique à celui des autres équipes).

Consignes :

Au signal de départ, dans chaque équipe, le 1^{er} relayeur (R1 sur le schéma ci-dessous) saisit la corde, à la main, puis effectue une traversée jusqu'au 2^{ème} relayeur (R2 sur le schéma ci-dessous), situé en face de lui. Dès qu'il arrive à sa hauteur, le 2^{ème} relayeur (R2) se joint à lui en saisissant aussitôt la corde, toujours à la main. Ensemble, ils effectuent une nouvelle traversée pour aller chercher le 3^{ème} relayeur (R3) qui saisit également la corde ... et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier relayeur (R6) ait effectué une traversée en tenant la corde, avec tous ses partenaires.

Si dans une équipe un relayeur lâche la corde son équipe est éliminée. Donc il faut faire attention à ce que le rythme imposé convienne à tous les membres de l'équipe !

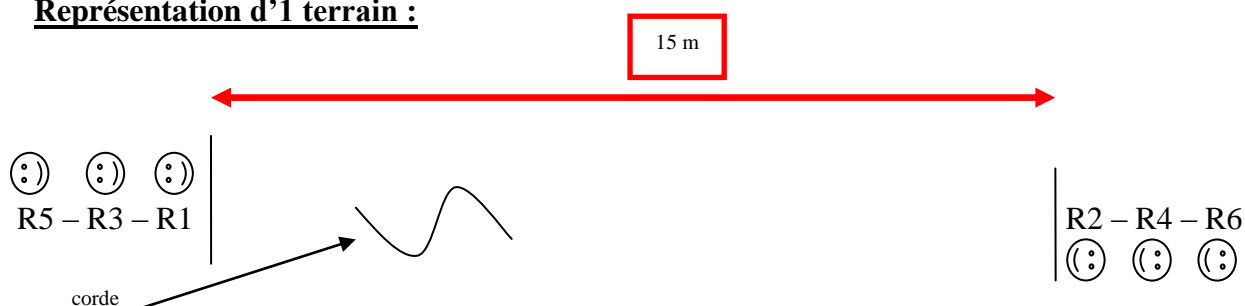
Quel que soit le nombre de joueurs par équipe, le jeu s'arrête lorsque 6 traversées (1 traversée = 1 aller) auront été réalisées. A l'issue de chaque traversée, les joueurs de l'équipe crient le nombre total de traversées déjà réalisées.

La première équipe qui a réalisé les 6 traversées est déclarée vainqueur !

Matériel (pour 1 équipe) :

- 1 corde à sauter de 2 à 3 mètres
- 2 lignes matérialisées au sol par des tracés à la craie

Représentation d'1 terrain :



Belle journée du sport scolaire
à toutes et à tous !



Nous tenons à remercier les membres de la CRAPEP
(Commission Régionale d'Animation Pédagogique de l'Enseignement Primaire)
qui ont participé à l'élaboration de ce document.

Mathieu BREGER et Thibaut LE BOLLOCH