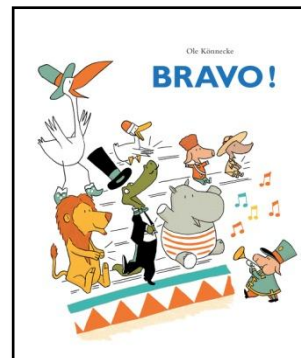


Activités athlétiques

PRÉSENTATION DU PROJET

Pour la deuxième année consécutive, un projet autour des « **activités athlétiques** » est proposé aux classes de cycle 1 dans le cadre de l'opération nationale « À l'USEP, la maternelle entre en jeu » et en partenariat avec l'AGEEM 31.

À partir de l'album « Bravo ! » de Ole Könnecke (édition Ecole des loisirs), les classes maternelles participantes, de la petite à la grande section, auront à mener un travail autour de situations athlétiques à l'appui d'actions motrices tirées de l'album support. Vous trouverez dans ce dossier les informations utiles à votre préparation.



OBJECTIFS DU PROJET

- ✓ Favoriser la pratique d'une activité athlétique à l'école maternelle à l'appui d'un travail pluridisciplinaire autour de la maîtrise du langage ;
- ✓ Contribuer au développement moteur de l'enfant à travers des situations ludiques, variées et adaptées ;
- ✓ S'associer à un partenaire qui contribue au développement de notre réseau associatif et à la visibilité de nos actions ;
- ✓ Permettre aux enfants de vivre des émotions et les partager avec des camarades.

DÉROULEMENT DU PROJET

Temps 1	Formation des enseignants Date : Mercredi 29 janvier 2025 Lieu : école maternelle Saliège (7 impasse Jean Alphanand - 31200 Toulouse) Durée : 3h – 14h/17h Encadrement : Julien MONTITON (formateur USEP 31)
Temps 2	Cycle d'apprentissage Date : périodes 3 à 5 Lieu : en classe Durée : 8 séances minimum Contenu : Cf. Ressources pédagogiques Encadrement : professeurs/professeures des écoles
Temps 3	Rencontre sportive associative USEP Date : Semaine du 2 juin 2025 Lieu : par secteur géographique (cf calendrier plus bas) Durée : journée avec pique-nique Contenu : cf ateliers (ci-dessous) Encadrement : professeurs des écoles, animateurs USEP, adultes accompagnateurs

USEP 31

43, chemin de la Garonne – 31200 TOULOUSE

Tél : 05 62 27 91 23 / Mob : 07 86 29 14 28

usep-fol@ligue31.org

<http://haute Garonne.comite.usep.org/>

FÉDÉRATION HAUTE-GARONNE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

AVANT LA RENCONTRE

Les enseignant(e)s s'engagent à :

- ✓ Préparer les élèves à la rencontre sportive associative en proposant **un cycle d'apprentissage sur l'activité support**. Si vous ne pouvez pas travailler tous les ateliers en amont, il est important de prendre connaissance des consignes des ateliers et de les expliquer en classe aux élèves ;
- ✓ Préparer les élèves à la **rencontre sportive associative** en les préparant à la tenue de rôles sociaux (chronométreur, juge, marqueur)
- ✓ **Lire en classe au moins 3 fois l'histoire** de l'album support ;
- ✓ **Constituer 4 groupes de couleur** Bleu/Jaune/Rouge/Vert/Gris. Idéalement, chaque enfant a une étiquette avec son prénom, sa classe, son école et sa couleur d'équipe ;
- ✓ **Prévoir au moins un adulte par équipe** et un adulte détaché pour aider à l'animation des activités ;
- ✓ **Réserver le transport** dont une partie du coût pourra être pris en charge par l'USEP 31 pour les associations sportives scolaires affiliées (à confirmer) ;
- ✓ **Communiquer aux familles les informations** (vêtements adaptés à la rencontre) ;
- ✓ Apporter une trousse de pharmacie.

Toutes nos rencontres sportives associatives sont inclusives. Pour que nous soyons en mesure de proposer des ateliers adaptés aux singularités de chacun, merci de bien vouloir nous retourner la fiche navette complétée si vos élèves ont des besoins spécifiques. Vous trouverez ici la : [fiche navette](#)

PENDANT LA RENCONTRE

Un temps d'accueil et d'explication des consignes sera pris en amont de la rencontre. Une fois la mise en place des équipes réalisée, les enfants pratiqueront les activités, dont certaines seront dédoublées en fonction des effectifs.

La rencontre se déroule sur une journée. Les classes sont invitées à prévoir le pique-nique et à rester sur toute la journée. Les horaires ci-dessous sont indicatifs et sont susceptibles d'être modifiés en fonction de la disponibilité des espaces mis à notre disposition.

Activités	Horaires
Accueil des classes et consignes	09h30-9h45
Temps collectif – Flash mob	9h45-10h
Activités sportives	10h-11h30
Pause repas	11h45-12h45
Reprise des activités et consignes	12h45-13h
Activités culturelles	13h-14h30
Fin de la rencontre et bilan	14h30-14h45
Départ des classes	15h

Rôle des adultes : comme pour toutes les rencontres USEP, les enseignant.e.s sont référents d'un atelier qu'ils animent tout au long de la rencontre, ils accueillent les différents groupes

d'enfants. Les parents accompagnateurs pourront être en appui de l'enseignant.e. référent et aider à l'encadrement.

Il est de la responsabilité des enseignants et des adultes accompagnateurs de gérer les pauses toilettes et d'assurer la désinfection de celles-ci entre chaque enfant.

Les accompagnateurs aident lorsqu'ils sont sur l'atelier.

Rôle des enfants : Les enfants qui ne pratiquent pas ne restent pas inactifs sur le bord. Il est important de faire comprendre la place de l'enfant dans la rencontre sportive associative USEP et de mettre en avant les rôles sociaux qu'ils peuvent tenir en les impliquant dans les tâches suivantes (gestion du temps, reporter, spectateur aide pour le matériel...)

Les ateliers durent environ 15 minutes. Les groupes réaliseront un parcours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Proposition d'organisation (à confirmer)

	GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3	GROUPE 4
9H30-9H45	ACCUEIL DES CLASSES			
9H45-10H00	CEREMONIE D'OUVERTURE – FLASH MOB			
10H00-10H20	LA MARE AUX CANARDS	LE LION BONDISSANT	LE VOL DE L'ACROBATE	AU FEU !
10H25-10H45	AU FEU !	LA MARE AUX CANARDS	LE LION BONDISSANT	LE VOL DE L'ACROBATE
10H50-11H10	LE VOL DE L'ACROBATE	AU FEU !	LA MARE AUX CANARDS	LE LION BONDISSANT
11H15-11H35	LE LION BONDISSANT	LE VOL DE L'ACROBATE	AU FEU !	LA MARE AUX CANARDS
13H00-13H20	ATELIER LECTURE	DÉBAT ÉGALITÉ FILLES - GARÇONS	ATELIER SANTE	ATELIER PHOTO LANGAGE
13H25-13H45	ATELIER PHOTO LANGAGE	ATELIER LECTURE	DÉBAT ÉGALITÉ FILLES - GARÇONS	ATELIER SANTE
13H50-14H10	ATELIER SANTE	ATELIER PHOTO LANGAGE	ATELIER LECTURE	DÉBAT ÉGALITÉ FILLES - GARÇONS
14H15-14H35	DÉBAT ÉGALITÉ FILLES - GARÇONS	ATELIER SANTE	ATELIER PHOTO LANGAGE	ATELIER LECTURE
14H45	CEREMONIE DE CLOTURE			

Les ateliers sportifs proposés le matin sont issus du document de référence : [La rencontre olympique athlétisme en maternelle](#).

En vue de la rencontre, 4 situations ont été présélectionnées : le vol de l'acrobate, le lion bondissant, Au feu !, la mare aux canards. Ce sont ces situations que nous vous demandons de préparer en classe.

Les ateliers culturels qui seront proposés l'après-midi restent encore à finaliser. Un atelier lecture en partenariat avec l'AGEEM 31 sera de nouveau proposer cette année. Nous vous tiendrons informés lors de la formation des différentes propositions et des contenus.

Les ateliers sportifs :

SE PROJETER



Le vol de l'acrobate

Objectifs

PS MS GS

- Découvrir l'espace aérien.
- Sauter et se réceptionner sur les deux pieds.

Organisation

Durée
20 min.

2 équipes de 4 enfants

Des zones sont identifiées sur le tapis de réception pour viser un objectif et permettre à l'enfant de mesurer ses progrès.

Parcours à effectuer :

- Debout sur le trampoline, je fais 2 rebonds et je saute le plus loin possible pour me réceptionner debout sur mes 2 pieds.
- Je franchis les mini-haies.
- Debout sur le banc, je rebondis sur le trampoline pour atterrir debout sur le tapis.
- Je retourne au départ en slalomant.

Matériel

- 1 contrehaut (banc, plinth...).
- 2 petits trampolines.
- 2 tapis de réception ou bac à sable.
- Des haies.
- Des plots.
- Réglettes des émotions USEP.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- **Avant le saut**, l'enfant désigne sur la réglette des émotions le plaisir qu'il pense ressentir "à voler". L'adulte adaptera son accompagnement en fonction de l'appréhension ressentie par l'enfant.
- S'entraîner (2 tours chacun).
- **"Et maintenant ?"** : effectuer 2 tours par groupe, gagner des bouchons et désigner sur la réglette l'émotion ressentie.
- Inverser les 2 équipes.
- **"Bravo !"** : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.

Comme les acrobates :

- Consigne**
- Rebondis deux fois sur le trampoline pour sauter le plus loin possible et te réceptionner sur tes deux pieds.
 - Franchis les haies en courant.
 - Debout sur le banc, rebondis sur le trampoline, pour sauter loin et te réceptionner sur tes deux pieds.
 - Cours et slalome entre les plots.

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Hauteur du contre-haut (banc/plinth).
- Varier les déplacements.

Buts

- Rebondir pour sauter.
- Se réceptionner sur les pieds.

Critères de réussite

- Réception sur les deux pieds.
- La zone de réception.

Juge

- Valide le saut et la réception sur les 2 pieds.
- Distribue les bouchons.

Annexes

- [Réglette des émotions.](#)
- Anim'athlé/ [Vol de Peter Pan.](#)



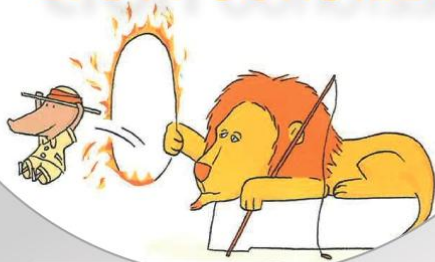
Gain de 2 bouchons si réception sur les 2 pieds.



Le sport scolaire de l'école publique

PROJETER

Lion bondissant



Matériel

- 4 plots espacés de 10 m.
- 1 ballon de baudruche accroché à un manche à balai.
- 2 cordes pour matérialiser la rivière.
- 5 cerceaux pour réaliser une marelle.
- Balles de jonglage.
- 1 cerceau.

Objectifs

- Sauter haut / Sauter loin.
- Enchaîner les rebonds.

PS MS GS

Durée

20 min.

Organisation

2 équipes de 4 enfants

1 équipe athlète - 1 équipe juge (1 par épreuve).

- 1 carré de 10 m de côté.
- Chaque angle est un départ.
- 1 épreuve de saut à la fin de chaque côté :
 - toucher le ballon de baudruche
 - franchir la rivière
 - réaliser la marelle
 - faire passer une balle dans le cerceau.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner (2 tours par équipe).
- **"Et maintenant ?"** : débiter l'épreuve olympique avec gain de bouchons (2 tours).
- Inverser les 2 équipes.
- **"Bravo !"** : applaudir pour lancer la rotation des ateliers.

Consigne

Comme le lion qui bondit, vous allez sauter pour toucher le ballon, franchir la rivière, rebondir dans les cases de la marelle et faire passer une balle dans le cerceau tenu par le juge.

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Augmenter / réduire la hauteur des objets.
- Augmenter / réduire la largeur de la rivière.
- Simplifier la marelle.

But

- Sauter haut, loin ou rebondir.

Critères de réussite

- Objet touché.
- Rivière franchie.
- Parcours marelle réussi.

- Gain de 1 bouchon par saut validé (8 maximum par enfant).

Juge

- Valide les sauts : toucher le ballon / franchir la rivière / réaliser la marelle / faire passer la balle dans le cerceau.
- Met un bouchon dans le seau performance à chaque réussite.



PROJETER

La mare aux canards



Objectif



- Lancer loin des projectiles variés.

Organisation

Durée

20 min.

2 équipes de 4 enfants

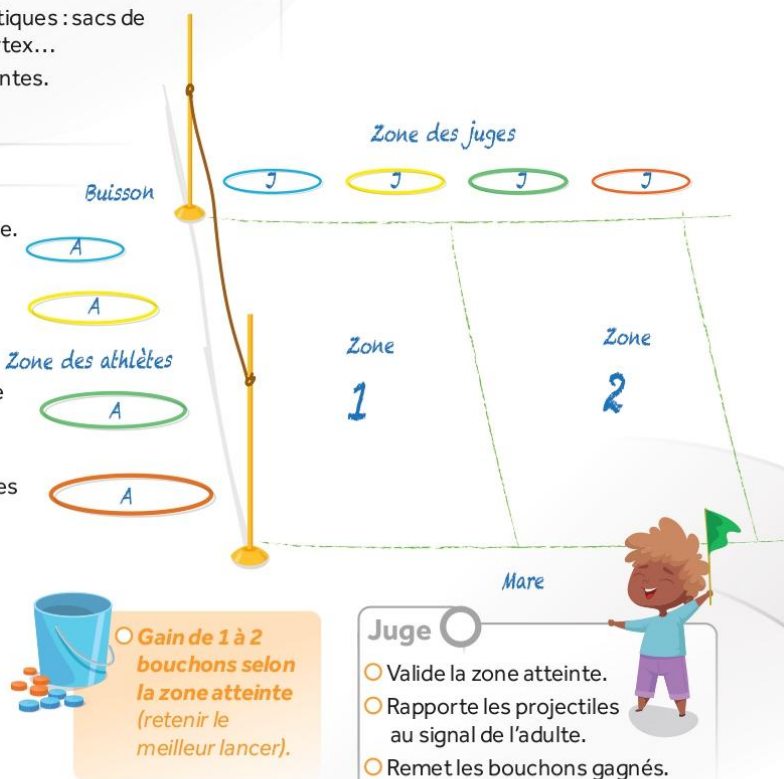
- 1 - Une équipe "athlètes" se positionne devant les buissons pour se préparer à lancer.
- 2 - Une équipe "juges" se positionne sur le côté de la mare pour valider la zone atteinte.

Matériel

- Une corde attachée sur 2 supports ou un filet = buisson.
- Matériel de balisage des zones (cordes, rubalise, ...) = mare.
- Par manche, 12 projectiles identiques : sacs de graines ou comètes ou mini-vortex...
- 8 cerceaux de 4 couleurs différentes.
- 4 drapeaux pour les juges.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner (3 lancers chacun).
- **"Et maintenant ?"** : débiter l'épreuve olympique avec gain de bouchons.
- Inverser les 2 équipes.
- Réaliser une ou deux manches avec des projectiles différents selon le temps disponible.
- **"Bravo !"** : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.



Consigne

Aide les canards à rejoindre la mare en les lançant le plus loin possible



- Gain de 1 à 2 bouchons selon la zone atteinte (retenir le meilleur lancer).

Juge

- Valide la zone atteinte.
- Rapporte les projectiles au signal de l'adulte.
- Remet les bouchons gagnés.

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Lancer après un élan.
- Augmenter / réduire la hauteur du buisson.
- Varier les projectiles (formes, poids, ...).
- Mettre une zone "morte" avant la zone 1.

But

- Lancer loin un projectile.

Critères de réussite

- Passage du projectile au-dessus du buisson.
- Zone atteinte.

Sécurité

- Personne ne rentre dans la zone de lancer avant le signal de l'adulte.
- Les juges ramassent les projectiles au signal de l'adulte.



SE DÉPLACER

Au feu ! Au feu !



Matériel

- 2 affiches A3 du feu.
- 4 plots pour délimiter un terrain de 20 m de côté.
- 8 seaux par équipe pour recouvrir le feu.

Affiches
au feu !

Réserve de seaux

Objectif

- Courir vite en relais.

PS MS GS

Durée

20 min.

Organisation

2 équipes de 4 enfants.

Les coureurs de chaque équipe se positionnent aux 4 coins du terrain. Le coureur 1 prend un seau qu'il apporte au coureur 2 positionné au plot suivant (relais). Le coureur 2 apporte au coureur 3,...

Les équipes courent en même temps pour recouvrir leur affiche le plus rapidement possible.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner (1 tour de terrain par équipe).
- "Et maintenant ?" : débiter l'épreuve olympique avec gain de bouchons.
- Réaliser autant de relais nécessaires jusqu'à ce que "le feu soit éteint" (affiche de l'équipe recouverte).
- "Bravo !" : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.

Consigne

Au feu ! Comme les spectateurs, faites-vous passer le plus vite possible les seaux d'eau pour éteindre le feu.

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Augmenter / réduire le nombre de seaux.
- Augmenter / réduire la longueur du terrain.
- Jouer sous forme de déménageurs.



Buts

- Courir vite.
- Transmettre le seau.

Critères de réussite

- L'affiche est recouverte.

Annexe

- Affiche A3 du feu.

APRES LA RENCONTRE

Un temps de retour au calme sera réalisé à la fin de la rencontre. Ce temps commun sera un moment d'échanges entre les différentes classes, pour féliciter les enfants pour leur implication et participation à ce temps.

Pour finir, comme à leur habitude, les enfants devront aider les organisateurs au rangement du matériel.

De retour en classe, vous pouvez participer à [l'opération nationale Les P'tits Reporters USEP](#) ou envoyer une production artistique en lien avec l'histoire après la rencontre.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

- ✓ [La rencontre olympique athlétisme en maternelle](#) (USEP)
- ✓ [PADLET : « Rencontre athlétisme en PS »](#) (Céline CALMETTES – HG 5 Toulouse / USEP 31)
- ✓ [L'athlétisme à l'école](#) (Equipe EPS 31)
- ✓ [Littérature autour de l'athlétisme](#) (Albums sélectionnés par l'AGEEM 31)

CLASSES INSCRITES

Ce projet est ouvert aux **classes maternelles adhérentes à l'USEP 31** ainsi qu'aux **classes de PS de la Cité éducative Toulouse Nord retenues** dans le cadre du partenariat entre la mairie de Toulouse et l'USEP 31.

Commune de l'école	Nom de l'école	Enseignant	Elèves	Classe	Date/lieu
BONREPOS SUR AUSSONNELLE	EPPu Elisabeth Martres	SICARD	25	MS-GS	2/06 ou 3/06
BONREPOS SUR AUSSONNELLE	EPPu Elisabeth Martres	OBIN	28	PS MS	2/06 ou 3/06
DONNEVILLE	EPPU F. Montseny	ORLANDO	23	PS/MS/GS	2/06 ou 3/06
DONNEVILLE	EPPU F. Montseny	BAUBY	24	PS/MS/GS	2/06 ou 3/06
LASSERRE--PRADERE	EMPU	SEVILLANO	23	PS-MS	2/06 ou 3/06
LASSERRE-PRADERE	EMPU	MACRET	24	MS-GS	2/06 ou 3/06
LASSERRE-PRADERE	EMPU	ORIOLA	24	MS-GS	2/06 ou 3/06
LE BORN	EPU Les Colibris	CASON	25	TPS PS MS GS	5/06 ou 6/06
MONTGISCARD	EPPu Gabriel Arboucalot	BERTRAND	22	MS	2/06 ou 3/06
MONTGISCARD	EPPu Gabriel Arboucalot	RIOUX	25	PS	2/06 ou 3/06
TOULOUSE	EMPU Anatole France	AGNOLY	20	MS	5/06 ou 6/06
TOULOUSE	EMPU Jules Ferry	Infos à venir	Infos à venir	3 classes PS	5/06 ou 6/06
TOULOUSE	EMPU Joséphine Baker			2 classes PS	5/06 ou 6/06
TOULOUSE	EMPU O. de Gouges			3 classes PS	5/06 ou 6/06
TOULOUSE	EMPU Jean Zay			3 classes PS	5/06 ou 6/06
TOULOUSE	EMPU JG Saliège			3 classes PS	5/06 ou 6/06

INSCRIPTION

Pour confirmer votre participation à ce projet de rencontre, nous vous demandons de bien vouloir renseigner le formulaire en ligne (accessible par le lien ci-dessous) avant le mercredi 15 janvier 2025 :

[FORMULAIRE D'INSCRIPTION](#)