

Maternathlon

Circonscription Mortain

Rencontres activités athlétiques Cycle 1



Objectifs des rencontres

Pour chaque élève, c'est :

- ✓ Prendre du plaisir à agir et engager des efforts
- ✓ Éprouver des émotions en se confrontant aux autres
- ✓ Développer son pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets
- ✓ Evaluer ses progrès dans des situations vécues en classe
- ✓ Donner du sens à ses apprentissages
- ✓ Rencontrer d'autres élèves, se mélanger, vivre ensemble une expérience commune
- ✓ Rencontrer d'autres adultes: enseignants, accompagnateurs
- ✓ Découvrir, s'adapter, se repérer dans des lieux nouveaux

Principes d'organisation des rencontres

Les élèves de chaque classe seront répartis en équipes de 6 (ou presque) par l'enseignant en amont de la rencontre. Privilégier des équipes mixtes et de niveau hétérogène. Les équipes de chaque classe seront panachées en groupes en direct le jour de la rencontre. Chaque groupe sera accompagné par 1 à 2 référents (enseignant et/ou adulte accompagnateur) -en fonction du nombre d'équipes- qui devront rester constamment avec l'ensemble du groupe.

Chaque groupe suivra une feuille de route (réfléchi pour favoriser l'autonomie des élèves dans la circulation entre les différents ateliers) qui permettra à tous les élèves d'agir dans les 6 ateliers proposés.

- 3 ateliers permettront aux élèves d'**évaluer leur performance et leurs progrès**
- ☞ Au moins 2 de ces 3 ateliers doivent donner lieu à des modules d'apprentissage préparatoires en classe.
- 3 ateliers permettront aux élèves de **vivre des situations de « découverte »**
- ☞ Ces ateliers doivent avoir fait l'objet, à minima, d'une explicitation des règles de fonctionnement et idéalement d'une expérimentation préalable.

Moins d'explication le jour de la rencontre = plus d'action.

Chaque atelier sera encadré par un référent (enseignant / adulte accompagnateur / élèves de CM2) désigné qui restera toujours sur cet atelier + les 1 à 2 référents du groupe.

Chaque élève pourra réaliser plusieurs essais sur chaque atelier.

Chaque classe doit prévoir au moins 2 adultes accompagnateurs (en plus de l'ATSEM) qui aideront à l'organisation des rencontres. Les principes d'organisation devront leur avoir été expliqués avant la rencontre.

Ateliers proposés

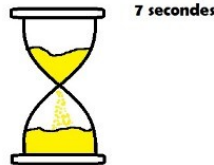
Atelier 1 – Courir vite

Atelier d'évaluation de la performance et des progrès

Objectif : Courir le plus vite possible pendant 7 secondes pour parcourir une distance de plus en plus grande.

Les zones d'arrivée seront matérialisées par des plots de couleur :

- ✓ 20 m : bleu
- ✓ 24 m : jaune
- ✓ 28 m : rouge
- ✓ 32 m : vert
- ✓ 36 m : blanc

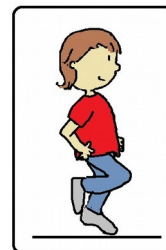
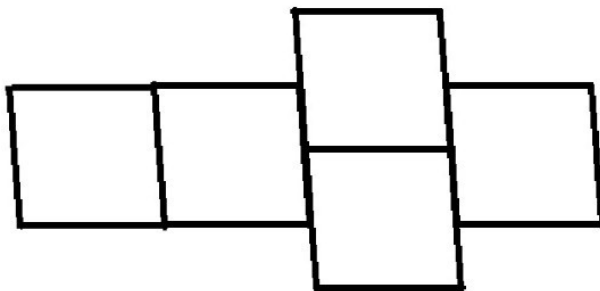


Atelier 2 – Sauter de différentes manières « La marelle »

Atelier « découverte »

Objectif : Effectuer le maximum de saut sur un temps court (10 à 15 secondes) en sautant à pieds joints ou à cloche pied.

Les élèves tireront au sort une carte qui déterminera la manière de sauter.



À cloche pied



À pieds joints

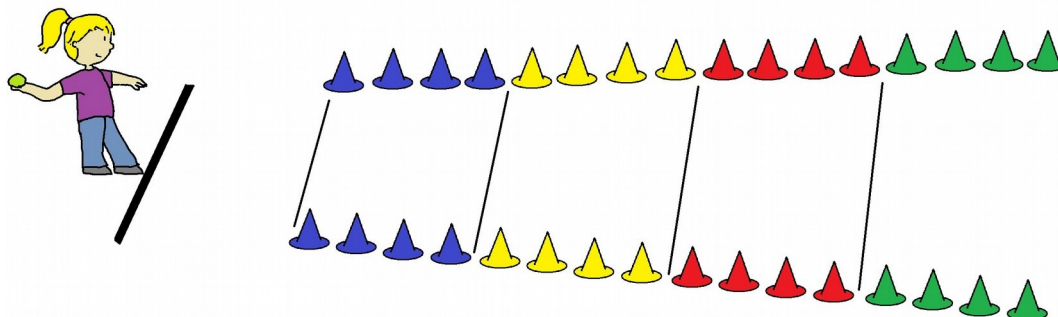
▪ Atelier 3 – Lancer loin

Atelier d'évaluation de la performance et des progrès

Objectif : Lancer loin (sac de graines ou Vortex selon ce qui aura été travaillé au cours du module d'apprentissage à l'école) par-dessus un obstacle pour atteindre une zone de plus en plus éloignée.

Les zones d'arrivée seront matérialisées par des plots de couleur :

- ✓ 3 m : bleu
- ✓ 6 m : jaune
- ✓ 9 m : rouge
- ✓ 12 m : vert

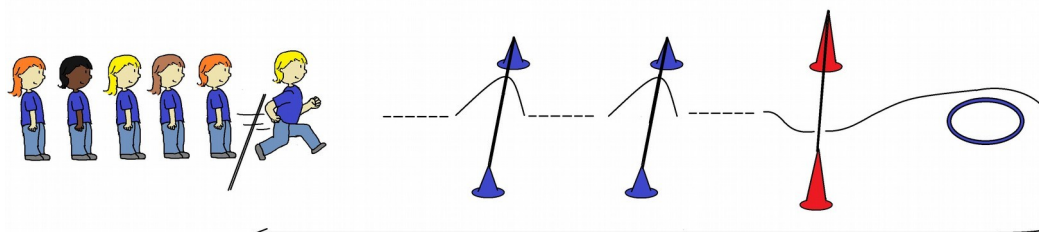


□ Atelier 4 – Relais navette

Atelier « découverte »

Objectif : Courir vite en équipe en affrontant 3 autres équipes

Les élèves auront à réaliser un parcours à l'aller (passer dessus + passer dessous + passer dessous + faire le tour du cerceau) et une course rapide au retour pour passer le relais au coureur suivant en tapant dans la main.



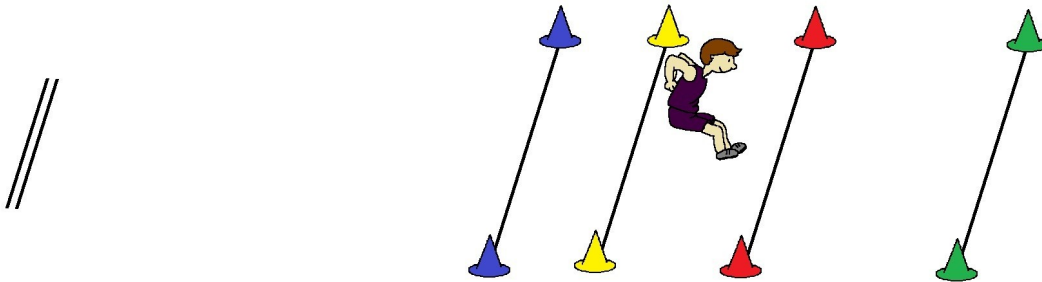
□ Atelier 5 – Sauter loin

Atelier d'évaluation de la performance et des progrès

Objectif : Sauter le plus loin possible par atteindre une zone de plus en plus éloignée.

Les zones d'arrivée seront matérialisées par des plots de couleur :

- ✓ 0.50 m : bleu
- ✓ 1 m : jaune
- ✓ 1.5 m : rouge
- ✓ 2 m : vert



□ Atelier 6 – Lancer précis

Atelier « découverte »

Objectif : Lancer le plus d'objets possibles sur un temps court (10 à 15 secondes) dans différents cerceaux (taille et distance).

Les élèves tireront au sort une carte qui déterminera la couleur du cerceau à atteindre.

