

Rencontre Régionale USEP Ile de France
A l'USEP, l'Athlé, ça se vie !
« en route vers les Jeux »



Généralités

- ⇒ **Horaires** : 11 h 00 – 16 h 30
- ⇒ **Ramassage** : Prise en charge à partir de 10 h 00 (pour la Seine et Marne)
- ⇒ **Trame horaire** :
- **10 h 30 – 11 h** : accueil des classes selon leur ordre d'arrivée.
 - **11 h** : rassemblement de tous les participants puis rappel sur le déroulement de la journée.
 - **11 h 10 – 12 h 30** : Participation aux ateliers → on fera les 4 ou 5 premières rotations.
 - **12 h 30 – 13 h 40** : pause déjeuner (**PREVOIR LE PIQUE NIQUE**).
 - **13 h 40** : rassemblement de tous les participants. Mise en place de l'atelier
 - **13 h 50 – 14 h 15** : Participation aux ateliers → on fera les 5 ou 6 dernières rotations
 - **14 h 15 – 16 h** : fin des rencontres, rangement du matériel
 - **16 h – 16 h 15** : bilan de la journée
 - **16 h 30** : départ **IMPERATIF** des bus
 -
- ⇒ **Ne soyez pas surpris du nombre de classes. Il y aura une deux rencontres en parallèle : une rencontre A et une rencontre B.**

USEP ILE DE FRANCE

Siège social : 167 boulevard de la Villette 75010 PARIS

Tél : _ _ _ _ _

Mail : ligue.usep.idf@gmail.com

<https://iledefrance.comite.usep.org/>

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Liste des classes participantes

Dép.	Ville	Ecole/Enseignant	Niveau	Effectif classe	Nb Equipes
75					
75					
77					
77					
78					
78					
91					
91					
92					
92					
93					
93					
94					
94					

Organisation de la journée

1. Déroulement de la journée :

Chaque enseignant aura réparti ses élèves en équipe en tenant compte du tableau ci-dessus (pensez à mixer vos équipes !!).

Si votre effectif de classe venait à changer, vous voudrez bien conserver le nombre d'équipes indiqué dans ce document. **Ceci est indispensable au bon déroulement de la rencontre.**

2. Organisation des confrontations sur chaque jeu :

Ce document vous présente le déroulement de la journée et l'ordre des confrontations ; les équipes se rencontrent toujours par 2 dans une opposition directe. L'adversaire change d'un jeu à l'autre (il peut s'agir d'une équipe de la même classe ou bien encore de la même école ou pas).

Ce tableau est à confier à chaque responsable de chaque atelier (surlignez la colonne correspondant à l'atelier qu'il a en charge ; cela lui permettra d'identifier les équipes qui doivent venir jouer et à quel moment).

3. Inventaire du matériel et prise en charge du matériel et des ateliers :

Les enseignants et/ou adultes accompagnateurs seront responsables d'un ou plusieurs ateliers (selon le nombre de classes engagées sur la rencontre) et **cette responsabilité comprend la prise en charge tant sur le plan matériel que sur le plan de l'animation.** Si vous confiez des ateliers à des accompagnateurs, veillez à les mettre sur un atelier facile à découvrir, à gérer et pour cela vous leur proposerez de le prendre en charge à 2 (veillez rester sur votre atelier lorsque vous êtes responsable et pour les accompagnateurs, ne quittez pas les ateliers tant que le signal n'a pas retenti !!). Toutefois, vous pouvez aussi inviter les accompagnateurs à participer aux ateliers lors des séances d'EPS à l'école.

4. Feuille de route de l'équipe :

Chaque équipe a sa feuille de route. **Celle-ci sera distribuée par l'organisateur le jour de la rencontre** mais elle a été utilisée en classe avant la rencontre.

Chaque équipe a ainsi les jeux auxquels elle va participer tout au long de la journée (dans l'ordre). Au bas de la feuille : quelques consignes à respecter par chaque équipe.

Rotations pour la rencontre

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Saut de haies	Lancer loin	Course à la rencontre	Vider la caisse	Trott' USEP	le lancer d'adresse	Course d'obstacles	Béret collectif	Saut en Longueur	l'épervier foulard
R1	1/20	2/11	3/12	4/13	5/14	6/15	7/16	8/17	9/18	10/19
R2	2/19	3/20	4/11	5/12	6/13	7/14	8/15	9/16	10/17	1/18
R3	3/18	4/19	5/20	6/11	7/12	8/13	9/14	10/15	1/16	2/17
R4	4/17	5/18	6/19	7/20	8/11	9/12	10/13	1/14	2/15	3/16
repas.....repas.....repas										
R5	5/16	6/17	7/18	8/19	9/20	10/11	1/12	2/13	3/14	4/15
R6	6/15	7/16	8/17	9/18	10/19	1/20	2/11	3/12	4/13	5/14
R7	7/14	8/15	9/16	10/17	1/18	2/19	3/20	4/11	5/12	6/13
R8	8/13	9/14	10/15	1/16	2/17	3/18	4/19	5/20	6/11	7/12
R9	9/12	10/13	1/14	2/15	3/16	4/17	5/18	6/19	7/20	8/11
R10	10/11	1/12	2/13	3/14	4/15	5/16	6/17	7/18	8/19	9/20
Rangement, remise des diplômes et retour										

Chaque classe ou chaque département apporte le matériel pour les ateliers dont il a la charge.

Nom de l'atelier	Personnes responsables (prévoir le matériel) A	Personnes responsables (prévoir le matériel) B
1- Saut de haies		
2- Lancer loin		
3- Course à la rencontre		
4- Vider la caisse		
5- Trott'USEP		
6- Lancer d'adresse		
7- Course d'obstacles		
8- Béret collectif		
9- Multi bonds et Saut en longueur		
10- Epervier foulard		