

<p>Journée du Sport Scolaire / Liaison CM2 – 6^{ème} Mardi 16 Septembre 2014 Complexe Sportif Nelson MANDELA / Saint-Pierre</p>

OBJECTIFS :

- Rechercher une continuité dans le parcours de l'élève entre l'école et le collège.
- Permettre aux élèves des différentes écoles du réseau ECLAIR de se rencontrer et de découvrir le collège Terre Sainte et ses infrastructures.
- Découvrir des activités physiques et sportives pratiquées et programmées au cours de la scolarité et à l'association sportive du collège de façon ludique et éducative.
- L'ESPRIT dans lequel doivent se dérouler ces rencontres est capital : il s'agit de faire découvrir aux élèves le plaisir de jouer, dans le respect des règles, dans la bonne humeur et la convivialité, sans recherche de performance.

ACTIVITES retenues :

- 1) Athlétisme - référent : Julien CASTEX
 - 2) Basketball - référent : Guillaume DELMAS
 - 3) Escalade - référent : Bertrand BOISGONTIER Jean-Philippe TEYSSÉDRE
 - 4) Football - référent : Laurent BATTISTUTTA
 - 5) Rugby - référent : Romuald JONO
 - 6) Sports de raquette - référent : Sophie IPPOLITO et Agnès GUILLON
 - 7) Escalade 2 - référent : Anne-Laure MARCHAL
- ACCUEIL des élèves et des enseignants dans les gradins : Sophie IPPOLITO

ORGANISATION :

- Capacité d'accueil limitée à **42 équipes** (composées de 6 à 10 joueurs) réparties en 7 groupes de 6 équipes.
- Equipes mixtes et homogènes entre elles (pas de groupes de niveau).
- 8 classes de CM2 sont prévues (Albany 2 / Brassens 1 / Camus 2 / Prévert 2) Chaque classe divisera son effectif en 3 équipes (soit un total de 21 ou 22 équipes). Chaque classe aura un accompagnateur adulte par équipe (soit 3 accompagnateurs par classe). Prévoir une couleur de Tee-shirts ou des chasubles pour chaque équipe. Prévoir un pique nique ou panier repas pour le midi.
- 7 classes de 6^{ème}, 3 équipes par classe (2 équipes seulement pour la 6^{ème} SEGPA) soit un total de 20 équipes, une couleur de Tee-shirts (ou chasubles) par équipe.
- Circuit à la journée où chaque équipe va tourner sur les 7 activités en rencontrant des équipes différentes à chaque rotation : 4 ateliers le matin et 3 l'après-midi.
 - Changement d'activité (rotation) toutes les 40 minutes + 10 minutes pour arriver au nouvel atelier.
 - Chaque équipe aura un sens de rotation différent (bien repérer les lieux des différentes activités sur le plan du site).
 - Un responsable adulte suivra chaque équipe dans ses rotations.
- Aucun classement ne sera établi, seulement des décomptes de points dans les formules de jeu proposées.

HORAIRES :

8H30 9H :	Accueil des équipes	12H10 12H50 :	Pique nique sur le stade
9H 9H40 :	Atelier 1	13H 13H40 :	Atelier 5
9H50 10H30 :	Atelier 2	13H50 14H30 :	Atelier 6
10H40 11H20 :	Atelier 3	14H40 15H20 :	Atelier 7
11H30 12H10 :	Atelier 4	15H30 :	Fin de la journée

REPAS : Le repas du midi doit être prévu individuellement (voir avec le service restauration pour les demi-pensionnaires). Les élèves ne seront pas autorisés à sortir de l'enceinte du stade et restent sous la responsabilité des accompagnateurs pendant la pause.

Descriptif des ateliers (*propositions qui pourront être adaptées en fonction des professeurs*) :

ATELIER ATHLETISME

3 à 5 ateliers (au choix de l'enseignant rotation toutes les 8 à 12 minutes) avec un jeune officiel (élève du collège en 5° 4° ou 3°) à chaque atelier annonçant les points validés par les athlètes.

But : marquer le maximum de points à chaque atelier en allant le plus loin possible

Plot bleu : 1 point

Plot blanc : 2 points

Plot rouge : 3 points

Plot jaune : 4 points

Cône orange : 5 points

Ateliers au choix :

- 1) Aller le plus loin possible en 6 secondes (1^{er} plot blanc à 28m puis tous les 3m)
- 2) Lancer en rotation (cerceau lesté)
- 3) Saut en longueur
- 4) Aller le plus loin possible en 6 secondes avec franchissement d'obstacles (rivières avec 2 lattes ou lattes sur cônes ...)
- 5) Lancer bras cassé (vortex)
- 6) Pentabond : aller le plus loin possible en 5 bonds

ATELIER BASKETBALL

Matches avec des effectifs réduits (à définir... exemple : 3 joueurs remplacés par 3 joueurs différents à la mi-temps).

2 poules de 3 équipes. Matches arbitrés par 4 jeunes officiels formés à l'AS Basketball du collège.

ATELIER ESCALADE 1

Concours de Blocs (ou traversées) : 6 blocs à grimper et désescalader (prise de départ – d'arrivée en haut de bloc – puis retour à la prise de départ). Possibilité d'interdire une ou plusieurs prise(s) dès que tous les élèves sont passés une fois ...

Instaurer le rôle de pareur.

Organisation : Les élèves de la même équipe passent les uns après les autres sur le bloc (pareur > grimpeur > attente) et marquent 1 point par bloc sorti et désescaladé.

Un jeune officiel suit une équipe (élève du collège en 5° - 4° ou 3°) et se charge de comptabiliser les points et de faire évoluer le bloc (prises interdites ...).

ATELIER FOOTBALL

Matches avec des effectifs réduits (à définir... exemple : 3 joueurs remplacés par 3 joueurs différents à la mi-temps) sur un terrain réduit (petits buts sans gardien).

2 poules de 3 équipes. Matches arbitrés par 4 jeunes officiels formés à l'AS Football du collège.

ATELIER Sports de Raquette

Découverte de l'activité et initiation au Badminton (Gymnase – 3 équipes) et au Tennis (3 équipes).

ATELIER RUGBY

Rotation sur 3 ateliers : échauffent musculaire et articulaire et explication des règles essentielles + 3 rotations de 10 à 12 minutes (défense : ceinturé debout).

- 3 contre 1 + 1 + 1 (1 défenseur par zone) constitution de trios de joueurs (rapport de force équitable). Comportements attendus : le porteur de balle doit avancer (course droite) ou passer en fonction du placement du défenseur / le soutien doit prendre la balle avec de la vitesse (placement en profondeur) et s'adapter à l'initiative du porteur de balle. 0 point si perte de balle en 1^{ère} zone / 2 points si perte de balle en 2^{ème} zone / 3 points en zone 3 / 5 points pour l'essai.
- 3 contre 3 (défenseurs en retard) constitution de trios de joueurs (rapport de force équitable). Comportements visés : le porteur de balle doit avancer (course droite) ou passer en fonction du placement du défenseur / le soutien doit prendre la balle avec de la vitesse (placement en profondeur) et s'adapter à l'initiative du porteur de balle. 0 point si perte de balle en 1^{ère} zone / 2 points si perte de balle en 2^{ème} zone / 3 points en zone 3 / 5 points pour l'essai.
- Opposition 5 contre 5 (équipes homogènes rapport de force équitable) comportement visé : faire avancer collectivement la balle vers l'en-but en respectant les règles essentielles (hors jeu – en avant...) pour aller marquer.

Ateliers animés par 9 jeunes officiels certifiés formés au sein de la section rugby de l'association sportive du collège.

ATELIER ESCALADE 2

Chaque équipe sur 1 voie (équipée corde – baudriers ...), sur chaque voie un assureur expert (élève du collège) – départs alignés : 1^{er} à sortir la voie marque 6 points – 2^{ème} : 5 points... – 6^{ème} : 1 point. Changement de voie et de grimpeur à chaque passage. But pour chaque équipe, marquer le plus de points possible.

Voici un exemple de feuille de route ci-dessous :

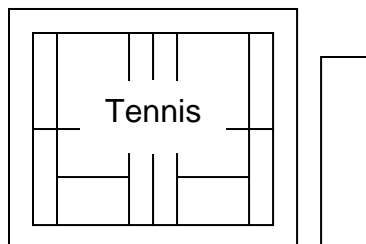
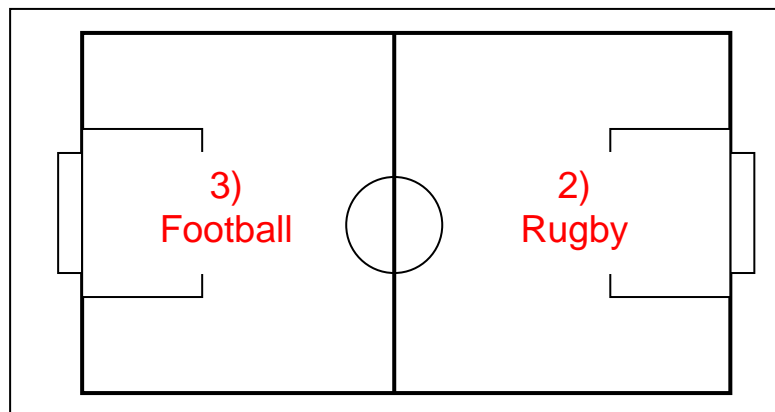
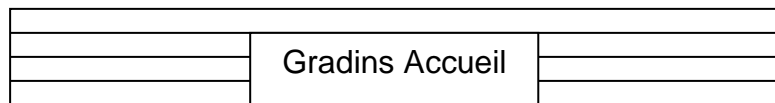
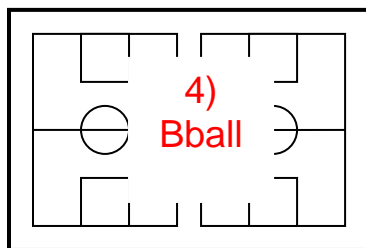
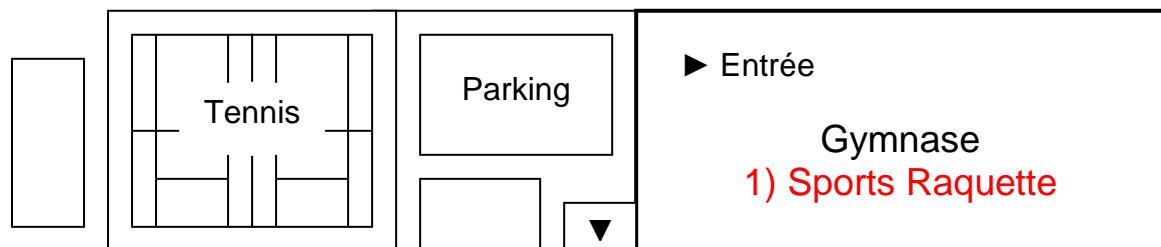
FEUILLE DE ROUTE

Equipe 1

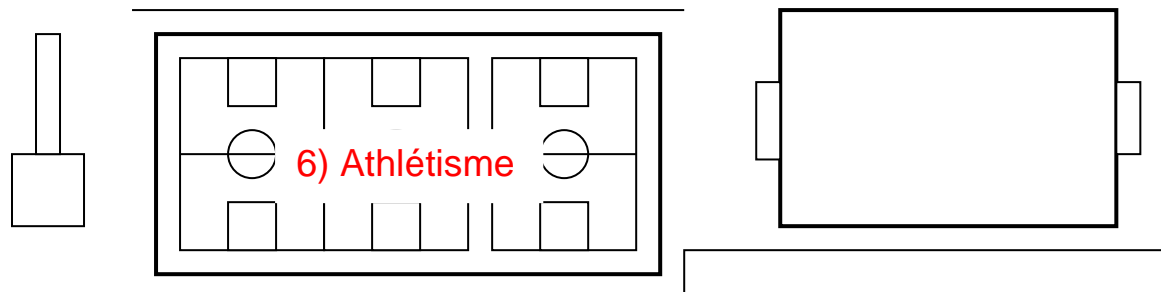
8H30 Accueil des équipes dans les gradins du stade de Football (sous le gymnase) et remise de la feuille de route

9H 9H40	Basketball 4)	12H10 12H50 :	Pique nique
9H50 10H30	Football 3)	13H 13H40 :	Bad / Tennis 1)
10H40 11H20	Escalade 5)	13H50 14H30 :	Rugby 2)
11H30 12H10	Athlétisme 6)	14H40 15H20 :	Escalade 2 7)
		15H30 :	Fin de la journée

PLAN du complexe Nelson Mandela :



5) 7)
Esca-
Lade
Mur du
Lycée



▼ Accès
Collège