**DEROULEMENT DE LA JOURNEE**

* Arrivé sur site : 9h15
* Démarrage des activités : 9h30

**LIEUX D'ACTIVITES ET ORGANISATION**

**LIEU D'ACTIVITE :**

**Site principal : Plaine des sports.**

**Espaces dédiés :**

* Gymnase Minssieux.
* Préau sportif avec l'anneau autour.
* Terrain synthétique de football.

**PIQUE-NIQUE :**

**Offert par :** la cantine de la Ville / ou retour à l’école pour manger à la cantine et autre… (à définir)

**Modalités :**

* Le repas sera distribué à tous les participants à l'heure prévue.
* Prévoir une zone couverte pour le confort des élèves.

**Date de la manifestation à définir**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activités****Horaires** | **Lancer de précision**  | **Course de vitesse**  | **Sauts ludiques (en longueur sur des tapis/cerceau)** | **Biathlon (course et tir de carabine/ tir à l’arc ventouse)** |
| 09h30 – 10h30 | CP/CE1 | CP/CE1 | CP/CE1 |  |
| 10h30 – 11h30 | CE2 | CE2 | CE2 |  |
| 12h – 13h30 | Pause (pique -nique) | Pause (pique -nique) | Pause (pique -nique) | Pause (pique -nique) |
| 14h – 15h |  | CM1 – CM2 |  | CM1 – CM2 |
| 15h – 16h |  | CM1 – CM2 |  | CM1 – CM2 |

**16h15 : Retour des classes après rangement du matériel sportif.**

**LANCER DE PRECISION**

**OBJECTIF :**

Lancer le plus loin possible.

**BUT DU JEU :**

Lancer avec précision dans la zone la plus éloignée pour inscrire le plus de points.

**MATERIELS :**

* Poids lestés
* Vortex
* Plots
* Coupelles

**CONSIGNES :**

* Au signal, tous les élèves lancent leur engin dans l’aire de lancer.
* Chaque élève a droit à 2 lancers au plus.
* Avant de partir chercher leur engin, chaque lanceur attends le signal de l’enseignant qui s’occupe de l’activité.
* Les enfants vont ensuite chercher leurs vortex ensemble et comptent leurs points comme suit : 5 points pour la zone la plus lointaine puis 4, 3, 2 et 1 points pour les zones les plus proches.
* Les engins se lancent seulement dans un sens, JAMAIS DANS L’AUTRE
* L’élève qui aura marqué le plus de points à la fin de l’exercice gagne le jeu.

**COURSE DE VITESSE**

**OBJECTIF :**

Courir le plus vite possible sur une distance de 40 mètres tout en marquant des points en fonction des zones atteintes.

**BUT DU JEU :**

Atteindre la zone la plus éloignée pour marquer un maximum de points tout en respectant le signal de départ.

**MATÉRIELS :**

* Plots pour délimiter les zones (tous les 8 mètres)
* Coupelles pour matérialiser les lignes des zones
* Chronomètre et sifflet

**CONSIGNES :**

* Aire de jeu : une ligne droite de 40 mètres, divisée en 5 zones de 8 mètres chacune.
* Chaque zone rapporte des points :
* 0-8 m : 1 point
* 8-16 m : 2 points
* 16-24 m : 3 points
* 24-32 m : 4 points
* 32-40 m : 5 points
* Déroulement du jeu :
* Les enfants se placent sur la ligne de départ.
* Au signal de l’enseignant, ils courent le plus vite possible vers l’aire de jeu.
* Les points sont attribués en fonction de la zone atteinte.
* Si un enfant dépasse la limite des 40 mètres, il ne marque pas de points pour ce tour.
* Après chaque course, les enfants reviennent au point de départ en marchant pour éviter les collisions.
* Durée du temps imparti :
* Le temps peut varier en fonction du niveau des enfants :
* 5-7 secondes pour des enfants plus jeunes ou moins rapides.
* 4-5 secondes pour des enfants plus âgés ou rapides.
* Il est possible d’augmenter ou diminuer le temps après chaque tour pour complexifier le jeu.

**SAUTS LUDIQUES (EN LONGUEUR SUR DES TAPIS/CERCEAU)**

**OBJECTIF :**
Réaliser un saut en longueur et atteindre une zone définie.

**BUT DU JEU :**

Sauter le plus loin possible pour gagner plus de points.

**MATÉRIELS :**

* Tapis de gymnastique ou cerceaux alignés
* Plots ou coupelles pour marquer les zones

**CONSIGNES :**

* Chaque enfant part d’une ligne de départ et effectue un saut en longueur.
* Les zones d'atterrissage sont délimitées par les tapis ou les cerceaux :
* Zone la plus proche : 1 point
* Zone intermédiaire : 2 points
* Zone la plus lointaine : 3 points
* L’enfant doit s'arrêter dans la zone pour valider ses points.
* Après le saut, ils reviennent au départ en marchant pour laisser la place au suivant.

**Biathlon (course et tir de carabine/ tir à l’arc ventouse)**

**OBJECTIF :**
Allier vitesse et précision en courant 50 mètres puis en réussissant un tir sur cible.

**BUT DU JEU :**

Le gagnant est l’équipe avec le plus de points après tous les passages !

**MATÉRIELS :**

* 6 postes de tir (carabines laser ou arcs avec ventouses)
* Cibles adaptées
* 1 témoin par équipe
* Des plots pour la délimitation de l’espace de jeu
* Chronométrage et fiche des scores

**CONSIGNES :**

* Les équipes se placent en relais derrière la ligne de départ.

**Déroulement :**

* Les 6 premiers coureurs effectuent une course de 50 mètres jusqu’au poste de tir.
* Une fois sur place, il réalise un tir (2 flèches ou tirs par passage).
* Chaque tir réussi rapporte 1 point à l'équipe.
* Si un tir est manqué, une petite pénalité peut être ajoutée (ex. : refaire une mini-boucle de 10 m).
* Après son tir, le coureur revient en courant et passe le témoin au suivant.
* Le jeu continue jusqu’à ce que tous les membres de l’équipe aient participé.

**ROLE DE L’INTERVENANT DU SERVICE DES SPORTS :**

1. **Préparation du matériel :**
* Apporter tout le matériel nécessaire (carabines laser / arcs ventouses, cibles, témoins, plots, tapis, etc.).
* Installer les postes de tir, les cibles, les zones de course, et les espaces d’attente pour chaque équipe.
1. **Organisation des rotations :**
* Diviser les élèves en équipes et expliquer le déroulement général.
* Annoncer les changements de rotation.
* Mettre en place un système de rotation par équipe (15 minutes par atelier avec 5 min d’explication).
* Guider les élèves vers leur prochain atelier.
1. **Encadrement général :**
* Superviser l’ensemble de l’activité pour assurer le bon déroulement.
* Veiller à la sécurité des élèves sur les postes de tir et la zone de course.
1. **Dynamisation de l’activité :**
* Donner les consignes globales et rappeler les règles du jeu.
* Encourager les élèves et maintenir une ambiance positive et ludique.

**ROLE DES ENSEIGNANTES :**

1. **Prise en charge des ateliers spécifiques :**
* Chaque enseignante se positionne sur un atelier de son choix.
* Faire des équipes de 6 élèves par classes.
* Guider les élèves dans l’exécution des consignes.
1. **Accompagnement et suivi :**
* Encourager les élèves à participer activement.
* Veiller à ce que chacun reste dans son rôle et respecte les consignes de sécurité.
1. **Remplissage des fiches de scores :**
* Prévoir une fiche de score pour chaque équipe.
* Noter les points obtenus par chaque élève ou équipe après chaque passage.
* Valider les scores à la fin de chaque rotation.
1. **Coordination avec l’intervenant :**
* Aider pour le changement de rotations et la gestion du temps.
* Aider à résoudre les petits problèmes (élève en difficulté, incompréhension des règles, etc.).

**FORMATION DES EQUIPES :**

* Total : 4 équipes environs par classe.
* Répartissez les élèves en équipes mixtes.
* Chaque équipe comporte 5 ou 6 ou 7 élèves en fonction du nombre d’élèves par classe.

**ORGANISATION DES ACTIVITES**

1. **Activité 1 : Lancer de précision**
* Installez 4 zones de lancer alignées.
* Chaque zone est attribuée à une équipe.

**Déroulement :**

* Les élèves lancent un engin (balle, poids, vortex) dans la zone cible.
* Fixez un nombre de lancers par élève (exemple : 2) et attribuez des points pour chaque réussite.
* Temps estimé : 3 minutes par passage, enchaîné avec une rotation interne pour que tous les membres de l’équipe lancent.
1. **Activité 2 : Course de vitesse**
* Il y aura 4 couloirs parallèles.
* Chaque couloir est attribué à une équipe.

**Déroulement :**

* Sprints individuels : chaque élève court une distance définie et s’arrête au coup du sifflet.
* Objectif de temps à définir en fonction du niveau des élèves (voir atelier vitesse).
1. **Activité 3 : Sauts ludiques**

**Installation :**

* Mettre en place 4 zones de saut alignées.
* Chaque zone est attribuée à une équipe.

**Déroulement :**

* Chaque élève effectue un saut dans sa zone.
* Temps estimé : 3 minutes par passage, avec rotation interne dans chaque équipe.
1. **Activité 4 : Biathlon**

**Installation :**

* Préparez 6 couloirs ou zones parallèles, un pour chaque équipe.
* Délimitez un parcours de course et installez une zone par équipe pour le tir de précision.

**Déroulement :**

* Course : Les élèves courent une distance définie (50 m).
* Tir de précision : À l’arrivée, ils tirent pour toucher la cible.
* Une rotation par équipe s’effectue pour permettre à chaque élève de participer.
1. **Rotation des activités** (pour les CP-CE1 et CE2)
* Divisez le temps en deux périodes de 15 minutes.

**Première période :**

* 4 équipes participent au lancer de précision.
* 4 équipes participent à la course de vitesse.
* 4 équipes participent aux sauts ludiques.

**Deuxième période :**

* Les équipes changent d’activité (lancer ↔ course ↔ saut).

**Pour les CM1 et CM2**

* Faire des équipes de 5, 6 ou 7 élèves par classe.
* Le temps de jeu sera divisé en 25 min par activité, avec 5min pour le temps d’explication des activités.
* 6 équipes participent à la course de vitesse et 6 autres au biathlon.
* Les équipes changent ensuite d’activité à la fin du temps.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Matériel** | **Quantité** | **Prix unitaire TTC****(€)** | **Total TTC (€) (source : Casal sport)** | **Commentaire** |
| **Lancer** | Poids lestés | 6 | 16.79 | 100.74 | Déjà disponible |
|  | Vortex | 6 | 14.34 | 86.04 | Déjà disponible |
|  | Plots  | 20 | 4.20 | 84 | Déjà disponible |
|  | Coupelles | 40 | 31.5 | 31.5 | Déjà disponible |
| **Course de vitesse** | Chronomètre | 1 | 16.14 | 16.14 | Déjà disponible |
|  | Sifflet  | 1 | 6.25 | 6.25 | Déjà disponible |
| **Saut** | Tapis plat | 4 | 125.10 | 500.4 | À emprunter  |
|  | Cerceaux  | 10 | 5.75 | 57.5 | Déjà disponible |
| **Biathlon** | Kits carabines laser(location) | 6 | 100 | 600 | 3 jours de location |
|  | Témoins de course | 4 | 15.66 | 15.66 | Déjà disponible |
| Total matériel |  | - | - | 1 498.23 |  |

**MOYENS FINANCIER**

**NOTES IMPORTANTES :**

* **Matériel disponible** : La majorité du matériel, sauf les carabines laser, est déjà en stock.
* **Location** : Les 6 carabines laser sont prévues pour une location de 1 semaine, au prix de 600 €.
* **Impressions** : Les fiches de score sont peu coûteuses et peuvent être imprimées en interne.

**MOYENS HUMAIN**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Détail** | **Quantité** | **Durée(h)** | **Coût horaire (€)** | **Total (€)** | **Commentaire** |
| **Intervenant Ville** | Préparation et écriture du projet | 1 | 10 | 15,00 | 150,00 | Travail préalable |
|  | Mise en place et encadrement | 1 | 20 | 15,00 | 300,00 | 20 heures réparties sur plusieurs journées |
|  | **Sous-total Intervenant Ville** |  |  |  | **450,00** |  |
| **Enseignants** | Participation des enseignants | 25 | 6 | 12,00 | 0,00 | Travail bénévole (valeur estimée : 1 800 €) |
|  | **Sous-total Enseignants** |  |  |  | **0,00** | Apport en nature (travail bénévole) |
| Total général  |  | - | - | - | 900,00 |  |

**DETAILS ET REMARQUES :**

* **Intervenant de la Ville :** 30 heures au total, réparties entre 10 heures pour la préparation du projet et 20 heures pour la mise en place et l’encadrement le jour J.
* **Enseignants :** Bien que leur implication soit bénévole, leur participation représente une valeur estimée de 1 800 € (25 enseignants × 6 heures × 12 €/h).
* **Matériel :** Coût détaillé précédemment (1 498.23 €).
* **Coût total budgétaire :** Le coût effectif est 2 398.23€.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Nombre de personnes**  | **Coût par personne (€)** | **Coût total (€)** |
| **Elèves**  | 610  | 5 | 3050 |
| **Enseignants et intervenant** | 30 | 5 | 150  |
| **Total** | 640 | - | 3200 |

**Restauration**

**Remarque :** Le coût total des repas pour l'événement s'élève à **3200 €**.

|  |
| --- |
| **FICHE DE SCORE PAR EQUIPE** |
| **Nom de l’équipe : Activité1 : Activité2 :** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elève n°** | **Nom de l’élève** | **Score de l’activité 1** | **Score de l’activité 2** | **Total de point de l’élève** |
| **1** |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |
| **6** |  |  |  |  |
| **Total de points par équipe** |  |  |  |  |

**TERRAIN SYNTHETIQUE**

**Lancer**

**Et**

**Biathlon**

ANNEAU DU PREAU

Vitesse de précision



**PREAU SPORTIF**

**Saut**

**GYMNASE MINSSIEUX**

**Vestiaires et salles de sport**