

Organisation des olympiades du 14 juin 2022 :

Organisation de la journée :

9h-10h	Accueil des élèves, constitution des équipes (les équipes auront été faites au préalable par les enseignants responsables), explication de la feuille de route, explication du déroulé de la journée.
10h-12h	Epreuves (4 épreuves sur la matinée)
12h-13h30	Pique-nique sur place
13h30-15h30	Epreuves (4 épreuves sur l'après midi)
15h30-16h30	Annnonce des résultats et remise des prix, goûter.

➤ Logistique :

Le groupe d'élève reste 30 minutes par atelier. Pendant ces 30 minutes : consignes, épreuve, résultats, rotation.

Chaque atelier est géré par un adulte référent et « épaulé » par des élèves référents de l'AS du collège.

32 équipes prévues qui seront réparties sur 8 ateliers différents (les ateliers sont doublés pour éviter un effectif trop important). Chaque groupe passera sur les 8 ateliers sur l'ensemble de la journée.

Les équipes sont constituées d'élèves de CM2 (issus des différentes écoles) et de sixièmes.

Les équipes marquent des points en fonction du résultat de l'équipe sur l'atelier et non par rapport au meilleur résultat d'un individu. Tous les élèves de l'équipe apportent leur pierre à l'édifice.

Les valeurs de l'olympisme retenues : Amitiés, Respect, Excellence.

Des points de fair-play pourront être accordés et à l'inverse des malus pourront être distribués aux équipes selon leur état d'esprit et leur attitude durant l'olympiade.

8 Ateliers retenus :

1)Parcours relais motricité avec franchissement :

Objectif : Courir en équipe et franchir des obstacles afin de faire gagner son relais.

But : En équipe, réaliser un parcours varié jalonné d'obstacles et donner le relais à ses camarades pour obtenir en équipe la meilleure performance.

Consignes : Tous les membres de l'équipe réalisent le parcours en relais. Ils se placent les uns derrière les autres et colonne et partent à tour de rôle lorsque le passage de relais est effectué. Ils doivent réaliser un parcours d'obstacles (slalom, franchissement de haies et d'obstacles). Plus le relais est réalisé rapidement, plus le nombre de points marqué par l'équipe est élevé.

2) Pentabond :

Objectif : Sauter loin

But : Sauter le plus loin possible de manière individuelle pour avoir la plus grande distance possible en équipe.

Consignes : Suite à une prise d'élan, l'élève effectue 5 bonds en cherchant à aller le plus loin possible. La longueur retenue est la longueur réalisée par l'élève à la pose du sixième appui. Cumul des longueurs. En fonction de la longueur totale réalisée par l'équipe, celle-ci se voit attribuée un nombre de points.

Matériel : Plots, lattes en plastique, décimètre

3) Lancer de précision avec vortex :

Objectif : Lancer Précis

But : Marquer le plus de points possible en atteignant des zones définies en lançant le vortex à tour de rôle.

Consignes : Tous les membres de l'équipe lancent à tour de rôle le vortex en cherchant à atteindre des zones définies par des cerceaux. Chaque zone atteinte rapporte un nombre de points (plus ou moins important en fonction de la taille du cerceau ou de la distance). Prise en compte du nombre total de points marqué par l'équipe.

Matériel : Cerceaux, vortex (au moins 6 : 3 par équipe), plots

4) Lancer de performance avec vortex :

Objectif : Lancer loin

But : Lancer le plus loin possible pour avoir la plus grande distance de lancer cumulée en équipe.

Consignes : Tous les membres de l'équipe lancent à tour de rôle le vortex. On retient la meilleure performance de chacun des élèves que l'on cumule pour obtenir la distance parcourue. En fonction de la distance totale réalisée par les élèves, des points seront attribués à l'équipe.

Matériel : Vortex, plots, coupelles, décimètre

5) Saut en hauteur :

Objectif : Sauter haut

But : Sauter le plus haut possible pour avoir la plus grande hauteur cumulée par équipe.

Consignes : Tous les élèves vont sauter à tour de rôle le plus haut possible en touchant le mur. La détente verticale se fait sans élan. Cumul de toutes les détentes sèches de l'équipe. En fonction de la hauteur totale, des points seront attribués à l'équipe.

Matériel : mètre, graduer le mur

6) Situation de tchoukball

Objectif : Initiation au tchoukball. Lancer précisément sur un trampoline.

But : Lancer une balle sur un trampoline et empêcher l'adversaire de récupérer cette balle de volée.

Consignes : Les élèves de chaque équipe s'affrontent lors de duels. Le duel consiste à lancer la balle de tchoukball sur le trampoline et empêcher l'adversaire de la récupérer de volée. Si la balle tombe au

sol, un point est marqué. Chaque duel gagné permet à l'équipe de marquer un nombre de points. Le nombre de manches par duel sera décidé sur place.

Matériel : Des trampolines de tchoukball, des ballons en mousse

7) Course en relais :

Objectif : Courir la plus grande distance possible

But : En relais, réaliser la plus grande distance possible, sur un temps donné.

Consignes : Pendant un temps donné, réaliser la plus grande distance possible par équipe. La course s'effectue en relais. Un coureur doit obligatoirement donner le relais à l'issue de son tour. Plus la distance parcourue par l'équipe est grande, plus le nombre de points attribués à l'équipe est important.

Matériel : Plots, coupelles, chronomètre.

8) Parcours multi-ballons : Rugby/Handball/Basket/Ultimate.

Objectif : Suivre les règles de chaque activité et parcourir chaque course le plus vite possible en équipe

But : En relais, réaliser chaque parcours en équipe et faire parcourir le ballon ou le disque le plus vite possible en suivant les règles de chaque sport.

Consignes : Au sein de l'équipe, faire 4 équipes. Les 4 équipes doivent passer sur les 4 activités (respect des règles de l'activité proposée). Réaliser le parcours le plus vite possible. Un malus de temps peut être accordé si une erreur est commise sur le parcours. Le chronomètre retenu sera le moins bon de l'équipe. Un certain nombre de points est accordé selon le temps réalisé dans chaque activité.

Matériel : Plots, ballons