



100 pour 100 défis (Présentation)

Introduction

Les différents documents qui sont mis à disposition dans ce dossier, doivent permettre aux équipes enseignantes de préparer cette grande manifestation sportive avec une certaine facilité mais également une grande souplesse. Il s'agit de propositions que chaque école, chaque secteur, devra s'appropriier, modifier et/ou compléter selon ses besoins. C'est pourquoi, la plupart des documents sont disponibles en fichiers Word et sont donc modifiables.

"100 pour 100 défis" vous est proposé dans la semaine du **4 au 8 avril**. Cependant, il est possible de différer cette manifestation à une autre date.

Objectifs

- Proposer une grande manifestation sportive ouverte à toutes les écoles du département, qu'elles soient adhérentes ou non de l'UGSEL.
- Partager et permettre aux divers acteurs de l'école (enfants, enseignants, parents et partenaires locaux) de vivre ensemble un temps réel de "rencontre".
- Concrétiser des apprentissages développés dans le cadre d'un projet EPS ciblant des compétences et des savoirs variés chez l'enfant.
- Célébrer le centenaire de l'UGSEL afin de rendre hommage à toutes les personnes qui contribuent ou ont contribué à développer la pratique de l'EPS au sein des établissements scolaires.

Contenu des ateliers sportifs :

Dans chaque cycle, vous trouverez cinq jeux traditionnels qui ont été plus ou moins adaptés mais qui, pour la plupart, font partie du patrimoine scolaire. Exemples : l'horloge, le bétet, les déménageurs, etc.

Cinq autres ateliers à dominante athlétique ont été retenus et permettront aux enseignants de travailler autour des fondamentaux : courir, sauter, lancer. Comme il est précisé ci-dessus, il nous semble important de développer ces apprentissages dans les périodes qui précèdent le jour de la rencontre sportive pour que celle-ci constitue un aboutissement et non pas une découverte pour les enfants.

(Des modules d'apprentissages en athlétisme sont disponibles pour chaque cycle sur le site de l'UGSEL : <http://www.ugsel49.fr/index3.htm>)

Composition des équipes

- Le principe de cette rencontre est de rassembler au moins deux écoles* d'un même secteur. Chaque secteur sera chargé de déterminer, en fonction des réalités locales (nombre d'élèves, installations sportives, espaces disponibles, etc.) le type et le nombre d'ateliers sportifs qu'il mettra en œuvre.
- Des équipes d'un même niveau, d'une dizaine d'élèves environ, vont disputer des matchs deux à deux. Toutes les équipes seront amenées à se rencontrer au moins une fois au cours de la manifestation. Ces équipes peuvent être constituées au sein de chaque école mais il est également possible de mélanger les élèves de différentes écoles, renforçant ainsi l'esprit de "rencontre".

(Une école seule peut participer)*

Principe des épreuves

- Pour chaque jeu collectif, une équipe est désignée vainqueur et pour chaque atelier individuel, les points remportés par les joueurs d'une même équipe sont additionnés afin de désigner une équipe gagnante et une équipe perdante.
- L'équipe vainqueur remportera une gommette verte alors que l'équipe perdante recevra une gommette rouge. En cas de match nul, l'équipe collera une gommette orange.
- De plus, afin d'éduquer les enfants à une pratique sportive respectueuse des autres et des règles, une gommette "fair-play" (couleur or) sera attribuée aux équipes dont le comportement répondra aux critères suivants :
 - ✓ Tous les joueurs de l'équipe se serrent la main à la fin de chaque rencontre.
 - ✓ L'équipe respecte les règles (pas de tricherie) et les décisions arbitrales sans aucune contestation.
 - ✓ Chaque joueur de l'équipe adopte un comportement respectueux de ses partenaires, des adversaires et des adultes auxquels il a à faire : pas de moquerie, pas de violence, pas d'agressivité verbale.
- Cette gommette sera attribuée par le responsable de l'atelier.
- Chaque équipe sera munie d'une "feuille de route" (voir doc.) sur laquelle seront collées les gommettes obtenues lors de chaque atelier. Cette feuille de route comporte les trois chiffres du nombre 100 dans lesquels seront collées les gommettes :
- Le 1 pour les gommettes du fair-play, le 1^e zéro pour les jeux collectifs et le 2^e zéro pour les épreuves individuelles.
- Nous ne proposons pas de classement final des équipes.

Le défi des 100

L'idée directrice est tout d'abord de rassembler une centaine d'écoles qui seront amenées à réaliser le défi des 100 : 100 écoles pour 100 défis.

But

L'ensemble des classes présentes à la manifestation doit effectuer, au minimum, 100 tours d'un parcours (adapté au niveau des enfants) ou 100 tours de piste d'un stade d'athlétisme en un temps réservé à ce défi.

Organisation

Selon le programme établi, une, deux ou plusieurs équipes, simultanément, devront parcourir, au minimum, un tour du parcours (balisé) ou de piste.

A chaque tour, l'équipe gagne un smiley (voir doc) qui sera collé sur l'un des trois chiffres du nombre 100 servant de support à ce défi.

A l'issue de la journée, les smiley collés devront recouvrir l'ensemble des trois chiffres.

Chaque équipe aura la possibilité d'effectuer plusieurs tours permettant ainsi de gagner et coller plusieurs smiley.

Variantes

Il est également possible de relever ce défi en relais, ou d'organiser un parrainage (un grand/un petit) au sein des équipes.

L'emplacement du support de ce défi des 100 doit être central sur le site de la rencontre afin qu'il serve de fil rouge à la manifestation et qu'il puisse rester visible lors des déplacements.

Matériel

Chronomètre, smiley, plots, rubalise, Panneau support "100" : contre-plaqué, tissu, mur, etc.

Responsabilités du défi des 100

Deux adultes seront chargés de la mise en œuvre de ce défi : l'un sera chargé de l'organisation de la course (départ, arrivée, comptage des tours) et l'autre de procéder au collage des smiley sur le panneau et de l'animation de l'atelier.