

LES OLYMPUCES, LES RENCONTRES DU RÉSEAU D'ÉCOLES MATERNELLES DE BAYONNE

Dans le cadre des actions du Réseau de réussite scolaire, les classes de grande section participent à un projet construit sur l'année finalisé par une demi-journée de rencontre sportive.

Depuis plusieurs années, le projet fédérateur du réseau de réussite scolaire (RSS) du réseau d'éducation prioritaire (REP) intègre des actions dans lesquelles l'EPS constitue un vecteur important.

Un projet sur l'année scolaire

Contribuer à la qualité de l'EPS

Chaque année, dans le cadre de la coordination du projet¹, les enseignants des classes impliquées² et le CPC-EPS déterminent une liste de 5 jeux que les élèves réaliseront le jour de la rencontre.

Le choix de ces jeux répond aux enjeux d'une programmation d'activité équilibrée permettant de diversifier les apprentissages au regard des capacités des enfants et des programmes scolaires. Ils visent donc des compétences motrices (déplacements, équilibre,

coordination, lancer-rattraper), des types d'activité (performance, coopération/opposition) et des modes de relation (individuel/collectif) différents.

On inscrit ainsi la perspective de rencontre dans les projets de classe en confortant la cohérence des programmations d'école en EPS et en offrant la possibilité de diversifier les activités support d'apprentissage. La mise à disposition de fiches de jeux et l'accompagnement des enseignants rendent effectifs cette volonté.

Renforcer le lien école-familles

Cet axe important du projet de RSS se concrétise par différentes actions. Tout au long de l'année, les activités de classe et les supports élaborés par les enseignants (fiches de jeu) font l'objet de traces des apprentissages (photos, dessin, dictées à l'adulte, etc.) et de communication aux familles. Puis, dans le cadre de l'organisation de la

rencontre, celles-ci sont invitées à être présentes, d'une part pour apprécier les capacités et acquisitions de leurs enfants dans un contexte festif, mais aussi pour participer à l'encadrement des ateliers: chaque école doit donc constituer « son équipe de parents » volontaires qui s'investiront pour le bon déroulement de la rencontre.

Développer la citoyenneté

Dans le cadre de la préparation de la rencontre, les enseignants apportent une attention particulière à la compréhension par les enfants des modalités de son déroulement. Ils doivent se projeter dans l'inconnu: un espace (le stade), des adultes différents, d'autres enfants, etc. Les apprentissages scolaires (connaissance des jeux, modalités de formation des équipes, déroulement d'un atelier, etc.) sont nécessaires pour que ce projet constitue un véritable temps d'apprentissage, la rencontre étant quant à

La rotation des équipes

	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5
1 ^{re} rotation	Équipe 1 / Équipe rouge	Équipe 2 / Équipe orange	Équipe 5 / Équipe bleue	Équipe 4 / Équipe verte	Équipe 3 / Équipe jaune
2 ^e rotation	Équipe 2 / Équipe bleue	Équipe 3 / Équipe rouge	Équipe 1 / Équipe verte	Équipe 5 / Équipe jaune	Équipe 4 / Équipe orange
3 ^e rotation	Équipe 3 / Équipe verte	Équipe 4 / Équipe bleue	Équipe 2 / Équipe jaune	Équipe 1 / Équipe orange	Équipe 5 / Équipe rouge
4 ^e rotation	Équipe 4 / Équipe jaune	Équipe 5 / Équipe verte	Équipe 3 / Équipe orange	Équipe 2 / Équipe rouge	Équipe 1 / Équipe Bleue
5 ^e rotation	Équipe 5 / Équipe orange	Équipe 1 / Équipe jaune	Équipe 4 / Équipe rouge	Équipe 3 / Équipe bleue	Équipe 2 / Équipe Verte

elle, l'occasion de mettre en œuvre les acquisitions dans un contexte différent, et donc, pour les adultes de les valider.

La rencontre

Elle se déroule sur une après-midi sur un stade. 10 équipes sont constituées mélangeant les élèves des 3 écoles (5 sont identifiées par une couleur et 5 autres par un chiffre de 1 à 5). Les 5 ateliers de jeux sont disposés en étoile sur le terrain du stade. Le sens de rotation des équipes (aiguille d'une montre pour les équipes « couleur », et sens inverse pour les équipes « nombre ») permet que chaque équipe rencontre un adversaire différent à chaque nouvel atelier (tableau). Chaque activité dure environ 15 minutes, et les parents d'élèves et les ATSEM de chaque école sont associés à leur mise en œuvre.

Le bilan réalisé avec les enseignants permet de réguler le projet de le faire évoluer en fonction des axes prioritaires de l'animation du réseau de réussite scolaire et des demandes des enseignants. La reconnaissance de la place accordée aux familles, largement travaillée dans les écoles, est également confortée par cette action d'ouverture de l'école, occasion de valoriser les apprentissages scolaires.

Alain Larrieu,
CPC-EPS,
Circonscription de Bayonne (64).

1. Educazep, Inspection de l'éducation nationale, mairie de Bayonne.
2. Écoles maternelles J. Cavallès, la Citadelle et C. Malégarie (année 1) et J. Ferry, J.-P. Brana et A. Briand (année 2).

Les voleurs de foulards

Savoirs à acquérir: identifier le terrain, les adversaires et partenaires; attaquer et/ou défendre par des actions adaptées (courir, esquiver, feinter, attraper...).

But: s'emparer des foulards des joueurs de l'équipe adverse sans se faire prendre le sien.

Aménagement humain et matériel: 2 équipes repérables par des dossards; 1 foulard par enfant passé sur le côté à la ceinture; 1 terrain délimité d'environ 15 x 15 m.

Règles: si mon foulard est pris, je deviens statue et je ne peux plus bouger; je peux délivrer un camarade de mon équipe en lui donnant un foulard pris; je ne cache pas ou je ne tiens pas mon foulard et je ne sors pas du terrain.

Variantes

- commencer en dissociant les 2 rôles (une équipe avec foulards; une équipe de voleurs sans foulard puis inverser) et jouer dans un temps donné (30 s à 1 min) ou jusqu'au dernier joueur « en vie »;
- ajouter des zones refuge (cerceaux) dans lesquelles on ne peut se faire prendre son foulard
- varier la position du foulard (devant; derrière; sur le côté).



La course au foulard



Savoirs à acquérir: réagir à un signal; courir vite en ligne droite.

But: atteindre le foulard le plus vite possible, en réagissant au signal, en courant en ligne droite.

Aménagement matériel et humain: 2 couloirs de 20 m séparés par des plots de couleur avec une ligne de départ tracée à la craie; l'enseignant marque l'arrivée et oriente la course; 2 foulards de couleurs différentes.

Règles: au signal donné par l'enseignant, les deux élèves courent dans sa direction, le long de la ligne de pots, pour attraper le foulard qui leur est tendu; le gagnant est le premier à s'emparer du foulard (1 point par course, et l'on totalise le nombre d'anneaux gagnés par chaque équipe lorsque tous les élèves sont passés); on réalise une seconde manche, en modifiant les binômes.

Variantes

- le signal de départ (sonore, visuel, mouvements de l'enseignant, etc.);
- la position initiale (debout, assis, accroupis, allongés, de face/dos...).

Le record du monde de saut en équipe

Savoirs à acquérir: connaître son pied d'appui, coordonner course-impulsion, se réceptionner dynamiquement.

But: enchaîner prise d'élan et impulsion pour franchir un obstacle et sauter le plus loin possible.



Aménagement matériel et humain: 1 couloir par équipe; 1 latte amovible posée sur 2 coupelles; 2 observateurs postés de part et d'autre de l'aire de réception.

Règles: le premier élève de chaque équipe s'élance (5 pas d'élan environ) et franchit la latte sans

la toucher. Les observateurs déplacent alors la latte pour la placer sur son point de réception. Si la latte est renversée par le sauteur, elle est remise en place sans déplacer les plots pour accorder un second essai. Quand tous les équipiers ont sauté, l'équipe vainqueur gagne un point. Jouer plusieurs manches en changeant de camp.

Photo: auteurs

Abattre les quilles



Savoirs à acquérir: lancer, viser, attraper.

But: être la première équipe à abattre toutes ses quilles.

Aménagement matériel et humain: un terrain rectangulaire (les élèves de chaque équipe se répartissant à l'extérieur, derrière les lignes de longueur du rectangle); une douzaine de quilles de 2 couleurs différentes alignées séparant le terrain en 2; 1 ballon par enfant.

Règles: les équipes se font face, séparées par la ligne des quilles de couleur; au signal, chaque élève lance son ballon et tente de renverser 1 quille de la couleur de son équipe. Ensuite, il peut récupérer n'importe quel ballon venant dans son camp, pour le lancer à nouveau. Toute quille abattue compte pour l'équipe de la couleur correspondante, quel que soit l'élève qui l'a renversée.

Variantes: les types de ballons, les distances de tir.

La rivière aux crocodiles

Savoirs à acquérir: enjamber, sauter (selon des espaces à franchir), stabiliser sa réception, établir une stratégie d'équipe.

But: faire traverser la rivière le plus rapidement possible à toute l'équipe sans poser le pied sur terre.

Aménagement humain et matériel: 2 équipes; 5 plaques de carton de tailles et formes différentes et 5 briques ASCO par équipe (les îles); 2 rives face à face espacées de 15 à 20 m.

Règles: toute l'équipe progresse en même temps en utilisant les plaques de cartons et les briques pour avancer d'île en île; si un joueur pose

un pied hors des îles, toute l'équipe revient au bord et recommence; on peut se trouver à plusieurs sur une île.

Variantes

- la distance entre les rives;
- le nombre, la forme ou la taille des îles.

