



Principes

Plus que jamais l'USEP permet aux élèves et aux enseignants de briser l'isolement dans lequel la situation sanitaire les a plongés. Dans la situation actuelle elle nous apporte des solutions :

1. Il est possible d'organiser des rencontres sportives en présentiel dans le respect des règles sanitaires en vigueur.
2. Aucune activité n'est interdite en raison de la situation sanitaire.
3. On limite le nombre de classes (2/3/4) et dans la mesure du possible la distance géographique entre les écoles.
4. On peut envisager des activités dans lesquelles les classes agissent les unes à côté des autres (pas de mélange des classes entre elles). Cependant des groupes constitués dans chaque classe peuvent coopérer (constituer un « club ») tout au long de la rencontre pour l'obtention d'un résultat commun.
5. On peut envisager des activités pour lesquelles on crée des groupes issus de classes différentes (de tels groupes sont fixes pour l'ensemble de la rencontre et ne se mélangent pas avec d'autres groupes).

ATHLETISME

Brassage initial à l'arrivée sur site : une équipe est constituée avec 2 enfants (minimum) de chaque classe. Cette équipe restera groupée pendant toute la durée de la rencontre. Quand une équipe est sur un atelier, les deux autres équipes sont à distance.

Les équipes ont des rôles à tenir pendant la rencontre : acteur, marqueur, chronométreur, assistant d'atelier. Chaque équipe dispose d'un tableau de performances qui rassemble tous les ateliers de la rencontre.

Activités et ateliers		Rôle des équipes	Organisation générale
Courir Se déplacer	Vite Plat Haies	A : court B : juge C : évalue	Les enfants de la même équipe A courent ensemble, par 2 ou par 3 selon les couloirs disponibles. L'équipe B donne les départs et apprécie les performances : 1 chrono par couloir. L'équipe C est à la table de marque (et replace les haies tombées).
	En relais	A : court B : juge C : évalue	L'équipe A peut-être scindée en 2 vagues de 3 ou 4 coureurs. L'équipe B donne les départs et chronomètre (1 chrono par couloir). L'équipe C est à la table de marque pour relever la performance des relayeurs.
	Longue durée	A : court B : juge C : repos	Kid Cross : course aux bouchons simplifiée (voir livret « Anim'Cross »). Equipes homogènes (même nombre de coureurs, sinon doublettes ou remplaçants). 1 sac de bouchons par équipe. Pas de mélanges. 1 seau départ : on prend un bouchon pour courir. 1 seau performance : chaque coureur y dépose son bouchon après un tour. L'équipe B contrôle le déroulement de la course.



Sauter Se projeter	Haut	A : saute B : repos C : évalue	L'équipe A se scinde en 2 groupes (appel pied droit ou pied gauche) et prend possession du sautoir. Chaque enfant replace sa barre en cas d'échec. L'équipe C à la table de marque relève les réussites et les échecs sur le tableau de performances de l'équipe.
	Loin Longueur Triple	A : saute B : juge C : évalue	3 équipes au sautoir : l'équipe A saute, l'équipe C est à la table de marque, l'équipe B ratisse le sable après le relevé de la performance. Chaque enfant transmet sa performance à la table de marque.
Lancer Projeter	Javelot Disque Poids Marteau	A : lance B : repos C : évalue	Dans l'équipe A, on partage l'effectif en 2 ou 3 vagues. La 1 ^{ère} vague lance ses engins et au signal, va les ramasser. Chaque enfant apprécie sa performance mesurée et la transmet à l'équipe C à la table de marque. Puis 2 ^{ème} vague, puis 3 ^{ème} vague... Les enfants qui ne lancent pas sont toujours derrière l'aire de lancer.

Les équipes A, B et C restent ensemble pendant la rencontre et tournent sur les ateliers en assurant chaque rôle (nécessité de réorganiser la rotation des équipes selon les activités choisies : ce n'est pas toujours l'équipe A qui court, saute ou lance). Quand il n'y a rien à faire, on est au repos ou spectateur.

Variante défis sans brassage des classes : on cumule les performances sur chaque atelier et on lance un défi à la classe suivante.