

RENCONTRE USEP GYM SENSATION



Principes : Les élèves découvrent de nouvelles sensations et émotions en exécutant les ateliers proposés.

Rôle des enseignants

Ils sont seuls responsables de la sécurité, de l'organisation et du déroulement sur place de la rencontre.

Avant la rencontre, il est primordial que chaque enseignant ait bien pris connaissance du principe de la rencontre et de chaque atelier.

Sur place, les 2 ou 3 enseignants sont en autonomie avec l'aide des parents accompagnateurs (3 minimum par classe) et de 1 ou 2 membres de l'équipe technique de l'USEP.

Les enseignants seront en charge de rappeler l'organisation de la rencontre et de rappeler les consignes de sécurité aux accompagnateurs et aux élèves.

Rôle des parents :

Ils sont là pour aider les enseignants à la bonne réalisation de la rencontre. Ils aideront à l'organisation générale. Ils devront relayer les consignes données par les enseignants.

Rôle du membre de l'équipe technique USEP :

Ils sont là pour mettre à disposition des enseignants le matériel et les aider à la réalisation de la rencontre.

Consignes d'organisation et de sécurité

- Les élèves entrent dans la salle en chaussettes ou en chaussons adaptés.
- Vérifier que les élèves soient bien en tenue sportive (T-shirt, chaussettes propres, jogging ou short).
- Rappeler l'organisation générale de la rencontre et les règles de sécurité **(enseignants et membres de l'équipe technique USEP)**.
- Échauffement des élèves et vérification de la mise en place du matériel pour garantir la sécurité de chaque atelier sous la conduite des enseignants.
- Préparer les groupes pour la répartition sur les 10 ateliers et s'organiser pour qu'au moins un adulte soit présent sur chaque atelier.
- Donner la fiche navette à chaque groupe pour savoir à quel atelier se diriger.
- Le membre de l'équipe technique gère le temps (environ 4 à 5 minutes par atelier).
- Faire changer d'ateliers par un coup de sifflet.
- Veiller à la bonne tenue des classes : les enfants doivent MARCHER en file indienne d'un atelier à un autre.
- A la fin de la rencontre, il faudra faire un retour au calme et un rapide bilan de la demi-journée.
- Les élèves peuvent venir avec une petite bouteille d'eau qui sera bue **APRES** la séance car il ne faut pas de bouteille à l'intérieur de la salle (pas assez de toilettes pour passer la classe rapidement après la séance).

Liste des ateliers :

- 1° Poutre
- 2° Cheval d'arçon
- 3° Roulade
- 4° Saut de cheval
- 5° Circuit sur praticable
- 6° Anneaux
- 7° La fosse
- 8° Saut sur trampoline
- 9° Barre fixe (seulement pour les CP CE1)
- 10° Barres parallèles