



Course longue – Cycles 2 et 3



Objectifs :

- ✈️ **Organiser un évènement fédérateur** qui rassemble les enfants des cycles 2 et 3 de différentes associations.
- ✈️ Développer **l'éducation à la santé**.
- ✈️ Développer **l'éducation au développement durable**.
- ✈️ Pratiquer et découvrir **des activités d'effort physique continu (course longue)**
- ✈️ Impliquer nos jeunes USEpiens dans la tenue **des rôles sociaux**
- ✈️ Découvrir les actions de **la ligue de l'enseignement** (éducation au numérique et art visuel) et un jeu traditionnel issu de la culture indienne.

Présentation de la rencontre sportive et associative :

- ✈️ Les rencontres auront lieu **tout au long de la période 2**.
- ✈️ La **course d'endurance**, c'est :
 - une rencontre dans laquelle **chaque enfant est pratiquant**.
 - une rencontre **accessible et valorisante** pour tous (équitable, épanouissante et inclusive).
 - un **temps de conclusion**
 - une rencontre ouverte **aux USEpiens des cycles 2 et 3**.

Les élèves devront **choisir un contrat de course** à réaliser pendant le temps imparti. Le contrat est un nombre de tours à réaliser. Les élèves **devront faire cocher leur dossard à chaque tour par les enseignants** situés au niveau de l'arche de départ-arrivée.

A la fin de la course, l'enseignant comptabilise les contrats validés ou non en remplissant une feuille donnée par l'usep. Rassemblement des classes pour annoncer les résultats.






La course : je cours selon mon contrat sur un circuit de 500 mètres (boucles, périmètre sécurisé). Temps de course 15 min pour les cycles 2 et 20 min pour les cycles 3.

L'observation participative « jeunes officiels » : annonce départ et fin de course, orientation sur le parcours, encouragements...






Les ateliers :

- Service Numérique de la ligue de l'enseignement : atelier quiz sur nos habitudes face aux écrans.
- Service Culture de la ligue de l'enseignement : atelier arts-visuels
- Volontaires Paris 2024 : Jeu traditionnel indien adapté pour nos élèves.

L'USEP 89 s'engage à :

-  Mettre à disposition **des ressources pédagogiques** avant la rencontre :
Séquence EPS course longue, dossard type, feuille de route.
-  Préparer et mettre en place **les ateliers**.
-  **Organiser** les rencontres, **réserver** les lieux d'activité.
-  **Assurer la sécurité** des participants : protocole sanitaire en vigueur, lieu sécurisé.
-  **Impliquer les enfants** à travers la participation à l'encadrement de la rencontre (rôles sociaux).

Les associations participantes s'engagent à :


-  S'assurer du **bon équipement de chaque participant** : tenue adaptée, gourde...
-  **Imprimer et accrocher le dossard à chaque élève**.
-  Préparer ses élèves à tenir **leur rôle de supporter**.
-  Préparer ses élèves à courir. Cycle 2 : être capable de courir pendant 15 min. Cycle 3 : être capable de courir 20 min.
-  **Respecter** les consignes de l'organisation et les horaires :

Les 6 classes qui ont les ateliers le matin 9h45 à 14h15

Les 6 classes qui ont les ateliers l'après-midi 11h15 à 15h15

Prendre rapidement contact avec nous, si les horaires des rencontres ne correspondent pas à ceux de votre école et vous mettent en difficulté pour organiser votre participation à la rencontre.

Transport :

-  **Les classes réservent leur bus et doivent prendre contact avec les autres participants à proximité de leur secteur afin de privilégier le « CO-BUS ».**