

● POURQUOI ? :

Donner du sens : motiver positivement les enfants dans leur projet d'apprentissage

1. Investir et transférer les compétences acquises au cours du module ski de fond

➤ **Développer des capacités motrices :**

- glisser, piloter, gérer son énergie

➤ **Eduquer à la responsabilité et à l'autonomie :**

- connaître le résultat de sa performance individuelle et ou collective
- des conduites citoyennes (coopération, entraide, tutorat)
- Se perfectionner pour se dépasser : participer et réussir à son niveau
- s'opposer ou collaborer avec d'autres enfants en respectant toutes les personnes présentes : participants, accompagnateurs, organisateurs, enseignants, intervenants extérieurs

➤ **Contribuer à l'éducation à la santé et à la sécurité**

- alimentation avant, pendant la rencontre (*doc de la ville de Grenoble communiqué aux classes participantes*)
- hydratation pendant les épreuves (gourde à prévoir)
- sécurité active (connaissance des lieux, appliquer conduite de sécurité envers soi et envers les autres, code du skieur ...)
- gestion des émotions (prise de risques, efforts acceptés, plaisir d'une activité de pleine nature ...)

2. Investir des compétences liées à d'autres champs disciplinaires I

➤ **les enfants participant peuvent communiquer autour de la rencontre :**

- apprendre sur les élèves de l'autre école :
- Les enfants peuvent s'informer sur le déroulement de la rencontre : les épreuves, leur participation à l'organisation, ...
- acquérir des connaissances sur le ski de fond : les courses locales, les épreuves fédérales (distances, biathlon, ...les champions, le dopage, ...)

COMMENT ? :

Quatre ateliers sont proposés correspondant aux trois thèmes d'apprentissage :

1. gérer son énergie : le « courseton » des neiges en équipe
2. glisser vite : le biathlon
3. maîtriser ses déplacements : la montée et la descente infernale

le courseton des neiges en équipe

Durée : environ 20 min (3courses)

But :

parcourir la boucle en récupérant ses équipiers sur le parcours et en terminant le circuit avant ses adversaires.

- le plus en forme part le 1^{er}, effectue le tour et récupère peu à peu ses équipiers sur le parcours.

Consignes :

- départ au signal.
- j'effectue la boucle en équipe.
- l'équipe est déclarée gagnante lorsque tous ses membres ont franchi la ligne d'arrivée.

Organisation :

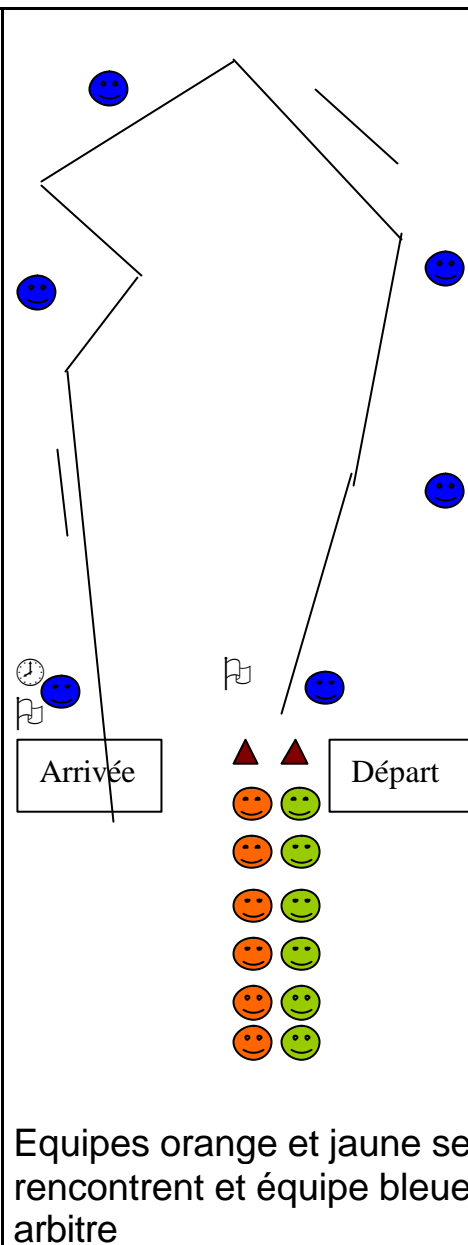
- 2 adultes responsables de l'atelier.

Points :

- 3 points pour l'équipe gagnante,
- 2 points si ex-aequo,
- 1 point pour la dernière équipe

Matériel :

- 1 sifflet
- des fanions pour jalonner le parcours
- des drapeaux pour les juges



le biathlon

Durée : 20 min

But : arriver avant mon adversaire.

Consignes :

- départ au signal.
- je m'arrête en face de la cible que l'on m'a indiquée.
- je lance 3 balles dans la cible.
- à chaque balle manquée, j'ai un tour de pénalité à effectuer sur la petite boucle en face de ma cible.
- je reviens au départ en finissant le circuit.

Organisation :

- Les coureurs partent 4 par 4 (2 mini équipes de 3 par couleur) mais le défi se fait 2 à 2
- deux adultes : un au départ et un au pas de tir
- deux enfants pour indiquer le nombre de tours de pénalité 2 pour ramasser les balles 2 pour départ et arrivée.

Points :

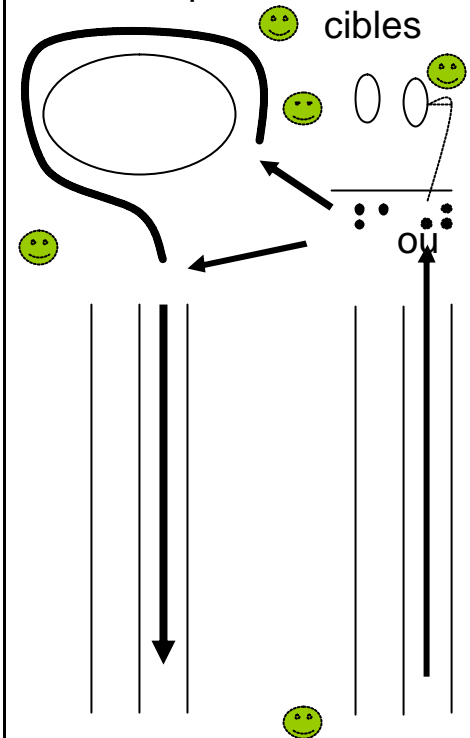
- trois points par défi gagné
- deux points par « égalité »
- un point par défi perdu

attention ! les élèves qui se défient doivent être de même niveau en ski

matériel :

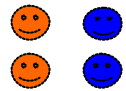
- fanions
- balles
- cerceaux et bâtons

boucle de pénalité



Arrivée

Départ



le relais slalom parallèle

Durée : environ 20 min

But : arriver avant mon adversaire.

Consignes :

- départ au signal.
- J'effectue la descente le plus vite possible avec mes équipiers.

Organisation :

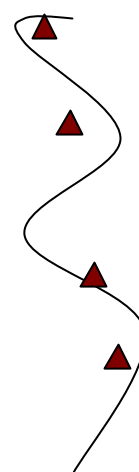
- 2 adultes responsables de l'atelier.

Point : - trois points par défi gagné
- deux points par « égalité »
- un point par défi perdu

Matériel :

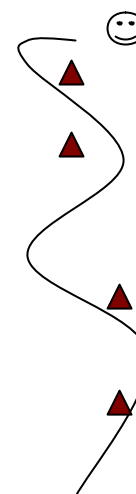
- 1 chrono.
- 1 sifflet
- des fanions

départ



arrivée

départ



arrivée



La montée infernale

Durée : 20 min

But : franchir la plus grande distance dans un temps donné (20 s)

Consignes : Départ au signal arrêt au signal

Organisation :

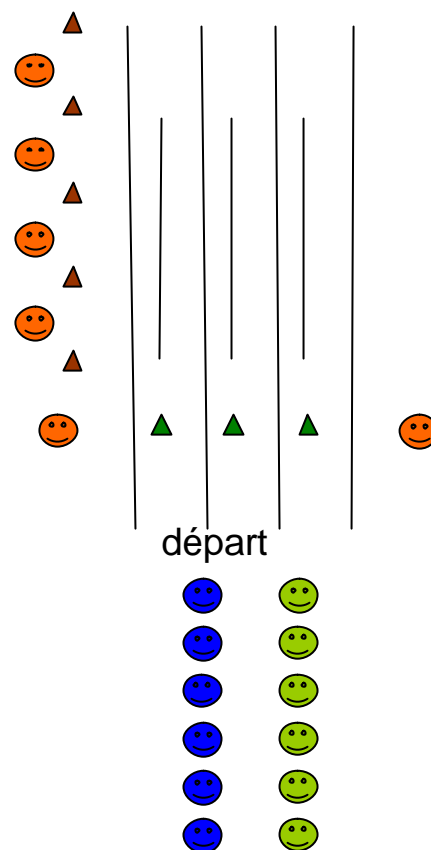
- 2 adultes responsables de l'atelier.
- 1 coureur associé à un juge (un coureur de l'autre groupe.)
- départ 3 par 3 (2 mini équipes de 3).
- plusieurs essais on retient le meilleur.

Point :

- 1 point par zone atteinte, maximum 5 points
- comptabilisation des points de l'équipe

Matériel :

- 2 chronos.
- 1 sifflet
- 5 fanions, 3 plots



La descente infernale

Durée : 20 min

But : s'arrêter le plus tôt possible sans tomber.

Consignes :

- à partir des fanions, je m'arrête le plus tôt possible, sans tomber

Organisation :

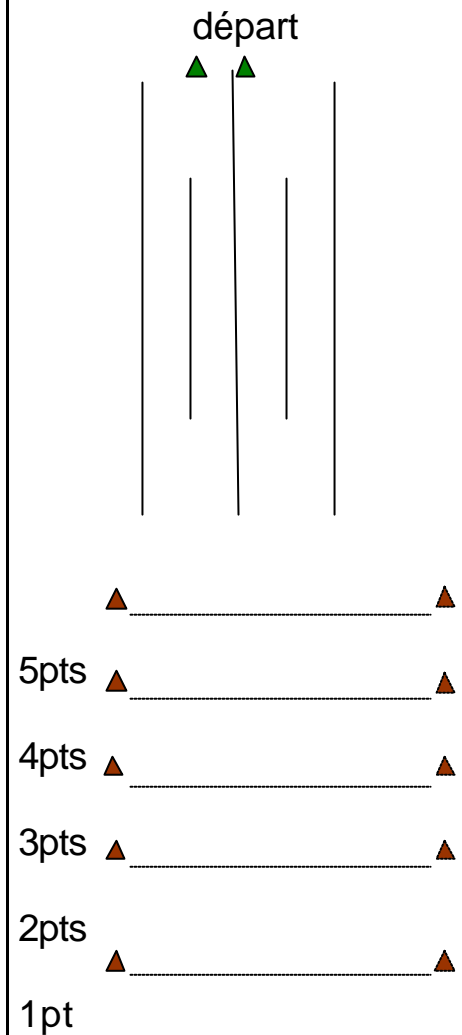
- 2 adultes responsables de l'atelier.
- 1 coureur associé à un juge (un coureur de l'autre équipe)
- départ 2 par 2.
- plusieurs essais on retient le meilleur.

Points :

- chaque zone d'arrêt correspond à un nombre de points.
- maximum 5 points

Matériel :

- 10 fanions
- 2 plots



PROPOSITION D'ORGANISATION :

➤ **chaque classe compose 4 groupes hétérogènes de 6 élèves A,B,C,D.**

3 classes concernées : **classe orange** / **classe bleue** / **classe verte**

En début de rencontre les élèves portent un dossard de la couleur de leur classe.

Dans chaque classe former 4 équipes **hétérogènes** de 6 élèves (1 équipe A, 1 équipe B, 1 équipe C, 1 équipe D).

Quatre ateliers seront proposés et sur chaque atelier 3 équipes seront présentes (1 de chaque classe, les 3 A (A, A, A) par exemple)

- 2 équipes se rencontreront pendant que la troisième sera juge/arbitre, elle prendra note des résultats avec l'adulte responsable du groupe sur une fiche dont le modèle est en fin de document. (sur chaque atelier, un tableau annoncera l'ordre de passage de chaque équipe sur les différents rôles)

Exemple :

1 ^{er} temps	2 ^{ème} temps	3 ^{ème} temps
CLASSE ORANGE rencontre CLASSE VERTE	CLASSE BLEUE rencontre CLASSE VERTE	CLASSE ORANGE rencontre CLASSE BLEUE
CLASSE BLEUE arbitre	CLASSE ORANGE arbitre	CLASSE VERTE arbitre

➤ **préparation :**

- chaque classe prépare la rencontre en étudiant les 4 épreuves, les fiches de relevé des résultats et le déroulement.
- le nombre d'équipes est identique pour chaque classe
- possibilité d'établir une communication entre classes

➤ **déroulement :**

- des groupes de trois équipes
Le jour de la rencontre, trois équipes de classes différentes se réunissent pour se confronter.

Chaque équipe est encadrée par un adulte et se déplace avec cet adulte sur les différents ateliers.

	13H00/13H20	13H30/13H50	14H00/14H20	14H30/14H50
Courseton des neiges	3 équipes A	3 équipes D	3 équipes C	3 équipes B
Biathlon	3 équipes B	3 équipes A	3 équipes D	3 équipes C
Montée infernale	3 équipes C	3 équipes B	3 équipes A	3 équipes D
Descente infernale	3 équipes D	3 équipes C	3 équipes B	3 équipes A

➤ **Une circulation sur les trois ateliers (courseton, biathlon, descente et montée infernale)**

Les équipes restent 20 minutes sur chaque atelier et ont 10 minutes pour passer à l'atelier suivant.

- Les groupes doivent passer sur les quatre ateliers au cours de l'après midi (20 min sur les épreuves et 10 min pour noter les résultats et changer d'atelier)
- Pendant les temps d'attente, les groupes peuvent comptabiliser les points, aller se promener sur une piste proche des ateliers, revivre des situations apprentissages en restant les trois équipes ensemble !

➤ **Les ateliers**

- Une affiche expliquant l'atelier se trouvera en place.
- Il y aura un lieu de rassemblement et d'affichage collectif au foyer
- Un adulte par atelier qui accueille chaque groupe et aide au bon déroulement de l'atelier (lui donner la fiche du groupe pour le relevé des résultats)
(pas de fiche de relevé individuelle car gestion difficile en APPN : gants, météo ...)

➤ **exploitations possibles :**

- correspondre avec l'autre école : reportage, recherche documentaire, ...
- se rencontrer autour d'une autre activité à un autre moment de l'année...

Fiche collective de la rencontre ski de fond

Date :

Couleur :

Equipe de la classe de M

	prénom	Score courseton		Score biathlon		Score Montée	Score descente
1							
2							
3							
4							
5							
6							
Total de l'équipe							

Rotation sur les ateliers

	13H/13H20	13H30/13H 50	14H00/14H 20	14H30/14H 50
Courseton des neiges	3 équipes A	3 équipes D	3 équipes C	3 équipes B
Biathlon	3 équipes B	3 équipes A	3 équipes D	3 équipes C
Montée infernale	3 équipes C	3 équipes B	3 équipes A	3 équipes D
Descente infernale	3 équipes D	3 équipes C	3 équipes B	3 équipes A