

**CLASSE ORGANISATRICE  
DE RENCONTRE.**



**Livret de l'élève**  
Athlétisme

Nom : .....

Prénom : .....

Classe et école : .....

.....

Date de la rencontre : .....

## Ce que nous devons faire



### Avant la rencontre

- **Ecrire** un courrier de réservation des installations
- **Envoyer** des courriers d'invitation (mairie, IEN...)
- **Préparer** le tableau de marque
- **Dessiner** le plan des ateliers
- **Rédiger** une fiche de conseils pour les élèves

participants : tenue adaptée, protection solaire ou pluie...

- **Envoyer aux écoles participantes** le plan avec le nom et le descriptif de l'atelier
- **Choisir et répartir les rôles** entre les élèves

### Le jour de la rencontre

- **Exercer** son rôle d'organisateur : technicien, secrétaire, juge, chef d'atelier, poisson pilote, maître du temps, reporter

### Après la rencontre :

- **Faire un bilan** en classe
- **Rédiger un article** ou **réaliser une exposition**

## Echéancier



Séance	Date	A faire	
		En E.P.S	En classe
		<b>Séance d'entraînement avec une classe de cycle 2</b>	
		<b>Séance d'entraînement avec une classe de cycle 2</b>	

# Les rôles

## Je suis secrétaire



J'ai une fiche par groupe, avec la liste des élèves :

ECOLE	Enseignant	Nom	Prénom	classe	Niveau	Groupe	Equipe
Chavanoz	Pierre Durand	Dupont	Marie	CE1	Confirmé	A	Rouge

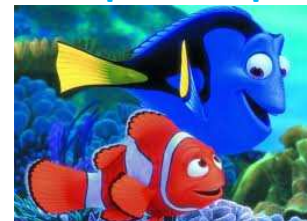
	Avec de l'aide	En autonomie
Je recueille les étiquettes des élèves absents.		
Je barre le nom des absents sur les listes.		
Je rééquilibre les équipes.		
Sur le panneau des résultats, j'entoure le meilleur score sur chaque atelier.		

## Je suis technicien



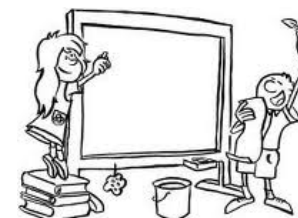
J'installe le dispositif avec l'aide du maître	
J'installe le dispositif à l'aide d'une fiche	
J'installe le dispositif en autonomie	
Je range le matériel avec l'adulte	
Je range le matériel en autonomie	

## Je suis poisson pilote



	Avec de l'aide	En autonomie
Je fais l'appel		
J'accompagne les élèves sur les ateliers en suivant une feuille de route		
J'inscris les résultats de l'équipe sur le tableau des scores		
J'annonce les résultats		
Je signale toute infraction aux règles		

## Je suis chef d'atelier



	Avec de l'aide	En autonomie
Je compte le nombre d'élèves		
J'explique le but de l'atelier		
Je donne les règles de sécurité		
J'organise l'ordre de passage sur les ateliers		
J'organise le déroulement de l'atelier		
Je régule et gère la sécurité		
Je me fais respecter et reconnaître dans mon rôle		

## Je suis juge



	Avec de l'aide	En autonomie
Je relève les performances		
J'utilise le code ou les outils définis		
J'enregistre les résultats sur la feuille de route		
Je reste neutre		
J'utilise une gestuelle claire pour me faire comprendre		
Je signale toute infraction aux règles		
Je me fais respecter et reconnaître dans mon rôle		

## Je suis jeune reporter



	Avec de l'aide	En autonomie
Je prends des photos		
Je légende les photos		
Je rédige un compte-rendu		
J'organise une exposition		
Je prépare des questions		
J'interviewe		
Je retranscris les interviews		

## Je suis maître du temps



	Avec de l'aide	En autonomie
J'annonce le début et la fin de la rencontre		
J'annonce les rotations		
Je définis le temps par ateliers		

## Le rôle des juges par activité.

Les élèves étant par deux, un élève relève et annonce le résultat, l'autre note.

### Les courses



- Je vérifie que personne ne se trouve sur la piste, je lève le drapeau vert.
- Je donne le départ en deux temps : à vos marques, partez.
- Je lève le foulard de la couleur du vainqueur, et annonce le résultat.

### Les sauts



- Je vérifie que personne ne se trouve sur la piste, je lève le drapeau vert.
- Je donne le départ en deux temps : à vos marques, partez.
- Je regarde la zone d'impulsion, et valide ou non le saut (drapeau rouge si un saut n'est pas valide)
- J'annonce pour chaque participant la zone de performance atteinte et le nombre de points gagnés.

### Les lancers



- Je vérifie que personne ne se trouve sur la piste, je lève le drapeau vert.
- Je donne le départ en deux temps : à vos marques, lancez
- Je regarde le point d'impact, je valide ou non le lancer (drapeau rouge si un lancer sort de l'aire délimitée). Si le lancer est correct, je place un plot.
- J'annonce pour chaque participant la zone de performance atteinte et le nombre de points gagnés.