

Rencontre Sportive Associative



# 1<sup>ère</sup> e-Rencontre Olympique USEP Bas-Rhin



Cahier des charges Juin 2020

## 1. QU'EST-CE QUE LA « e-rencontre USEP » ?

L'USEP, Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré, est la fédération sportive scolaire de votre enfant. Notre objectif est de former des citoyens sportifs et de dynamiser l'enseignement de l'EPS à travers des rencontres sportives rassemblant des classes ou des associations d'écoles. Ces rencontres, sur le temps scolaire pour la plupart, permettent à votre enfant de développer des compétences sportives et sociales.

Malheureusement, le déconfinement et les règles de distanciation physique mises en place ont stoppé toutes nos activités durant une période encore indéterminée. Les enfants ont toujours besoin d'activités physiques et de garder du lien avec leurs camarades, l'USEP 67 vous propose donc une autre forme de rencontre :

La « e-Rencontre »

Une rencontre « à distance » sous forme de défis sportifs, artistiques et culturels, où chaque enfant va représenter sa classe et son association d'école.

## 2. COMMENT PARTICIPER ?

A partir du mercredi 17 juin, vous vous inscrivez à la 1<sup>ère</sup> e-Rencontre Olympique en choisissant une des inscriptions sur les liens suivants :

[Inscription enfants \(individuel\)](#)

[Inscription classes](#) (collective)

Pour télécharger l'autorisation parentale d'enregistrement de l'image/de la voix, cliquez sur : [Autorisation parentale \(à joindre sur la plate-forme de partage pour les enfants inscrits individuellement\)](#)

Jusqu'au dimanche 28 juin inclus, votre enfant ou des classes réalisent pour le compte de leur association d'école une série de :

- 4 DÉFIS SPORTIFS : 1 vidéo et / ou 1 photo de chaque défi sportif proposé.
- 2 DÉFIS ART PLASTIQUE : 1 scan ou 1 photo de votre dessin sur les jeux olympiques (page 5) ET 1 photo de votre construction d'une médaille olympique ou d'une couronne olympique à partir des tutoriels

Déposer tous vos documents (photos, vidéos, scan...) sur la plate-forme de partage en ligne suivante : « [Participation à la 1<sup>ère</sup> e-Rencontre Olympique USEP Bas-Rhin](#) » (explications page 6).

A compter du mercredi 1<sup>er</sup> juillet, vous recevrez par mail une récompense numérique pour votre enfant et/ou votre classe et les résultats de la 1<sup>ère</sup> e-Rencontre Olympique USEP Bas-Rhin.

Grâce à sa participation, votre enfant et/ou votre classe peut contribuer à faire gagner une récompense à son association sportive scolaire !

Attention : Merci de veiller à ce que tous les défis proposés à l'école soient réalisés en respectant scrupuleusement les consignes sanitaires préconisées par le Gouvernement.

### 3. QUELS SONT LES DÉFIS ?

#### A. DÉFIS SPORTIFS :

Il suffit de réaliser les 4 défis indiqués dans le tableau ci-dessous : le défi jaune, le défi bleu, le défi rose, le défi vert.

Ensuite, il suffit de déposer une photo ou une vidéo de chaque défi (voir colonne « retour attendu ») sur le lien suivant : [Participation à la 1ère e-Rencontre Olympique USEP Bas-Rhin.](#)

Les défis peuvent être réalisés en classe ou en famille !

Compétences générales travaillées	Champs d'apprentissage	Nom du jeu	But du jeu	Retour attendu
1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.  2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils  3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.  4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.  5. S'approprier une culture physique sportive et artistique	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	<b>Le ramasse tout</b>	Ramasser et rapporter tous ses objets le plus rapidement possible (chronométré)	Photo/vidéo d'une épreuve
	Adapter ses déplacements à des environnements variés	<b>Le circuit tout terrain</b>	Progresser sur les différents terrains et franchir les différents obstacles sans mettre pied à terre	Photo/vidéo d'un enchaînement
	S'exprimer devant les autres par la prestation artistique et/ou acrobatique	<b>Le chef d'orchestre... est un sportif !</b>	Pour le chef d'orchestre : Mimer et faire deviner des actions ou des activités sportives Pour l'enquêteur : Observer et retrouver qui est le chef d'orchestre et de quel sport est issu le mouvement réalisé	Photo/vidéo d'une séquence
	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<b>Plus loin</b>	En duel : atteindre la dernière feuille en utilisant moins d'essais que l'adversaire.	Photo/vidéo d'une séquence

## B. DÉFIS D'ART PLASTIQUE :

### O 1<sup>er</sup> défi

#### Dessin olympique

Objectif : Créer un dessin en couleur en rapport avec les Jeux Olympiques.

But : Faire un dessin en couleur qui représente « les Jeux Olympiques » sur une feuille en laissant le fond blanc.

Matériel : une feuille blanche format A4, des feutres ou crayons de couleur.

Retour attendu : envoyer 1 scan ou 1 photo de votre dessin à l'adresse suivante : [Participation à la 1<sup>ère</sup> €-Rencontre Olympique USEP Bas-Rhin](#)

### O 2<sup>ème</sup> défi

Concevoir l'un de ces 3 objets : couronne d'olivier ou médaille olympique ou anneaux olympiques

#### La Couronne d'olivier

Objectifs : Aborder l'Antiquité à travers les Jeux Olympiques, développer la créativité.

But : Les participants confectionnent une couronne d'olivier. Cet atelier permet d'expliquer comment étaient récompensés les vainqueurs lors des Jeux Olympiques de l'Antiquité en Grèce (à Olympie) : une couronne d'olivier leur était remise (« kotinos » en grec).

Lien vers le défi : [Confection d'une couronne olympique.](#)

Matériel : voir la fiche « confection d'une couronne olympique »

#### La Médaille olympique

Objectifs : Aborder les médailles olympiques et leur symbolisme à travers les Jeux Olympiques, développer la créativité.

But : Les participants créent une réplique d'une médaille olympique de leur choix. Cet atelier permet d'expliquer comment sont récompensés les vainqueurs lors des Jeux Olympiques modernes.

Lien vers le défi : [Confection d'une médaille olympique.](#)

Matériel : voir la fiche « confection d'une médaille olympique »

#### Les Anneaux Olympiques

Objectifs : Aborder le drapeau olympique et la symbolique des 5 anneaux entrelacés. Développer son savoir-faire en travail manuel.

But : Les participants créent, colorent et entrelacent les 5 anneaux olympiques. Cet atelier permet d'expliquer le drapeau olympique comme symbole de l'universalité de l'olympisme. Les 5 anneaux représentant les 5 continents.

Matériel : [Voir le tutoriel](#)

Retour attendu : envoyer 1 scan ou 1 photo de votre couronne d'olivier ou de votre médaille ou de vos anneaux olympiques à l'adresse suivante : [Participation à la 1<sup>ère</sup> €-Rencontre Olympique USEP Bas-Rhin](#)



## 4. RÉSULTATS DE LA e-RENCONTRE ET REMISE DES RÉCOMPENSES

A compter du mercredi 1<sup>er</sup> juillet, vous recevrez chacun dans votre boîte mail :

- Une récompense numérique pour votre enfant/votre classe.
- Les résultats de la 1<sup>ère</sup> e-Rencontre Olympique USEP Bas-Rhin.

Pour toutes informations complémentaires, n'hésitez pas à me contacter.  
Merci d'avance et à bientôt.

### Contact :

Pour le Comité USEP Bas-Rhin  
**Josselyn MOUROT**  
Délégué départemental  
Tél : 07 68 85 10 03  
Email : [j.mourot@laligue67.org](mailto:j.mourot@laligue67.org)

## ANNEXE

### COMMENT UTILISER LA PLATEFORME « WETRANSFER »

Jusqu'au Dimanche 28 juin inclus, votre enfant/les classes réalisent pour le compte de leur association d'école une série de : 4 défis sportifs et 2 défis d'art plastique. Ensuite vous devez déposer l'ensemble des photos et/ou vidéos des défis réalisés sur la plate-forme de partage en ligne accessible à l'adresse suivante : [Participation à la 1ère e-Rencontre Olympique USEP Bas-Rhin](#)

Pour utiliser votre smartphone pour envoyer les documents : télécharger l'application « wetransfer gratuit » à partir de « Play Store » (Android) ou « App Store » (iOS) et sélectionner l'application « Collect : Save and share ideas » puis télécharger. Ensuite suivre la notice ci-dessous.

Voici la notice pour utiliser la plateforme « wetransfer » à partir d'un ordinateur :

- a) Ouvrez le lien suivant : <https://wetransfer.com/>
- b) Si une page apparaît, vous proposant de créer un compte, cliquez sur « *Non merci* » (aucun compte n'étant requis)
- c) Cliquez sur le bouton « *+ Ajoutez vos fichiers* »
- d) Ajoutez toutes vos vidéos, photos des défis réalisés
- e) Cliquez sur « *Ouvrir* » puis chargez les fichiers un par un (ou le dossier entier) ainsi que l'autorisation parentale (pour les enfants inscrits individuellement)
- f) Complétez le champ « *Envoyer à* » en écrivant l'adresse suivante : [j.mourot@laligue67.org](mailto:j.mourot@laligue67.org)
- g) Complétez le champ « *Votre adresse e-mail* » en rentrant votre propre adresse mail
- h) Complétez le champ « *Message* » en inscrivant le NOM Prénom de l'enfant participant ainsi que son école et sa classe OU, pour une classe, inscrivez seulement l'école et la classe participante
- i) Enfin cliquez sur le bouton « *Transférer* » pour nous envoyer vos fichiers. Le chargement se fait, dès que « 100 % » est affiché, vous pouvez ensuite vous déconnecter.

Merci pour votre participation !