

UBS KIDS CUP

Documentation détaillée Estafettes en équipes



ubskidscup.ch

In Zusammenarbeit mit



Stadt Zürich
Sportamt



bewegungskultur

Co-Veranstalter



WELTKLASSE
ZÜRICH



SWISS
ATHLETICS

Sommaire

1.	Concept estafettes en équipes	3
2.	Terrain	4
3.	Les disciplines de l'UBS Kids Cup	5
3.1	Le sprint de 60m	5
3.2	Saut en longueur	6
3.3	Lancer la balle	7
4.	Modules d'estafettes	8
4.1	Estafette course-saut	8
4.2	Estafette risque-obstacle	9
4.3	Estafette puzzle-biathlon	10
5.	Modules optionnels	11
5.1	Jeux	11
5.2	Approvisionnement	11
6.	Préparatifs	12
6.1	Dossiers de préparation	13
6.1.1	Préparatifs pour la réalisation d'une journée sportive d'athlétisme dans le cadre des cours	13
6.2	Aperçu matériel	14
6.2.1	Matériel pour les disciplines principales	14
6.2.2	Matériel pour les estafettes	15
6.2.3	Boîte de matériel pour la journée sportive	16
6.2.4	Matériel pour les activity spaces	16
6.3	Assistants	17
6.3.1	Besoins en assistants dans les disciplines principales	17
6.3.2	Besoins en assistants pour les estafettes	17
6.3.3	Assistants dans d'autres domaines	18
6.3.5	Aperçu global des besoins en assistants	19
7.	Réalisation	20
7.1	Groupes	20
7.1.1	Formation des groupes	20
7.1.2	Déroulement en groupe	20
7.2	Evaluation et logiciel d'évaluation	20
8.	Contact	21
8.1	Weltklasse Zürich	21

1. Concept estafettes en équipes

Ce document fait suite à l'introduction de la documentation de base «Journée sportive d'athlétisme dans les écoles» et présente la variante de réalisation avec des estafettes en équipes.

Ce concept détaillé a été élaboré pour pallier aux pauses prolongées pouvant survenir lors de l'exécution des disciplines athlétiques classiques ainsi qu'au caractère individuel des compétitions d'athlétisme. Ce modèle suppose des activités en groupes et limite les temps d'attente. Le noyau du concept «estafette en équipes» sont trois attractives estafettes en équipes pouvant être incluses dans l'évaluation globale.

Estafettes en équipes

Pour pallier aux pauses de mouvement pouvant survenir entre les disciplines classiques de l'athlétisme et pour permettre un facteur de divertissement supplémentaire, les élèves participent à différentes estafettes en petits groupes de 5 à 7 membres. Les trois disciplines supplémentaires contiennent également les mouvements de base courir, sauter et lancer qui y sont intégrées de manière ludique et orientée vers la compétition. Les élèves suivent tout le déroulement avec les disciplines athlétiques et les trois estafettes selon l'horaire indiqué de manière autonome et dans le cadre de groupes. Ils se chargent eux-mêmes de l'élaboration de la stratégie pour les estafettes. Ainsi, en plus d'une compétition commune divertissante, ces activités favorisent l'autonomie, la solidarité ainsi que l'esprit de groupe.

Module variante «estafettes en équipes»		
Modules UBS Kids Cup	Modules d'activité	Modules optionnels
<ul style="list-style-type: none">• Sprint de 60m• Saut en longueur (zone)• Lancer de balle (200g)	<ul style="list-style-type: none">• Estafette course-saut• Estafette risque-obstacle• Estafette puzzle-biathlon	<ul style="list-style-type: none">• Tournoi ludique• Jeux d'équipe• Approvisionnement

2. Terrain

Il est possible d'organiser la journée sportive d'athlétisme sur un terrain scolaire comprenant suffisamment de terrains adjacents. Selon le nombre d'enfants, il faudra prévoir plus de deux pistes de course ainsi que plus d'une seule aire de saut et de lancer. Dans le cas idéal, la journée sportive d'athlétisme a lieu dans un stade comprenant une piste de 400 m. Le schéma ci-dessous montre l'emplacement possible des différents ateliers.



3. Les disciplines de l'UBS Kids Cup

3.1 Le sprint de 60m

La vitesse est mesurée sur un sprint de 60m. Un bon départ dépend de la vitesse de réaction, alors que la suite de la course est déterminée par la vitesse d'action.

Déroulement

Tous les élèves ont un essai. Deux élèves courent en même temps. Le départ a lieu debout, sans starting blocks.

Evaluation

Le starter vérifie que tous les coureurs aient pied derrière la ligne de départ. Il donne le signal de départ «prêts» – «feu» – «partez» par un coup avec le bois de départ.

Mesure

Les chronométreurs démarrent la mesure du temps avec le signal de départ et l'arrêtent dès que le coureur franchit la ligne d'arrivée dans sa voie avec sa poitrine (et non pas avec les extrémités tels que la tête, les bras ou les pieds).

Faux départ

En cas de faux départ, le coureur concerné reçoit un avertissement. En cas d'un faux départ répété de la même personne, l'essai est considéré comme nul et est mesuré avec un «zéro».

De la même manière, un «0» est à attribuer si un coureur quitte sa voie et gêne le coureur de la voie d'à côté. Le coureur ayant été gêné obtient la possibilité de répéter la course.

Terrain

Sur une piste d'athlétisme de 400m, les courses de 60m sont exécutées sur les lignes droites précédant l'arrivée (ligne de 60m jusqu'à la ligne d'arrivée). En cas d'absence de pistes artificielles, la course peut se faire sur le gazon. Sur celui-ci, on délimitera une distance de 60m divisée en 2 voies (ou plus) à l'aide de démarcations/balises.

Matériel

- ruban de mesure pour la démarcation des 60m plus espace d'arrivée d'au minimum 10m (En cas d'absence de démarcations)
- 15 démarcations/balises (tous les 10m)
- Bois de départ
- 2 chronomètres
- 2 fiches d'atelier avec stylos et papier

Assistants

- 1 responsable de départ (donne aussi le signal de départ)
- 2 chronométreurs et une secrétaire (= 3 au total)

Conseil

Afin de faciliter la tâche du secrétaire et des élèves, il est conseillé de suivre l'ordre des numéros de dossards.

3.2 Saut en longueur

La discipline du saut en longueur a déjà été pratiquée dans la Grèce antique sous une forme similaire. Depuis la réintroduction des Jeux olympiques en 1896 à Athènes, les athlètes se mesurent à nouveau dans le saut en longueur. La vitesse d'élan, l'impulsion lors de l'appel ainsi que la technique employée déterminent la performance du saut.

Déroulement

Tous les élèves ont 3 essais, le meilleur est comptabilisé. Les 3 essais sont exécutés selon un ordre de passage préalablement établi, ce qui veut dire que tous les élèves font d'abord un premier essai avant de passer au deuxième puis au troisième. La longueur de l'élan est librement choisie par chaque élève.

Evaluation

Un saut n'est évalué que si l'appel se fait avec une seule jambe dans la zone d'appel définie. Cette zone mesure 80cm, i.e. 30cm devant et derrière la planche de 20cm de largeur. Si la zone d'appel n'est pas délimitée, il est conseillé de la démarquer au moyen de ruban adhésif blanc.

Mesure

La mesure est effectuée au marquage dans le sable le plus proche de la zone d'appel (pour faciliter la mesure, un clou de marquage peut être utilisé). La mesure se fait du marquage le plus proche de la zone d'appel (utiliser un clou de marquage pour faciliter la mesure) jusqu'au point d'appel (pointe des pieds). La mesure se fait en centimètres.

Conseil: pour faciliter la mesure, le mesureur pose le pied sur le point d'appel tout de suite après l'appel.

Conseil

Pour faciliter la mesure, le mesureur pose le pied sur le point d'appel tout de suite après l'appel.

Essai manqué

L'essai est évalué avec un «0» si l'élève manque la zone d'appel, i.e. s'il prend son appel d'après la zone.

Egalement considérés comme nuls sont les sauts suivis par un retour de l'élève dans la fosse de sable. Il doit revenir en dehors de la fosse.

Terrain

Fosse de sable aux dimensions minimales de 6 x 2.5m, piste d'élan de min. 30m.

Matériel

- 1 ruban de mesure 10m
- 1 clou de marquage
- 1 râtelier
- ruban adhésif blanc pour la délimitation de la zone d'appel
- fiche d'atelier avec stylos et papier

Assistants

- 1 secrétaire
- 2 mesureurs (un nettoyeur de la fosse de sable) (= 3 au total)

Conseil

En cas d'un grand nombre d'élèves et à condition de bénéficier d'une infrastructure adaptée, deux fosses (voire plus) peuvent être utilisées. Les mesureurs peuvent aussi être remplacés par des élèves dispensés de sport.

3.3 Lancer la balle

Le lancer de balle est la forme basique du lancer, déjà pratiquée instinctivement par les enfants à l'occasion de batailles de boules de neige ou de lancers de pierres dans l'eau. La propulsion et la coordination sont d'une très grande importance dans cette discipline. Le mouvement de base du lancer est effectué dans de nombreux sports tels que le handball, le basketball ou encore le tennis (service et smash).

Déroulement

Tous les élèves ont 3 lancers avec une balle de 200g. La plus longue distance est mesurée. Les 3 lancers sont effectués successivement par l'élève afin que le mesureur ne comptabilise que la plus longue distance.

Mesure

Le point de mesure se trouve au milieu de la piste d'élan, au rebord de la barre (ou ligne) de lancement. La plus longue des 3 distances est mesurée, le point zéro de la mesure devant être positionné au niveau du premier impact de la balle. Le secrétaire peut ainsi lire la distance du lancer au point de mesure et la noter en centimètres.

Essai manqué

Lors du franchissement d'une partie du corps de la barre (ou ligne) de lancement, le lancer est considéré comme nul et comptabilisé avec un «0». Si l'élève quitte l'aire de lancement vers l'avant, l'essai est également considéré comme nul.

Les balles sont portées ou roulées vers l'aire de lancement, et non pas lancées!
(Cette tâche peut être exécutée par 2 élèves en attente de passage ou dispensés de sport.)

Terrain

L'aire de lancement se situe par exemple à l'intérieur de l'anneau d'athlétisme avec une zone d'élan sur gazon ou surface artificielle ainsi que d'un secteur d'impact sur le gazon. Un secteur d'impact est largement balisé (selon l'espace disponible). Une piste d'élan de 4m de largeur et de min. 8m de longueur est assurée. Afin de faciliter l'orientation des élèves, des rubans en tissu peuvent être disposés parallèlement à l'aire de lancement avec des écarts respectifs de 10m.

Matériel

- au minimum 6 balles de 200g
- 3 clous de marquage
- ruban de mesure de min. 60m
- 12 balises pour la délimitation du secteur d'impact (à 10/15/20/30/40/50m)
- éventuellement barre pour le marquage de la barre de lancement avec point de mesure au milieu
- fiche d'atelier avec stylos et papier

Assistants

- 1 marqueur des 3 lancers (mesure aussi au niveau du point d'impact)
- 1 mesureur lancer (est aussi secrétaire) (= 2 au total)
- éventuellement 2 élèves «ramasseurs de balles»

Conseil

Si le terrain le permet, il est conseillé d'aménager la zone d'élan et la ligne de lancement sur une surface artificielle ou bétonnée

4. Modules d'estafettes

4.1 Estafette course-saut

Déroulement

En 5 minutes (sifflement de début et de fin), l'équipe (généralement composée de 6 membres) tente de collectionner le plus de points possibles en courant dans la zone délimitée (environ 100 m) et en sautant à la corde.

L'équipe s'organise de manière autonome: les élèves décident qui court, saute ou récupère de l'effort. Tous les membres peuvent/doivent se relayer aux deux activités. Deux coureurs maximum peuvent être sur l'axe, ils sont différenciés par une veste de couleur (ou un bracelet d'équipe).

Chaque équipe obtient une couleur de différenciation afin de faciliter le comptage des points, puisque trois ou six équipes courent en même temps. La transmission et le revêtement de la veste (ou du bracelet) est le moment de relai au prochain coureur. La veste ou le bracelet doit être mis. La course s'effectue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Chaque coureur peut faire autant de tours qu'il souhaite et qu'il peut.

Lors du saut à la corde, trois membres sont actifs en même temps. Alors que deux élèves balancent la corde, le troisième saute au milieu autant de fois qu'il/elle peut. Les élèves décident eux-mêmes du moment où ils se relayent entre eux.

Pour les élèves du premier cycle, le saut à la corde s'effectue seul afin de limiter les difficultés et d'avoir des pauses plus longues.

Evaluation

Les points comptabilisés lors de la course sont multipliés par 10 et additionnés aux points comptabilisés lors du saut. On obtient ainsi le total des points par groupe.

Matériel

- De 10 à 15 bâtons de couleur
- Ruban de sécurité
- 6 cordes
- 12 vestes ou bracelets de couleurs différentes
- 12 compteurs manuels
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- fiche d'atelier avec stylos et papier

Assistants

- 1 chef d'atelier
- 6 compteurs

4.2 Estafette risque-obstacle

Déroulement

Suivant une stratégie intelligente, l'équipe (normalement composée de 6 membres) forme des binômes. 5 élèves se positionnent derrière la ligne de départ, l'un derrière l'autre, et un élève se place de l'autre côté sur une ligne d'éloignement librement choisie (le risque doit être choisi en fonction de l'estimation de ses propres compétences: plus l'estimation par le binôme est faite rapidement, plus l'emplacement peut être éloigné). Un binôme doit réaliser le chemin aller (le premier coureur franchit deux obstacles (ex: banc, petit obstacle, caisson) de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'éloignement choisie et le chemin retour (le deuxième coureur franchit les mêmes obstacles de la ligne d'éloignement jusqu'à la ligne d'arrivée) dans un temps donné (= 10 secondes), comprenant également le passage du témoin. Un premier coup de sifflet marque le signal de départ, un deuxième signifie que le temps indiqué est écoulé. Si les binômes arrivent à franchir la ligne d'arrivée avant l'écoulement du temps donné, l'équipe reçoit le nombre de points indiqué par la ligne d'éloignement choisie (la première ligne équivalait à 1 point, la plus éloignée donne droit à 5 points). Si la ligne d'arrivée n'est pas franchie dans les limites temporelles, aucun point n'est comptabilisé!

En cas de faux départ ou si un obstacle est déplacé ou renversé, l'équipe n'obtient pas de points dans le tour donné. Les lignes d'éloignement se trouvent à 21m / 22.5m / 24m / 25.5m / 27m en partant de la ligne de départ; les obstacles sont disposés à 7m et 14m en partant de la ligne de départ.

L'équipe a un total de 6 essais. L'élève qui commence de la ligne de départ (i.e. qui court à l'aller) doit commencer de la ligne d'éloignement lors du tour suivant (i.e. courir au retour).

Evaluation

La somme des points atteints par l'équipe lors des différents essais est comptabilisée (i.e. la somme des 6 résultats atteints).

Matériel

- De 7 à 14 bâtons de couleur
- Ruban de sécurité
- 4 bancs longs (alternative = 6 bancs de fête, 12 petits obstacles d'entraînement ou caisses)
- 6 témoins de relais
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- fiche d'atelier avec stylos et papier

Assistants

- 1 chef d'atelier
- 6 juges d'éloignement

4.3 Estafette puzzle-biathlon

Déroulement

L'équipe (normalement composée de 6 membres) essaie de collectionner et d'assembler le plus rapidement possible 20 pièces pour obtenir le puzzle donné. Les élèves décident eux-mêmes de l'organisation du groupe: 5 membres courent, 1 membre assemble les pièces. Après le sifflement de départ, les premiers coureurs de chaque équipe partent de la ligne départ avec un témoin de relais et s'arrêtent à la ligne de lancement (distance = 20 m). Ici, ils saisissent une balle de tennis qu'ils tentent de lancer dans le bac (écart = environ 3 m). Si la balle de tennis atterrit et reste dans le bac, une pièce de puzzle peut être emportée. Si la balle n'atterrit pas dans le bac (ou en ressort), aucune pièce ne peut être emportée. Le coureur se dépêche ensuite de revenir vers la ligne et passe le témoin au coureur suivant avant de donner la pièce de puzzle (si remportée) à l'assembleur. Les élèves doivent courir et lancer jusqu'à récupérer toutes les pièces du puzzle. Le temps est arrêté lorsque le puzzle est assemblé sur la table (ou par terre)!

Les pièces du puzzle doivent être bien mélangées par la suite et rapportées à la ligne de lancement afin de garantir l'égalité des chances!

Evaluation

Le temps (en minutes et secondes) mis par l'équipe pour assembler le puzzle est comptabilisé.

Matériel

- 7 bâtons de couleurs
- sciure pour la délimitation des voies et de la ligne de lancement
- 6 témoins
- 30 balles de tennis
- 6 puzzles
- 6 cibles de lancement
- 6 chronomètre
- 1 sifflet
- fiche d'atelier avec stylos et papier

Assistants

- 1 chef d'atelier
- 6 chronométrateurs

5. Modules optionnels

5.1 Jeux

Selon les dispositions temporaires et le planning général, la journée sportive d'athlétisme peut être enrichie ou complétée avec diverses idées de jeux ou des tournois ludiques.

La possibilité d'un tournoi ludique dans l'après-midi après les exercices d'athlétisme de la matinée a fait ses preuves dans le passé. Il est également possible de prévoir des formes de jeux ou de gymnastique alternant avec des ateliers d'athlétisme. Cette forme d'organisation fonctionne surtout sur des aires plus petites et sur des terrains généreux.

En plus des tournois ludiques traditionnels dans les sports d'équipe connus tels que le football, le basketball ou le volleyball, la journée sportive permet aussi la découverte de nouvelles disciplines tels que le ultimate frisbee, le baseball, le smolball ou encore le rugby. Ces sports doivent bien évidemment faire l'objet d'explications préalables dans le cadre d'un cours de sport normal.

Des concours dans les disciplines moins connues comme par exemple la mesure de la vitesse d'une balle ou encore une structure rigide de tir au but contribuent à la bonne ambiance et au caractère passionnant de la journée sportive. Ce genre d'ateliers enrichissent et diversifient la journée sportive mais sont souvent difficilement accessibles et doivent ainsi être prévus spécialement pour l'événement.

Certains sites soutiennent l'organisation de tournois ludiques, comme par exemple:

www.sportunterricht.ch/download/spielturnier/spielplaene.pdf

5.2 Approvisionnement

Les élèves doivent pouvoir s'approvisionner en eau de manière continue. Ceci peut être garanti au moyen d'un appareil central d'approvisionnement en eau ou en boissons. Les élèves peuvent aussi apporter leur propre bouteille d'eau (remplie). Dans ce cas, des possibilités de remplissage de la bouteille d'eau personnelle doivent également être garanties.

Si la journée sportive dépasse la pause de midi, les élèves doivent pouvoir bénéficier d'un repas léger (pauvre en matière grasses) afin d'avoir assez d'énergie pour l'après-midi sans pour autant avoir le ventre lourd.

Des conseils et idées sur l'alimentation à suivre peuvent être consultés (en allemand) via le lien suivant:

www.stadt-zuerich.ch/ssd/de/index/gesundheit_und_praevention/schularzt/ernaehrung/ernaehrungsrichtlinien.html

6. Préparatifs

La checklist suivante permet un aperçu des activités préparatoires de la journée sportive.

To Do	Moment	Responsabilité
Fixer une date	Plusieurs mois à l'avance	Responsable journée sportive
Enregistrement UBS Kids Cup (ubs-kidscup.ch)	Plusieurs mois à l'avance	Responsable journée sportive
Réserver le terrain et le matériel	Plusieurs mois à l'avance	Responsable journée sportive
Recruter de assistants supplémentaires	1 mois avant	Responsable journée sportive
Briefing enseignants	1 mois avant	Responsable journée sportive
Entraînement des élèves en cours de sport	1 mois avant	Tous les professeurs de sport
Organiser le poste médical	1 mois avant	Responsable journée sportive
Organiser la restauration	1 mois avant	Ateliers approvisionnement
Briefing assistants	1 à 2 jours avant	Responsable journée sportive
Monter et mise en œuvre des postes	à la journée sportive	Responsable journée sportive
Téléchargement du logiciel d'évaluation sur Excel (sur www.ubs-kidscup.ch) et saisie de tous les élèves sur excel	1 à 2 jours avant	Responsable journée sportive
Évaluer les résultats	après la journée sportive	Responsable journée sportive

6.1 Dossiers de préparation

6.1.1 Préparatifs pour la réalisation d'une journée sportive d'athlétisme dans le cadre des cours

Disciplines d'athlétisme (3 à 6 leçons)

Les élèves devraient pouvoir s'entraîner dans les différentes disciplines en cours de sport sur 3 à 4 semaines avant la journée sportive.

Pour un déroulement sans difficulté ni délai, il est important que les élèves connaissent très bien les règles des différentes disciplines et des activités supplémentaires (comme par exemple leur déroulement et le nombre d'essais possibles). A cet effet, la théorie de toutes les disciplines devrait être révisée avant la journée sportive.

Sprint de 60m:

- Courir avec une posture droite et se servir des mains
- Lever les genoux et courir avec de grands pas propulsés
- Courir sur l'avant-pied
- S'entraîner aux départs et aux accélérations

Saut en longueur:

- Evaluer l'élan à prendre afin d'atteindre la zone d'appel
- Apprendre ou réviser la technique d'appel
- Atterrissage dans le sable

Lancer de balle:

- Apprendre ou réviser l'élan de 5 ou 3 pas
- Evaluer l'élan à prendre afin de „limiter les pertes“ et de ne pas mordre
- Apprendre ou réviser la technique du lancer
- S'exercer à différents jeux de lancer

Estafettes en équipes (3 à 6 leçons)

Les élèves devraient être informés des règles et du déroulement des estafettes en équipe avant la journée sportive – pour la plupart des élèves, il s'agit d'exercices nouveaux. Par le biais d'explications détaillées et par la répétition des estafettes en équipes, les élèves prennent de l'assurance et reconnaissent les possibilités stratégiques. Cette préparation facilite le déroulement global de la journée sportive puisque les élèves ne nécessiteront plus d'explications détaillées avant de commencer les activités. Conseils pour élèves et enseignants pour la préparation de la journée sportive:

Estafette course-saut:

- Sauter à la corde à trois
- Techniques de l'organisation du groupe (entre course et saut à la corde)
- Techniques pour se relayer aux différentes activités (courir/sauter/balancer) afin que les élèves puissent récupérer de leurs efforts en course et saut à la corde

Estafette risque-obstacle:

- Franchir des obstacles
- Passage du témoin lors d'un relais
- Techniques pour le choix des bonnes lignes d'éloignement

Estafette puzzle-biathlon:

- Viser un objectif avec les balles de tennis
- Techniques pour le choix du meilleur «assembleur» parmi les membres du groupe

6.2 Aperçu matériel

Le matériel listé dans le tableau ci-après correspond à un emplacement par discipline. Ce matériel doit donc être éventuellement être multiplié par le nombre d'ateliers de la même discipline – ainsi, en cas de deux aires de saut en longueur, on nécessitera le double du matériel évoqué

6.2.1 Matériel pour les disciplines principales

Discipline	Matériel
Matériel général	<ul style="list-style-type: none">• Dossards• Feuilles de résultat• Suffisamment de stylos et de papier• Eventuellement mégaphone• Eventuellement bureau meublé• Eventuellement ordinateur• Eventuellement imprimante• Stylos et papier
Sprint 60m	<ul style="list-style-type: none">• Bois de départ• 2 chronomètres• Fiche d'atelier avec stylos et papier• Eventuellement ruban de mesure pour délimiter les 60m + zone d'arrivée de min 10m• Eventuellement 15 démarcations/balises (tous les 10 m)• Eventuellement 1 table• Eventuellement 1 chaise (pour le secrétaire)• Eventuellement 1 parasol (pour le secrétaire)
Saute au longueur	<ul style="list-style-type: none">• 1 ruban de mesure 10m• 1 clou de marquage• 1 râteau• Fiche d'atelier avec stylos et papier• Eventuellement ruban adhésif pour la délimitation de la zone d'appel• Eventuellement 1 balain
Lancer de balle	<ul style="list-style-type: none">• 6 balles de 200g• 3 clou de marquage• 1 ruban de mesure min. 60m• Fiche d'atelier avec stylos et papier• Eventuellement 12 balises pour la délimitation des deux côtés du secteur d'impact• Eventuellement barre pour la délimitation de la barre de lancement avec point de mesure au milieu

6.2.2 Matériel pour les estafettes

Le matériel listé ci-après convient à des aires d'estafettes pour 6 groupes démarrant en même temps. Pour des journées sportives avec peu de participants (jusqu'à 120), les aires sont prévues pour 3 groupes démarrant en même temps et nécessitent donc moins de matériel.

Discipline	Matériel
Matériel général estafettes	<ul style="list-style-type: none"> • 2-4 ruban de mesure (50m) • Feuilles de résultats de groupe • Eventuellement appareil photo pour la documentation
Estafette saut-course	<ul style="list-style-type: none"> • 10-15 bâtons de couleur • Démarcation des aires de saut à la corde • 7 cordes à sauter (plus 1 en réserve) • Vestes de couleurs différentes ou bracelets • 7 compteurs manuels (plus 2 en réserve) • 1 sifflet • 1 chronomètre • Fiche d'atelier avec stylos et papier • Eventuellement 1 table • Eventuellement 1 chaise • Eventuellement 1 parasol
Estafette risque-obstacle	<ul style="list-style-type: none"> • Obstacles (ex: bancs longs, bancs de fête ou obstacles légers ou cartons etc.) • 15-20 bâtons de couleur • Ruban de sécurité • balises) • 6 témoins • 1 sifflet • 1 chronomètre • Fiche de poste avec stylos et papier • Eventuellement 5 balises • Eventuellement 1 table • Eventuellement 1 chaise • Eventuellement 1 parasol
Estafette puzzle-biathlon	<ul style="list-style-type: none"> • 10-15 bâtons de couleur • Ruban de sécurité 6 Wurfziele • 30 balles de tennis • 6 puzzles • 6 témoins • 6 chronomètres • 1 sifflet • Fiche d'atelier avec stylos et papier • Eventuellement 6 tables pour les puzzles • Eventuellement 6 bacs pour les pièces de puzzle et pour déposer les balles (bac en plastique, carton, corbeille etc.) • Eventuellement 1 table • Eventuellement 1 chaise • Eventuellement 1 parasol

6.2.3 Boîte de matériel pour la journée sportive

La journée sportive devrait être en accord avec le matériel mis à disposition par l'école ou le terrain de sport donné. Le matériel spécial nécessaire à la réalisation des estafettes peut être commandé dans une boîte de matériel conçue à des fins exclusivement liées aux journées sportives avec estafettes lors de l'enregistrement de l'UBS Kids Cup. La boîte de matériel est livrée à temps avant la journée sportive et doit être retournée à l'organisateur le lendemain de l'événement. D'éventuelles pertes ou dégâts doivent être communiqués.

La boîte de matériel pour la journée sportive d'athlétisme avec estafettes contient le matériel suivant:

Contenu de la boîte de matériel pour la journée sportive avec estafettes

- 14 compteurs manuels
- 7 puzzles résistants à l'humidité

6.2.4 Matériel pour les activity spaces

Prévoir suffisamment de place pour les activity spaces en fonction du nombre d'élèves. Le matériel mis à disposition dépend aussi de la taille de la journée sportive. Il devrait être suffisant pour éviter que les élèves actifs dans les activity space aient à attendre que le matériel se libère. La quantité du matériel listé ci-après correspond à une journée sportive moyenne (environ 150 élèves).

Matériel UBS Kids Cp

- Dossards
- Feuilles de résultats
- 1 rouleau du ruban de sécurité UBS Kids Cup
- Diplômes
- Parasols
- Chaise
- Table pliante
- Tente pliable
- Parois latérales

6.3 Assistants

6.3.1 Besoins en assistants dans les disciplines principales

Avant la journée sportive, un enseignant est désigné responsable pour une discipline donnée. Avec l'aide des assistants, celui-ci doit veiller à installer l'atelier, à l'animer et à le démonter à la fin.

Discipline	Assistants et tâches
Sprint de 60m	<ul style="list-style-type: none">• Responsable de départ (donne aussi le signal de départ dès que le chronométrateur est prêt, prépare les 2 élèves suivants à prendre leurs marques)• Chronométrateur à la ligne d'arrivée• Secrétaire à l'arrivée (inscrit les résultats sur les feuilles de résultat)
Saut en longueur	<ul style="list-style-type: none">• Secrétaire (inscrit les résultats sur les feuilles de résultat, appelle l'élève suivant)• Mesureur 1 (Contrôler zone d'appel et inscrire le marquage zéro)• Mesureur 2 (Contrôler le point d'atterrissage et mesurer la longueur)• Nettoyeur de la fosse (lisser, passer le râtelier)
Lancer de balle	<ul style="list-style-type: none">• Secrétaire (inscrit les résultats sur les feuilles de résultat, appelle l'élève suivant)• Mesureur 1 (vérifie les dépassements et mesure la distance)• Mesureur 2 (marquer la distance au point d'impact)• 1 à 2 élèves pour le ramassage des balles

6.3.2 Besoins en assistants pour les estafettes

Avant la journée sportive, un enseignant est désigné responsable pour chaque estafette. Avec l'aide des assistants, celui-ci doit veiller à installer l'atelier, à l'animer et à le démonter à la fin. Pour l'installation de chaque estafette, 2 (1) ou 6 (3) des assistants peuvent être mobilisés.

Disciplines	Assistants et tâches
Estafette course-saut	<ul style="list-style-type: none">• 1 chef d'estafette (informe les élèves sur le déroulement, donne le signal de départ et de fin, note les résultats sur les feuilles de résultats des groupes)• De 3 à 6 compteurs (comptent les tours parcourus et le nombre de sauts à la corde au moyen de 2 compteurs manuels)
Estafette obstacle-risque	<ul style="list-style-type: none">• 1 chef d'estafette (informe les élèves sur le déroulement, donne le signal de départ et de fin, note les résultats sur les feuilles de résultats des groupes)• De 3 à 6 assistants (après chaque tour, ils communiquent au secrétaire le nombre de points atteints: dire si les élèves ont pu franchir l'arrivée avant le signal de fin et à partir de quelle ligne d'éloignement ceci fut le cas)
Estafette puzzle-biathlon	<ul style="list-style-type: none">• 1 chef d'estafette (informe les élèves sur le déroulement, donne le signal de départ et de fin, note les résultats sur les feuilles de résultats des groupes)• 3 - 6 chronométrateurs (un chronométrateur par estafette: il surveille que les pièces ne sont emportées que si le coup est marqué, rapporte les balles de tennis, arrête le temps dès que le puzzle est assemblé, défait ensuite le puzzle et rapporte les pièces)

6.3.3 Assistants dans d'autres domaines

Domaine	Tâches
Gestion/Info	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2 assistants • Au point d'information, les enfants peuvent prendre leur numéro de départ personnel et leur feuille de résultats personnelle. L'Infopoint est également le point de contact central pour les questions et les informations générales concernant les enfants
Speaker	<ul style="list-style-type: none"> • 1 speaker • La fonction du speaker est d'accueillir les élèves à la journée sportive et de leur expliquer son déroulement. Il informe sur les emplacements des différentes disciplines et présente les responsables des ateliers.
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • 2-4 assistants • Deux assistants sont chargés de l'évaluation après la phase des ateliers. Deux autres assistants peuvent aider en lisant les résultats à voix haute. L'évaluation et/ou la remise des prix peut aussi avoir lieu après la journée sportive.
Premiers secours	<ul style="list-style-type: none"> • 1 assistant • Du début à la fin de l'événement, un responsable de premiers secours doit être présent sur place. L'emplacement du point de premiers secours est clairement communiqué aux élèves lors de l'accueil (par le speaker). Cette personne peut également être un gardien de stade disposant d'une formation aux premiers secours.
Approvisionnement	<ul style="list-style-type: none"> • 1 assistant • Une personne devrait veiller au bien-être des participants. En plus de l'approvisionnement des élèves, il faudra aussi prendre en compte les besoins en eau et en aliments des assistants, car ceux-ci seront actifs en permanence.

Un modèle possible de planning des assistants est disponible sur le site www.ubs-kidscup.ch dans l'espace téléchargements. Dans ce fichier Excel, les noms et temps peuvent être adaptés selon les besoins.

6.3.5 Aperçu global des besoins en assistants

Le tableau suivant permet un aperçu du nombre d'assistants nécessité pour la réalisation de la journée sportive d'athlétisme avec estafettes. La taille de la journée sportive ainsi que le nombre des aires d'activité détermine le nombre d'assistants à recruter. Le nombre minimal indique une journée sportive tout juste réalisable. Afin de permettre une organisation sans problèmes, nous vous conseillons de vous orienter aux indications optimales. Des élèves dispensés de sport peuvent également endosser certains rôles simples.

Domaines/discipline	Installation simples (120 élèves)		Installations doubles (240 élèves)	
	minimal	optimal	minimal	optimal
Sprint de 60m	2	3	4	6
Saut en longueur	2	3	4	6
Lancer de balle	2	3	4	6
Estafette puzzle-biathlon	1	1	1	2
Estafette risque-obstacle	1	1	1	2
Estafette saut-course	1	1	1	2
Gestion / information	1	2	1	2
Speaker	0	1	0	1
Evaluation	2	4	2	4
Premiers secours	0	1	0	1
Approvisionnement	0	1	0	2
Total	13-15	20-24	22-24	36-40

En cas d'installations triples voire quadruples, les nombres d'assistants des trois disciplines sont à multiplier en fonction.

7. Réalisation

7.1 Groupes

7.1.1 Formation des groupes

Afin de garantir le fair-play entre les différents groupes, filles et garçons doivent être mélangés afin que chaque groupe compte au moins deux membres du même sexe.

En dehors de ce critère, la formation des groupes est libre. Les groupes peuvent être formés à partir d'une classe donnée, mais l'on peut également mélanger plusieurs âges voire choisir des variantes de formation encore différentes.

De bonnes expériences ont pu être faites avec des groupes où les âges et sexes étaient mélangés. Ainsi, lors d'une journée sportive organisée pour un cycle donné (exemple: cycle moyen), deux enfants de chaque âge peuvent être mélangés pour former un groupe de 6. Cette technique de formation de groupes favorise les connaissances au-delà des limites de la classe.

La formation de groupes uniformes en âge ou issus de la même classe permet une compétition supplémentaire: les plus jeunes peuvent tenter de battre les plus âgés.

7.1.2 Déroulement en groupe

Les élèves suivent le déroulement avec les trois disciplines de l'athlétisme de manière autonome, conformément aux horaires transmis aux différents groupes et déterminent eux-mêmes les stratégies à suivre lors des estafettes. Les groupes choisissent un chef de groupe qui sera chargé de veiller à ce que son groupe soit toujours complet et arrive à temps aux différents ateliers. Le chef de groupe sera aussi chargé de remettre les feuilles de résultats de tous les membres aux secrétaires des disciplines. Après chaque discipline, les feuilles de résultats avec les résultats notés sont reprises.

7.2 Evaluation et logiciel d'évaluation

Le relevé des résultats sur le terrain a lieu au moyen de feuilles de résultats personnelles où figurent tous les résultats atteints dans les disciplines de l'UBS Kids Cup. Ces résultats sont ensuite saisis dans le fichier d'évaluation Excel. Le logiciel est téléchargeable gratuitement (après l'enregistrement de l'événement) sur le site www.ubs-kidscup.ch. En plus du classement de groupe ou de classe, ce fichier Excel permet aussi l'établissement d'un classement de l'UBS Kids Cup (résultat du triathlon) séparé pour filles et garçons ainsi que par catégorie d'âge.

Tout d'abord, les noms et numéros de dossards doivent être inscrits sur les feuilles de résultats individuelles. Tous les noms des élèves sont préalablement entrés dans le fichier d'évaluation afin d'accélérer la saisie des résultats obtenus. Ceci est d'autant plus important si l'on souhaite effectuer l'évaluation sur place.

Le logiciel comporte une échelle de notes recommandée, avec des notes correspondant aux performances pouvant être atteintes par chaque catégorie d'âge. Ces données correspondent aux suggestions de Swiss Athletics, ainsi que de la branche athlétisme de la Fédération suisse de gymnastique (FSG) et ont été développées d'après les notes de FSG (jusqu'à 10) et selon les expériences de professeurs de sport expérimentés. Ce système devrait permettre une attribution juste de notes.

8. Contact

8.1 Weltklasse Zürich

Weltklasse Zürich
UBS Kids Cup
Baslerstrasse 30
8048 Zürich
Tel. 044 495 80 84
info@ubs-kidscup.ch