



**JOURNÉE  
NATIONALE  
DU SPORT  
SCOLAIRE**

**18.09.2024**



La JNSS a lieu chaque année en septembre. Dans les écoles, collèges et lycées de France, des manifestations sportives et ludiques sont organisées pour promouvoir le sport scolaire et de montrer le dynamisme de près de 2 millions d'élèves licenciés. Elle s'inscrit dans la semaine européenne du sport et dans le mois Sentez-Vous sport.

La 15<sup>ème</sup> édition de la journée nationale du sport scolaire a lieu le 18 septembre 2024 autour du thème des activités paralympiques et du handicap.

En Corrèze, l'USEP décline cette opération toute la semaine du 16 au 20 septembre.

Dans le cadre du programme "Olympique" différentes propositions de défis sportifs et artistiques vous seront proposés tout au long de l'année scolaire.

### Où et quand ?

Dans toute la France

**Mercredi 18  
septembre 2024**

(décliné du 16 au  
20 septembre)

### Pour qui ?

Pour toutes les classes  
du département



### LES OBJECTIFS

Dynamiser l'activité physique  
et sportive au sein des  
associations sportives.

Découvrir et participer aux  
activités proposées de façon  
ludique et conviviale.

## Qu'est ce qu'on peut faire pour la JNSS ?

1

Participer à un temps d'activités physiques et sportives: activité disciplines enchainées (voir document ci-dessous).

Public concerné: tous cycles



2

Réaliser une mascotte de la classe que vous pourrez transporter lors de vos rencontres USEP (voir description ci-dessous).

Public concerné: tous cycles



3

Cultiver vos élèves sur les disciplines paralympiques.



4

Faites nous parvenir des photos de votre JNSS et recevez le diplôme personnalisé de participation à cette journée.



Le sport scolaire de l'École publique



**Disciplines enchainées :** en équipe, enchaîner deux activités ; une activité de course « classique » et des ateliers liés au handisport ou de coopération.

**But pour l'élève :** collecter un maximum de bouchons pour l'équipe en réalisant la meilleure performance possible (course + ateliers).

**Objectif équipe (moitié de classe ou classe entière) :** récolter le plus de bouchons (ou autre kappla, légos,...) possibles en 15 minutes..

### **Description de la situation de référence :**

Tous les élèves courent sur le même parcours composé de 2 parties (voir schéma ci-après) :

- une boucle de 50 à 200 mètres pour la course (à adapter selon l'âge).
- une zone d'ateliers

### **Les différents types d'ateliers :**

Parmi la liste proposée choisir 4 ateliers en fonction du niveau de classe des enfants.



## FICHES ATELIERS



### **Organisation :**

- Diviser la classe en deux groupes (un groupe « animateurs », un groupe « joueurs »)
- Le groupe « animateurs » se répartit sur les ateliers + « compteurs » de parcours et « chronomètres/juges ».
- Le groupe joueur participe à l'activité en binôme.

*PS/MS: possibilité de travailler avec une classe de GS pour les "rôles d'animateurs"*

**Durée :** 15 minutes x 2 (demi-classe).

### **Déroulement :**

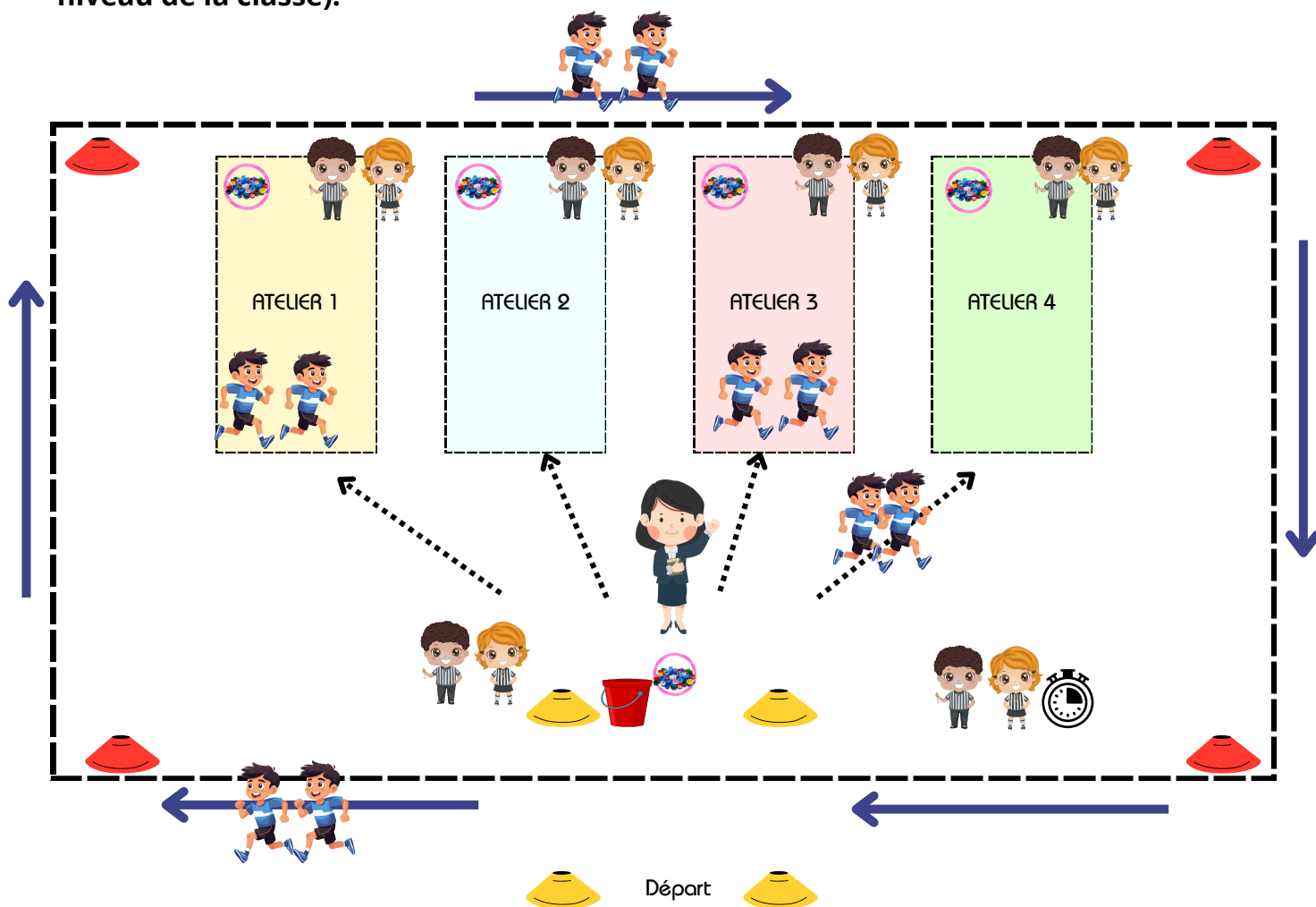
1. En binôme, les enfants réalisent le parcours en courant.  
Pour chaque tour réalisé, chaque enfant gagne et pose un bouchon dans le seau.
2. Après avoir couru, le binôme enchaîne avec un des ateliers (au choix).
3. Chaque enfant du binôme réalise l'atelier. Si l'atelier est réussi, l'enfant « animateur » distribue un bouchon à l'enfant « joueur » qui le déposera dans le seau de l'équipe dans la zone de transition.  
A chaque tour chaque binôme pourra récolter de 2 à 4 bouchons (1+1 pour la course, 1+1 par atelier réussi).
4. Le binôme repart pour un autre tour.
5. A son retour, le binôme aura l'obligation de changer d'atelier.
6. A la fin des 15 minutes, les enfants « animateurs » deviennent « joueurs » et les « joueurs » deviennent « animateurs ».



1

## Activité disciplines enchainées - tous cycles

Schéma d'organisation (possibilité de proposer jusqu'à 4 ateliers en fonction du niveau de la classe):



: enfants joueurs



: seau équipe



: l'enseignant(e)



: cerceaux réserve de bouchons



: parcours de course



: enfants "animateurs"

Distance:

de 50 à 200m selon le niveau des élèves et l'espace dont vous disposez

Pour fluidifier et augmenter le temps de pratique, il est possible de dédoubler des ateliers.

### **A partir du cycle 2, les enfants peuvent être « animateurs » :**

Donner les consignes, animer les ateliers, valider la réussite de l'atelier, comptabiliser les parcours complets faits en déposant un bouchon ou autre.

Leur rôle est indispensable pour la participation des élèves de maternelle.

## 2

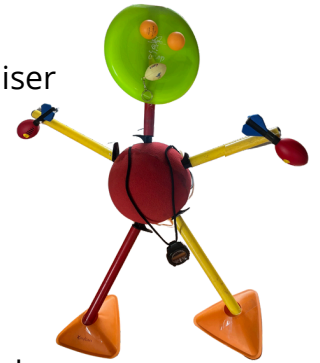
### Créer une mascotte



A partir de matériels sportifs (ou autre) recyclé, vos élèves devront réaliser une mascotte pour la classe.

#### Cahier des charges de la mascotte :

- Créée à partir de matériel sportif recyclés.
- Hauteur maximale: 1 mètre
- Faire apparaître le nom de l'école + la classe
- Elle doit être transportable et devra être apportée sur toutes les rencontres USEP auxquelles la classe participera.



**NEW**

- • Sur chacune des rencontres USEP auxquelles vous aurez participé, votre mascotte repartira avec son "pins rencontre USEP".

Quelques exemples de "pins rencontre USEP" à collectionner:



## 3

### Cultiver vos élèves sur les disciplines paralympiques

Cliquez sur l'activité ou l'icône correspondante pour visualiser la vidéo de l'activité.



ACTIVITES	
<u>LA BOCCIA</u>	
<u>LE GOALBALL</u>	
<u>LE VOLLEY ASSIS</u>	
<u>LE PARACYCLISME</u>	

ACTIVITES	
<u>LE CECIFOOT</u>	
<u>LE RUGBYFAUTEUIL</u>	
<u>LE BASKET FAUTEUIL</u>	

## 4

### Recevez votre diplôme personnalisé

Recevez le diplôme personnalisé de participation à la JNSS en complétant ce formulaire.



**FORMULAIRE**



usep DIPLOME DE PARTICIPATION  
JOURNÉE NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE

DECERNE A L'ÉCOLE DE: .....

CLASSE DE: .....

NIVEAU: .....

EFFECTIF: .....

Signature

Année scolaire 2024/2025