



LES RENCONTRES EAPO



**COMITÉ DÉPARTEMENTAL
D'ATHLÉTISME DES YVELINES**

LIVRET HIVERNAL SAISON
2019-2020

RENCONTRES ÉVEILS ATHLÉ & POUSSINS

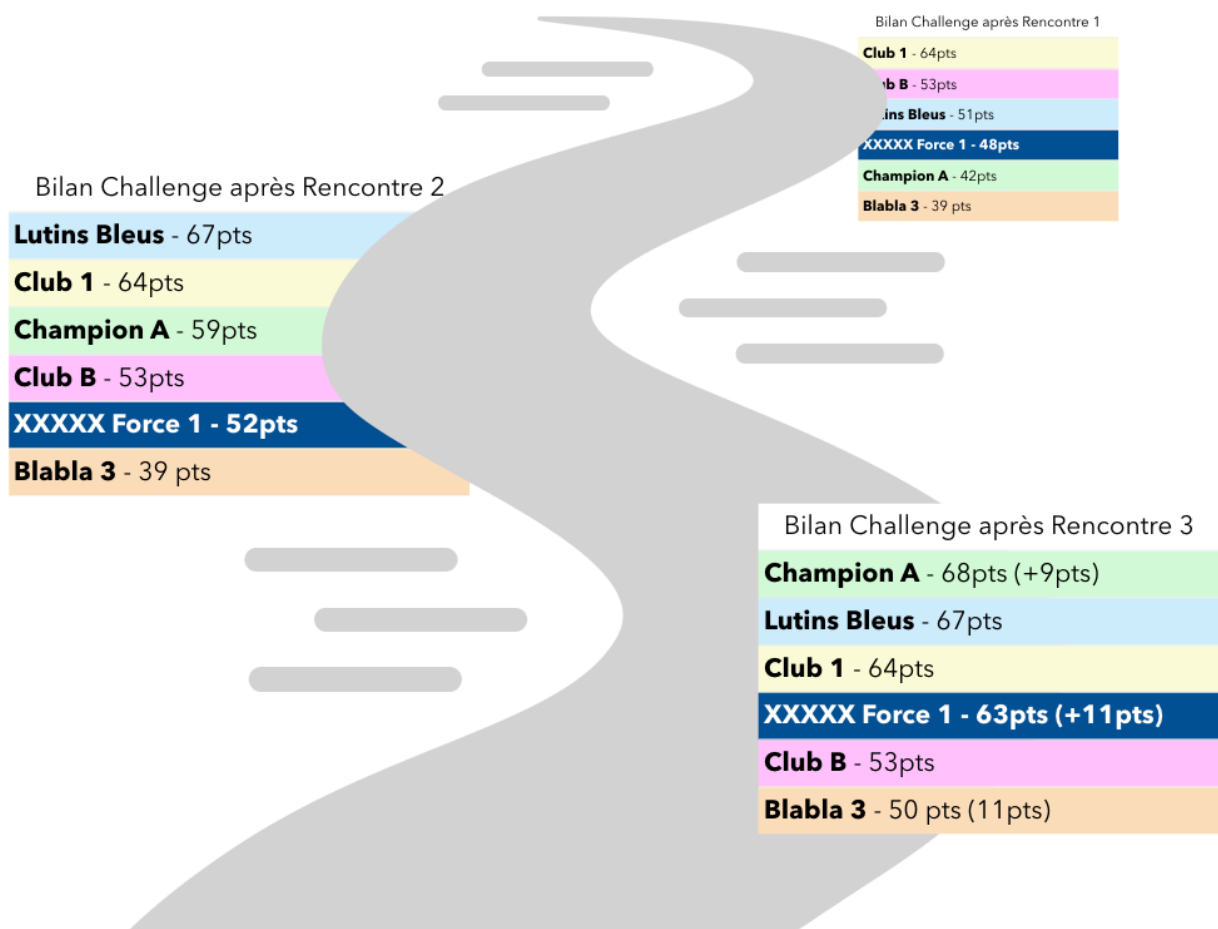
A. CHALLENGE ANIM'ATHLÉ

Cette année, un challenge Anim'Athlé sera organisé. Après chaque tour en salle, un classement des équipes ÉA et des équipes PO ayant participé sera établi et mis en ligne sur le site - rubrique *Athlé Jeunesse* - onglet *Challenge Anim'Athlé*.

Une équipe club ne sera pas obligatoirement composée des mêmes enfants d'une rencontre à l'autre. Par exemple : dans mon club, l'équipe « lutins bleus » pourrait être composée à la première rencontre de *Victor, Léa, Louise, Théo, Valentin, Yamina, et Thomas*, et à la seconde de *Victor, Léa, Louise, Théo, de nouveau - plus Samuel, Elisa et Mathias*.

Plusieurs clubs pourront se regrouper pour former une équipe si ceux-ci n'ont pas assez de jeunes de la catégorie.

> Exemple classement challenge



B. TOURS QUALIFICATIFS

1. ANIM'ATHLÉ - ORGANISATION GÉNÉRALE

La rencontre est organisée sous forme d'ateliers. Les enfants de chaque équipe passent sur tous les ateliers de la rencontre. Il est recommandé de doubler (voir tripler) les ateliers, afin de permettre à deux équipes de se défier et de donner tout son sens à la rencontre. Il est nécessaire d'avoir à minima autant d'atelier que d'équipe, afin qu'aucune ne reste inactive lors de la rencontre.

À raison de 10 minutes par atelier, la rencontre doit durer deux heures et demi : échauffement, rencontre et remise de médailles de participation comprise.

Les équipes seront composées de 6 à 8 enfants. Sur chaque atelier, 8 performances seront prises en compte. Dans le cas d'une rencontre avec des équipes de nombres différents : un enfant réalisera deux performances. En arrivant sur chaque atelier, le responsable de l'atelier (et non de l'équipe) désignera aléatoirement un athlète de l'équipe. Celui-ci passera 2 fois et aura donc 2 performances de comptabilisées pour son équipe.

Les inscriptions des équipes se feront via l'envoi de la fiche équipe (disponible sur le site du comité, rubrique Athlé Jeunesse, onglet « rencontre ÉAPO ») à l'organisateur de la rencontre au plus tard le mercredi précédent la rencontre. Des modifications d'équipe pourront être faites sur place avant le début de la rencontre (via cette même fiche équipe).

2. LES ÉPREUVES DE LA RENCONTRE

Toutes les situations citées ci-dessous sont disponibles sur le site du comité : rubrique Athlé Jeunesse, onglet « Anim'Athlé - Anim'Cross »;

Premier Tour	Deuxième Tour
Le cercle du soleil (#2)	La Course de Peter Pan (#8)
Haut les mains (#11)	Par dessus les nuages (#10)
La perche (#16)	Le pousse-pousse debout (#12)
Les lièvres pressés (#17)	Le chasse plot (#24)
La course du géant (#26)	Le passage du gué (#25)
La course de haies (#28)	Le grand huit (#27)

Un relais par équipe et par catégorie (relais PO et relais EA) clôturera la rencontre. 15pts seront attribués à l'équipe gagnante, 14 à la deuxième, 13 à la troisième, et ainsi de suite.

Relais : un aller-retour sur la largeur du terrain. Faire le tour du plot et revenir passer le témoin à son/sa coéquipier(e).

3. MISE EN PLACE DES ATELIERS - L'ORGANISATEUR

Prévoir :

- une fiche récapitulative du matériel nécessaire
- un plan du dispositif,
- des fiches descriptives pour chaque atelier,
- un grand panneau central (ou équivalent : toile cirée, nappe papier, ...) pour afficher au fur et à mesure des épreuves les performances établies par les équipes.
- Un responsable de la compétition, qui se chargera de trancher les éventuels litiges.

4. ENCADREMENT

Désigner un responsable adulte par atelier. Lui communiquer, grâce à la fiche descriptive mais aussi de vive voix les consignes, les critères de réalisation, de validation et la mesure de la performance propres à l'atelier dont il a la responsabilité.

5. ORGANISATION PRATIQUE

Distribuer aux équipes :

- la feuille de performance sur laquelle est indiqué le nom de l'équipe, le nom des enfants et un emplacement prévu pour noter les différentes performances obtenues sur chaque atelier (*voir la fiche équipe fournie par les clubs*),
- le plan du dispositif (faire repérer l'implantation des ateliers),
- le tableau de marche (l'ordre de passage aux ateliers).

C. FINALE EN SALLE

Seront qualifiés pour la finale en salle les 10 meilleures équipes EA (mixte ou non) et les 10 meilleures équipes PO (mixte ou non) classées au Challenge Anim'Athlé, avec une limite d'une équipe par catégorie et par club.

Si plusieurs équipes sont classées 10e, celles-ci seront départagées au 2e meilleur total réalisé lors d'une rencontre.

Les épreuves de la finale

L'île perdue (#21)	La formule 1
Le pousse-pousse grenouille (#20)	Le chasse plot (#24)
Le passage du gué (#25)	La course de haies (#28)

D. ANIMATION CROSS

Pour cette saison, l'animation départementale de Cross consistera en une épreuve du Kid'Cross pour les ÉA, et à une course en ligne pour les PO.

Dans tous les Kid'Cross, les enfants décident quand ils le veulent de courir ou de marcher. Compte tenu de leurs capacités (aspect physiologique) et de leur volonté (aspect psychologique), ils peuvent ainsi de façon individualisée construire leur propre rapport à l'effort.

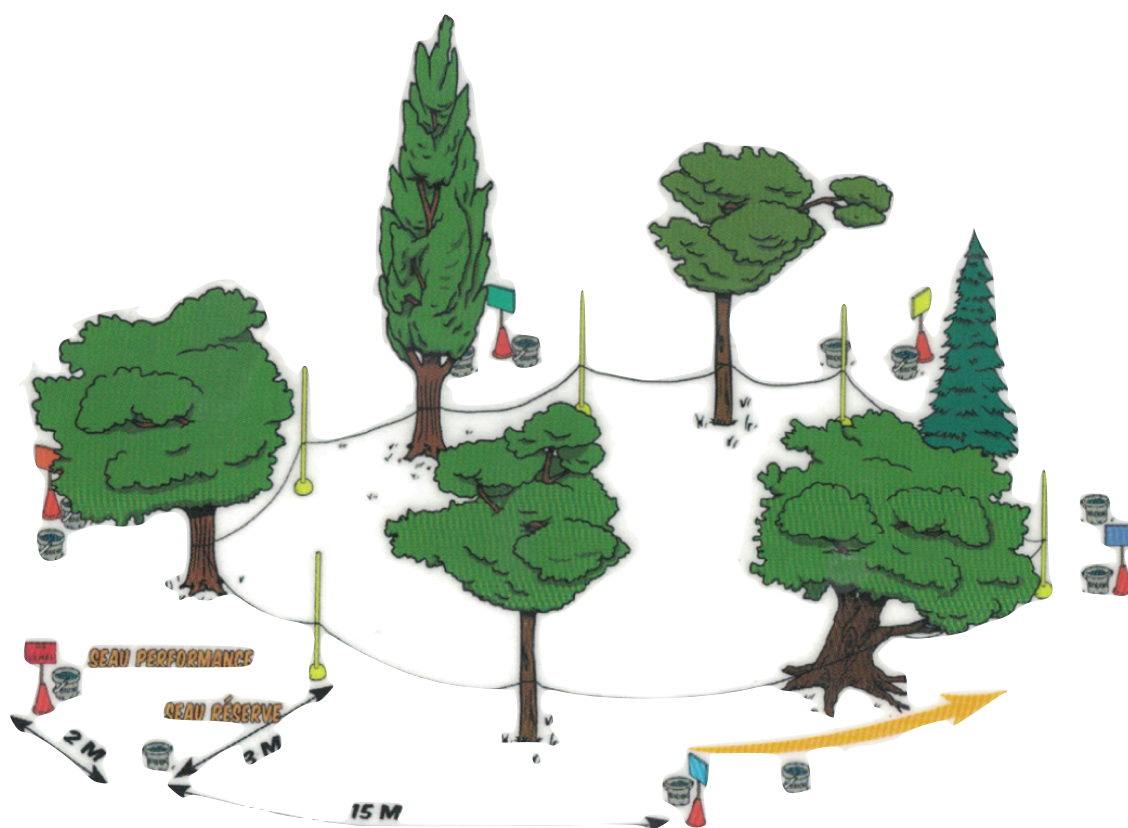
1. L'ANIMATION DÉPARTEMENTALE ÉVEIL : LE MANÈGE

❖ *Caractéristiques du parcours*

Parcours sous forme de boucle, avec différentes bases de départ pour les équipes. Le but est de créer un flux continu de coureurs au sein duquel on ne peut pas identifier le 1er et le dernier. Les enfants sont alors dans un effort collectif et continu.

❖ *Organisation*

Le parcours est matérialisé par une bande de rubalise. À une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées les bases équipes espacées les unes des autres d'un dizaine de mètres.



❖ Nombre d'enfants par équipe

8 coureurs par équipe.

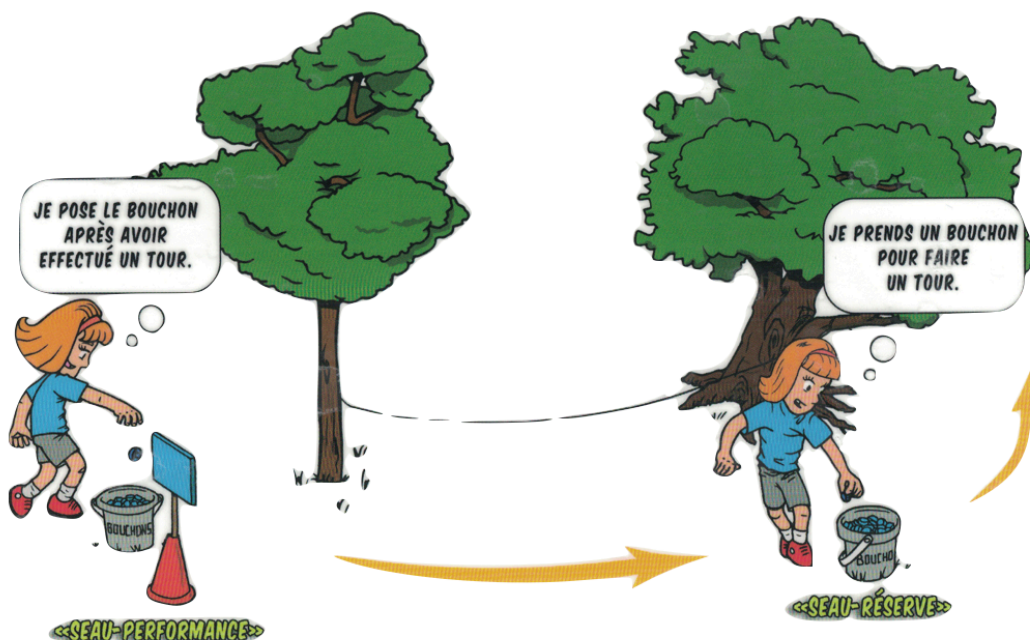
Si l'effectif des équipes n'est pas homogène, il faudra identifier dans les équipes les moins nombreuses, des enfants qui prendront 2 bouchons au lieu d'un à chaque tour. Ceux-ci seront identifiés grâce à un brassard. Dans ces équipes, sont identifiés autant d'enfants que nécessaire pour obtenir l'effectif de l'équipe la plus nombreuse.

Si nous prenons l'exemple de l'an dernier : 254 éveils, nous couperons les effectifs en 2 vagues de 127 enfants. Il y aurait 15 équipes de 8 et une équipe de 7. Dans cette équipe 1 enfant prendra 2 bouchons à chaque tour.

❖ Règlement

La durée de la course sera de 8min.

- Avant le départ, chaque coureur de l'équipe prend un bouchon (ou 2 pour les enfants identifiés). Au signal sonore de départ, tous les enfants de toutes les équipes partent dans le même sens. A chaque passage par la base de départ, le bouchon transporté est déposé dans le « seau-performance » puis un autre bouchon est pris dans le « seau-réserve » et ainsi de suite.
- Avant la fin de la course, le « maître du temps » annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de course sera terminé. Le bouchon sera déposé dans le seau performance.
- Après la course, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons. Le responsable de la base voisine viendra à leur base (dans le sens de la course) pour les aider à compter leurs bouchons.



2. LES ACTEURS

❖ *l'Enfant*

- But : faire le plus de tours possibles pour rapporter un maximum de bouchons.
- Critère de réalisation : se déplacer constamment en courant ou en marchant.
- Critère de validation : ne prendre qu'un seul bouchon à la fois (*ou seulement 2 pour l'enfant identifié dans équipe en infériorité numérique*).
- Sécurité : ne jamais revenir en arrière.
- Performance : la quantité totale de bouchons de l'équipe.

❖ *Le responsable de la base*

Avant la course

- donne à l'équipe le seau de bouchons et l'accompagne à sa base de départ
- indique le sens de la course

Pendant la course, s'assure à chaque tour effectué que les enfants :

- déposent le bouchon transporté dans le « seau performance »
- ne prennent qu'un bouchon dans le « seau réserve » de leur équipe
- respectent le sens de la course

Après la course

- se rend à la base voisine (dans le sens de la course) pour aider les enfants à compter leurs bouchons

3. ENGAGEMENT DES ÉQUIPES

Le nombre d'équipes par club - et si possible leur composition - devront être envoyées au plus tard le mercredi 27 novembre 23h59 à cdj.cday@gmail.com.

La répartition des équipes par vague (voir page 10) sera envoyée aux clubs le vendredi 29 novembre 2019.