LA RENCONTRE INTER ÉCOLES
MELLECEY-VIREY-LE-GRAND
St Gengoux-le-National- Cormatin
Voie Verte

ORGANISATION GÉNÉRALE:

- La **durée** effective de la rencontre est **la journée**.
- **Départ Ecole de Mellecey : 8h45**
- **Départ Ecole de Virey-le-grand : 8h30**
- **Arrivée sur le site de St Gengoux -le-National : 09H45**
- **Mise en place du matériel/ Début des ateliers 10H30(Cycle 2) / 10h15 (Cycle 3).**
- **Arrêt des activités : 15H00**
- **Retour Ecole : 16H30**

Cycle 2 : 4 groupes de 12 élèves.

ATELIERS :

- Une épreuve de gymkhana (Atelier de maniabilité) 1 Enseignant + 1 parent
- Une épreuve sur circuit 1 Enseignant + 1 parent
- Une épreuve de déplacement (relais) 2 parents
- Une épreuve de découverte : Mur d'escalade CPC + 1 parent

Groupe A et B :
Epreuve de Gymkhana (Parking avec obstacles) **Matin**
Epreuve de déplacement (Relais). Aller et retour Parking Gare/ Mur d'escalade **Matin**
Epreuve sur circuit (Aller et retour vers Savigny-sur-Grosne) **Apmidi**
Epreuve d'escalade (Mur voie verte) **Apmidi**

Groupe C et D :
Epreuve sur circuit (Aller et retour vers Savigny-sur-Grosne) **Matin**
Epreuve d'escalade (Mur voie verte) **Matin**
Epreuve de Gymkhana (Parking avec obstacles) **Apmidi**

Epreuve de déplacement (Relais). Aller et retour Parking Gare/ Mur d'escalade **Apmidi**

Cycle 3

MATIN

Une épreuve de **déplacement en autonomie par équipe** de 5 ou 6 enfants. Le déplacement total fera environ 7 kilomètres (St Gengoux-Cormatin Aller)= 1h 30' à 2h00 de patin avec les ateliers. Au cours du parcours, 4 ateliers (jeu d'habileté en patins) seront proposés avec gain de points. Les points gagnés seront des minutes retirées du temps total du parcours de l'équipe. **Un temps de récupération effectif de 2 minutes** précèdera chaque épreuve. Le lieu de l'épreuve sera laissé à la discrétion du responsable de l'équipe (4 ateliers entre le 2ème et le 6ème kilomètres).
Encadrement : 1 adulte pour chaque équipe/ 8 équipes de 6 rouleurs : 2 Enseignants + 6 parents.

DECOMPTE DU SCORE

- Le temps du parcours de l'**équipe** est **chronométré**. (il importe donc que les temps de récupération à chaque atelier soient scrupuleusement respectés)
- Les **points marqués** dans chaque jeu sont **décomptés** du temps total en minutes.

Les minutes à décompter sont gagnées en fonction du nombre de points marqués par tous les équipiers.
+ de 80 points marqués : -10 minutes sur le temps du parcours.
Entre 60 points et 80 points : - 7 minutes sur le temps du parcours.
Entre 40 points et 60 points : - 5 minutes sur le temps du parcours.
Entre 20 points et 40 points : - 3 minutes sur le temps du parcours.
Entre 0 points et 20 points : - 1 minute sur le temps du parcours.

DISPOSITIF/REGLEMENT/SCORE

Le dispositif explique ce qu'il y faut faire dans l'atelier
L'objectif de l'atelier exprime ce qui est nécessaire de comprendre pour réussir
Le score, c'est la manière de comptabiliser la performance. Pour les distances à parcourir, il s'agira des zones atteintes (rouge = 5 points – Bleu = 4 points ; Vert = 3 points ; jaune = 2 points)

Dispositif	Matériel requis pour la mise en place de l'atelier	❑ objectif de l'atelier	*le score*
1) Le Moteur à 1 pied : ➔ Après une prise d'élan libre, ou sans prise d'élan (une seule impulsion), parcourir la plus grande distance sur le pied de son choix en suivant la courbe tracée au sol.	2 cônes oranges et 2 cônes blancs 2 craies de couleur pour tracer une courbe à gauche, une à droite. 1 jeu de 4 cônes (un rouge, un bleu, un vert, un jaune)	Placer son poids de corps sur une jambe. (et s'engager vers l'extérieur du virage.)	*Zone de couleur atteinte.*
2) Le pousse-pousse : ➔Un élève, genoux fléchis, est propulsé par un camarade (ou prise d'élan (2 pas) sans propulsion externe), dans une zone d'élan marquée. Il doit rouler sans patiner le plus loin possible. La propulsion se fait par le tenue des hanches côté dos.	2 cônes oranges et 2 cônes blancs 1 jeu de 4 cônes (un rouge, un bleu, un vert, un jaune)	Equilibre ; placer son centre de gravité ; rouler bien à plat. (Propulsion efficace)	*Zone de couleur atteinte.*
3) Les rivières : ➔ Des rivières de plus en plus larges sont installées sur le parcours (Rivières tracées à la craie au sol) dans lesquelles il ne faut pas poser ses patins.	2 cônes oranges et 2 cônes blancs craies de couleur 1 jeu de 4 cônes (un rouge, un bleu, un vert, un jaune)	Propulser son poids de corps vers l'avant ; accepter de sauter (décoller les deux pieds)	*Largeur de la rivière franchie.*
4) Le slalom : ➔ Passer dans un slalom constitué de 5 portes sans sortir du circuit et sans renverser les cônes qui marquent les portes.	2 cônes oranges et 2 cônes blancs 10 Cônes. 1 jeu de 4 cônes (un rouge, un bleu, un vert, un jaune)	Changer d'appui, passer le poids de corps d'un pied sur l'autre	*Zone de couleur atteinte.*

SECURITE

- Les élèves sont tous équipés des **nécessaires de sécurité vérifiés** et d'une carte du circuit renseignée des lieux des épreuves (ateliers).
- **Tous les animateurs sont en possession de la feuille qui récapitule** le nom des équipes, des enfants, des écoles, l'ordre de passage, le nom des animateurs, les numéros de téléphones nécessaires et posséderont une trousse de premiers secours.
- **Chaque équipe portera un signe de reconnaissance** (Tee-shirt, chasuble, foulard).
- **Les équipes sont solidaires et unies**. Aucune équipe ne peut laisser un de ses membres à la traîne, ni voir partir les plus forts loin devant. Si un équipier est fatigué ou rencontre un problème technique, l'équipe entière s'arrête (à l'écart du circuit) pour l'aider à résoudre la difficulté survenue. **Chacun des équipiers signera au départ une charte de bonne conduite (A élaborer en classe).**

PREPARATION DES ATELIERS :

- ✓ **Chaque atelier doit être sécurisé** , c'est-à-dire que l'aire d'évolution doit être **clairement délimitée**, le **point de départ** et le **point d'arrivée** marqué par deux plots de même couleur (par exemple la porte d'entrée est orange, la porte de sortie est blanche).
- ✓ **Pour des raisons évidentes de sécurité la rotation à chaque atelier se fait ainsi** :

- 1 seul enfant sur le circuit ;
- le suivant entre quand le précédent a franchi la porte de sortie ;
- les enfants attendent leur tour en file à la porte d'entrée (orange) ;
- l'animateur régule les passages et remet en place les ateliers entre chaque passage si des éléments ont été déplacés.
- Le retour à la file d'attente se fait toujours par le même chemin (de préférence dans une rotation du sens des aiguilles d'une montre pour tous les ateliers, on évite ainsi les collisions s'ils sont proches les uns des autres).

Apmidi

Un Tournoi de hockey / Tournoi par poules de 8 équipes de 6 élèves. Parking de Cormatin.

6 équipes

TOUR 1

6	1	2
5	4	3

TOUR 2

6	5	1
4	3	2

TOUR 3

6	4	5
3	2	1

TOUR 4

6	3	4
2	1	5

TOUR 5

6	2	3
1	5	4

CYCLE 3	**Feuille de route de l'équipe n°….**	RIE 13/06/06

Prénom NOM	*École*

Pour compter votre score personnel, ou par équipe, il faut compter votre nombre de repères de chaque couleur et les multiplier par le nombre de points attribués à chaque couleur : 1 Rouge = 5 points ; 1 bleu = 4 points ; 1 vert = 3 points ; 1 jaune = 2 points.

	SCORE DE L'Equipe					
Atelier n°	1er rouleur	2ème rouleur	3ème rouleur	4ème rouleur	5ème rouleur	6ème rouleur
1						
2						
3						
4						
TOTAL						
				Total de l'équipe		

Temps réalisé :

Les minutes à décompter sont gagnées en fonction du nombre de points marqués par tous les équipiers.
+ de 80 points marqués : -10 minutes sur le temps du parcours.
Entre 60 points et 80 points : - 7 minutes sur le temps du parcours.
Entre 40 points et 60 points : - 5 minutes sur le temps du parcours.
Entre 20 points et 40 points : - 3 minutes sur le temps du parcours.
Entre 0 points et 20 points : - 1 minute sur le temps du parcours.

Temps final avec déduction des bonifications :

TOURNOI DE HOCKEY :

	Nombre	**POINTS**
MATCH GAGNE (3 points)		
MATCH NUL (2 points)		
MATCH PERDU (1 point)		
	TOTAL EQUIPE	

Feuille de route de l'équipe n°....	RIE Roller 13/06/06

FICHE EQUIPE/ROLLER CYCLE 2		
Enseignant ou Adultes responsables	Equipe N°	Signe de reconnaissance De l'équipe ou du groupe

Rouleur n°1	
Rouleur n°2	
Rouleur n°3	
Rouleur n°4	
Rouleur n°5	
Rouleur n°6	

ORDRE DE PASSAGE DANS LES ATELIERS :