

# LE CROSS'ATHLON

## EDUCATEUR

**Objectif** Produire un effort continu au travers d'activités intermittentes.

## SITUATION

### Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en surnombre :

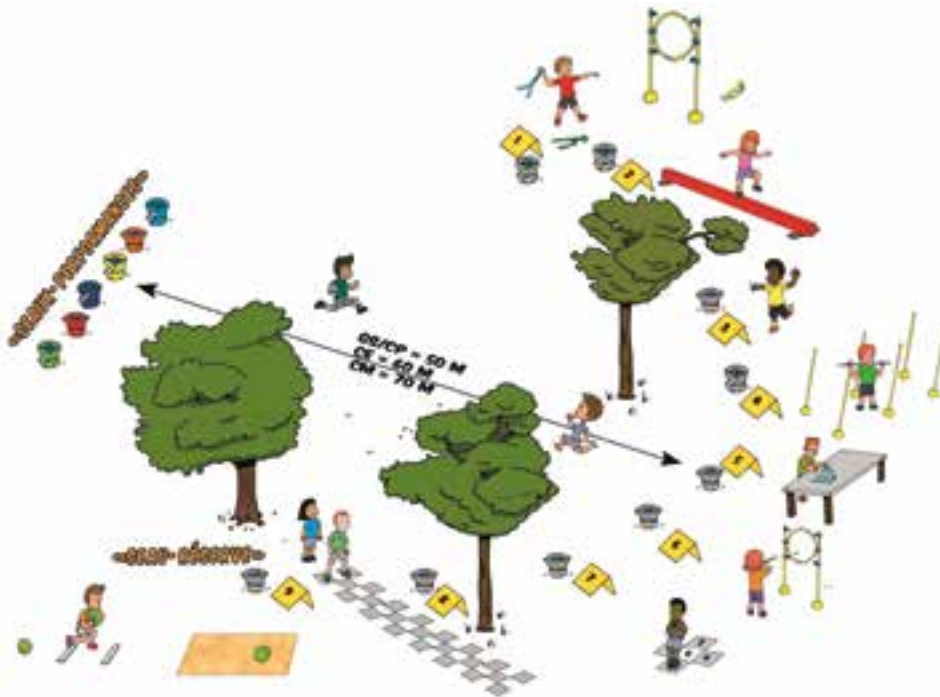
- feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.

*Par exemple, pour 2 classes ayant un effectif total de 44 enfants, il y aura 4 équipes de 7 et 2 équipes de 8. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 2 équipes auront une doublette\*.*

### Nombre d'équipes et d'ateliers

Le nombre d'ateliers doit être égal ou supérieur au nombre d'équipes. *Pour notre exemple, il y a 9 ateliers pour 6 équipes. Il pouvait y avoir jusqu'à 9 équipes de 8 enfants soit un format de rencontre adapté pour 72 enfants. Au-delà, il aurait fallu doubler les ateliers afin de ne pas générer d'attente lors des premiers passages au niveau de ces ateliers ou ajouter des ateliers différents.*



### Organisation

Les enfants font des allers et retours entre leur base (ou « maison » pour les plus jeunes) où se trouve le « **seau-performance** » reconnaissable à une couleur ou un nom d'équipe. Les différents ateliers sont identifiés par un numéro. La circulation dans les ateliers est organisée à partir d'une porte d'entrée (2 coupelles de couleur rouge par exemple) et d'une porte de sortie (2 coupelles de couleur jaune par exemple). Les « **seaux-réserves** » sont disposés près de la porte de sortie de chaque atelier.

### Distances moyennes conseillées entre les bases et les ateliers

Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.  
GS/CP : 50 m / CE : 60 m / CM : 70 m

\*Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons.

## Les autres dispositions possibles

**Temps maximum d'activité**

20 minutes. En fin de jeu, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. Tout parcours commencé avant le signal sonore de fin de séquence sera terminé. Le ou les bouchons seront déposés dans le seau prévu et comptabilisé.

**Nombre de bouchons nécessaires**

environ 250 bouchons par équipe de 8 enfants.

**Règles du jeu**

Au signal sonore de départ, les équipes sont déjà en place au niveau des bases :

- pour les GS/CP et CE, tous les enfants de l'équipe courent ou marchent vers l'atelier choisi au préalable (l'équipe des rouges vers l'atelier n°1, l'équipe des bleus vers le n°2 ...). Ils réalisent individuellement l'atelier puis prennent un bouchon pour le déplacement et un autre bouchon si l'atelier a été réussi (3 essais maximum). Ensuite, ils retournent à leur base pour y déposer le ou les bouchons dans le « seau-performance ». Ils enchaînent ensuite un déplacement vers un nouvel atelier en respectant l'ordre de numérotation (l'atelier n°3 pour ceux qui viennent de réaliser l'atelier n°2). Les enfants font le parcours au rythme le plus approprié pour eux. Lorsqu'ils sont passés par tous les ateliers, ils refont le circuit selon le même ordre jusqu'au signal de fin.
- pour les CM, chaque enfant de l'équipe se dirige vers un atelier différent. Ensuite le principe de jeu reste le même.

Pour les 2 niveaux d'âge et afin d'éviter les regroupements d'enfants sur le premier passage d'ateliers, il est conseillé de différer les départs des équipiers au niveau de la base (les premiers enfants de chaque équipe partent puis 5" après les deuxièmes et ainsi de suite). Il est aussi possible de donner le départ à partir des ateliers. Dans ce cas, les enfants prennent alors un bouchon sans réaliser l'atelier et doivent accomplir un aller/retour avant de commencer les ateliers ce qui permettra de répartir le flux de coureurs.

## ENFANT

<b>Critères de réalisation</b>	Je dois faire le plus de parcours possibles pour rapporter un maximum de bouchons.
<b>Consignes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• À l'atelier, je prends un bouchon pour le déplacement réalisé et un autre bouchon si j'ai réussi l'atelier (3 essais maximum) ;</li> <li>• Au niveau de la base, je dépose le ou les bouchons gagnés dans le « seau-performance » de mon équipe</li> </ul>
<b>Critère de réalisation</b>	Je me déplace constamment en courant ou en marchant.
<b>Critère de validation</b>	Je ne prends que le nombre de bouchons gagnés.
<b>Apprentissage de la sécurité</b>	Je respecte les consignes de circulation au niveau des ateliers.

## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

<b>Mesure de la performance</b>	Le nombre de bouchons que mon équipe a déposés. Ce total correspond au nombre de déplacements fait par mon équipe et au nombre d'ateliers réussis* par mon équipe.
<b>Connaissance du résultat</b>	Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.

\*Si les bouchons sont triés en 2 couleurs, il sera possible à la fin du jeu de différencier le score de la course et donc la distance parcourue et le score des ateliers.