

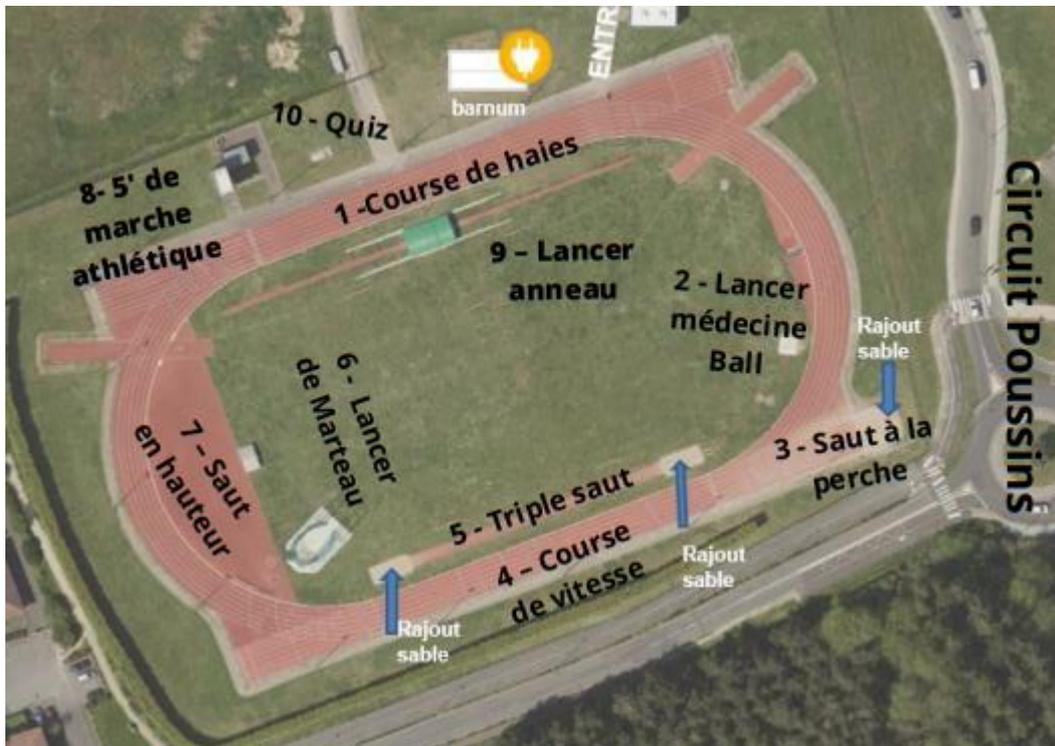
Journée Kid's athlé à Bouaye Samedi 13 Mai 2023

Programme Poussins F/M - 14h à 16h30

10 Ateliers

- 1 - Course de haies
- 2 - Lancer médecine Ball
- 3 - Saut à la perche
- 4 - Course de vitesse
- 5 - Triple saut
- 6 - Lancer de Marteau
- 7 - Saut en hauteur
- 8 - 5' de marche athlétique
- 9 - Lancer anneau
- 10 - Quiz

3 sauts, 3 lancers, 3 courses



N° 1 – Course de haies

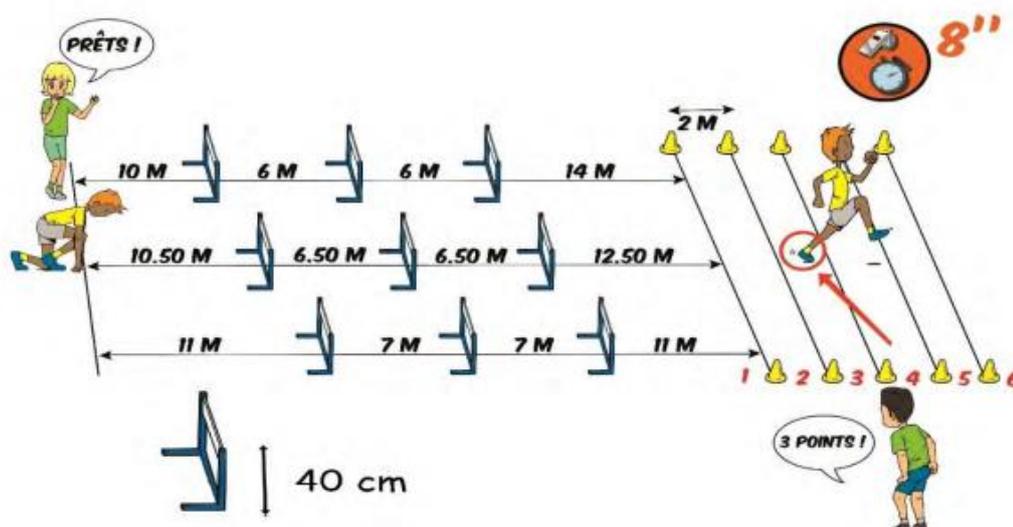
Niveau PO	Epreuve #12 Course de haies sur 8"
---------------------	--

Educateur

But : Après un départ accroupi sans starting-block, l'enfant sprinte durant 8 secondes sur un parcours jalonné de 3 haies pour réaliser la distance la plus longue possible.

Situation

Matériel : 9 haies de 40 cm de hauteur, chronomètre, sifflet, plots de couleur, le nécessaire pour le tracé des zones.



Descriptif : 3 parcours différents sont proposés. Sur les 3 essais autorisés, il peut choisir, s'il le souhaite, de changer de parcours. Le starter/juge donne le départ par signal sonore (sifflet), déclenche son chronomètre et siffle à nouveau 9 secondes plus tard. Un autre juge, placé perpendiculairement aux plots, repère la zone atteinte par le pied arrière lors du second coup de sifflet. Le départ sans starting-block se fait sur 5 appuis (2 mains, 2 pieds et 1 genou). Il n'y a pas de commandement formel « A vos marques » mais une invitation à prendre la position. Au commandement « Prêts », les enfants lèvent le bassin et partent au signal sonore (claquoir ou sifflet).

Mesure de performance

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Distance	< 36 m	36 m - 38 m	38 m - 40 m	40 m - 42 m	42 m - 44 m	> 44 m

- 1 Juge starter donne le départ par signal sonore puis siffle au bout de 8 secondes
- 3 Juges au niveau des zones repère

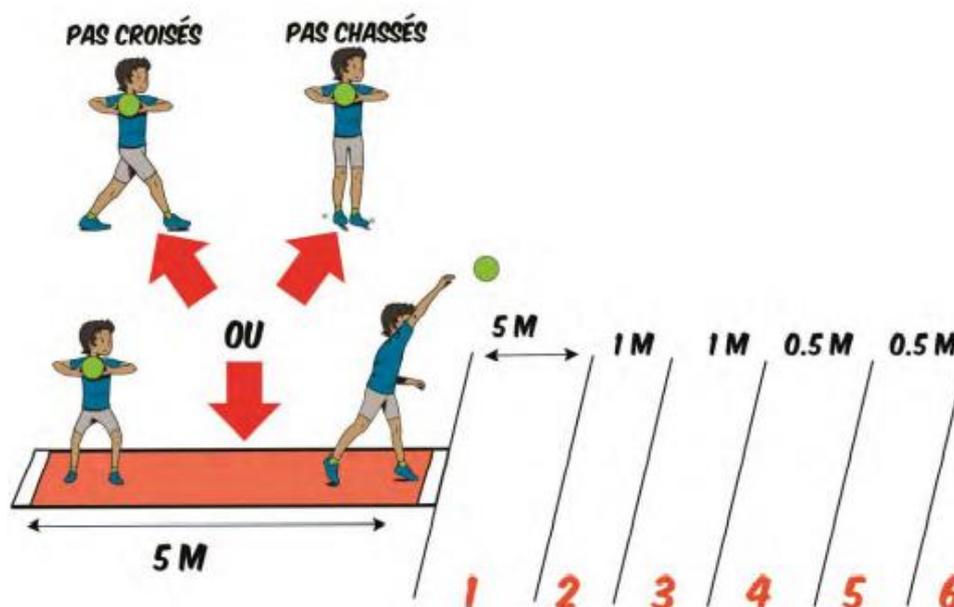
N°2 - Lancer de médecine-ball (2 kg pour les poussins)

Educateur

But : L'enfant à la suite d'un élan rectiligne projette le médecine-ball le plus loin possible.

Situation

Matériel : médecine-ball de 2 kg pour les garçons et 1,5 kg pour les filles, 2 lattes souples, nécessaire pour le tracé des zones.



Descriptif : A la suite d'un élan au choix en pas chassés ou croisés limité à 5 m (demander de maintenir le médecine-ball à 2 mains durant l'élan afin d'éviter les mouvements du projectile), l'enfant éjecte le médecine-ball le plus loin possible avec un bras. Sur les 3 essais autorisés, l'enfant peut, s'il le souhaite, choisir de modifier son mode de déplacement (pas chassés ou croisés). Si une partie ou le pied entier se pose sur la latte souple ou au-delà, l'essai n'est pas mesuré.

Mesure de performance

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Distance	< 4 m	4 m - 5 m	5 m - 6 m	6 m - 7 m	7 m - 8 m	> 8 m

1 point bonus sera attribué aux athlètes :

réalisant correctement la course d'élan et qui maintiennent le médecine-ball à deux mains puis l'éjecte à un bras

N° 3 - Saut à la perche

Niveau
PO

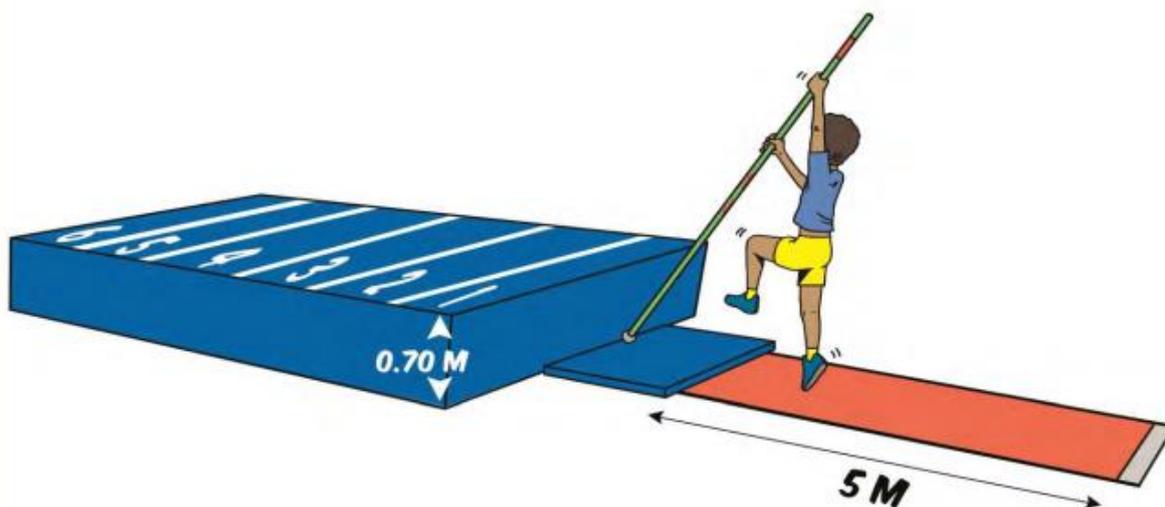
Epreuve
#7 Saut à la perche en longueur

Educateur

But : L'enfant doit se projeter le plus loin possible en utilisant un engin.

Situation

Matériel : une perche, un mini tapis de 0,5 x 1 m, une latte souple, un tapis d'épaisseur 70 cm, le nécessaire pour le tracé des zones.



Descriptif : A la suite d'un élan limité à 5 m, l'enfant impulse avec sa perche en prenant appui sur un mini tapis (0,5 x 1 m) en butée du tapis de réception. L'essai n'est pas mesuré si la perche n'est pas placée sur le mini tapis et/ou si les 2 mains ne restent pas sur la perche à la réception. C'est le point d'impact des talons qui fait référence pour la prise de performance.

Mesure de performance

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Longueur	< 1 m 50	1 m 50 - 2 m	2 m - 2 m 50	2 m 50 - 3 m	3 m - 3 m 50	> 3 m 50

2 Juges au niveau des zones repère et zone d'élan

N° 4 - Course de vitesse

Niveau
PO

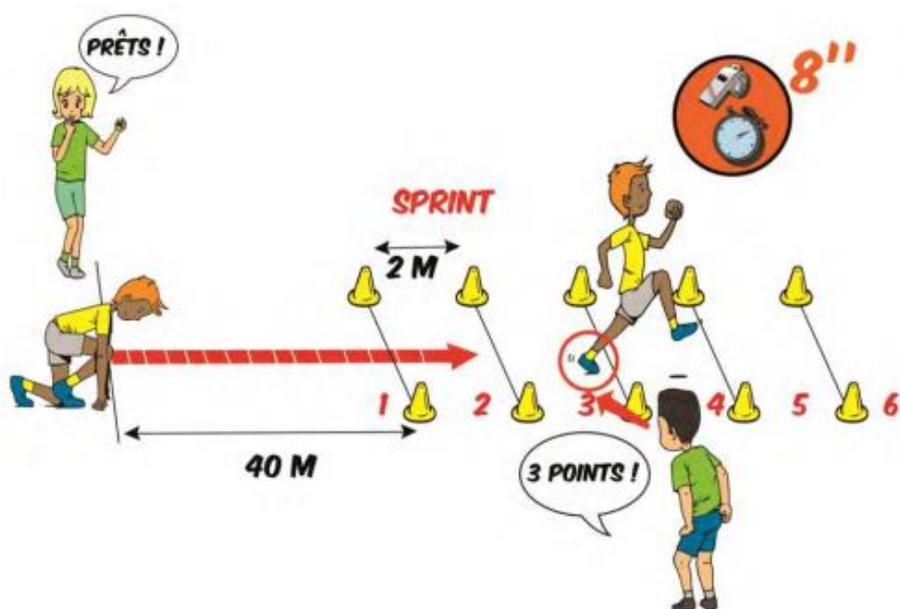
Epreuve
#11 Course de vitesse sur 8"

Educateur

But : Après un départ accroupi sans starting-block, l'enfant sprinte durant 8 secondes pour réaliser la distance la plus longue possible.

Situation

Matériel : chronomètre, sifflet, plots de couleur, nécessaire pour le tracé des zones.



Descriptif : Le starter/juge donne le départ par signal sonore (sifflet), déclenche son chronomètre et siffle à nouveau 8 secondes plus tard. Un autre juge, placé perpendiculairement aux plots, repère la zone atteinte par le pied arrière lors du second coup de sifflet. Le départ sans starting-block se fait sur 5 appuis (2 mains, 2 pieds et 1 genou). Il n'y a pas de commandement formel « A vos marques » mais une invitation à prendre la position. Au commandement « Prêts », les enfants lèvent le bassin et partent au signal sonore (claquoir ou sifflet).

Mesure de performance

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Distance	< 40 m	40 m - 42 m	42 m - 44 m	44 m - 47 m	47 m - 50 m	> 50 m

1 Juge starter donne le départ par signal sonore puis siffle au bout de 8 secondes
3 Juges au niveau des zones repère

N° 5 - Triple saut

TRIPLE SAUT

Tâche :

Sauter le plus loin possible pour arriver dans l'une des 5 zones matérialisées, la plus éloignée possible.

Arrivée jugée par les élèves dans l'une des 3 zones.

3 parcours différents avec des écarts entre les cerceaux plus ou moins grands.

Dispositif :

Les enfants effectueront deux sauts non consécutifs.

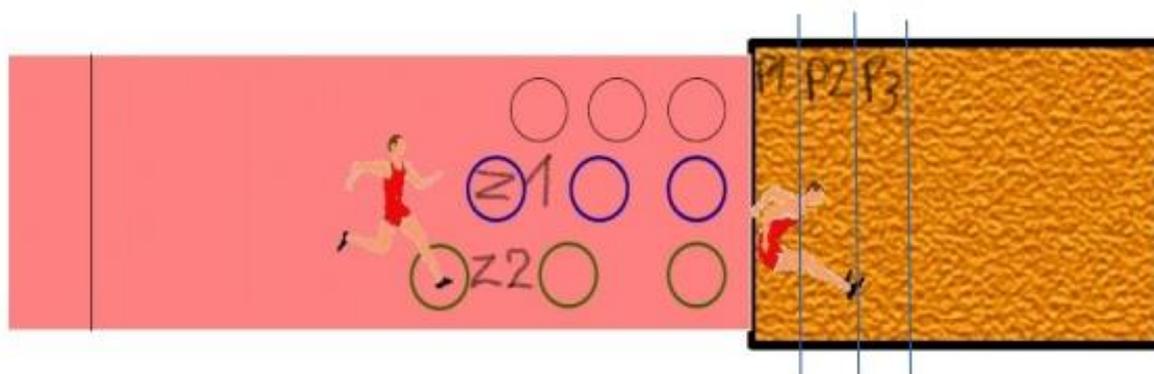
Les enfants choisissent leur parcours avant de sauter.

La meilleure performance sera retenue.

Les enfants tiennent deux rôles dans l'atelier : sauteurs et juges.

Les juges iront se placer face aux zones repérées (2 à 3 par zone).

A la fin du saut, les juges se trouvant face à la zone dans laquelle se trouve le sauteur lèvent la main et annoncent la performance comprise entre 1 et 5 points.



Barème :

1 point	2 points	3 points	+ 1 point	+ 2 points
P1	P2	P3	Z1	Z2

1 Juge au niveau de la zone d'élan

1 Juge au niveau des zones repère sable

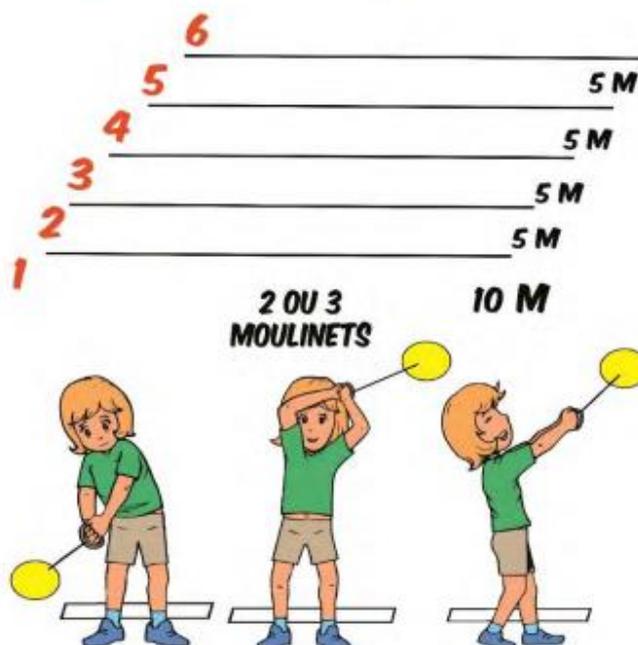
N° 6 - Lancer de marteau

Educateur

But : L'enfant projette la ballonde le plus loin possible.

Situation

Matériel : ballonde de 1,5 kg pour les garçons et de 1 kg pour les filles, une latte souple, nécessaire pour le tracé des zones.



Descriptif : Placé devant une ligne tracée ou une latte souple et de dos par rapport à la zone de chute des projectiles, l'enfant après avoir effectué 2 ou 3 moulinets éjecte la ballonde en arrière. Si une partie ou le pied entier se pose sur la latte souple ou au-delà, l'essai n'est pas mesuré.

Mesure de performance

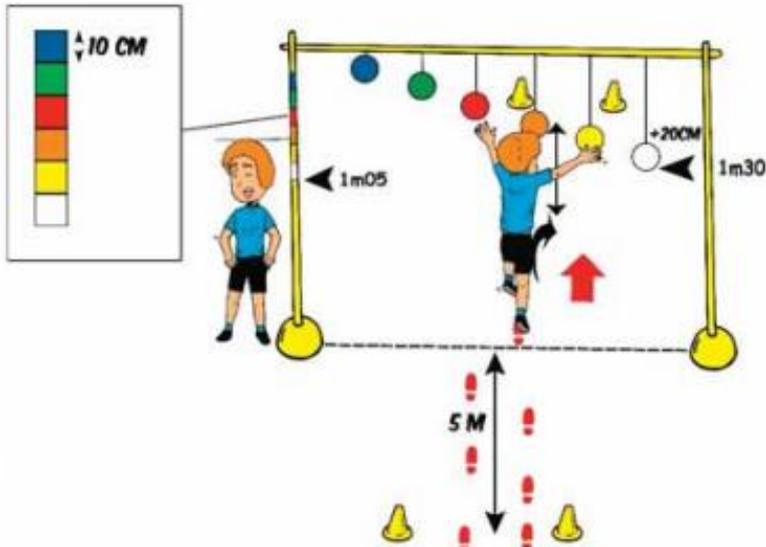
Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Distance	< 8 m	8 m - 10 m	10 m - 12 m	12 m - 14 m	14 m - 16 m	> 16 m

1 Juge au niveau des zones repère

1 Juge regardant les moulinets (+1 point si les moulinets sont effectués correctement)

N° 7 - Saut en hauteur

DISPOSITIF



CONSIGNES

La base de la toise est fixée à une hauteur de 1m05 sur le poteau de saut en hauteur (soit 1m10 pour le milieu de la zone blanche). Je me place à la verticale près du poteau pour repérer avec le sommet de mon crâne la couleur de la coupelle que je devrai toucher avec ma tête.

Départ au niveau des plots et de face par rapport à la barre, j'enchaîne :

- un déplacement couru rectiligne sur 5 à 6 appuis,
- une impulsion verticale à un pied sous la barre pour toucher avec le sommet de ma tête la coupelle de la couleur identifiée préalablement,
- une réception sur un pied pour continuer ma course jusqu'aux plots situés de l'autre côté de la barre.

CRITERES DE VALIDATION

Je réussis si je suis capable :

- d'impulser à un pied et de toucher la coupelle qui me correspond à la suite d'une course d'élan rectiligne,
- d'enchaîner une réception sur un pied et une course.

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Hauteur	1,30m	1,40m	1,50m	1,60m	1,70m	1,80m

+1 point si les critères de validation sont corrects

2 juges

N° 8 - Marche athlétique (sur 5' pour les poussins)

Niveau
PO

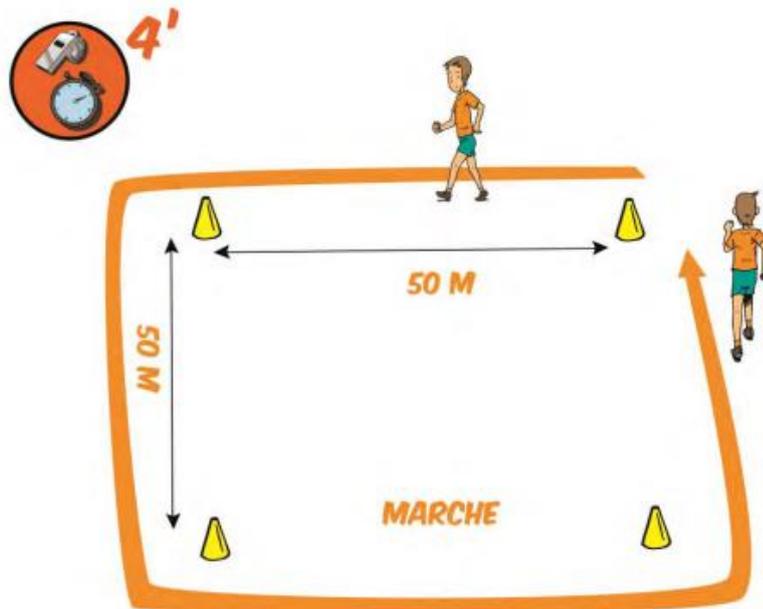
Epreuve
#14 Marche athlétique

Educateur

But : L'enfant doit réaliser la plus longue distance possible en marchant sur une durée d'effort de 4'.

Situation

Matériel : 4 plots, chronomètre, sifflet.



Descriptif : Des plots sont disposés à chaque sommet d'un parcours carré de 50 m de côté. Le départ et la fin de la course sont annoncés par un coup de sifflet. Au départ, les groupes sont répartis sur les 4 sommets.

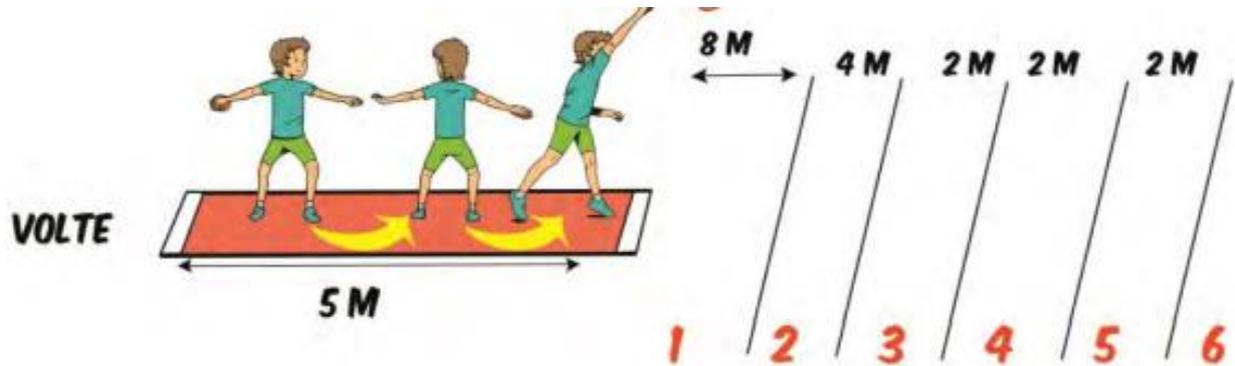
Mesure de performance

Les tours sont comptés pour chaque passage au plot de départ. Au coup de sifflet final à 4', on compte le nombre de sections de 50 m réalisées à partir du plot de départ. La dernière section prise en compte est celle qui a été réalisée complètement. Si un enfant se met à courir, on lui demande de régulariser son allure et en fonction on peut lui retirer une section de 50 m à la fin de l'épreuve.

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Distance	< 2 tours (400 m)	+ 50 m (450 m)	+ 50 m (500 m)	+ 50 m (550 m)	+ 50 m (600 m)	> 600 m

1 Carré de 50m/50m pour une équipe, marche athlétique sur 5 minutes, prendre 1 bouchon dans le seau réserve puis à chaque tour le déposer dans le seau performance. Au bout des 5', on comptera seulement les bouchons déjà déposés dans le seau performance. Si une équipe compte moins de 10 enfants, un calcul au prorata sera effectué

N° 9 - Lancer d'anneau



Descriptif: L'athlète effectue une volte puis lance son anneau. Si une partie ou le pied entier se pose sur la latte souple ou au-delà, l'essai n'est pas mesuré.

Mesure de performance

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Distance	< 8 m	8 m - 10 m	10 m - 12 m	12 m - 14 m	14 m - 16 m	> 16 m

+1 point si la volte est effectuée correctement
2 Juges

N° 10 - Quiz

Quiz de culture de l'athlétisme