

DOSSIER D'ORGANISATION

L'Anim'Cross

ANIM'CROSS, POUR QUOI FAIRE ?

Anim'cross, s'inscrit dans un projet de rénovation des pratiques athlétiques des plus jeunes. En s'appuyant sur l'activité spontanée de l'enfant, Anim'cross vise :

- ♦ Le développement, par le jeu, des capacités physiologiques et psychologiques, comme l'endurance aérobie et la persévérance,
- ♦ La mise en place de situations dans lesquelles l'effort physique se pratique avec plaisir,
- ♦ L'amélioration du potentiel de santé à court, moyen et long terme.

L'ORGANISATION D'UNE « RENCONTRE ANIM'CROSS »

Cette rencontre s'entend comme regroupant le « avant » (la préparation en classe), le « pendant » (le moment sur le terrain), et le « après » (l'exploitation de ce qui a été vécu sur le terrain au retour de la classe).

ORGANISATION

Les jeux Anim'Cross :

- ✓ Se déroulent en équipes mixtes de 6 à 8 enfants de sexes, de classes et d'écoles différents ; en fonctionnement hors COVID (ici les équipes mixtes seront faites, par classe et par école) ;
- ✓ Permettent dès la fin de la rencontre, par l'identification de résultats collectifs, de classer les équipes ;
- ✓ Peuvent se dérouler sur n'importe quelle surface avec un minimum de matériel.

Il est intéressant, dans la mesure du possible, d'établir un partenariat avec le club d'athlétisme local, le comité départemental ou la ligue d'athlétisme.

Le Cross'athlon (activité intermittente) s'organise autour d'une rencontre spécifique du type Anim'Athlé.

L'enfant parcourt la distance entre la base (zone où l'on accumule les points) et les ateliers qui proposent des défis mettant en jeu des capacités psychologiques et motrices variées (concentration, adresse, force, équilibre, rebonds, rythme, coordination, souffle) tout en favorisant la récupération active.

USEP 70

7 rue de la Corne Jacquot Bournot

70000 Noidans-lès-Vesoul

Bureau : 03 84 75 95 82

Port : 06 84 72 15 65

usep70@fol70.org

<https://hautesaone.comite.usep.org/>

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Dates et lieux de la rencontre

- Circo Vesoul 1, le 08/04/22 à 14h00 ou à partir de 9h si beaucoup d'inscription au stade René Hologne.
- Circo Gray, le 11/04/22 à 14h00 ou à partir de 9h si beaucoup d'inscription au stade municipal de Gray.
- Circo Luxeuil, le 12/04/22 à 14h00 ou à partir de 9h si beaucoup d'inscription au stade André Maroselli de Luxeuil.
- Circo Vesoul 2, le 14/04/22 à 14h00 ou à partir de 9h si beaucoup d'inscription zone de la Maladière de Port sur Saône.
- Circo Lure, le 15/04/22 à 14h00 ou à partir de 9h si beaucoup d'inscription au stade de Lure.

Mise en place

- ❖ Sur tous les lieux de rencontre, des zones seront définies pour chaque cycle (zone 1 = C1, zone 2 = C2 et zone 3 = C3).
- ❖ Chaque enseignant, avec leurs élèves proposeront un atelier Cross'Athlon et viendront avec le matériel nécessaire à la mise en place de ce dernier, ainsi que deux seaux ou caisses par équipe pour le Kid's Cross (jeu du manège)
- ❖ A l'arrivée sur site les enseignants seront dirigés sur le lieu d'implantation des différents ateliers.
- ❖ Des parents accompagnateurs pourront également animer un atelier, afin que les enseignants puissent suivre leur classe.
- ❖ Constituer des équipes mixtes de 6 à 8 élèves

Format de la rencontre Anim'Cross

Au cours de cette rencontre, nous conjuguerons le « Kid'Cross » avec le jeu du manège et le Cross'Athlon. Cependant, il faudra prévoir 30' minimum de récupération entre les deux situations.

Pour Kid's Cross (jeu du manège), merci de prévoir 2 seaux ou caisses par équipe (6 à 8 élèves mixte par équipe).

Pour le Cross'Athlon :

Rencontre sous forme d'ateliers adaptés à chaque niveau.

Prévoir :

- ✓ Prévoir une fiche récapitulative du matériel nécessaire ;
- ✓ Un plan du dispositif (fourni par le CD USEP) ;
- ✓ Des fiches descriptives pour chaque atelier ;
- ✓ Des numéros pour identifier les ateliers ;
- ✓ Un seau de bouchons à chaque atelier.

Au début de la rencontre

Le responsable de l'atelier (adulte ou enfant) :

- ❖ Présente chaque atelier à tous les enfants ;
- ❖ Fait identifier les numéros d'ateliers ;
- ❖ Distribue aux équipes le seau de bouchon et les accompagne à leur base de départ ;
- ❖ Rappelle l'ordre de passage des ateliers avant le départ
- ❖ Avant de commencer, les enfants peuvent essayer les ateliers-jeux sur 3 essais et en restant par équipes.

Pendant la rencontre

Le responsable de l'atelier (adulte ou enfant) veille à ce que les enfants respectent :

- ❖ Les sens de circulation grâce aux portes d'entrée et de sortie ;
- ❖ Les rituels d'organisation (attendre son tour, ramasser les projectiles dès l'arrivée à l'atelier...)
- ❖ Les espaces de sécurité (espace de lancer, espace de chute des projectiles...)
- ❖ Les consignes de réalisation de l'atelier ;
- ❖ Les 3 essais possibles ;
- ❖ Le nombre de bouchon pris (1 bouchon pour la réussite de l'atelier, 1 autre bouchon pour la réalisation du parcours.

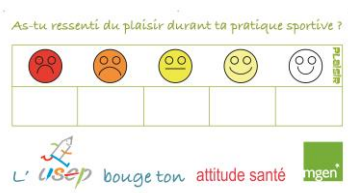
Après la rencontre

- ❖ Les enfants comptent les bouchons de leur équipe par paquet ;
- ❖ Les équipes sont rassemblées ;
- ❖ A tour de rôle un enfant annonce le score de son équipe à haute voix

Annoncer officiellement le classement et expliquer qu'au-delà du résultat, l'intérêt de la pratique athlétique est multiple :

- ❖ Le plaisir et l'effort contribuent à mieux se développer et grandir
- ❖ La contribution de chacun participe à la réussite de l'équipe

Si cela est possible, retour sur le vécu de la rencontre par les élèves avec la bâche du plaisir (Attitude Santé)



- ❖ Rangement du matériel par les enfants et nettoyage du site de pratique avant le départ des classes.

Le Délégué USEP 70

Brice JACQUIER