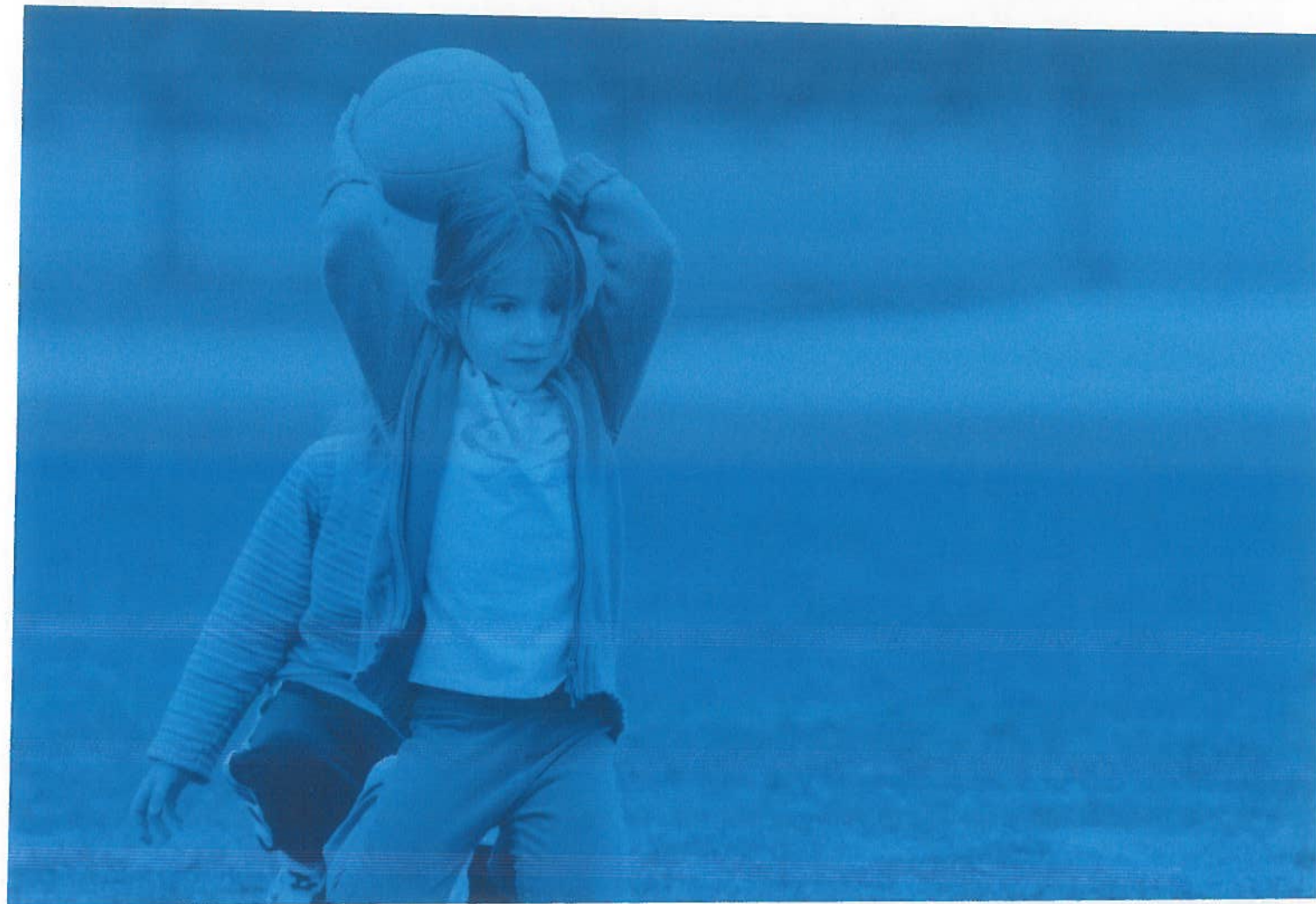




ANIM'CROSS



SOMMAIRE

ANIM'CROSS : POUR QUOI FAIRE ?

EXPLORER LA NOTION D'INTENSITÉ DANS L'EFFORT PHYSIQUE

APPRIVOISER L'EFFORT PHYSIQUE CONTINU

MODULER L'INTENSITÉ D'UN EFFORT CONTINU

DÉVELOPPER LES CAPACITÉS

ÉDUIQUER À LA SANTÉ

4

4

4

4

4

5

ANIM'CROSS : UN PARTI PRIS PÉDAGOGIQUE

DES SITUATIONS ENTONNOIRS

DES SITUATIONS RICHES, VARIÉES ET ORIGINALES

DES SITUATIONS QUI PRENNENT EN COMPTE L'ENVIRONNEMENT

DES SITUATIONS À ÉVALUATION DIRECTE ET IMMÉDIATE

DES SITUATIONS OÙ L'ON MESURE UNE PERFORMANCE

DES SITUATIONS ADAPTABLES

5

5

5

5

6

6

6

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

ORGANISATION

7

7

AU DÉBUT DE LA RENCONTRE

8

PENDANT LA RENCONTRE

8

APRÈS LA RENCONTRE

9

LES RÉSULTATS ET CLASSEMENTS

9

PROPOSITIONS INDICATIVES DE MATÉRIEL

9

CONSEILS DONNÉS AUX ADULTES BÉNÉVOLES AIDANT À L'ENCADREMENT D'ANIM'CROSS

10

AVANT LA RENCONTRE

10

AU DÉBUT DE LA RENCONTRE

10

PENDANT LA RENCONTRE

11

À LA FIN DE LA RENCONTRE

11

POUR UN ATHLÉTISME ACCESSIBLE, MOTIVANT ET FORMATEUR

ANIM'CROSS : POUR QUOI FAIRE ?

Anim'Cross, à l'instar d'Anim'Athlé, 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.

EXPLORER LA NOTION D'INTENSITÉ DANS L'EFFORT PHYSIQUE

L'enfant adore courir. C'est l'activité physique spontanée la plus pratiquée dans la cour de récréation. Pour lui, courir c'est accélérer, décélérer, s'échapper, poursuivre, esquiver, faire des zigzags. Il aime se confronter aux sensations de la force centrifuge, ressentir les effets de la vitesse, autrement dit, produire un effort intense sur une courte durée. Inciter l'enfant à courir plus longtemps ou plus loin, c'est contrarier ses intentions spontanées pour le confronter à des ressentis qui peuvent provoquer un inconfort physique : la sudation, la rougeur du visage, l'essoufflement, le point de côté, l'élévation des battements cardiaques...

Partant de ces constats, Anim'Cross propose trois jeux qui vont permettre à chaque enfant de construire et développer sa capacité à produire un effort continu avec une intensité donnée que l'on module en fonction du temps ou de la distance parcourue.

APPRIVOISER, PAR LE JEU, L'EFFORT PHYSIQUE CONTINU

Pour être capable de produire un effort continu, l'enfant doit d'abord apprendre à gérer ses modes de déplacement. Pour que l'enfant adapte son rythme en fonction de ce qu'il ressent, il choisira, dans les trois jeux proposés, de courir ou de marcher selon les capacités du moment (ce qu'il peut faire) et selon la volonté qu'il a de se confronter à l'inconfort physique (ce qu'il veut faire). En effet, l'enfant doit pouvoir découvrir puis éprouver les effets de l'effort qu'il produit avant d'apprendre à les dépasser.

L'évolution de ce rapport à l'effort dépend du choix de l'enfant, acteur de son apprentissage. Plutôt que d'imposer une allure de déplacement, par exemple par un signal sonore, les indicateurs privilégiés dans Anim'Cross seront ceux ressentis par l'enfant.

MODULER L'INTENSITÉ D'UN EFFORT CONTINU

L'intensité de l'effort physique produit par l'enfant dépend de ses possibilités, de sa volonté et du plaisir qu'il ressent dans son action. Le choix de ses déplacements va alors dépendre entre autres de la durée de la récupération ainsi que de sa modalité active ou passive telle qu'elle est proposée dans la situation. Compte tenu de ces variables, les trois jeux d'Anim'Cross se répartissent en deux catégories :

- ▶ l'enfant produit un effort continu soit en courant soit en marchant (« *Le manège* ») ;
- ▶ l'enfant produit un effort intermittent en alternant des déplacements (marche ou course) et des récupérations actives sous forme variée :
 - ▶ soit sous la forme d'un déplacement marché ou trottiné (« *La roue de la fortune* ») ;
 - ▶ soit sous la forme d'ateliers-jeux (« *Le Cross'Athlon* »).

Le déplacement par intermittence permet d'augmenter spontanément l'intensité de l'effort puisque celui-ci est moins long.

DÉVELOPPER LES CAPACITÉS

Au-delà de l'éducation au choix proposé à l'enfant, soit soutenir un effort intense (« *Je veux courir plus vite* »), soit

s'engager dans un effort long (« *Je veux courir plus longtemps* »), la préparation d'Anim'Cross, effectuée notamment lors des séances d'EPS ou d'activités périscolaires, permettra dans les trois jeux :

- ▶ le développement des systèmes cardio-respiratoires et cardio-vasculaires ;
- ▶ l'amélioration du fonctionnement physiologique et notamment des filières énergétiques ;

et plus spécifiquement dans les ateliers-jeux du Cross'Athlon :

- ▶ le développement des capacités psychologiques (concentration, persévérance),
- ▶ le développement des capacités physiques (force, impulsion),
- ▶ le contrôle respiratoire (jeux sur le souffle),
- ▶ le développement d'habiletés motrices (adresse, équilibre, coordination, rythme).

La progressivité de ces apprentissages est à envisager dans l'organisation des séances mais aussi dans la programmation de ces mêmes séances à l'échelle de l'année scolaire et des cycles d'enseignement.

Ces progrès auront un impact positif dans de nombreux domaines autres que la course (connaissance de soi, autonomie...) et seront transférables dans les autres activités physiques et sportives.

ÉDUIQUER À LA SANTÉ

En accompagnant les enfants pour qu'ils apprennent à s'exprimer à propos de leurs sensations ou de leurs émotions, à échanger sur leurs pratiques et leurs ressentis, ils accéderont à une meilleure « *connaissance de soi* ».

Pour la maternelle, cet accompagnement pourra être proposé à partir des pictogrammes de PIO et PIA et des réglettes du plaisir. Pour les enfants de cycles 2 et 3, les réglettes du plaisir, de l'effort et du progrès ainsi que le DVD USEP « *Remue-ménages* » proposent des situations concrètes de débat. Ces outils de l'« *Attitude santé* » donnent un cadre pour développer la réflexion sur ses pratiques physiques.

L'utilisation des outils par les adultes encadrants permettra aux enfants de développer le goût de l'activité sportive, promotrice de santé. Les enfants construiront, au fil du temps, un projet sportif prenant en compte le plaisir éprouvé, l'effort consenti et ressenti, et les progrès réalisés.

ANIM'CROSS : UN PARTI PRIS PÉDAGOGIQUE

DES SITUATIONS ENTONNOIRS

Les trois jeux d'Anim'Cross proposent des situations dont les contraintes au niveau matériel et/ou au niveau des consignes induisent des réponses motrices orientées.

DES SITUATIONS RICHES, VARIÉES ET ORIGINALES

Les défis contre soi-même ou contre les autres qu'offrent les jeux d'Anim'Cross, proposent à l'enfant d'explorer en sécurité une motricité différente de son activité physique usuelle. Ainsi, les trois jeux proposés s'appuient sur une complémentarité :

- ▶ deux jeux sont structurés à partir du temps (« *Le manège* » et « *La roue de la Fortune* ») ;
- ▶ un jeu est structuré à partir des distances (« *Le Cross'Athlon* ») ;
- ▶ les trois jeux intègrent les variables liées aux aspects énergétiques¹.

DES SITUATIONS QUI PRENNENT EN COMPTE L'ENVIRONNEMENT

Dans la mesure du possible, les jeux d'Anim'Cross devront être organisés sur des parcours naturels qui respectent l'environnement culturel du cross et qui sollicitent une motricité d'adaptation. L'environnement peut contribuer à une plus grande motivation.

¹. Ces jeux sont souvent identifiés, dans la littérature, comme étant respectivement des jeux « *de courses de durée* », « *courses longues* » et « *courses d'endurance* ».

Exemples de variables à prendre en compte pour développer la motricité :

ENVIRONNEMENT	RESSENTIS
Exploitation du relief	montées : « pour jouer avec la longueur de mes foulées » descentes : « pour jouer avec ma vitesse de course »
Utilisation des obstacles naturels	dévers : « pour jouer avec l'articulation de mes chevilles » végétation slalom : « pour jouer avec les alignements de mon corps » végétation obstacles : « pour jouer avec les déséquilibres » encombrement visuel : « pour jouer avec la capacité à observer mon environnement »
Opportunité de se servir de surfaces différentes	les passages sablonneux : « pour jouer avec les pressions que j'exerce sur le sol » les passages herbeux : « pour jouer sur la hauteur de ma foulée »

DES SITUATIONS À ÉVALUATION DIRECTE ET IMMÉDIATE

Les ateliers-jeux du Cross'Athlon précisent le but à atteindre (« *Ce que je dois faire ?* ») et définissent des critères de réalisation et de validation qui renseignent l'enfant :

- ▶ sur les processus mis en jeu pour réussir (« *Est-ce que j'ai fait comme on me le demandait ou comme je l'avais prévu ?* »),
- ▶ sur le rapport à la règle (« *Est-ce que ma performance me rapporte des points ?* »).

Ces indicateurs lui permettent d'accéder immédiatement et par lui-même à la connaissance du résultat de son action, le rendant acteur de ses apprentissages.

DES SITUATIONS OÙ L'ON MESURE UNE PERFORMANCE

Dans les ateliers-jeux du Cross'Athlon, l'enfant est invité à :

- identifier le score obtenu dans la rubrique « *Construction de la notion de performance* » ;
- quantifier et lire son score dans la rubrique « *Mesure de la performance* ».

Pour les trois jeux d'Anim'Cross, les enfants sont invités, en fin de partie, à quantifier la performance de leur équipe par un dénombrement individuel (faire des paquets de 10 bouchons par exemple) puis collectif (compter les paquets de 10 et les bouchons unités) des points gagnés rendant possible un classement des équipes.

Chaque enfant, par sa participation, a contribué en fonction de ses possibilités au résultat de son équipe, lui permettant de trouver sa place au sein du groupe par la collaboration, l'entraide et la complémentarité. Il peut ainsi exprimer le meilleur de lui-même, tout en respectant ses propres limites et celles des autres partenaires du jeu.

DES SITUATIONS ADAPTABLES

Toutes les situations peuvent être adaptées, si besoin, afin que chaque enfant présent, quelle que soit sa singularité, puisse participer à l'activité.

Pour les enfants en situation de handicap, l'USEP propose des fiches concrètes pour organiser une « *rencontre sportive accessible* » dans la mallette « *sport scolaire et handicap* » à consulter sur le site <http://www.u-s-e-p.org/>.

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

Il conviendra de replacer la rencontre Anim'Cross dans une unité plus large correspondant au concept défini par l'USEP. Pour celle-ci, la 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 dans 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 ;
- ▶ 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 que l'enseignant établisse un partenariat avec le club d'athlétisme local, le comité départemental ou la ligue d'athlétisme. Il peut solliciter, si besoin, une aide matérielle ou un appui technique pour l'encadrement. Les organisateurs devront penser à respecter les règles inhérentes à l'organisation d'une telle rencontre (autorisations, réservations...).

Les jeux Anim'Cross proposent deux formats de rencontre :

- ▶ le Kid's Cross qui peut être intégré à une journée traditionnelle de cross. Ces deux jeux d'une durée de 15 minutes maximum cherchent à créer un flux continu de coureurs (effet de masse) entraînant les enfants à se surpasser. Ce format de rencontre intègre « *Le manège* »² (déplacement continu) et « *La roue de la fortune* »² (déplacement intermittent).

Il est possible de proposer :

- plusieurs fois le même jeu (par exemple 2 fois « *Le manège* » en respectant une demi-heure de récupération minimum entre les 2 jeux)
 - ou « *Le manège* » puis « *La roue de la fortune* » (ou inversement) à la suite, avec un temps de récupération entre les deux jeux.
- ▶ 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.

Il est aussi possible de conjuguer, au cours d'une rencontre, le « *Cross'Athlon* » et un jeu du « *Kid's Cross* » (« *Le manège* » ou « *La roue de la Fortune* ») en respectant une récupération minimum d'une demi heure entre les 2 jeux.

KID'S CROSS		CROSS'ATHLON
Le manège	La roue de la fortune	Le Cross'Athlon
Mise en place du parcours	Mise en place du parcours	Mise en place des ateliers et du parcours
Prévoir :	Prévoir :	Prévoir :
▶ de la rubalise et un mètre-ruban ; ▶ un plan du parcours ; ▶ une série de plots (2 plots par base) ; ▶ 2 seaux de bouchons à chaque base.	▶ de la rubalise et un mètre-ruban ; ▶ un plan du parcours ; ▶ 1 plot pour matérialiser les bases ; ▶ 1 seau de bouchons à chaque base.	▶ une fiche récapitulative du matériel nécessaire ; ▶ un plan du dispositif ; ▶ des fiches descriptives pour chaque atelier ; ▶ des numéros pour identifier les ateliers ; ▶ un seau de bouchons à chaque atelier.

2. Le parcours sous forme de boucle constitue une première approche culturelle du cross.

Encadrement	Encadrement
Désigner un responsable (adulte ou enfant plus âgé) par base. Lui communiquer la fiche descriptive au cours d'une réunion préalable (si possible).	Désigner un responsable adulte ou enfant plus âgé) par atelier. Lui communiquer la fiche descriptive au cours d'une réunion préalable (si possible). Une attention particulière sera portée aux critères de réalisation, de validation et à la mesure de la performance propres à l'atelier dont il a la responsabilité.

L'encadrement devra adopter une posture respectant le projet de l'enfant, lui prodiguer des encouragements et lui témoigner de la bienveillance tout au long de la rencontre.

AU DÉBUT DE LA RENCONTRE

L'organisation prévoit un moment de socialisation :

- ▶ soit à partir du nom prévu à l'avance pour l'équipe, les enfants peuvent trouver et préparer un « *haka* »³, un chant, une danse... représentant symboliquement ce nom ;
- ▶ soit l'équipe, nouvellement formée avec des enfants de classes différentes, choisit son nom avant de commencer la rencontre, se donnant ainsi l'occasion d'un premier contact.

ANIM'CROSS

KID'S CROSS		CROSS'ATHLON
Le manège	La roue de la fortune	Le Cross'Athlon
Rôle des encadrants		
Le responsable de la base (adulte ou enfant) : ▶ donne à l'équipe le seau de bouchons et l'accompagne à sa base de départ ; ▶ indique le sens de la course.	Le responsable de la base (adulte ou enfant) : ▶ donne à l'équipe le seau de bouchons et l'accompagne à sa base de départ ; ▶ fait identifier la base et le seau de l'équipe cible ; ▶ indique le sens de la course.	Le responsable de l'atelier (adulte ou enfant) : ▶ présente chaque atelier à tous les enfants ; ▶ fait identifier les numéros des ateliers ; ▶ distribue aux équipes le seau de bouchons et les accompagne à leur base de départ ; ▶ rappelle l'ordre de passage des ateliers avant le départ.
▶ Avant de commencer, un essai peut être organisé sur une durée de 2 minutes afin que tous les enfants comprennent les règles du jeu, s'approprient l'espace de course et puissent commencer à appréhender une allure de course.		▶ Avant de commencer, les enfants peuvent essayer les ateliers-jeux sur 3 essais et en restant par équipe.

3. Courte suite de gestes qui sera réalisée au moment de la présentation des équipes.

PENDANT LA RENCONTRE

ANIM'CROSS

KID'S CROSS		CROSS'ATHLON
Le manège	La roue de la fortune	Le Cross'Athlon
Le responsable de la base (adulte ou enfant) s'assure à chaque tour effectué que les enfants : ▸ déposent le bouchon transporté dans le « <i>seau-performance</i> » ▸ ne prennent qu'un bouchon dans le « <i>seau-réserve</i> » de leur équipe, ▸ respectent le sens de la course.	Lors de la séquence courue, le responsable de la base (adulte ou enfant) vérifie à chaque tour effectué que les enfants : ▸ prennent un bouchon dans le « <i>seau-performance</i> » de leur équipe, ▸ le déposent dans le « <i>seau-performance</i> » de l'équipe cible, ▸ respectent le sens de la course. Lors du temps de récupération, il fait identifier la base et le « <i>seau-performance</i> » de la nouvelle équipe cible.	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 bouchons pris (un bouchon pour la réussite de l'atelier, un autre bouchon⁴ pour la réalisation du parcours⁵).

APRÈS LA RENCONTRE

LES RÉSULTATS ET CLASSEMENTS

A la fin des trois jeux :

- les enfants comptent les bouchons de leur équipe par couleurs, par paquets... (voir paragraphe « *Situations où l'on mesure une performance* ») ;
- les équipes sont rassemblées ;
- à 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. Lorsque cela est possible à la suite des rencontres, l'organisation d'un échange voire d'un débat sur ces thèmes, permet aux enfants de revenir sur leur expérience, qu'elle soit agréable ou non. Cela leur donne l'occasion de manifester leur point de vue et d'entendre celui des autres.

Demander aux enfants de ranger le matériel fait partie de la rencontre, comme de nettoyer le site.

Organiser un temps pour la remise des diplômes de participation ou des médailles qui sera convivial avec éventuellement une collation respectueuse des principes nutritionnels (cf. www.manger.bouger).

Le goûter est facultatif et donne l'occasion d'un retour au calme qui signe la fin de la rencontre. Il doit prendre en compte les recommandations du Plan National Nutrition Santé et privilégier l'eau qui est la seule boisson indispensable à consommer à volonté. Faire une information aux parents sur le goûter proposé permet une continuité éducative pour les enfants.

Un temps de communication auprès des parents et de la presse peut être l'occasion, en fin de rencontre, d'explicitier les choix pédagogiques qui ont conduit à son organisation.

4. 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.

5. Même si l'enfant ne réussit pas l'atelier, son effort sera valorisé par le bouchon obtenu pour le déplacement réalisé.

PROPOSITIONS INDICATIVES DE MATÉRIEL

		KID'S CROSS	
		Le manège	La roue de la fortune
Prise de performance		Bouchons et petits seaux	
Mesure de distance	Mètre ruban	+	+
Identification du parcours	Rubalise	+	+
	Plots de couleurs différentes	2 x le nombre d'équipes	Autant que d'équipes
		CROSS'ATHLON*	
Prise de performance		Bouchons et petits seaux	
Mesure de distance	Mètre ruban	+	
Entrée et sortie des ateliers	Coupelles de 2 couleurs	par couleur : 2 x le nombre d'ateliers	
Atelier # 1 Adresse	Cerceaux	2	
	Supports pour les cerceaux	4	
	Lattes	2	
	Balles comètes	6	
Atelier # 2 Equilibre	Poutre de 3 mètres	1	
Atelier # 4 Coordination	Jalons 1m 50 de hauteur	20	
	Bâtons de 1m 50 de long	2	
Atelier # 5 Force	Medecine ball de 1 kg	6	
	Lattes	4	
Atelier # 6 Rythme	Croix ou dalles de 30 x 30 cm	2 croix ou 10 dalles	
Atelier # 7 Marelle	Marelles ou dalles de 30 x 30 cm	2 marelles ou 42 dalles	
Atelier # 8 Souffle	Moulins à vent	+	
	Sarbacanes et boulettes en papier	+	
	Cerceaux	2	
	Supports pour les cerceaux	4	
	Lattes	2	
Atelier # 9 Concentration	Tables	2	
	Cubes	20	
	Jeux de cartes memory	+	
	Fiches kim visuel	+	

* La quantité de matériel est indiquée pour un doublement des ateliers

CONSEILS DONNÉS AUX ADULTES BÉNÉVOLES AIDANT À L'ENCADREMENT D'ANIM'CROSS

AVANT LA RENCONTRE

- Prendre contact avec l'enseignant pour connaître les formalités nécessaires, et le cadre donné par les textes officiels régissant votre intervention.
- Vérifier que vos assurances « responsabilité civile » et « individuelle accidents corporels » couvrent votre participation à cette rencontre.

6. A adapter aux réalités locales.

► Se renseigner auprès de l'enseignant sur :

- le déroulement de la rencontre ;
- les rôles des enfants ;
- le rôle des adultes ;
- votre rôle en particulier ;
- le contenu de la rencontre, des ateliers et les adaptations éventuellement envisagées pour certains des enfants.

► Prévoir un équipement adapté à l'activité et à la météo annoncée.

AU DÉBUT DE LA RENCONTRE

► Être attentif aux consignes données aux enfants.

► Prendre connaissance des consignes.

► Accompagner un groupe :

- se placer dans un groupe différent de celui de son enfant, si possible ;
- demander la liste des enfants à l'enseignant ainsi que les éventuels besoins particuliers ;
- compter le nombre d'enfants dont vous êtes responsable ;
- vérifier que les équipements des enfants (casquettes, vêtement de pluie, chaussures...) sont bien adaptés à l'activité et à la météo (notamment en cas de soleil et de chaleur) ;
- Signaler le moindre problème à l'enseignant.

► Encadrer un atelier :

- prendre connaissance des consignes de l'atelier ;
- demander des précisions si besoin, notamment sur le mode d'évaluation des résultats ;
- repérer l'atelier et vérifier le matériel avant le début de la rencontre.

PENDANT LA RENCONTRE

► La priorité : la sécurité des enfants !

- savoir à tout moment joindre la personne chargée de coordonner les secours (l'enseignant ou le responsable du poste de secours) ;
- maintenir les enfants groupés lors des déplacements ;
- rappeler les consignes de sécurité à chaque groupe.

► Toujours savoir ce que font les enfants du groupe dont vous avez la responsabilité.

► Rester en permanence avec votre groupe.

► Respecter la place des enfants : leur laisser trouver les solutions sans intervenir. Les situations ont été conçues pour que les enfants les réalisent et s'évaluent seuls. Ils doivent chercher à résoudre les difficultés rencontrées en toute autonomie.

► Favoriser le bien-être de chacun par l'écoute, l'attention, l'empathie, la bienveillance, en encourageant les enfants, en valorisant toute attitude favorisant le vivre ensemble, en étant ferme sur le respect mutuel.

► Rappel : interdiction de fumer en présence des enfants, même en plein air, sur un terrain de sport.

À LA FIN DE LA RENCONTRE

► Rangement du matériel par les enfants avec l'aide des adultes.

► Faire un retour à l'enseignant du déroulement de votre atelier.

ANIM' CROSS

Coordination fédérale : JP. Thirion (FFA) et M. Lacroix (USEP)
**Groupe de travail : S. Arzac (USEP), M. Bellec (USEP), G. Brochier (USEP), JC. Farault (FFA-USEP),
C. Gozzoli (FFA-IAAF), P. Leynier (FFA), T. Lichtlé (FFA), A. Prawerman (USEP)**

COORDONÉES FFA

www.athle.fr - ffa@athle.fr

Tél. : 01 53 80 70 00 - Fax : 01 45 81 44 66



DIMASPORT

PARTENAIRE PRINCIPAL

asics.

