

Rencontre départementale EA/PO Salle Omnisports de Faverges Samedi 28 MARS 2026

Programme de la Journée

De 9h00 à 9h30

- Confirmation des inscriptions et modification des équipes.
- ⚠ Cet horaire est donné à titre indicatif et pourra être ajusté en fonction du délai d'inscription et du déroulement des épreuves.*

Matin : EA/PO

- Circuit de 10 ateliers par équipes de 8 jeunes (équipes mixtes).
- **De 10h00 à 10h15** : Défilé des équipes.
- **De 10h30 à 12h00** : Ateliers.
- **12h00** : Pause déjeuner

Après-midi :

13h00 : Courses des mascottes et relais par équipe.

14h30

- Proclamation des résultats et remise des récompenses.

Nous comptons sur votre participation et votre bonne humeur ! 😊

Règlement :

→ Pour les EA/PO : Le classement sera établi au total des 09 ateliers + le relais par équipe, mixtes (minimum d'1 fille ou d'1 garçon / et minimum de 1 EA par équipe).

Chaque club est invité à fournir au moins **4 bénévoles** pour encadrer les ateliers (pas besoin de juges officiels, la participation de parents est suffisante), ainsi qu'un **responsable encadrant** par équipe.

Inscriptions :

Merci de renvoyer le fichier Excel avant le mercredi 25 mars 2026 22h00

Récompense :

5 première équipes et médaille pour tous

ATELIER 1 : Le relais du Perchiste



Consigne : Aller le plus vite possible

Résultats : Meilleur temps

ATELIER 2 : Vitesse



Consigne : Aller le plus vite possible sur 30m

Résultats : Addition des temps de l'équipe

ATELIER 3 : Lancer de vortex



Consigne : Aller le plus loin possible (De 1 point à 5 points)

Résultats : Addition des points de l'équipe

ATELIER 4 : Lancer de Médecine Ball



Consigne : Après un sursaut pieds joints, lancer le MB des deux mains départ poitrine. Aller le plus loin possible (De 1 point à 5 points)

Résultats : Addition des points de l'équipe

ATELIER 5 : La croix



Consigne :

Sous forme de relais les enfants réalisent l'enchaînement suivant : Sauts à pieds joints départ sur 0 (0-1-02-0-3-0-4) - départ / arrivée à l'extérieur (entre 2 et 4). Puis c'est au tour du suivant ... 3 essais par équipe

Résultats : Meilleur temps



ATELIER 6 : relais obstacle



Consigne : Réaliser le parcours le + vite possible (3 essais)

Résultats : Meilleur temps

ATELIER 7 : Lancer précision



Consigne : Chaque enfant lance 3 balles chacun son tour pendant 2 tours

Résultats : Addition des scores de l'équipe

ATELIER 8 : Bondir



Consigne : Bondir pieds joints le plus rapidement entre les haies, lorsque j'arrive dans le cerceau rouge le suivant part. (3 essais)

Résultats : Meilleur temps

ATELIER 9 : Course de Haies



Consigne : Aller le plus vite possible sur 30m (3 haies : 10m + 6.5 +6.5 + arrivée)

Résultats : Addition des temps de l'équipe

ATELIER 10 : Relais par équipe



Consigne : Aller le plus vite possible en équipe

Résultats : Meilleur temps