

Rencontre Vélo Cycle 3 Mortagne-au-Perche

Mardi 23 avril 2019
9h00-11h45

ORGANISATION GÉNÉRALE

Préparation et constitution des équipes :

L'effectif des classes permettra de constituer des équipes de deux élèves soit 20 équipes de 2 pour la totalité des 40 élèves.

Il faudra prévoir un casque pour chaque élève et chaque accompagnateur.
Chaque enfant sera possesseur d'un vélo à sa taille, en bon état.

Des chasubles seront nécessaires (5 couleurs différentes en nombre conséquent).

Pour la rencontre, chaque équipe sera en possession de sa fiche résultats (ci-jointe) renseignée.

Rotations :

Chaque équipe sera positionnée dans un atelier et devra suivre le planning prévu :

Ateliers	Rotation			
	1 ^{ère}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}
horaires	09h30-09h50	10h00-10h20	10h30-10h50	11h00-11h20
La ruée vers le trésor	N1-N2- N3-N4-N5	N6-N7- N8-N9- N10	N11-N12- N13-N14- N15	N16-N17- N18-N19- N20
Parcours maniabilité	N16-N17- N18-N19- N20	N1-N2- N3-N4-N5	N6-N7- N8-N9- N10	N11-N12- N13-N14- N15
Enduro	N11-N12- N13-N14- N15	N16-N17- N18-N19- N20	N1-N2- N3-N4-N5	N6-N7- N8-N9- N10
Run and bike	N6-N7- N8-N9- N10	N11-N12- N13-N14- N15	N16-N17- N18-N19- N20	N1-N2- N3-N4-N5

N1-N2-N3-N4-N5	La ruée vers le trésor	Parcours maniabilité	Enduro	Run and Bike
N6-N7-N8-N9-N10	Run and Bike	La ruée vers le trésor	Parcours maniabilité	Enduro
N11-N12-N13-N14-N15	Enduro	Run and Bike	La ruée vers le trésor	Parcours maniabilité
N16-N17-N18-N19-N20	Parcours maniabilité	Enduro	Run and Bike	La ruée vers le trésor

SITUATION

DISPOSITIF

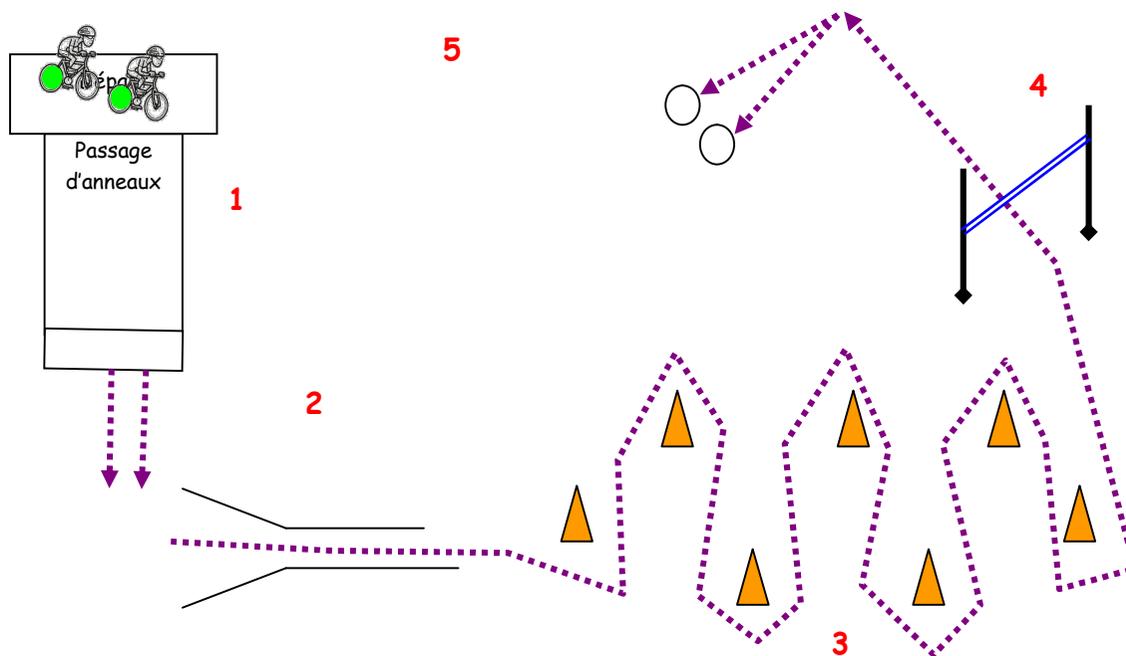
CONSIGNES

PARCOURS DE MANIABILITÉ PAR ÉQUIPES

❖ Parcours, en terrain varié, de 300 à 400 mètres de longueur.

Descriptif des ateliers :

1. **Passage d'anneau :** Chaque élève prend un anneau à l'entrée de la zone. S'échanger l'anneau pour le faire glisser le long d'une barre, à l'intérieur d'une zone délimitée. Ressortir de front de cette zone.
2. **Entonnoir :** Couloir de sortie d'une largeur de 80 cm à 1 m, et d'une longueur de 2 à 3 m. matérialisé par un tracé au sol ou à l'aide de piquets et de rubalise.
3. **Slalom large :** 5 à 7 cônes espacés de 3 à 4 m et décalés de 2 à 3 m.
4. **Porte basse :** 2 poteaux et un élastique, hauteur adaptée à la taille des élèves.
5. **Arrêt précis :** S'arrêter précisément, roue avant à l'intérieur d'un cerceau.



Être l'équipe réalisant le meilleur temps

Pénalité de 10 secondes par joueur fautif :

- A chaque pied posé au sol.
- A chaque obstacle mal franchi ou non franchi.
- A chaque arrêt, etc...

Organisation de la classe :

Par équipes de 2 élèves.
5 équipes présentes à l'atelier.
2 passages possibles (le meilleur score sera conservé).

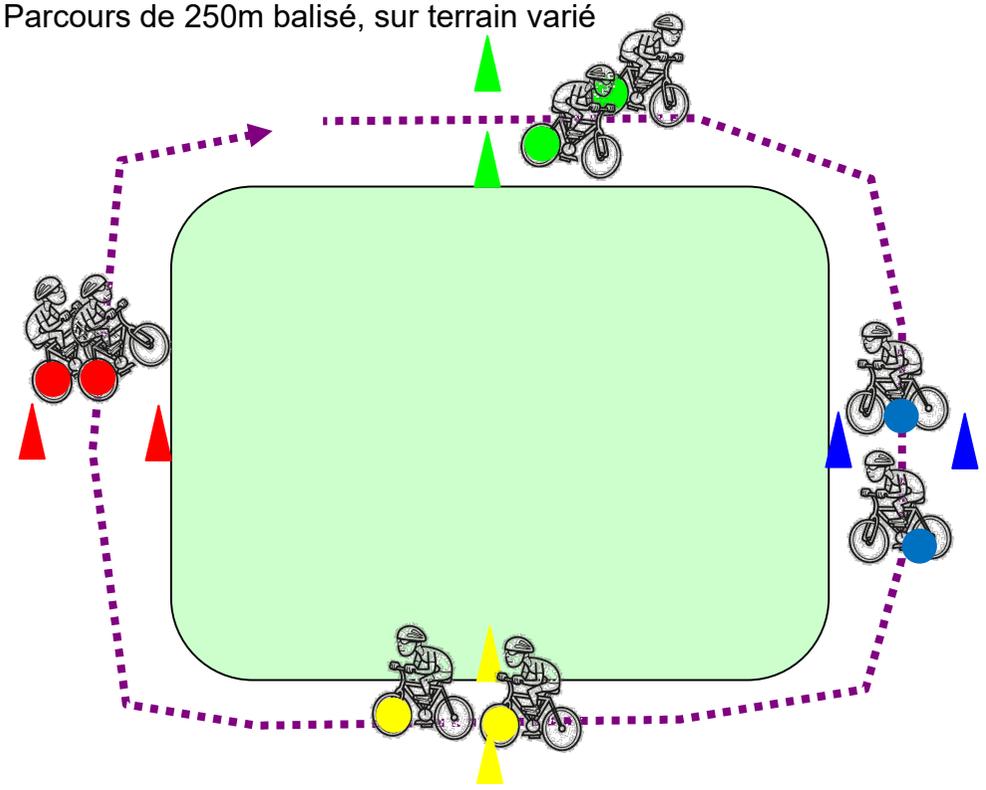
ENDURO VÉLO

SITUATION

DISPOSITIF

CONSIGNES

- Parcours de 250m balisé, sur terrain varié



Être l'équipe totalisant le plus de tours complets accomplis.

Ne pas gêner les autres.

Durée : 20 minutes

Matériel :

- Un engin roulant par coureur
- Un chronomètre et un sifflet pour le maître

Organisation de la classe :

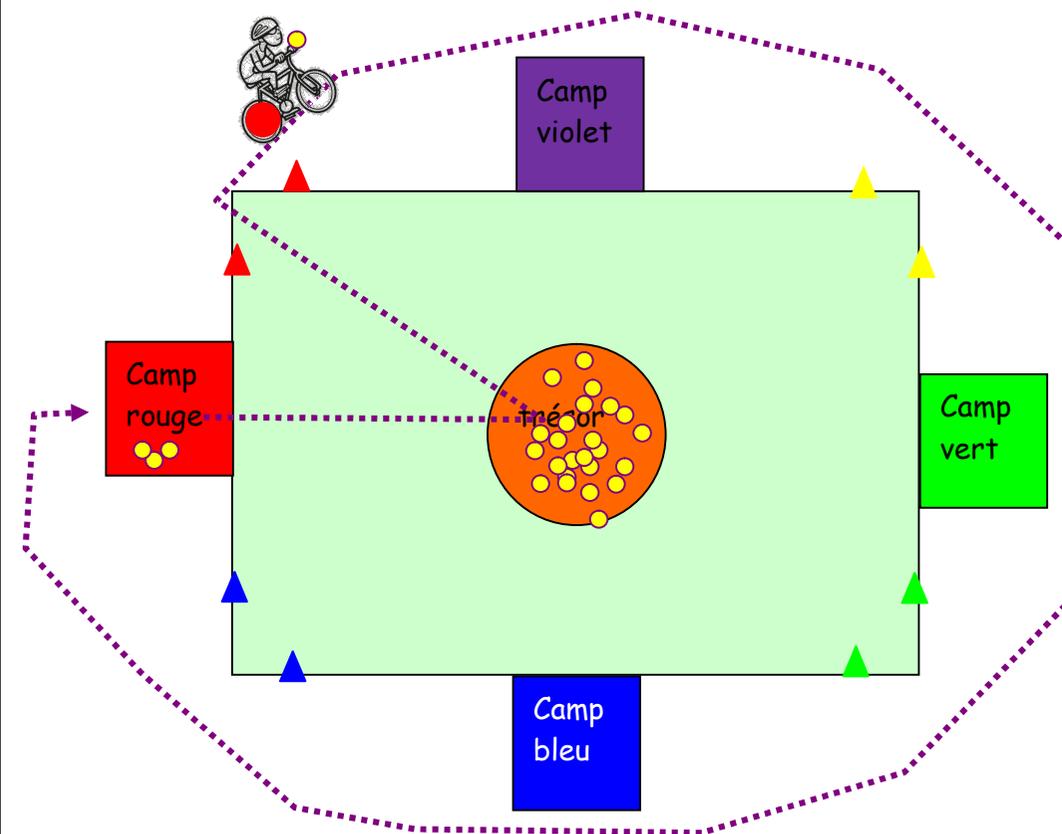
- Par équipe de 2 élèves
- 5 équipes à l'atelier

SITUATION

LA RUEE VERS LE TRESOR

DISPOSITIF

- Plateau délimité
- 3 ou 4 camps
- Un trésor au centre du carré



Matériel :

- Un engin pour 2 coureurs
- Objet divers pour le trésor (balle de tennis, anneaux...)
- Un chronomètre et un sifflet pour le maître

Organisation de la classe :

- Par équipe de 2 élèves

CONSIGNES

Être l'équipe rapportant le plus grand nombre d'objets dans son camp.

Partir de son camp.

Prendre 1 seul objet du trésor, passer par la porte de sortie de son camp et effectuer le tour du terrain dans le sens indiqué et poser son objet dans son camp.

Chaque joueur réalise le parcours à tour de rôle

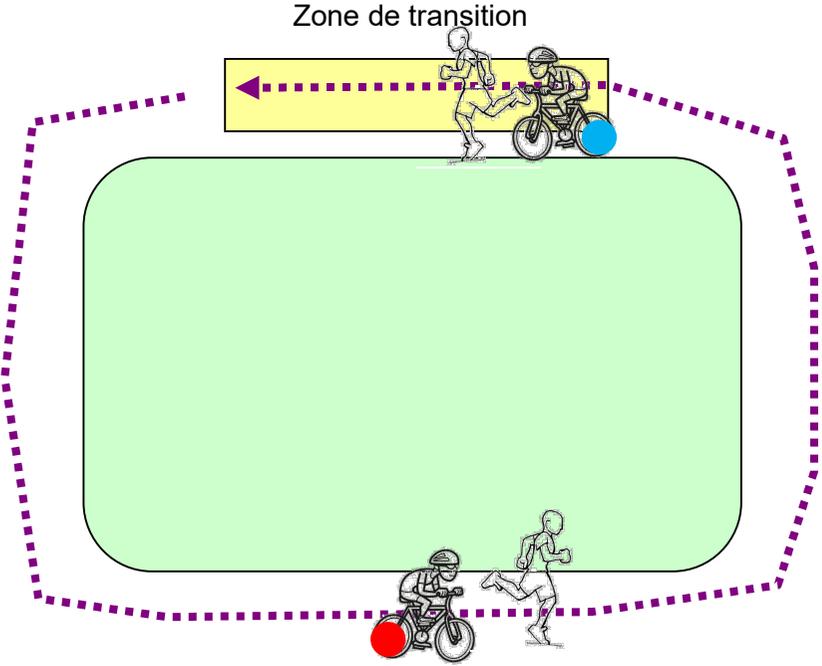
Contraintes :

Tout joueur :

- posant le pied au sol
 - heurtant volontairement un autre joueur
 - ne passant pas par la porte de sortie
- finira son tour mais l'objet ne sera pas validé.

Ne pas gêner les autres.

Durée : 20 minutes

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES
<h1 style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">RUN AND BIKE</h1>	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours de 250m balisé, sur terrain varié • Une zone de transition matérialisée 	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Être l'équipe totalisant le plus de tours complets accomplis. </div> <p>Chaque élève est à tour de rôle coureur et rouleur.</p> <p>Changement dans une zone précise (zone de transition).</p> <p>Toujours être à 2. Le(s) rouleur(s) doit(en)t être à côté du coureur.</p> <p>Ne pas gêner les autres.</p> <p>Le casque toujours sur la tête.</p> <p><u>Durée</u> : 20 minutes</p>
	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ou 2 vélo(s) par binôme. • Une zone de transition aménagée par des plots • Un chronomètre et un sifflet pour le maître 	<p><u>Organisation de la classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Par équipe de 2 élèves

RENCONTRE VÉLO Fiche Equipe

ÉCOLE :

CLASSE :

ÉQUIPE n°:

Noms Prénoms des équipiers			
ÉPREUVE	PERFORMANCE		
PARCOURS MANIABILITÉ	PÉNALITÉS	TEMPS	
ENDURO	NOMBRE de TOURS		
LA RUÉE vers LE TRESOR	NOMBRE d'OBJETS		
RUN and BIKE	NOMBRE de TOURS		

RENCONTRE VÉLO Fiche Equipe

ÉCOLE :

CLASSE :

ÉQUIPE n°:

Noms Prénoms des équipiers			
ÉPREUVE	PERFORMANCE		
PARCOURS MANIABILITÉ	PÉNALITÉS	TEMPS	
ENDURO	NOMBRE de TOURS		
LA RUÉE vers LE TRESOR	NOMBRE d'OBJETS		
RUN and BIKE	NOMBRE de TOURS		

Une carte sera réalisée avec le positionnement de chaque atelier. Il sera précisé le parcours de l'enduro.