


Préparation compétition EA/PO du JTA le 18/01/25

Visio du 09/01/2025



Compétition EA/PO du JTA

- Lieu : 2 gymnases Rabière (*Rue Roland de la Olla, JLT*)
- Date : samedi 18/01/2025 après-midi
- Programme détaillé :
 - Accueil/inscriptions à 14h00
 - Echauffement collectif à 14h45
 - Début de la compétition à 15h00
 - Remise des récompenses vers 17h00



Anim'Athlé / Pous'sAthlon , Samedi 18 Janvier 2025 a Joué-les-Tours.
Gymnases Rabière 1 et 2, Rue Roland de la Olla
37300 Joué-les-Tours

HORAIRES :
Ouverture des Installations à 14h00
Echauffement Collectif à 14h45
Début de la Compétition à 15h00

Pous'sAthlon Poussins (2014/2015) : Gymnase 1
6 Ateliers :


- Sprint 4" (n°1)
- Course de Haies sur 6" (n°2)
- Saut en Longueur (n°5)
- Saut à la Perche en Longueur (n°7)
- Lancer de Médecine Ball en Avant (n°10)
- Lancer de Médecine Ball en Arrière (n°9)

Anim' Athlé Eveil Athlé (2016/2017/2018) : Gymnase 2
7 Ateliers :

- Bottes de Sept Lieues (n°4)
- Le Guépard Bondissant (n°18)
- Le Pousse Pousse Grenouille (n°20)
- Le Lancer sur Mur (Kid Athlé n°7)
- Le Vol de Peter Pan (n°6)
- La Marelle (n°5)
- La Course du Géant (n°26)

Remise des Récompenses : 17h00
Les horaires sont données à titre indicatif et peuvent être modifiés.
Restauration sur Place : Buvette

Contact : Fabrice GOUL : 06 75 83 18 38
Guillaume HUCHEM : 06 98 43 55 05



Convocation 2025

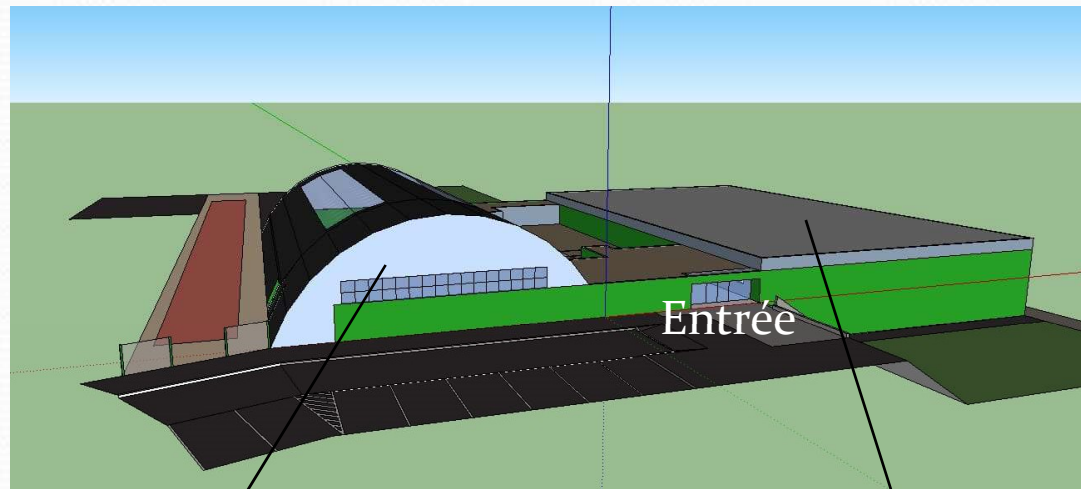
Compétition EA/PO du JTA

- Anim' athlé pour l'Eveil Athlétique (EA) :
 - Equipes de 8 enfants (maxi) nés en 2018, 2017 et 2016
 - 7 ateliers de course (relai), coordination, sauts et lancers
 - Classement par équipe
- Pouss' athlon pour les poussin(e)s (PO) :
 - 6 groupes d'enfants nés en 2015 et 2014
 - 6 épreuves individuelles de courses, sauts et lancers
 - Classements masculin et féminin

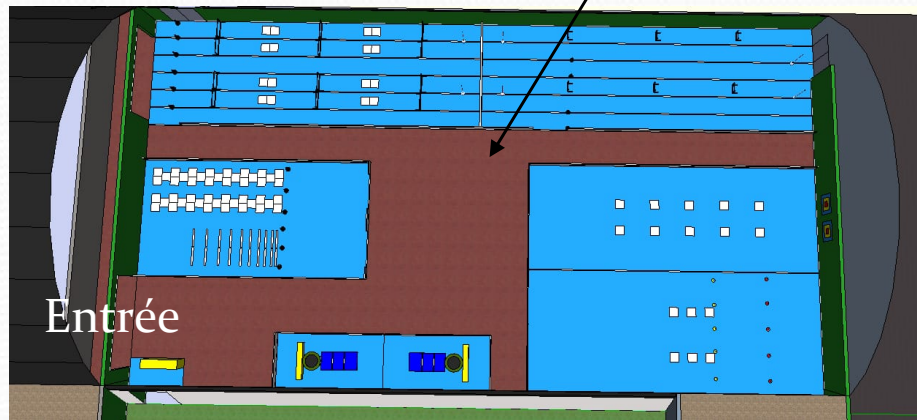


Détails des ateliers et de la logistique

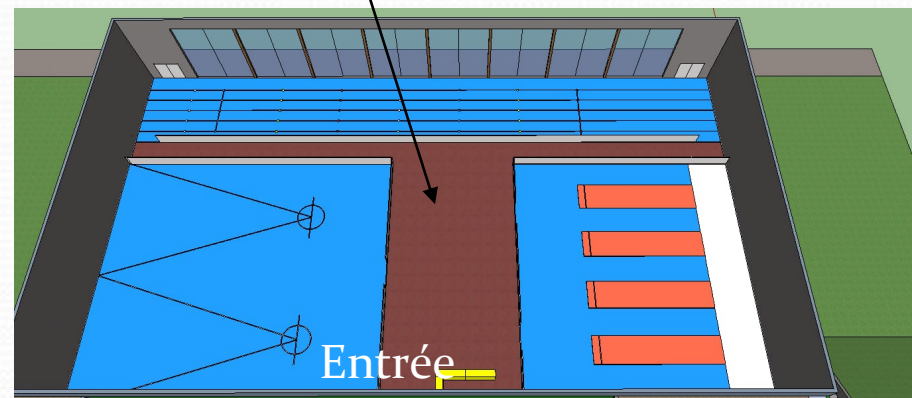
Agencement des 2 gymnases



1) Anim' athlé



2) Pouss'athlon



Echauffement collectif

- Lieu : gymnase 2 et/ou à l'extérieur s'il fait beau



Anim' athlé EA

- Lieu : gymnase 1



Ateliers EA (1/7)

- Bottes de sept lieues (n°4) :
 - 2 zones de relai
 - Durée de 4 minutes
 - Performance : nombre de bouchons
 - Matériel par couloir (x2):
 - 3 Grands Plots
 - 1 Embase avec Jalons
 - 6 Mini Haies
 - 8 Dalles 50x50
 - 2 Seau Performance

The image shows a digital activity card titled "LES BOTTES DE 7 LIEUES" (The Seven Leagues Boots) under the heading "Se projeter #4". The card is designed for a physical education class (GS/CP) and is part of a "Semaine Anim'Asie" program. It includes the following sections:

- ÉDUCATEUR:** **OBJECTIF:** franchir des obstacles en courant. **SITUATION:** des plots, des lattes, un jalon, 4 tapis de dimension 1 m x 50 cm, un outill, des bouchons et deux récipients. **DESCRIPTION:** le premier enfant prend un bouchon dans la réserve. Il franchit les obstacles à l'aller, dépose le bouchon dans le récipient de son équipe, effectue le retour en franchissant les obstacles. **Nombre de relais:** 207 par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 207 = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.
- ENFANT:** **OBJETIF:** je franchis les obstacles en courant le plus vite possible. **Critère de réalisation:** je franchis tous les obstacles en courant sans les retourner ni poser le pied dans les zones obstacles. **APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ:** je respecte le sens de circulation.
- CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE:** **PERFORMANCE:** le nombre de parcours que j'ai réalisés. **MESURE DE LA PERFORMANCE:** un parcours (obstacles + retour) donne droit à un bouchon. **RÉSULTAT:** à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais ; garder la meilleure performance.
- ADAPTATION AUX BESOINS SPÉCIFIÉS:** Éléments obligés : dimensions des obstacles verticaux et horizontaux afin de faire trébucher l'enfant vers l'avant et le haut.

The card also features a diagram of the obstacle course layout with a 25M distance marker and logos for "Gym" and "Éducation Physique". The page number "20/143" is visible in the bottom right corner.



Ateliers EA (2/7)

- Le guépard bondissant (n°18) :
 - 2 zones de relai
 - Durée de 4 minutes
 - Performance : nombre de bouchons
 - Matériel par couloir (x2):
 - 4 Grands Plots
 - 2 Embases avec Jalons
 - 3 Haies Métal (croisillon) et 3 Lattes
 - 1 Témoin
 - 2 Seau Performance

Se déplacer #18

ÉDUCATEUR
PROFITEUR : court vite, avec et sans obstacles.

SITUATION
MATERIEL : 3 rails haies hauteur moyenne du genou des enfants, un anneau, 4 plots, deux jalons, un chronomètre à gros chiffres, des bouchons et deux récipients, des tickets.

DESCRIPTION
chaque enfant de l'équipe prend un bouchon dans la réserve. L'ensemble de l'équipe part au signal et le premier enfant prend l'anneau, il court sur le plot, passe derrière le jalon et revient en franchissant les haies. Il passe ensuite l'anneau à l'enfant suivant qui attend dans l'espace matérialisé puis il met un bouchon dans le récipient de son équipe. Le deuxième enfant effectue son parcours et l'activité continue jusqu'au signal de fin.
Chaque élève reçoit « 20T » par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 20T = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

ENFANT
PROFITEUR : je cours le plus vite possible.

CONTENU DE L'ÉVALUATION
• je franchis tous les obstacles en courant ;
• l'anneau est toujours en mouvement.

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ
je respecte le sens de circulation.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE
PERFORMANCE : le nombre de parcours que j'ai réalisés.
MESURE DE LA PERFORMANCE : un tour réalisé donne droit à un bouchon.
RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais ; garder la meilleure performance ; à la fin de l'atelier, les bouchons sont échangés contre des tickets-unités.

ADAPTATION AUX BESOINS SPÉCIFIQUES
Éléments obligés : les distances inter-obstacles sont régulières ; passage de l'anneau dans une zone.

34/14



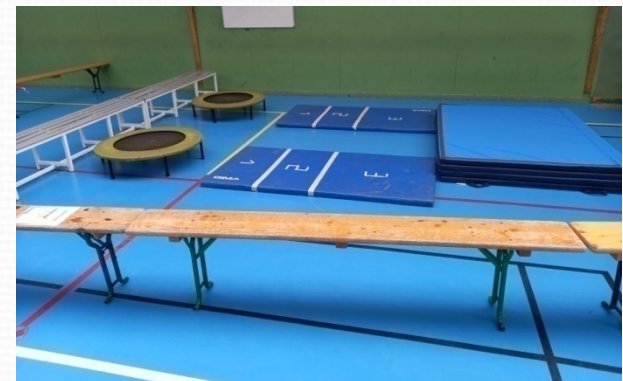
Ateliers EA (3/7)

- Le vol de Peter Pan (n°6) :
 - 2 zones de saut
 - Performance (8 par équipe):
 - 3 tentatives par enfant
 - 1, 2 ou 3 points par essai
 - Somme des 3 essais
 - Matériel :
 - 2 Bancs
 - 2 Tapis 1x2m
 - 2 Trampolines
 - Scotch de marquage

The image shows a digital activity card titled "Se projeter #6 LE VOL DE PETER PAN". It is designed for "GS / CP" (Grande Section / Cours Préparatoire) and is intended for an "ÉDUCATEUR" (teacher). The card includes the following sections:

- OBJECTIF:** s'équilibrer durant le vol.
- SITUATION:** un mini trampoline, un contre haut dont la hauteur ne dépasse pas de 5 cm celle du mini trampoline, un tapis de réception (épaisseur 4 cm), des bouchons et un récipient.
- DESCRIPTION:** l'enfant part debout sur le contre haut, puis rebondit à 2 pieds sur le trampoline, tend son corps vers le haut en cherchant à sauter le plus loin possible.
- ENFANT:**
 - BUT:** je rebondis pour sauter le plus loin possible.
 - CRITÈRE DE RÉALISATION:** je me réceptionne sur les 2 pieds.
 - CRITÈRE DE VALÉRIATION:** je me réceptionne debout (idéale à contraindre les rotations gênées).
 - APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ:** je me réceptionne debout et sur les 2 pieds.
- CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE:**
 - PERFORMANCE:** la zone de réception que j'atteins.
 - MEASURE DE LA PERFORMANCE:** un point est égal à un bouchon.
 - RÉSULTAT:** chaque enfant retient son meilleur score ; à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.
- ADAPTATION AUX BESOINS SPÉCIFIÉS:**
 - Éléments obligés:** hauteur du contre-haut par rapport au trampoline ; largeur des zones d'atterrissage ; consigne par rapport à la réception.

The card also features an illustration of a child performing the activity and a diagram of the setup with numbered zones (1, 2, 3) and arrows indicating the path of the jump. The page number "22/14" is visible in the bottom right corner.



Ateliers EA (4/7)

- La marelle (n°5) :
 - 2 zones de coordination
 - Durée de 4 minutes
 - Performance : nombre de bouchons
 - Matériel par couloir (x2):
 - 17 Cerceaux
 - 2 Lattes
 - 2 Seau Performance
 - Scotch de Marquage

Se projeter #5

ÉDUCATEUR

OBJECTIF rebondir et rythmer son déplacement.

SITUATION

MATÉRIEL
21 dalles de 30 x 30 cm ou des carrés tracés à la craie, un sifflet, des bouchons et deux récipients.

DÉROULEMENT
Le premier enfant effectue le parcours aller. Sur la première dalle, les deux pieds sont serrés, puis il rebondit en alternant pieds écartés (un pied sur chaque dalle) / pieds serrés (les deux pieds sur la même dalle). Il termine le parcours aller pieds écartés, dépose un bouchon dans le récipient et fait demi-tour en sautant. Le retour s'effectue en respectant les mêmes consignes.

Quelles données : 30" par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 30" = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

ENFANT

GOÛT
je réalise le parcours en rebondissant.

ORDRE DE RÉALISATION
je respecte l'enchaînement pieds serrés / pieds écartés.

APPREHENSION DE LA SÉCURITÉ
je respecte le sens de circulation.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

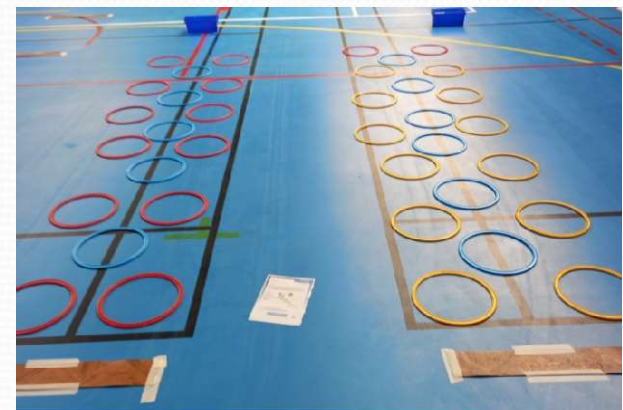
PERFORMANCE le nombre de parcours que j'ai réalisés.

MEASURE DE LA PERFORMANCE un parcours aller et retour donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais. Garder la meilleure performance.

ADAPTATION AUX BESOINS SPÉCIFIQUES
Éléments obligés : dimensions et espacement des dalles.

21/14



Ateliers EA (5/7)

- La course du géant (n°26) :
 - 2 zones de saut
 - Performance (8 par équipe):
 - 3 tentatives par enfant
 - 1 à 9 points par essai
 - Meilleur des 3 essais
 - Matériel par couloir (x2):
 - 2 Plots
 - 10 Lattes
 - Scotch de Marquage

The screenshot shows a digital interface for an activity titled "LA COURSE DU GÉANT" (The Giant Race). At the top, it says "Se projeter #26". The interface is divided into sections: "ÉDUCATEUR" (Teacher) with objectives, situation, and material; "ENFANT" (Child) with the goal and criteria; and "CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE" (Building the notion of performance) with performance and measurement details. An illustration shows a child jumping over hurdles. A purple box at the bottom contains adaptation notes for children with reduced mobility. The page number "42/14" is visible in the bottom right corner.

ÉDUCATEUR
OBJECTIF : déstabiliser le pied pour aller de plus en plus loin.
SITUATION : Il bandes souples ou plus ou des tracés à la craie, fiche de performance de la recourte.
MATERIEL :
DESCRIPTION : l'enfant se place en position pieds joints derrière la ligne de départ. Il essaie d'aller le plus loin possible en se posant qu'un seul appui dans chaque espace déterminé par deux lattes consécutives. Dès que l'enfant pose deux appuis dans une zone, l'exercice est terminé.

ENFANT
OUI : l'essai d'aller le plus loin possible.
CRITÈRE DE RÉALISATION : je dois poser un seul pied dans chaque zone déterminée par 2 lattes consécutives.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE
PERFORMANCE : la zone inter-lattes que j'atteins.
MESURE DE LA PERFORMANCE : 1^{re} zone interlattes = 1 point, 2^e zone interlattes = 2 points...
RÉSULTAT : chaque enfant retient son meilleur score ; à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS
Éléments obligés : progression de l'espacement entre les lattes.



Ateliers EA (6/7)

- Le pousse pousse grenouille (n°20) :
 - 2 zones de lancer
 - Performance (8 par équipe):
 - 3 tentatives par enfant
 - 1, 2 ou 3 points par essai
 - Somme des 3 essais
 - Matériel par zone (x2):
 - 3 Dalles 50x50 ou Cerceaux
 - 2x5 Coupelles
 - 3 Médecine Ball 1Kg
 - Scotch de Marquage

The image shows a digital activity card titled 'Projet #20 LE POUSSE-POUSSE GRENOUILLE'. It is designed for an 'ÉDUCATEUR' and an 'ENFANT'. The card includes the following sections:

- ÉDUCATEUR**:
 - OBJECTIF**: déclencher le lancer à partir des jambes pour lancer loin.
 - SITUATION**: 3 médecine-balls (1 kg), 3 tapis de dimensions 1 m x 50 cm, des traces au sol matérialisant les zones de chute des projectiles, fiche de performance de la rencontre.
 - DESCRIPTION**: l'enfant se place en position semi-flexée, le médecine-ball est tenu à 2 mains au niveau de la poitrine (les poignets touchent le sol). Il enchaîne successivement 2 bonds en position semi-flexée et lance. Chaque enfant réalise 3 lancers consécutifs.
- ENFANT**:
 - BUT**: je lance le plus loin possible.
 - CONTENUS DE RÉALISATION**:
 - je rebondis sur les tapis en restant en position semi-flexée ;
 - au dernier rebond, je lance le médecine-ball (entier le lancer à partir de l'extension des jambes).
 - AVANTAGES DE LA SÉCURITÉ**:
 - je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte ;
 - durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.
 - CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE**:
 - PERFORMANCE**: la zone-cible que j'atteins.
 - MEASURE DE LA PERFORMANCE**: les points obtenus.
 - RÉSULTAT**: chaque enfant notant son meilleur score ; à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

The card also features a diagram of the activity setup with three 1m x 50cm mats and three 1kg medicine balls, and a small illustration of a child performing the activity. The page number '36/14' is visible in the bottom right corner.



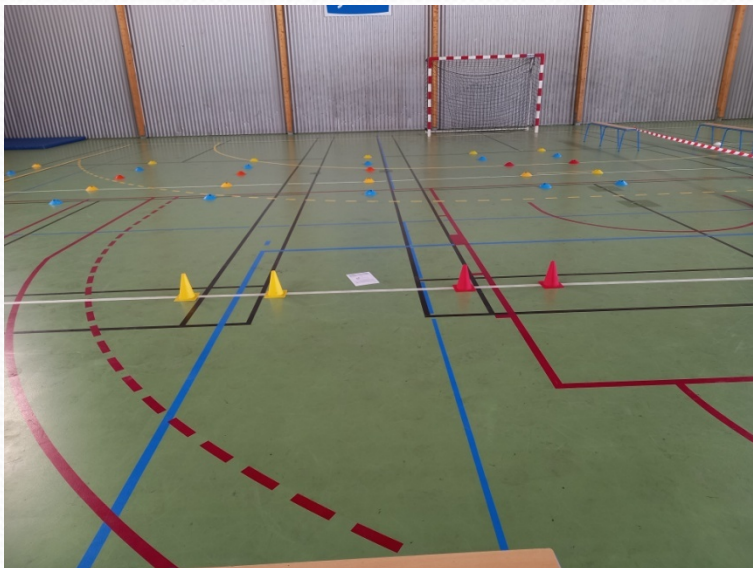
Ateliers EA (7/7)

- Le lancer sur mur (kid athlé n°7) :
 - 2 zones de lancer
 - Performance (8 par équipe):
 - 3 tentatives par enfant
 - 1 à 5 points par essai
 - Somme des 3 essais
 - Matériel par zone (x2):
 - 5 Dalles 50x50
 - 5 Plots
 - 3 Vortex
 - Scotch de Marquage



Pouss'athlon PO

- Lieu : gymnase 2

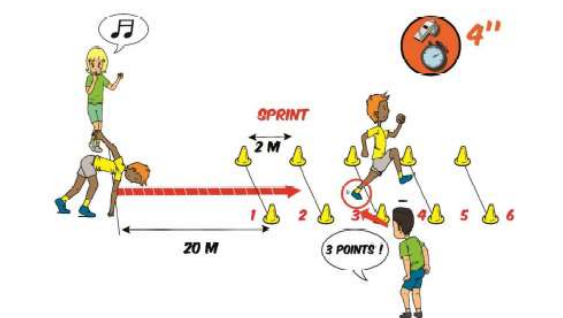


Epreuves PO (1/6)

- Course de vitesse 4'' (#1)
 - 3 à 6 couloirs en parallèle
 - Performance :
 - Temps chronométré (4'')
 - 1 essai
 - 1 à 6 points (grille)
 - Matériel :
 - 1 Chrono et 1 Sifflet
 - Au moins 30 Plots
 - Scotch de Marquage

Éducateur
But : Après un départ en trépid, l'enfant sprinte durant 4 secondes pour réaliser la distance la plus longue possible.

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



Descriptif : L'enfant se positionne en trépid. Le starter/juge donne le départ par signal sonore (sifflet), déclenche son chronomètre et siffle à nouveau 4 secondes plus tard. Un autre juge, placé perpendiculairement aux plots, repère la zone atteinte par le pied arrière lors du second coup de sifflet.

Mesure de performance

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Distance	< 20 m	20 m - 22 m	22 m - 24 m	24 m - 27 m	27 m - 30 m	> 30 m

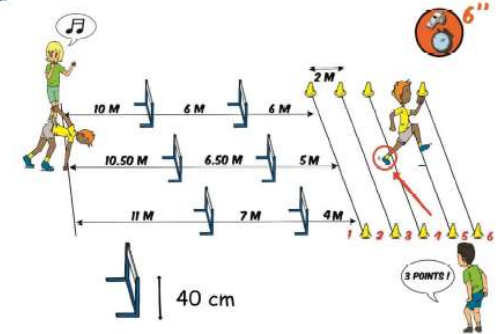


Epreuves PO (2/6)

- Course de haies 6'' (#2)
 - 2 x 3 couloirs au choix
 - Performance :
 - Temps chronométré (6'' réduit à 5'')?
 - 3 essais
 - 1 à 6 points (meilleur score)
 - Matériel :
 - 1 Chrono et 1 Sifflet
 - 12 Haies métal et 12 Lattes
 - Au moins 30 Plots
 - Scotch de Marquage

Éducateur
But : Après un départ en trépid, l'enfant sprinte durant 6 secondes sur un parcours jalonné de 2 haies pour réaliser la distance la plus longue possible.

Situation
Matériel : 6 haies de 40 cm de hauteur, chronomètre, sifflet, plots de couleur, 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. L'enfant se positionne en trépid. Le starter/juge donne le départ par signal sonore (sifflet), déclenche son chronomètre et siffle à nouveau 6 secondes plus tard. Un autre juge, placé perpendiculairement aux plots, repère la zone atteinte par le pied arrière lors du second coup de sifflet.

Mesure de performance

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Distance	< 22 m	22 m - 24 m	24 m - 26 m	26 m - 28 m	28 m - 30 m	> 30 m

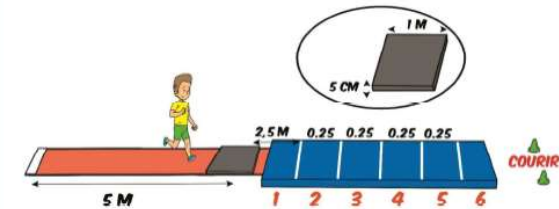


Epreuves PO (3/6)

- Saut en longueur (#5)
 - 2 zones de saut
 - Performance :
 - 3 essais
 - 1 à 6 points (meilleur score)
 - Matériel :
 - 2 Tapis épais
 - 2 Lattes souples
 - 2 Plinthes larges
 - Scotch de Marquage

Éducateur
But : L'enfant doit se projeter le plus loin possible à la suite d'un élan couru.

Situation
Matériel : une latte souple, un plinth de 5 cm de hauteur et de 1 m de longueur, rubalise ou nécessaire pour le tracé des zones, fosse à sable ou tapis de réception d'épaisseur 20 cm.



Descriptif : A la suite d'un élan limité à 5 m, l'enfant impulse à 1 pied sur le contre-haut. Sur une réception dans le sable, c'est l'empreinte la plus proche de la zone d'impulsion qui est prise en compte. Sur un tapis, la réception du pied avant indique la zone atteinte et l'enfant doit enchaîner une course jusqu'à la porte de sortie matérialisée par les plots pour valider son essai.

Mesure de performance

Nombre de point	1	2	3	4	5	6
Longueur	< 2 m 50	2 m 50 - 2 m 75	2 m 75 - 3 m	3 m - 3 m 25	3 m 25 - 3 m 50	> 3 m 50

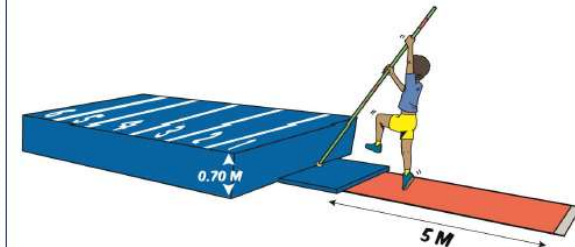


Epreuves PO (4/6)

- Saut à la perche en longueur (#7)
 - 2 zones de saut
 - Performance :
 - 3 essais
 - 1 à 6 points (meilleur score)
 - Matériel :
 - 2 Perches
 - 2 Tapis et 2 Mini-tapis 0,5 x 1 m
 - 2 Lattes souples
 - Scotch de Marquage

Éducateur
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



Epreuves PO (5/6)

- Lancer de médecine ball AR (#9)
 - 1 zone de lancer
 - Performance :
 - 3 essais
 - 1 à 6 points (meilleur score)
 - Matériel par zone (x2):
 - 3 Médecine ball 1,5 kg (fille)
 - 3 Médecine ball 2 kg (garçon)
 - 2 Grands Plots et 10 Petits Plots
 - Scotch de Marquage

Éducateur
But : L'enfant projette le médecine-ball en arrière le plus loin possible.

Situation

Matériel : médecine-ball 2 kg pour les garçons et 1,5 kg pour les filles, 1 latte souple, rubalise ou nécessaire pour le tracé des zones.

Descriptif : Placé derrière une ligne traquée ou une latte souple, l'enfant éjecte le médecine-ball en arrière à 2 mains par-dessus la tête. Afin d'éviter la cambrure du dos, déléter lors de l'éjection, il faut obliger le lanceur à accompagner la projection du médecine-ball par un franchissement de la ligne repère.

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



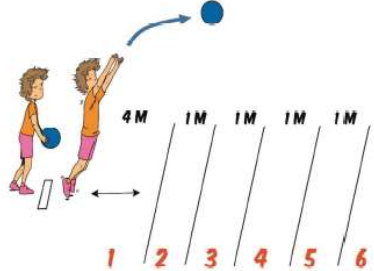
Epreuves PO (6/6)

- Lancer de médecine ball AV (#10)
 - 1 zone de lancer
 - Performance :
 - 3 essais
 - 1 à 6 points (meilleur score)
 - Matériel par zone (x2):
 - 3 Médecine ball 1,5 kg (fille)
 - 3 Médecine ball 2 kg (garçon)
 - 2 Grands Plots et 10 Petits Plots
 - Scotch de Marquage

Éducateur
But : L'enfant projette le médecine-ball en avant le plus loin possible.

Situation

Matériel : médecine-ball 2 kg pour les garçons et 1,5 kg pour les filles, 1 latte souple, rubalise ou nécessaire pour le tracé des zones.



Descriptif : Placé derrière une ligne tracée ou une latte souple, l'enfant tient le médecine-ball à 2 mains bras tendus devant lui. De cette position, il éjecte le médecine-ball en avant de soi à 2 mains. Lors de cette projection, le lanceur doit accompagner le médecine-ball en franchissant la ligne.

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



Remise des récompenses

- Lieu : gymnase 2
- Remise effectuée par élus municipaux/partenaires
- Médaille et 4 cartes Harry Potter pour chaque participant
- Lots envisagés pour les podiums PO :
 - 1^{er} coupe (meilleur 2014 et 2015 ?)
 - 2^{ème} entrée laser game ?
 - 3^{ème} entrée West Coast ?
- Lots envisagés pour les podiums EA :
 - 1^{er} coupe et casses-têtes
 - 2^{ème} boîtes de coloriage
 - 3^{ème} bandes réfléchissantes





Besoin en bénévoles

Logistique et bénévolat

- Que faire en tant que parent ?
 - Aider à l'installation et/ou au rangement du matériel
 - Gérer un atelier animé athlétique ou une épreuve poussé athlétique
 - Encadrer un groupe d'athlètes EA ou PO
 - Assurer un créneau de vente/buvette (1h ou 2h)
 - Apporter un gâteau ou des crêpes



Logistique et bénévolat

- Récupération de matériel au stade Jean Bouin à 9h
- **Mise en place des ateliers au gymnase à 10h**
- Accueil du public de 14h à 14h30
- **Briefing des responsables et des juges à 14h30**
- **Anim' athlé (15h-16h30):**
 - 1 à 2 responsables par atelier (soit 7 mini à 14 maxi)
 - 1 chef de groupe par équipe (4 maxi au JTA)
- **Pouss'athlon (15h-17h):**
 - 4 juges courses, 4 aux sauts et 4 aux lancers (soit 12 juges)
 - 1 chef de groupe par équipe mixte inter-clubs (6 groupes)

Liste des bénévoles du JTA

Ateliers anim' athlé	Groupes anim' athlé	Juges pouss' athlon	Groupes pouss' athlon	Vente (buvette et+)
Guillaume H.	Delphine M.	Fabrice G.	Virginie Ca.	Flavie T.
Nicolas T.	Sophie N-Q.	Anne-Sophie L.	Gisèle R.	Marion B.
Nicolas L.	Benoit D.	Serge G.		Lamia H.
Aurélie B.	Baptiste D.	Jean-Luc M.		Mahmoud F.
Déborah C.		François S.		Pauline G.
Igor D.		Christine G.		Virginie Co.
Oswald B.		Martine A.		Florence N.
Céline B.		Alice V.		Sarah M-H.
Tiphaine L.		Tessa C./Nathan		Anita Gisèle M.
Inès V.		Jean-Pierre C.		Coline L.
Sylvain B.		Zina, Jean, Soam		Agathe C.

Bénévoles de l'anim' athlé (EA)

Installation	Secrétariat	Ateliers	Resp. n°1	Resp. n°2
Guillaume H.	Guillaume H.			
Faustine T.		1 Bottes de sept lieues	Nicolas L.	Céline B.
Lamia H.		2 Guépard bondissant	Déborah C.	
Nicolas T.	Groupes EA	3 Vol de Peter Pan	Igor D.	
Flavie T.	1 Delphine M.	4 Marelle	Inès V.	
Nicolas L.	2 Sophie N-Q.	5 Course du géant	Nicolas T.	
Sophie N-Q.	3 Benoit D.	6 Pousse pousse grenou.	Tiphaine L.	Aurélie L.
	4 Baptiste D.	7 Lancer sur mur	Oswald B.	Sylvain B.

Bénévoles du pouss'athlon (PO)

Installation	Secrétariat	Epreuves	Juge n°1	Juge n°2
Fabrice G.	Guillaume H.			
Anne-Sophie L.		1* Course 4" (16h)	Fabrice G.	Anne-Sophie L.
Serge G.			Alice V.	Tessa C.
Jean-Luc M.			Martine A.	Jean-Pierre C.
Virginie Ca.	Groupes PO	2* Haies 5" (15h)	Identique course 4"	
Christine G.	1 Virginie Ca.	3 Longueur	Serge G.	Soam
Antonin L.	2 Gisèle R.	4 Perche	François S.	Nathan M.
	3	5 Lancer AR	Jean-Luc M.	Zina
	4	6 Lancer AV	Christine G.	Jean
	5			
	6			

Bénévoles pour vente/buvette

Créneau horaire			Crêpes	Gâteaux		
14h-16h	Florence N.	1	Guillaume H.	Anne-Sophie L.	13	Pauline G.
16h-18h	Flavie T.	2	Lamia H.	Marion B.	14	Céline B.
14h-15h	Marion B.	3	Flavie T.	Serge G.	15	Anita Gisèle
14h-15h	Lamia H.	4	Virginie Ca.	Nicolas L.	16	Sylvain B.
15h-16h	Mahmoud F.	5	Virginie Co.	Thibaut R.	17	Estelle M.
15h-16h	Pauline G.	6	Agathe C.	Delphine M.	18	
16h-17h	Virginie Co.	7	Pauline A.	Sophie N.	19	
16h-17h	Anita Gisèle M.	8		Christine G.	20	
16h-17h	Coline L.	9		Julie F.	21	
17h-18h	Agathe C.	10		Aurélie L.	22	
17h-18h	Sarah M-H.	11		Emie B.	23	
17h-18h	Christine G.	12		Oswald B.	24	

Bénévoles pour fin compétition

Rangement anim' athlé	Rangement pouss' athlon Mise en place podium	Validation des résultats Remise des récompenses
Nicolas T.	Jean-Luc M.	Guillaume H.
Delphine M.	Virginie Co.	Fabrice G.
Sophie N-Q.	Antonin L.	Flavie T.
Aurélie L.	Tessa C.	Christine G.
Déborah C.	Agathe C.	
Oswald B.	Virginie E.	
		<i>Elu mairie</i>
		<i>Elu mairie</i>
		<i>Elu mairie</i>
		<i>Elu mairie</i>

Contrepartie bénévole

- Tickets offerts :
 - 2 par bénévole (valeur de 2 €)
- Maillots offerts :
 - Bleus pour les adultes (F/M)
 - 10 en stock
 - 15 commandés chez Newsport
 - Gris pour les jeunes juges
 - 2 en stock
 - Flocage au dos à réaliser



Caisse/buvette

- Trésorerie :
 - Vente de tickets (0,5 €, 1 € ou 2 €)
 - Vente de gobelets (1 € de consigne)
 - Règlement par espèces ou CB
- Boissons :
 - Froides (bouteilles)
 - Chaudes (2 cafetières et 1 bouilloire)
- Nourriture :
 - Bonbons et sucettes
 - Gâteaux et crêpes (3 crêpières)



Vente de tickets
(règlement par espèces ou CB)
Eco-gobelet : 1 € (consigne)

Boissons :

- Bouteille d'eau (50 cl) :	1 €
- Ice-Tea, Oasis, Orangina, Coca (25 cl) :	1,5 €
- Café ou thé (25 cl) :	1 €

Nourriture :

- Sucette (à l'unité) :	0,50 €
- Bonbons (paquet 30 à 40 g) :	1 €
- Part de gâteau (maison) :	1 €
- Crêpe nature ou sucre :	1,50 €
- Crêpe chocolat, caramel ou confiture :	2,00 €





Plan d'actions et budget prévisionnel

Liste des actions

Action	Qui	Echéance	Etat
Réserver les gymnases	Guillaume	Au plus tôt	Fait
Informier le CSO et le CDJ	Guillaume	Au plus tôt	Fait
Signer le contrat de location	Guillaume	Au plus tôt	Fait
Réserver le matériel (tables, bancs, sono...)	Guillaume	Au plus tôt	Fait
Réserver les crêpières	Guillaume	Au plus tôt	Fait
Contacter les bénévoles	Guillaume	Au plus tôt	Fait
Préparer/envoyer la convocation	Fabrice	Au plus tôt	Fait
Contacter les élus municipaux	Guillaume	01/01/25	Fait
Rechercher des lots/récompenses	Tous	Au plus tôt	En cours
Préparer/nettoyer le matériel et gobelets	Fabrice	18/01/25	En cours
Décoller/coller les stickers sur les médailles	Inès	18/01/25	En cours
Faire les courses	Christine	18/01/25	A faire

Budget 2025 :

Article	Quantité	Réalisé 2024	Prévision 2025	Réel 2025
Médailles	160 (80 en stock)	192 € (160)	128 € (80 + 180 stickers)	128 €
Coupes	5 à 9 (2 en stock)	0 € (stock)	25,50 € (3) 5 offertes par CA	25,50 €
Cadeaux	160	78,24 € (frisbees)	0 € (restes/dons)	0 €
T-shirts	20 (10 en stock)	149,70 € (30)	100 € (15)	?
Boissons	200	68,47 € (Super U) 5,50 € (Auchan) 44,49 € (Amazon)	30 €	?
Epicerie	100		20 €	
Bazar	x		30 €	
Matériel	x	33 € (planches)	50 €	?
Total		571,40 €	384 €	