

# RENCONTRE ENDURANCE



*Mayenne*

## RENCONTRES ENDURANCE

### - Organisation générale :

- + Les élèves de chaque cycle sont répartis en équipes de 4 à 5.
- + Les équipes de C2 circulent dans les 4 ateliers en respectant l'ordre de rotation défini par le coordinateur du terrain.  
*Concernant les CE2 vous avez le choix de les intégrer soit à la rencontre C.2 ou C.3.*

### - Déroulement pour les CP-CE1(CE2):

Horaires	Activités	Responsable
9h30/9h45	Présentation + Echauffement	Chaque enseignant avec sa classe
9h45/11h30	Passage dans 4 ateliers : - 1 atelier « vider sa maison » - 1 atelier « les trains qui arrivent » - 1 atelier « découverte du biathlon » - 1 atelier « le manège »	

### - Déroulement pour les CE2-CM:

	CE2/CM1	CE2/CM1	CM1/CM2	CM1/CM2
9h30	Présentation de la rencontre			
9h40	Echauffement			
9h45	Le cross athlon - 2 x 15' (coureurs / juges)		Le biathlon - 2 x 10' (coureurs / spectateurs)	Le manège - 2 x 10' (coureurs / observateurs)
10h30			Le manège - 2 x 10' (coureurs / observateurs)	Le biathlon - 2 x 10' (coureurs / spectateurs)
10h35	Le biathlon - 2 x 10' (coureurs / spectateurs)	Le manège - 2 x 10' (coureurs / observateurs)	Le cross athlon - 2 x 15' (coureurs / juges)	
11h20	Le manège - 2 x 10' (coureurs / observateurs)	Le biathlon - 2 x 10' (coureurs / spectateurs)		
11h30	Clôture de la rencontre			

**- Descriptif des ateliers C2 :**

Situation	Descriptif	Remarques	Marquage des points
<i>Le déménageur</i>	Voir fiche T1 adaptée du dossier EPS1	On fait jouer 2 équipes en même temps.	5 pts pour tous les membres de l'équipe gagnante ; 3 pts pour tous les membres de l'équipe perdante.
<i>les trains qui arrivent...</i>	Voir fiche AP1 du dossier EPS 1	On fait jouer 4 équipes en même temps. Durée : 4 tours (100m) par équipe	1 pt pour l'équipe à chaque passage réussi dans la gare. Critère de réussite : Le dernier coureur arrive avant que la locomotive (le 1er coureur) du train-chef ne sorte de la gare. - Un maximum de 4 points par équipe
<i>Découverte du biathlon</i>	Il s'agit d'un relais ; chaque joueur effectue une course de 50m, puis un lancer de balle en direction de quilles à abattre (6 quilles). Après son tir, le coureur va vite passer le relais à son camarade d'équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les quilles soient abattues.	On peut faire jouer jusqu'à 4 équipes en même temps (prévoir le matériel : chasubles de 4 couleurs, 4 ballons, 4 cerceaux, 24 quilles ou bouteilles plastiques)  Durée du jeu : 5 minutes maximum	L'équipe gagnante est l'équipe qui a fait tomber toutes ses quilles en 1 <sup>er</sup> . Classement effectué entre les 3-4 équipes participant à la course. - 4 points au 1 <sup>er</sup> , 3 points au 2 <sup>ème</sup> ...
<i>Le manège</i>	Voir fiche manège  durée : 4 min	On peut faire jouer de 4 équipes en même temps (prévoir le matériel : chasubles de 4 couleurs, 8 seaux, plots ou rubalise)  Faire en sorte que l'équipe en infériorité (ex : une équipe à 4 joueurs et une autre à 5 joueurs) ne soit pas désavantagée : - Mettre un remplaçant dans les équipes de 5. Le changement de joueurs se fait entre le seau performance et le seau réserve ou - Déplacement en doublette ; un bouchon pour 2 élèves	Chaque tour et donc chaque bouchon déposé rapporte un point pour son équipe. On compte le nombre de bouchons dans son seau performance à la fin du jeu ; un classement sera effectué : - 4 points pour la 1 <sup>ère</sup> équipe - 3 points pour la 2 <sup>ème</sup> - 2 point pour la 3 <sup>ème</sup> - 1 point pour la 4 <sup>ème</sup>

# VIDER SA MAISON

**Compétence spécifique :** Réaliser une performance mesurée

**Compétence générale :** Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action

**Acquisition :** Courir sans s'arrêter

**Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen :** exprimer son ressenti corporel après l'effort.

<p><b>But :</b> Vider sa maison et remplir la maison d'une autre équipe.</p> <p><b>Consignes :</b>  <i>Pour les coureurs :</i>          Au signal, prendre 1 objet de sa maison et aller le déposer dans la maison de l'équipe adverse. Revenir récupérer un objet dans sa maison en suivant le sens de course.</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Baisse du nombre d'objets dans sa maison</p>	<p><b>Matériel :</b>          2 caisses (maisons) ; 2 fois 20 objets.          2 jeux de dossards pour les 2 équipes.</p> <p><b>Gestion de la classe :</b>          2 équipes de 4 ou 5          1 maison par équipe.</p> <div style="text-align: center;"> <p>15 à 20 m ou plus selon le niveau de classe</p> </div> <p><b>Durée :</b> 3 min</p> <p><b>Répétition :</b> 2 à 3 fois</p>
---	---

**Savoirs que l'élève devra apprendre**

Reconnaître l'espace (déplacement aller et retour dans le sens de course)

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation)

Courir régulièrement, ne pas partir trop vite.

**Régulation :** scénario des interventions, jeu des variables (SI ... ALORS ...)

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

<p><b>SI</b> L'élève s'arrête souvent</p>	<p><b>ALORS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diminuer la durée de course</li> <li>- Proposer un temps de pause au moment de récupérer l'objet</li> </ul>	<p><b>Variables :</b> Longueur du circuit et durée de la course.</p>
---	--	--

# LES TRAINS QUI ARRIVENT...

**Compétence spécifique :** Réaliser une performance mesurée

**Compétence générale :** Mesurer et apprécier les effets de l'activité

**Acquisition :** adapter son allure de course à celle des autres

**Parler, lire, écrire :** utiliser une fiche d'observation.

**But :** A chaque tour, tous les wagons du train doivent arriver en même temps à la gare.

**Consignes :**

**Pour le coureur**

Courir pendant 4 tours en arrivant tous ensemble à sa gare à chaque passage (locomotive + wagons)

**Pour l'observateur**

Indiquer si la locomotive et ses wagons se trouvent dans leur gare en même temps.

**Critères de réussite :**

Le dernier coureur arrive dans la gare avant que le 1<sup>er</sup> coureur (la locomotive) ne sorte de la gare.

**Matériel :**

4 cônes, 1 sifflet, dossards de même couleur pour un train, fiche d'observation

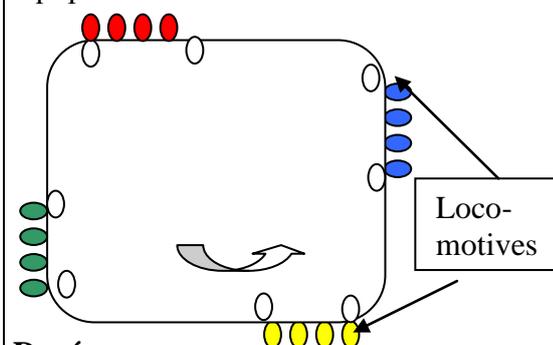
**Gestion de la classe :**

Circuit de 100 mètres (coins matérialisés par des cônes ; matérialiser des zones de couleurs (de 10m) représentant les gares.

4 groupes (trains) de 3 ou 4 élèves

Désigner une locomotive dans chaque train.

Associer une équipe de coureurs à une équipe d'observateurs



**Durée :**

Temps nécessaire pour faire 4 tours

**Répétition :** Possibilité de changer les locomotives à chaque tour

**Savoirs que l'élève devra apprendre :**

- Trouver l'allure de la locomotive et courir à la même allure que ...
- Respecter une allure autre que la sienne

**Règles pour y parvenir** (critères de réalisation)

- Rester groupés
- Etre attentif aux plots qui signalent la gare.

SI ...	ALORS	Variables
Un ou plusieurs wagon(s) arrive(nt) trop tard	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Changer de locomotive</li> <li>- Augmenter la longueur de la zone « gare »</li> </ul>	<p>Trains composés d'éléments hétérogènes</p> <p>Changer les locomotives à chaque tour</p>



<i><b>La fiche élève</b></i>		<b>AP1 bis</b>
EPS	La course longue	<b>Les trains qui ...</b>
Date :		

Les coureurs :	Les observateurs :
----------------	--------------------

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> gare	4 <sup>ème</sup> gare

X = réussi  
O = non réussi



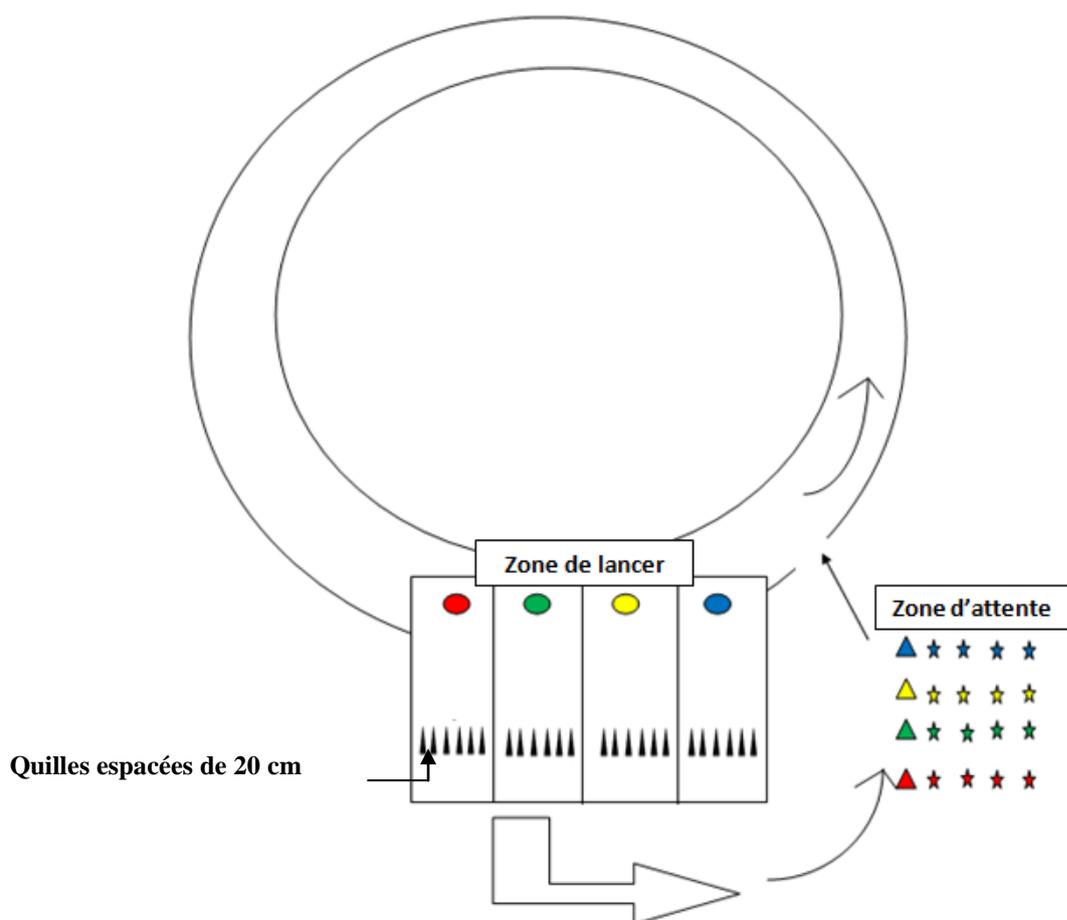
<i><b>La fiche élève</b></i>		<b>AP1 bis</b>
EPS	La course longue	<b>Les trains qui ...</b>
Date :		

Les coureurs :	Les observateurs :
----------------	--------------------

1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> gare	4 <sup>ème</sup> gare

X = réussi  
O = non réussi

## FICHE BIATHLON (relais-endurance) CYCLE 2



Chaque équipe est composée de 4 ou 5 coureurs.

### But du jeu :

- Faire tomber en 1<sup>er</sup> toutes les quilles de son terrain, en relais.

### Déroulement :

- Le 1<sup>er</sup> coureur de chaque équipe part pour faire sa boucle de 50m puis arrive sur la zone de lancer pour essayer d'abattre le maximum de quilles en un lancer. Après son tir il récupère son ballon et la transmet au numéro 2 de l'équipe qui est dans la zone d'attente. Le numéro 2 réalise sa boucle de 50m ballon en main, puis arrive sur la zone de lancer et essaie à son tour d'abattre les quilles restantes. Il va ensuite récupérer sa balle pour la passer au numéro 3 et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les quilles soient abattues. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a fait tomber toutes ses quilles ; on compte alors le nombre de quilles abattues par les trois autres équipes.

### Marquage des points :

- 4 points pour l'équipe qui a abattu toutes ses quilles en 1<sup>er</sup>
- 3 points pour la 2<sup>nd</sup>e équipe
- 2 points pour la 3<sup>ème</sup>
- 1 point pour la 4<sup>ème</sup>

Si au bout de 5 min, aucune équipe n'a abattu toutes ses quilles, le jeu s'arrête et on compte le nombre de quilles tombées par équipe : l'équipe 1<sup>ère</sup> (et qui marque 4 points) étant celle qui en a fait tomber le plus et ainsi de suite.

## EDUCATEUR

**Objectif** Produire un effort continu par un déplacement continu.

## SITUATION

**Nombre d'enfants par équipe** Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en surnombre :

- feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

Afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.  
*Par exemple, pour 2 classes ayant un effectif total de 44 enfants, il y aura 4 équipes de 7 et 2 équipes de 8. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 2 équipes auront une doublette<sup>1</sup> ou un remplaçant<sup>2</sup>.*

**Caractéristiques du parcours** Le but est de créer un flux continu de coureurs. Il n'y a plus de premier ou de dernier, les enfants sont dans un effort collectif. Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.

**Distance** 2 M par enfant. *Notre parcours exemple fera environ 90 mètres.*

**Organisation** Le circuit est jalonné par une bande de rubalise. A une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases équipes (« des maisons » pour les plus jeunes). *Pour notre exemple, les 6 bases sont distantes les unes des autres d'une quinzaine de mètres.*

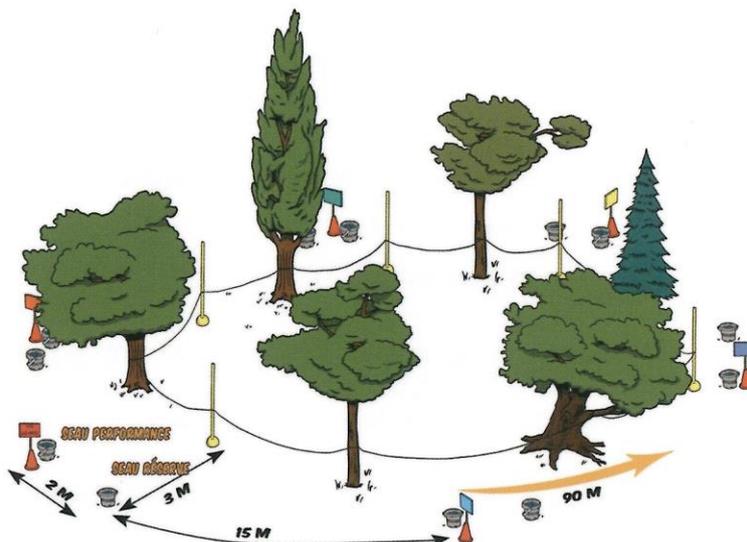
Les bases équipes sont constituées de 2 plots distants d'environ 2 mètres. Ces bases sont utiles au départ et à l'arrivée des équipes. Elles seront plus facilement reconnues par les enfants si elles sont identifiées par un numéro, une couleur (coupelles posées sur un des plots par exemple), un nom d'équipe ...

Pour la mesure de la performance, un « seau-performance » dans lequel seront déposés les bouchons gagnés et un « seau-réserve » dans lequel les enfants prennent les bouchons seront disposés par les enfants au pied des plots.

Les enfants courent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens conventionnel sur les pistes d'athlétisme).

**Le responsable de la base (adulte ou enfant) :**

- s'assure de la dépose et de la prise des bouchons ;
- aide à la régulation des changements de doublettes ou de remplaçants.



1. Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons. 2. L'enfant est remplacé à chaque tour. Tous les équipiers sont remplaçants.

## Temps de course

GS/CP	Baby	De 4' à 6'	Avant la fin du jeu, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de course sera terminé. Le bouchon sera déposé dans le seau prévu et comptabilisé.
CE	EA	De 6' à 10'	
CM	PO	De 8' à 12'	

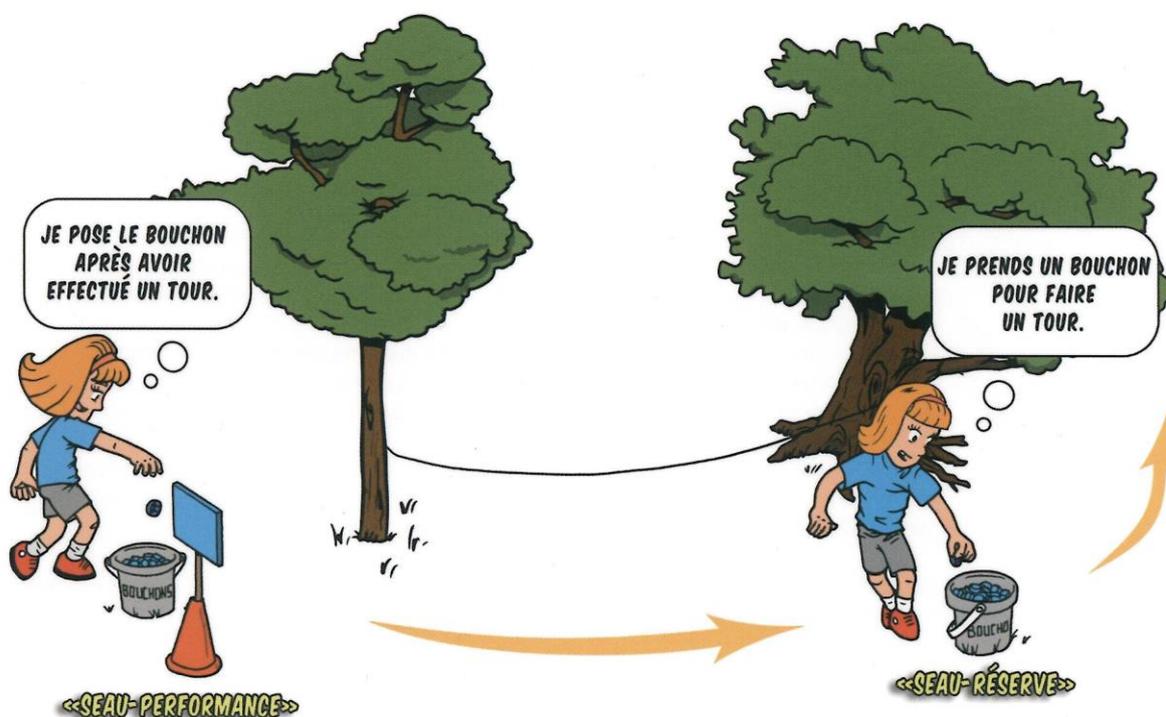
## Nombre de bouchons nécessaires

Environ 85 pour une équipe de 8 enfants soit pour nos 2 classes 500 bouchons environ.

## Règles du jeu

Les équipes se positionnent sur leur base de départ et posent le « seau-réserve » rempli de bouchons près du plot le plus en aval du sens de course.

Avant le départ, chaque coureur de l'équipe (ou la doublette s'il y en a une) prend un bouchon. Au signal sonore de départ, tous les enfants de toutes les équipes partent dans le même sens. A chaque passage par la base de départ, le bouchon transporté est déposé dans le « seau-performance » à l'entrée de base (amont) puis un nouveau bouchon est pris dans le « seau-réserve » situé à la sortie de la base (aval) et ainsi de suite.



## ENFANT

<b>But</b>	Je dois faire le plus de tours possibles pour rapporter un maximum de bouchons.
<b>Critère de réalisation</b>	Je me déplace constamment en courant ou en marchant.
<b>Critère de validation</b>	Je prends un seul bouchon à la fois.
<b>Apprentissage de la sécurité</b>	Je ne reviens jamais en arrière.

## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

**Mesure de la performance** Le nombre de bouchons que mon équipe a déposés. Ce total correspond au nombre de tours faits par mon équipe.

**Connaissance du résultat** Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.

## RENCONTRE ENDURANCE CP-CE1 (CE2)

Equipe n° :

Total des points :

	Coureur 1 :	Coureur 2 :	Coureur 3 :	Coureur 4 :	
Vider sa maison					
Les trains qui arrivent...					
Découverte biathlon					
Le manège					

**- Descriptif des ateliers C3 :**

<b>Situation</b>	<b>Descriptif</b>	<b>Remarques</b>	<b>Marquage des points</b>
<i>le cross'athlon</i>	voir fiche cross'athlon ci-dessous	<p>On peut faire jouer de 4 à 5 équipes en même temps (prévoir le matériel : chasubles de 4 à 5 couleurs, seaux, plots ou rubalise)</p> <p>Faire en sorte que l'équipe en infériorité (ex : une équipe à 4 joueurs et une autre à 5 joueurs) ne soit pas désavantagée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en remplaçant dans les équipes de 5. Le changement de joueurs se fait entre le seau performance et le seau réserve</li> <li>ou</li> <li>- Déplacement en doublette ; un bouchon pour 2 élèves</li> </ul>	<p>- 1 bouchon pour le déplacement + 1 bouchon si l'atelier est réussi.</p> <p>On compte le nombre de bouchons dans le seau performance des équipes à la fin du jeu ; un classement sera effectué :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 points pour la 1ère équipe</li> <li>- 3 points pour la 2ème</li> <li>- 2 point pour la 3<sup>ème</sup></li> <li>- 1 point pour la 4ème</li> </ul> <p>*commencer à 5 points s'il y a 5 équipes</p>
<i>Biathlon</i>	Il s'agit d'un relais ; chaque joueur effectue une course de 200m (grand circuit), suivie de 3 lancers de vortex (maximum) dans un cerceau vertical (installé dans un but de football). Si au bout de trois essais le joueur n'a pas réussi à viser le cerceau alors il doit faire un tour de pénalité de 25m (petit circuit)	On peut faire jouer jusqu'à 4 équipes en même temps (prévoir le matériel : chasubles de 4 couleurs, 12 vortex, 4 cerceaux)	<p>- 4 points pour la 1ère équipe</p> <p>- 3 points pour la 2ème</p> <p>- 2 points pour la 3<sup>ème</sup></p> <p>- 1 point pour la 4ème</p>
<i>Le manège</i>	voir fiche manège (cycle 2)  durée : 8 min	<p>On peut faire jouer de 4 à 6 équipes en même temps (prévoir le matériel : chasubles de 4 à 6 couleurs, 8 à 12 seaux, plots ou rubalise)</p> <p>Faire en sorte que l'équipe en infériorité (ex : une équipe à 4 joueurs et une autre à 5 joueurs) ne soit pas désavantagée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en remplaçant dans les équipes de 5. Le changement de joueurs se fait entre le seau performance et le seau réserve</li> <li>ou</li> <li>- Déplacement en doublette ; un bouchon pour 2 élèves</li> </ul>	<p>- Chaque tour et donc chaque bouchon déposé rapporte un point pour son équipe. On compte le nombre de bouchons dans son seau performance à la fin du jeu ; un classement sera effectué :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 points pour la 1ère équipe</li> <li>- 3 points pour la 2ème</li> <li>- 2 point pour la 3<sup>ème</sup></li> <li>- 1 point pour la 4ème</li> </ul> <p>*commencer à 6 points s'il y a 6 équipes</p>

## LE CROSS'ATHLON

## EDUCATEUR

## Objectif

Produire un effort continu au travers d'activités intermittentes.

## SITUATION

## Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en surnombre :

- feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.

*Par exemple, pour 2 classes ayant un effectif total de 44 enfants, il y aura 4 équipes de 7 et 2 équipes de 8. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 2 équipes auront une doublette\*.*

## Nombre d'équipes et d'ateliers

Le nombre d'ateliers doit être égal ou supérieur au nombre d'équipes. *Pour notre exemple, il y a 9 ateliers pour 6 équipes. Il pouvait y avoir jusqu'à 9 équipes de 8 enfants soit un format de rencontre adapté pour 72 enfants. Au-delà, il aurait fallu doubler les ateliers afin de ne pas générer d'attente lors des premiers passages au niveau de ces ateliers ou ajouter des ateliers différents.*



## Organisation

Les enfants font des allers et retours entre leur base (ou « maison » pour les plus jeunes) où se trouve le « **seau-performance** » reconnaissable à une couleur ou un nom d'équipe. Les différents ateliers sont identifiés par un numéro. La circulation dans les ateliers est organisée à partir d'une porte d'entrée (2 coupelles de couleur rouge par exemple) et d'une porte de sortie (2 coupelles de couleur jaune par exemple). Les « **seaux-réserves** » sont disposés près de la porte de sortie de chaque atelier.

## Distances moyennes conseillées entre les bases et les ateliers

Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.  
GS/CP : 50 m / CE : 60 m / CM : 70 m

\*Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons.

## Les autres dispositions possibles

**Temps maximum d'activité**

20 minutes. En fin de jeu, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. Tout parcours commencé avant le signal sonore de fin de séquence sera terminé. Le ou les bouchons seront déposés dans le seau prévu et comptabilisé.

**Nombre de bouchons nécessaires**

environ 250 bouchons par équipe de 8 enfants.

**Règles du jeu**

Au signal sonore de départ, les équipes sont déjà en place au niveau des bases :

- pour les GS/CP et CE, tous les enfants de l'équipe courent ou marchent vers l'atelier choisi au préalable (l'équipe des rouges vers l'atelier n°1, l'équipe des bleus vers le n°2 ...). Ils réalisent individuellement l'atelier puis prennent un bouchon pour le déplacement et un autre bouchon si l'atelier a été réussi (3 essais maximum). Ensuite, ils retournent à leur base pour y déposer le ou les bouchons dans le « seau-performance ». Ils enchaînent ensuite un déplacement vers un nouvel atelier en respectant l'ordre de numérotation (l'atelier n°3 pour ceux qui viennent de réaliser l'atelier n°2). Les enfants font le parcours au rythme le plus approprié pour eux. Lorsqu'ils sont passés par tous les ateliers, ils refont le circuit selon le même ordre jusqu'au signal de fin.
- pour les CM, chaque enfant de l'équipe se dirige vers un atelier différent. Ensuite le principe de jeu reste le même.

Pour les 2 niveaux d'âge et afin d'éviter les regroupements d'enfants sur le premier passage d'ateliers, il est conseillé de différer les départs des équipiers au niveau de la base (les premiers enfants de chaque équipe partent puis 5" après les deuxièmes et ainsi de suite). Il est aussi possible de donner le départ à partir des ateliers. Dans ce cas, les enfants prennent alors un bouchon sans réaliser l'atelier et doivent accomplir un aller/retour avant de commencer les ateliers ce qui permettra de répartir le flux de coureurs.

## ENFANT

<b>Critères de réalisation</b>	Je dois faire le plus de parcours possibles pour rapporter un maximum de bouchons.
<b>Consignes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• À l'atelier, je prends un bouchon pour le déplacement réalisé et un autre bouchon si j'ai réussi l'atelier (3 essais maximum) ;</li> <li>• Au niveau de la base, je dépose le ou les bouchons gagnés dans le « seau-performance » de mon équipe</li> </ul>
<b>Critère de réalisation</b>	Je me déplace constamment en courant ou en marchant.
<b>Critère de validation</b>	Je ne prends que le nombre de bouchons gagnés.
<b>Apprentissage de la sécurité</b>	Je respecte les consignes de circulation au niveau des ateliers.

## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

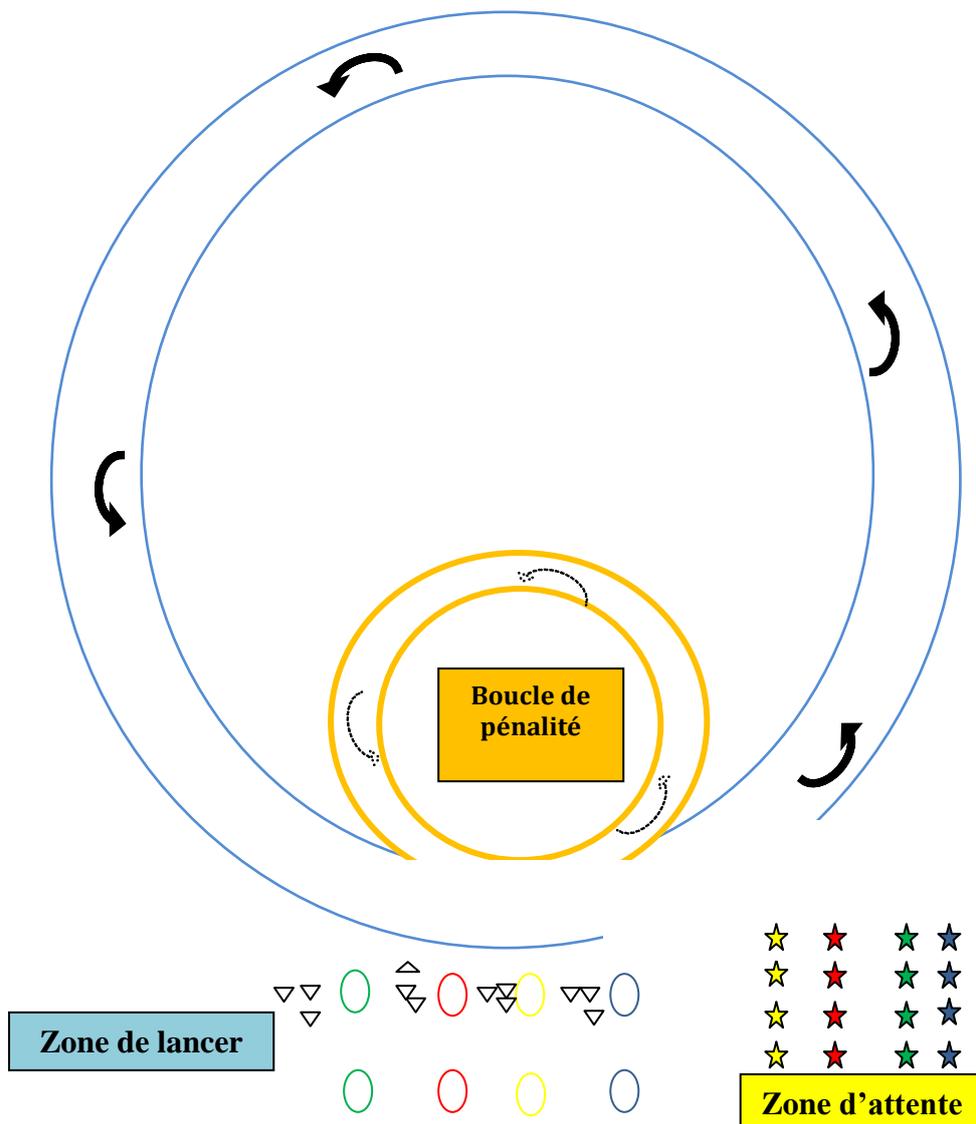
**Mesure de la performance** Le nombre de bouchons que mon équipe a déposés. Ce total correspond au nombre de déplacements fait par mon équipe et au nombre d'ateliers réussis\* par mon équipe.

**Connaissance du résultat** Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.

\*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.

# ATELIER BIATHLON

<p><i>Biathlon</i></p>	<p>Il s'agit d'un relais ; chaque joueur effectue une course de 200m (grand circuit), suivie de 3 lancers de vortex (maximum) dans un cerceau vertical (installé dans un but de football). Si au bout de trois essais le joueur n'a pas réussi à viser le cerceau, alors il doit faire un tour de pénalité de 25m (petit circuit).</p>	<p>On peut faire jouer jusqu'à 4 équipes en même temps (prévoir le matériel : chasubles de 4 couleurs, 12 vortex, 4 cerceaux).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 points pour la 1ère équipe</li> <li>- 3 points pour la 2ème</li> <li>- 2 points pour la 3<sup>ème</sup></li> <li>- 1 point pour la 4ème</li> </ul>
------------------------	--	--	---



<b>Rencontre endurance CE2/CM</b>	<i>Cross athlon</i>	<i>Biathlon</i>	<i>Manège</i>	<i>Total des points</i>
<i>Coureur 1 :</i>				
<i>Coureur 2 :</i>				
<i>Coureur 3 :</i>				
<i>Coureur 4 :</i>				
<i>Coureur 5 :</i>				

<b>Rencontre endurance CE2/CM</b>	<i>Cross athlon</i>	<i>Biathlon</i>	<i>Manège</i>	<i>Total des points</i>
<i>Coureur 1 :</i>				
<i>Coureur 2 :</i>				
<i>Coureur 3 :</i>				
<i>Coureur 4 :</i>				
<i>Coureur 5 :</i>				

