

ANIMATION

J10 & JEUNES

LOISIRS

INTÉRÊTS

- Pouvoir présenter des parcours pour toutes les catégories d'âge
- Proposer une animation aux écoles d'aviron des différents clubs en restant dans la même tranche d'âge

RÉCOMPENSES

- Médailles pour les trois meilleurs J10 H et médailles pour les trois meilleures J10 F
- Médailles pour les trois meilleurs Jeunes Loisirs H et médailles pour les trois meilleures Jeunes Loisirs F

PROPOSITION D'ANIMATION

- Parcours à réaliser avec une carte d'orientation, il leurs faudra récupérer des mots sur les bouées afin de recomposer une phrase. Cette épreuve se déroulera le matin en bateaux individuels (bateaux d'initiations ou fun skiff si les participants sont capables)
- Parcours sur 500 m en bateaux collectifs, les participants peuvent être soit en 2x soit en 4x+ (ou yolette). Cette épreuve aura lieu l'après midi.

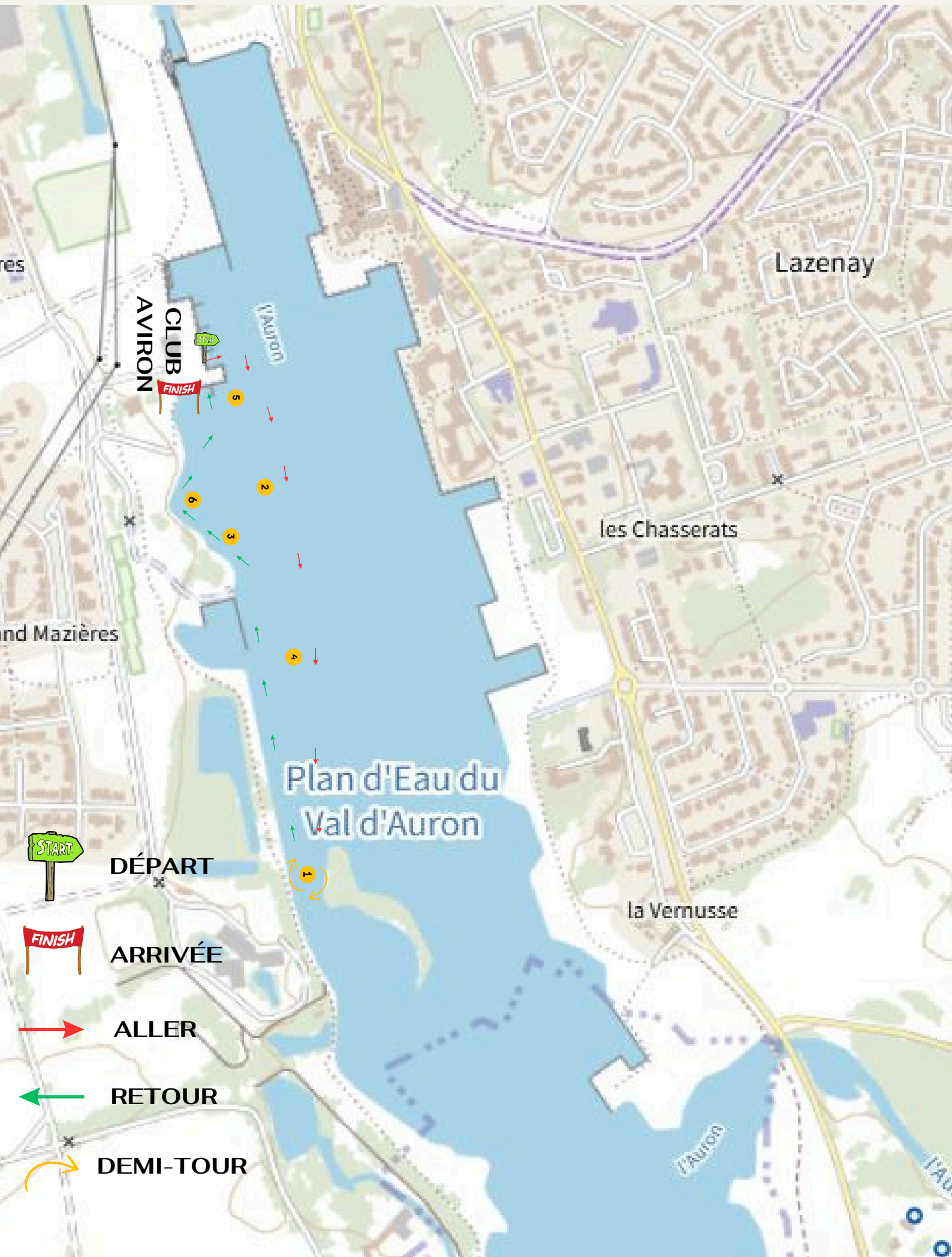
PÉDAGOGIE

- Apprendre à suivre un plan
- Respecter les consignes de navigation
- s'amuser autour de l'apprentissage basique de l'aviron → Se déplacer.

COMMENT ÉVALUER LA CO

- Chronométrer le temps de chaque participants du moment où il part de la zone de départ au moment où il réussit à présenter la phrase attendue

LE PLAN



CLUB
AVIRON

Lazenay

les Chasserats

Plan d'Eau du
Val d'Auron

la Vernusse



DÉPART



ARRIVÉE



ALLER



RETOUR



DEMI-TOUR