**Descriptif des 3 activités athlétiques**

***Course***

**Matériel** 3 plots et 1 puzzle pour chaque parcours

**But de l’atelier** – Réaliser une course de vitesse sur une distance de 15m **(20m POUR LES CE2).** Respecter la distance de course entre les 2 plots. Puis revenir avec une pièce de puzzle placée au bout des 15m.

**ATTENTION** : **24 passages nécessaires pour chaque équipe**

**Critères de réussite** – Chaque élève rapporte une pièce du puzzle lors de chacun de ses passages.

**Partie 2** : LORSQUE TOUTES LES PIECES SONT LA, ALORS L’EQUIPE PEUT FAIRE LE PUZZLE. La première équipe qui a terminé gagne la rencontre.

***Saut***

**Matériel** 3 haies, 6 cerceaux et 2 cordes pour chaque parcours + 2 sacs

**But de l’atelier** – Réaliser le parcours suivant : enjamber 3 haies d’une hauteur de 0,40m ; traverser un dispositif « marelle » et franchir une « rivière » de 1,20m.

**ATTENTION** : **12 passages obligatoires pour chaque équipe**

**Critères de réussite** – Parcours sans faute : les haies ne tombent pas – l’enchaînement des sauts « marelle » se fait sur 1 pied (dans les cases simples) et 2 pieds simultanés (dans les cases doubles) sans « mordre » les cases – le franchissement de la rivière est réalisé « sans tomber dedans ». FAIRE REFAIRE LE PARCOURS S’IL N’EST PAS REUSSI !

**Partie 2** : Lorsque tous les élèves d’une même équipe ont réussi leur parcours, ils s’engagent alors sur un relais course en sac. La première équipe qui a tout fini gagne la rencontre.

**Dispositif**

Départ

Espacement 3m **POUR LES CP LA HAIE DU MILIEU SERA SUPPRIMEE**

Distance totale environ 20m

***Lancer***

**Matériel** 12 balles (lestées – type jonglage), 1 plot et 2 cerceaux par ½ atelier (=équipe) + 10 boites de conserve

**But de l’atelier** – Lancer dans une cible horizontale au sol : un cerceau placé à 3m et un cerceau placé à 5m **(OBLIGATOIRE POUR LES CE2)**

**ATTENTION** : **Chaque enfant fait 1 lancer. Ensuite, tous les enfants de la même équipe vont chercher chacun leur balle après le passage de toute l’équipe. Il y aura un total de 5 passages.**

**Critères de réussite** – La balle doit TOMBER dans le cerceau. (Si elle tombe avant puis roule dans le cerceau, ce n’est pas réussi). Lorsqu’un élève réussit au moins 1 lancer sur 5, il gagne une balle pour jouer à chamboule tout. Il ne pourra pas avoir plusieurs balles pour jouer à chamboule tout quel que soit son score (1, 2 …5/5).

**Partie 2** : Elle se déroule seulement après les 5 passages de chaque élève au lancer précédent.