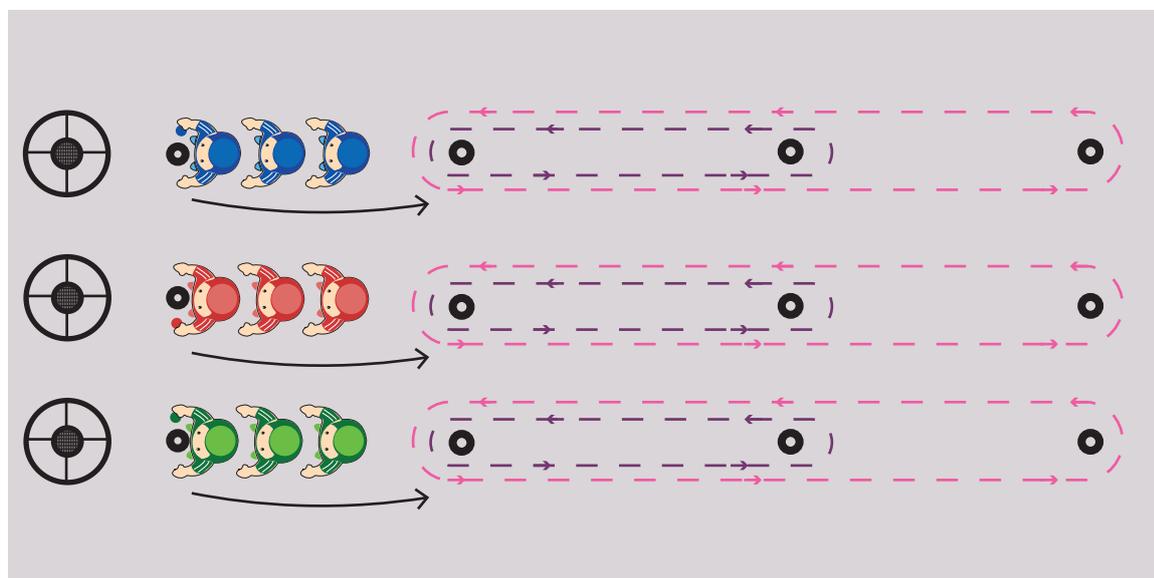
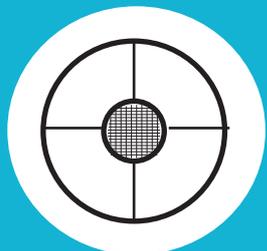


MATÉRIEL : 3 cibles découverte ; 3x3 balles ; 12 coupelles

EFFECTIF : Vous pouvez aligner autant d'élèves que vous le souhaitez dans chaque colonne.



CONSIGNES

Objectifs :

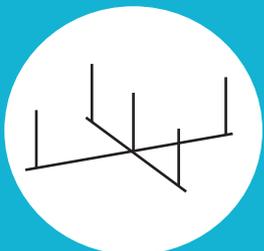
1. Comprendre la dualité de l'activité (précision + course) et l'impact de l'atelier précision sur le parcours de course à réaliser.
2. Développer l'esprit d'équipe.

But à atteindre : Être la première équipe à avoir fait passer tous ses relayeurs pour remporter l'épreuve.

Consignes : Les élèves sont placés en file indienne, répartis en 3 équipes. Derrière chaque équipe, 2 parcours sont mis en place à l'aide des coupelles.

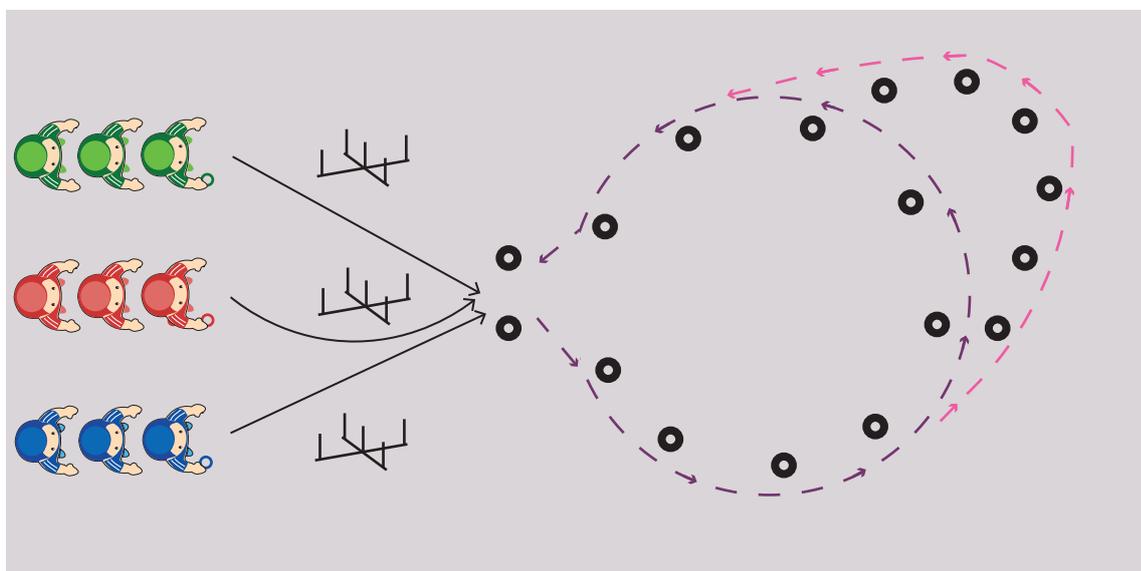
Le premier enfant de chaque équipe a 3 balles. Vous pouvez poser les balles par terre pour plus de facilité.

A votre «top», les enfants lancent leurs balles en direction de la cible. Ils doivent atteindre la petite cible au centre. Pour chaque balle lancée au centre, l'enfant fait un petit tour (en violet sur le schéma). Pour chaque balle lancée à côté, l'enfant fait un grand tour (en rose sur le schéma). Une fois les tours effectués, l'enfant vient taper dans la main de son camarade qui est prêt à lancer, pour passer le relais.



MATÉRIEL : 3 sets anneaux et leurs mini cerceaux ; une vingtaine de coupelles

EFFECTIF : Vous pouvez aligner autant d'élèves que vous le souhaitez dans chaque colonne.



CONSIGNES

Objectifs :

1. Faire évoluer les élèves en course à pied sur un parcours identique, sur lequel ils sont amenés à se doubler, se rattraper...
2. Appréhender la pratique réelle du biathlon, où tous les élèves évoluent ensemble, avec la notion de boucle de pénalité et de priorité.

But à atteindre : Être la première équipe à avoir fait passer tous ses relayeurs pour remporter l'épreuve.

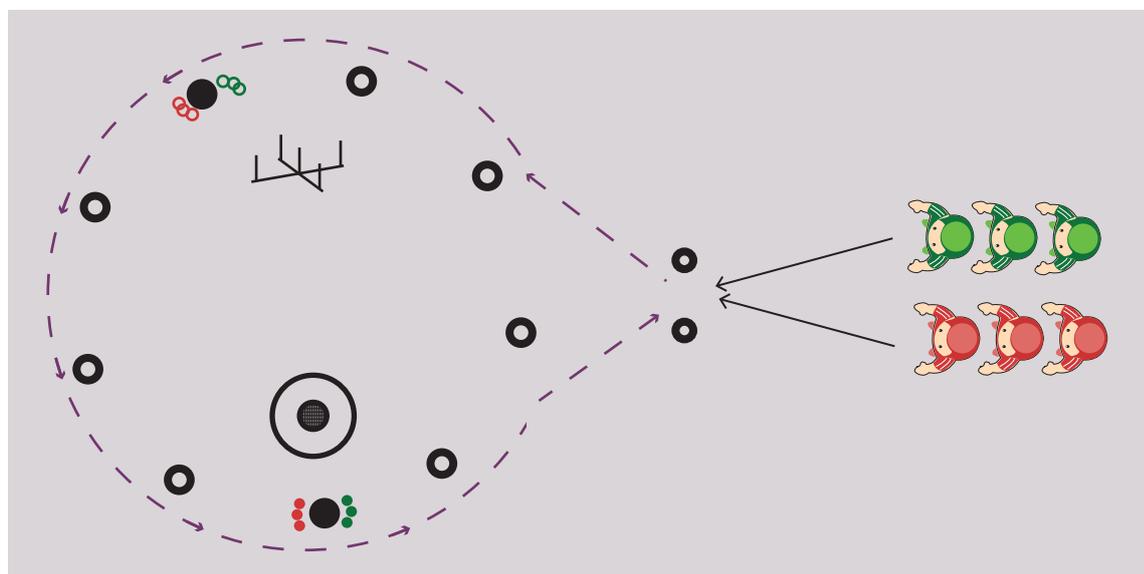
Consignes : Les élèves sont placés en file indienne, répartis en 3 équipes. Le premier enfant de chaque équipe a 3 mini-cerceaux.

A votre «top», les enfants lancent leurs mini-cerceaux en direction de la cible. Si l'enfant lance 2 ou 3 de ses mini-cerceaux dans la cible, il fait un tour violet. Si l'enfant lance 0 ou 1 cerceau, il ajoute la boucle de pénalité rose à son parcours.

Variante : Chaque cible a plusieurs piquets. Vous pouvez n'autoriser qu'un cerceau par piquet, ou bien obliger à mettre tous ses cerceaux dans le même piquet.

MATÉRIEL : 1 sets anneaux et 6 mini cerceaux ; 1 cible découverte et 6 balles, une douzaine de coupelles

EFFECTIF : Vous pouvez aligner autant d'élèves que vous le souhaitez dans chaque colonne.



CONSIGNES

Objectifs :

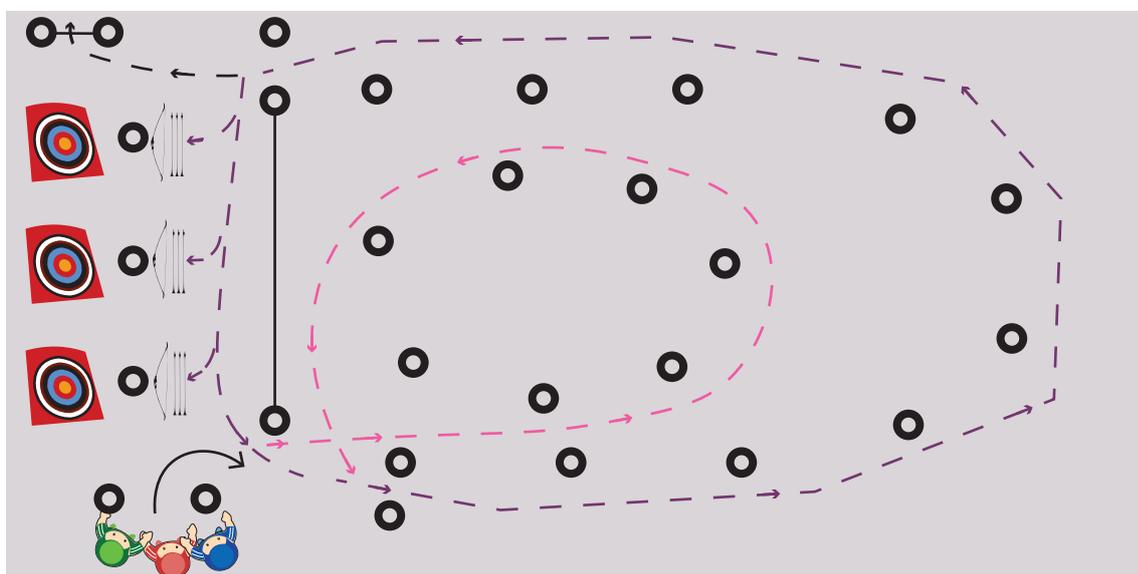
1. Augmenter les capacités de concentration de l'élève et l'aider à appréhender la pression du résultat.
2. Appréhender le changement rapide d'activités.

But à atteindre : Être la première équipe à avoir fait passer tous ses relayeurs pour remporter l'épreuve.

Consignes : Les élèves sont placés en file indienne, répartis en 2 équipes. A votre «top», les premiers de chaque équipe s'élancent, passent la ligne de départ commune et démarrent leur tour de cercle. Au premier comme au second atelier, ils doivent réussir à atteindre la cible pour reprendre la course. Ils ont 3 tentatives à chaque fois. Même si l'enfant échoue à sa troisième tentative, il repart.

MATÉRIEL : 3 arcs, leurs 3 flèches et leurs cibles ; une trentaine de coupelles

EFFECTIF : 2 équipes. Vous pouvez aligner autant d'élèves que vous le souhaitez dans chaque colonne.



CONSIGNES

Objectifs :

1. Mettre en pratique les apprentissages sur un format avec un pas de tir.
2. Intégrer la notion de sécurité sur une pratique à risque. Ici, ne jamais aller ramasser les flèches quand un tireur est actif sur le pas de tir.

But à atteindre : Être la première équipe à avoir fait passer tous ses relayeurs.

Consignes : Un élève de chaque équipe derrière la ligne de départ.

A votre «top», les élèves s'élancent pour un tour du cercle violet. Le premier élève arrivé sur le pas de tir va s'installer à la cible la plus lointaine (= la plus proche du départ). Le deuxième à la cible suivante, le troisième sur la dernière cible. Chaque élève tire ses 3 flèches. A vous de définir dans quel cas l'élève doit faire un tour (rose) de pénalité. Exemples : si une flèche est en dehors de la cible; s'il n'y a aucune flèche dans le jaune ou le rouge... A vous également de voir si vous optez pour 1 ou plusieurs tours de pénalité en fonction des objectifs à atteindre.

Une fois les 3 flèches tirées, l'élève fait un ou plusieurs tour(s) de pénalité en fonction des règles, puis il fait un grand tour violet. Une fois la ligne d'arrivée passée, le second relayeur démarre.

Vous pouvez affecter des élèves au ramassage et repositionnement des flèches.