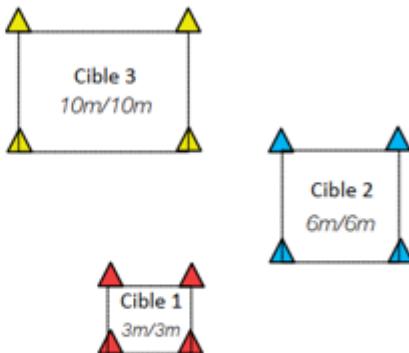


LES CIBLES

Lancer précis

Matériel : 3 balles lestées par joueur, des plots et du matériel pour compter.

Dispositif : cible 1 = 1 point, cible 2 = 2 points, cible 3 = 3 points



Zone de lancer

But : Lancer la balle dans la cible visée.

Consigne : « Viser la ou les cibles de ton choix. La balle compte si celle-ci s'immobilise dans le carré ». Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).

Concours : Totaliser le maximum de points par joueur et **pour l'équipe**.

Relais navette en draisienne

ROULER

Matériel : Engins roulants (draisiennes)

Dispositif :

But : Réaliser le parcours le plus rapidement possible.

Consigne : « Au signal de l'arbitre, réaliser le parcours le plus rapidement possible. »

Interdits spécifiques : Il est interdit de heurter son adversaire.

Variables : Distance à parcourir : PS : 10m MS : 12m GS : 15m

Proposer un parcours en relais (nouveau but pour l'élève : échanger son engin sans le faire tomber au sol).



Arrêter les fourmis

S'OPPOSER

Objectif des tapirs (ou chasseur) : Immobiliser les fourmis.

Objectif des fourmis : Eviter les tapirs (ou chasseurs) et ne pas se laisser immobiliser.

Matériel : pelouse(4m/4m) + 1 ballon par élève pour les PS ou élèves qui n'acceptent pas le contact

Dispositif :

But : Les tapirs (ou chasseurs) doivent arrêter les fourmis.

Déroulement :

Les fourmis se déplacent à 4 pattes.

Les tapirs ou chasseurs doivent saisir les fourmis et les immobiliser (pas de saisies dangereuses : règles d'or).

Au signal de l'enseignant, les fourmis se déplacent dans l'espace de jeux et les tapirs (ou chasseurs) tentent de les immobiliser.

Variables : le nombre de fourmis, de tapirs (ou chasseurs), l'espace de jeu.

Pour les élèves de TPS/PS ou ceux qui n'acceptent pas le contact direct, il est possible de munir les fourmis d'un œuf (ballon) à protéger.

Les tapirs (ou chasseurs) n'essaieraient pas de les immobiliser mais de leur prendre leur œuf !

Les enfants sont répartis en groupes de 5 à 6 :

- un groupe à 4 pattes sur le tapis (fourmis)
- 2 groupes désignés pour arrêter les fourmis : « chasseurs »
- Les autres assis autour du tapis.

Rotation des groupes aux différents rôles.



Initiation BOCCIA/mini GOLF

La Boccia est un sport de tactique, de précision et de maîtrise qui s'apparente à la pétanque avec un certain nombre d'adaptations ; sport paralympique depuis 1984

But : déplacer des boules vers un but à l'aide d'un club

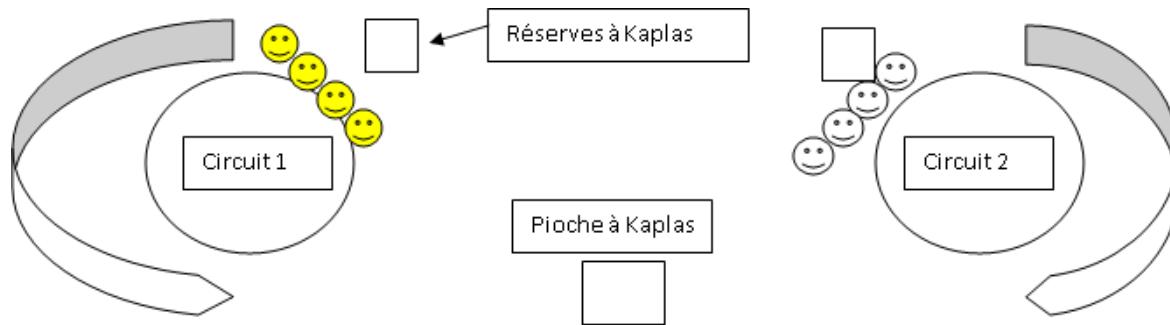
Matériel : Parcours aménagé (haie, slalom, cerceaux), club de mini-golf, boules pétanque molle

La course aux kaplas

Objectif : Courir avec plaisir (longtemps)

Matériel : les plots, les « Kaplas » dans une caisse, les modèles à reproduire, caisses de couleurs et dossards, chronomètre, sifflet

Dispositif : 2 équipes sur 2 circuits en parallèle



But : Courir longtemps pour récupérer le plus de « Kaplas » en vue de reproduire le maximum de modèles de mots.

Déroulement :

Les élèves se positionnent au plot de départ et partent ensemble. A chaque tour, ils prennent chacun un kapla et le déposent dans la caisse de leur équipe (correspondant à la couleur de leur dossard). A la fin du temps imparti, chaque équipe prend sa caisse et réalise le plus d'assemblages (cf. modèles joints) possibles (en coopération).

Variables : temps de course (indications : de 4 à 6 min selon les compétences), longueur du circuit

Initiation Escrime Bouteille (relais)

Les élèves apprendront le salut (réalisé au départ de chaque course), ils se déplaceront sur un parcours de motricité comme en escrime (pas chassés) et toucheront une cible avec leur bouteille avant de revenir au départ pour transmettre le relais (la bouteille) à leur camarade.

Les grands principes :

- *Règle d'or* : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- *Le salut* : Il consiste en une succession de quatre gestes (terre, ciel, menton, côté)
- *La marche* :

Le pied avant se déplace vers l'avant en rasant le sol avec le talon.

Le pied arrière est ramené vers l'avant en conservant l'espace entre les 2 pieds.

Les pieds ne se croisent jamais.

