

LES ATELIERS CYCLES 2 ET 3

LANCER DU JAVELOT CP/CE1 et CE2/CM1/CM2 :

Afin que les enfants portent le regard vers le haut lors du lancer, on placera une ligne à hauteur des épaules. Le premier joueur lance, son adversaire a alors 2 lancers pour tenter de faire mieux. Si c'est le cas le 1^{er} lanceur a une nouvelle chance. Le joueur marque 2 points en cas de victoire, 1 point en cas de défaite. Les secrétaires-enfants totalisent les points pour l'équipe sur les fiches de couleur.

COURSE DE HAIES : CP/CE1 et CE2/CM1/CM2

Course un contre un, victoire : 2 points, défaite : 1 point. L'arbitre-enfant se positionne sur la ligne d'arrivée, dos à la course avec deux foulards. Un enfant peut donner les départs + plusieurs enfants pour repositionner les haies. Entourer le score de chaque équipier puis totaliser les points de l'équipe sur la fiche de couleur.

RELAIS NAVETTE: CP/CE1

Chaque coureur devra accomplir une distance de 20 mètres avec appui contre le matelas au bout de la piste et retour vers le relayeur suivant debout dans le cerceau de départ.

Le passage de relais se fera avec au moins un pied dans le cerceau.

Équipe gagnante : 14 points

Équipe perdante : 9 points

« ATTRAPE CIEL »: CP/CE1 : Faire s'opposer 2 enfants de taille proche !

Les enfants sautent en hauteur et tentent de toucher un anneau. Même principe que pour le lancer de javelot : seul le meilleur des 2 ou 3 sauts est comptabilisé. En cas d'égalité, on compte 2 points pour chacun des joueurs. Puis on totalise les points de l'équipe sur la fiche de couleur.

Variante : l'enfant parie sur l'anneau qu'il va toucher.

SAUT MULTI BONDS: CE2/CM1/CM2

On compte le nombre de contacts dans la « rivière imaginaire » (zone délimitée par la ligne au sol et le sautoir). On termine par une réception pieds joints dans le sable du sautoir.

On additionne ensuite le nombre de contacts réalisés par l'équipe avant de le comparer au résultat de l'équipe adverse.

Équipe gagnante : 14 points

Équipe perdante : 9 points

RELAIS BALLON LESTE: CE2/CM1/CM2

Le ballon doit être lancé à deux mains, dans l'axe. Les arbitres posent un plot à l'endroit où le ballon touche sol. Le deuxième lanceur se place sur le plot et effectue son lancer et ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle qui a amené son ballon le plus loin.

Pas de contrainte de vitesse.

Équipe gagnante : 14 points

Équipe perdante : 9 points

COURSE DE RELAIS: CE2/CM1/CM2

L'équipe effectuera UN SEUL TOUR de piste, chaque relayeur parcourant 40m.

Nous remanierons les équipes afin qu'il n'y ait que 6 coureurs mais tous les enfants de cycle 3 pourront effectuer une course de relais.