

Règle de la rencontre : athlétisme

1/ Biathlon : course + lancer.

L'enjeu : sur un temps donné , 3' pour les Cycles 1 et 2 , 6' pour le Cycle 3, les enfants de chaque équipe courent en même temps sur un circuit de 80 m.

Alterner course et lancer :

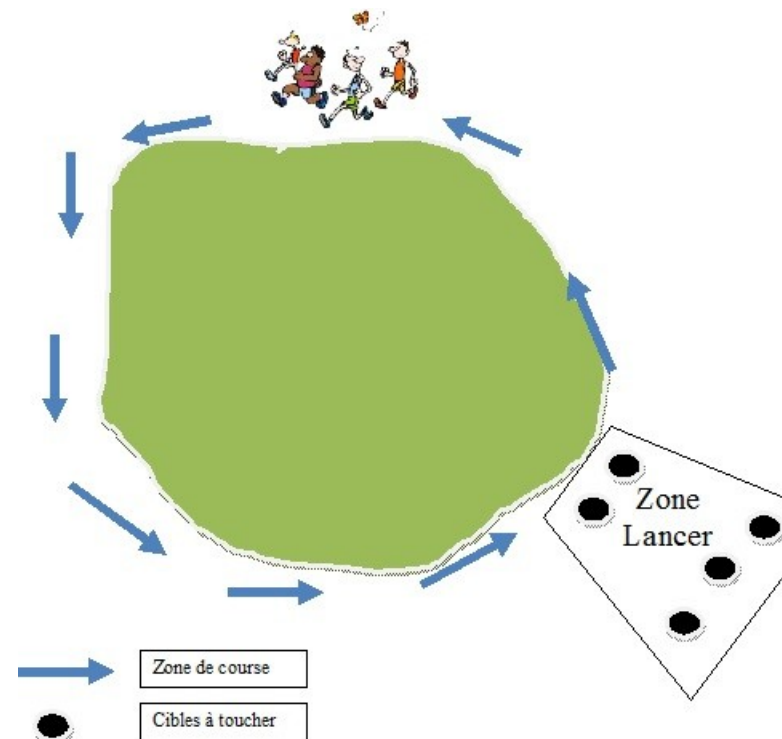
- courir, arriver à une zone de tir, lancer une balle mousse sur un plot.
- un plot touché = 1 point.
- totaliser le nombre de points obtenus à l'issue du temps imparti.

Organisation : 1 équipe de 8 participants .

Matériel : 6 grands plots séparés, un circuit fermé de 80m délimité par des coupelles, une zone de lancer (lancer à bras cassé et non comme à la pétanque, à la cuillère)

Pour les Cycles 1 et 2, une distance de tir 4 m et pour le Cycle 3 une distance de tir de 8 m.

Résultat : nombre de points obtenus dans le temps imparti.



2/ La vitesse :

L'enjeu : parcourir la plus longue distance sur 6 secondes.

Organisation : une équipe de 8 coureurs

Règle : les élèves courent les uns après les autres.

Matériel : un couloir de 1,50m de large, délimité par des coupelles.

La piste commence à être balisée à partir de 10 m.

Ensuite, un balisage tous les 2 mètres.

.....10 m 0 point	2 Pts	4 Pts	6 Pts	8 Pts	10 Pts	12 Pts	14 Pts	Etc ..
0	+2 m	+4m	+6 m	+8 m	+10 m	+12 m	+14 m	etc....

Résultat : totaliser le nombre de points par équipe. La comparaison se fera par cycle.

3/ Multi bonds :

L'enjeu : pour le Cycle 1 et 2 , 3 bonds successifs . Pour le Cycle 3, 5 bonds.

Organisation : des équipes de 8 sauteurs en longueur

Matériel : Un repère tous les 50cm ou matérialiser avec une craie des zones de 50cm

Règle : à l'issue d'une course d'élan, sauter le plus loin possible.

Résultat : On additionne la distance de chaque élève, on obtient le total de l'équipe. On prend la mesure supérieure.

4/ le jeu de la croix : sauter sur les cases

L'enjeu : réaliser le maximum de tours (un tour c'est : du 0, 1,0,2,0,3,0,4,0) pendant 30'' par élève , c'est un relais de 8 participants

Résultats : nombre total de tours réalisés par l'équipe.

