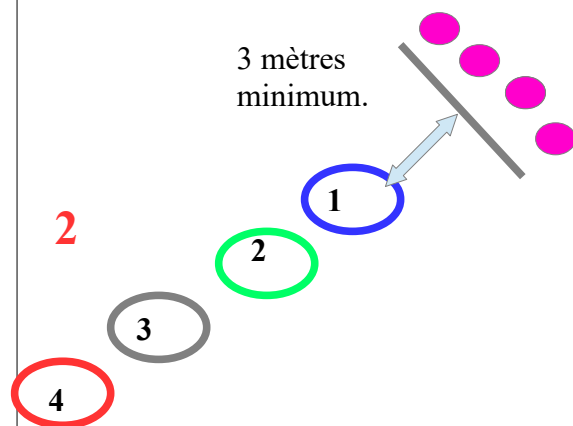
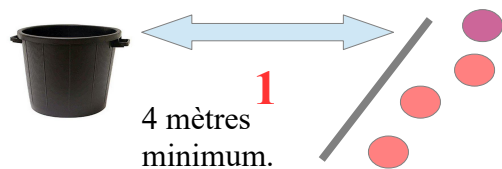
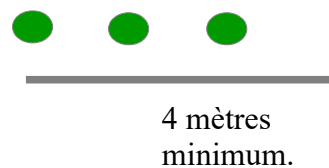


"parcours lancer dans".

Dans un espace dégagé .

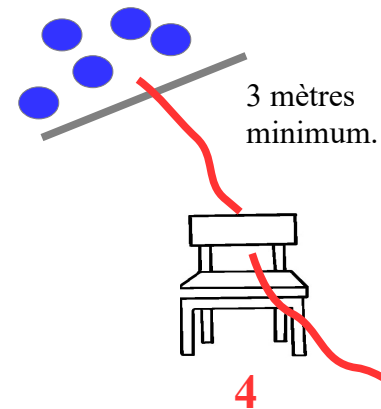


3



Départ

Le parcours se fait en courant!



Matériel à prévoir : Cf : Voir fiche technique pour réaliser son matériel.

Des cerceaux de carton, colorés (tu peux les peindre avec de la peinture à l'eau **DEMANDE A TES PARENTS!**) ou des cordelettes de couleurs différentes.

Des palets (ex: fiche, en boîte de camembert).

Des balles ou balles de chiffons (on peut aussi en réaliser avec des journaux en boule, serrée, tenue avec du scotch).

Des bouteilles en plastique lestées, ou des quilles.

Une chaise.

Une poubelle ou un grand carton.

Règle : du jeu :

Il faut que le joueur parte en courant. A chaque atelier il s'arrête et lance.

1/ les balles dans la poubelle.

2/ ses palets dans les cerceaux (on peut donner une valeur de points aux cerceaux). Le palet pour être validé doit être lancé à plat dans le cerceau et y rester.

3/ les balles dans les quilles (bouteilles) pour en faire tomber un maximum.

4/ trois balles dans la chaise (entre le dossier et l'assise).

Vous pouvez proposer des variantes:

1/ rallonger les zones de lancer de certains ateliers.

2/ Ne faire tomber que les quilles "bouteilles" de telle ou telle couleur (si elles ont une couleur différente).

3/ Ne faire tomber que les quilles "bouteilles" 1, 3 et 5 par exemple si vous les avez numérotées.

4/ Numéroté les cerceaux. Il faut annoncer la zone du chiffre

Essaie de faire le score le plus important par atelier :

	dans la poubelle:1 balle =1 point	cerceaux	quilles	Chaise : 1 balle passée dans la chaise = 1 point.
Nombre de balles ou de palets				
Points marqués				
total=				

Lance des défis.