

Objectifs:

Continuer l'apprentissage de l'endurance. Se perfectionner au tir à la sarbacane.

Consignes et règles:

Ce jeu se déroule en 2 parties:

Première partie: l'endurance qui va permettre le gain de fléchette pour la deuxième partie qui sera le tir à la sarbacane.

Faire une piste d'athlétisme de 200 mètres. Faire 4 équipes. 2 équipes se placent sur les lignes de départ et les 2 autres sont compteurs et juges. Chaque coureur aura un juge qui annoncera chacun de ses tours fini pour que le juge le reportent sur sa feuille des scores. Au signal les coureurs partent et essaient d'effectuer un maximum de tour en 4 minutes car chaque tour rapporte une fléchette pour son équipe. (Si une équipe compte un joueur de moins, faire le moyenne de l'équipe et ajouter autant de fléchettes). On inverse les rôles, les juges deviennent coureurs et inversement). Après la deuxième course, chaque équipe aura gagné un certain nombre de fléchettes que les joueurs se répartiront entre eux pour effectuer la deuxième partie du jeu: le tir à la sarbacane. L'équipe qui obtient le meilleur score gagne le jeu.

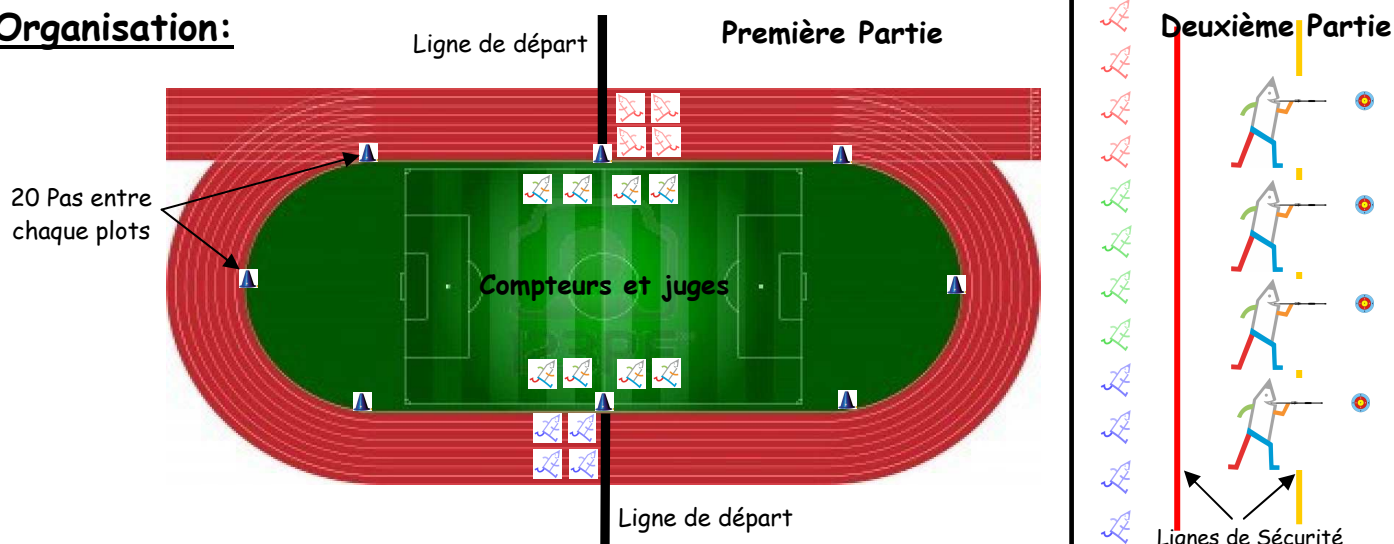
Matériels:

- Plots, Feuilles de reports, Un sifflet, Un chronomètre, Des stylos .
- Cibles, sarbacane, fléchettes.

Critères de réussite:

- Pas d'enfants qui marche pendant la partie endurance.
- Réaliser 3 tours de piste
- Tous les enfants marquent des points sur la partie sarbacane
- Marquer 5 points pour son équipe.

Organisation:



Variables:

- Changer le temps de course.
- Changer la taille de la piste.
- Changer la distance de tir.
- Changer la taille des cibles.