

Défi 3 : Réussir le maximum de lancers sur une cible



MATÉRIEL Des chaises pour faire office de cibles. Des coupelles pour délimiter les espaces de lancers matérialisés. Des anneaux, balles lestées (ou sacs de sable) par équipe .

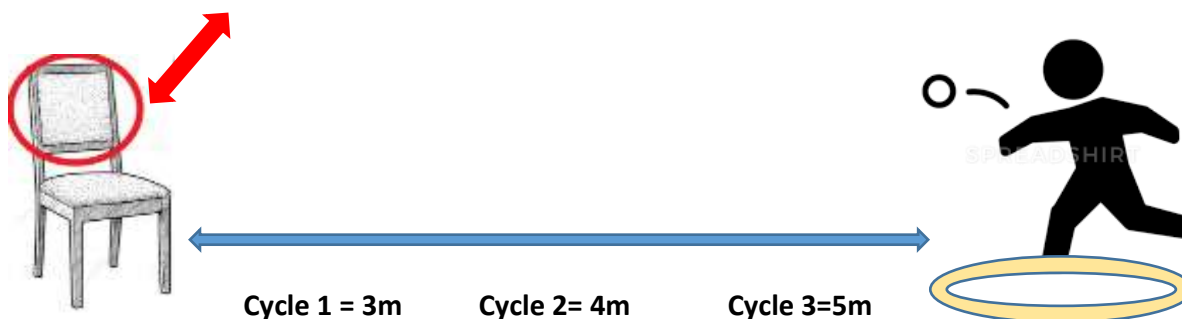
ORGANISATION

Matérialiser des espaces de lancers adaptés à l'aide cordes, plots ou de craies. Chaque zone (une par équipe) portera une couleur des anneaux olympiques (bleu, jaune, noir, vert, rouge).

Disposer les élèves répartis en 5 équipes. Ceux-ci rejoignent un espace de lancers matérialisés (coupelle ou craie) correspondant à la couleur de leur équipe.

Sécurité : On garde une distance entre le lanceur et les autres coéquipiers (2 m environ).

Pour le cycle 3 la cible est le support haut de la chaise. Pour les cycles 1 et 2 la cible est la chaise entière.



L'élève effectue son lancer et comptabilise un point s'il a réussi à toucher directement la cible sans rebond. Chaque équipe dispose de 15 lancers à effectuer (à répartir entre les membres de l'équipe de manière équitable)

Le score de la classe sera le cumul des lancers des 5 équipes.

Défi 3 (paralympique) : Réussir le maximum de lancer sur une cible



3 choix de handicaps possibles :

- Handicap visuel, les élèves doivent effectuer l'activité avec un œil caché par un bandeau ou un foulard
- Handicap membre supérieur, les élèves doivent effectuer l'activité avec une main qui reste sur le cœur
- Handicap membre inférieur, les élèves doivent effectuer l'activité assis sur une chaise

Au sein de chaque équipe chaque élève aura un handicap (chaque handicap doit être représenté de manière équitable dans chaque équipe) Exemple dans une équipe de 5 élèves : 2 avec handicap visuel, 1 avec handicap membre supérieur et 1 avec handicap inférieur) et cela identique dans toutes les équipes. On peut également choisir le même handicap pour tous
Le score final sera le score cumulé des 5 équipes.