

Atelier anim'athlé :

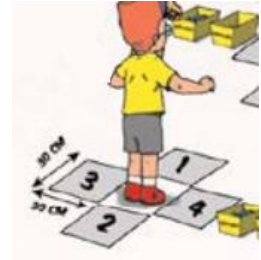
Le groupe de joueurs/joueuses va participer et se répartir sur 5 petits ateliers.

A chaque atelier (sauf course aller-retour), 3 essais pour valider sa tentative.

A chaque réussite, le joueur/joueuse gagnera un bouchon qu'il/elle pourra ensuite aller déposer à l'endroit prévu avant de se diriger vers le petit atelier suivant.

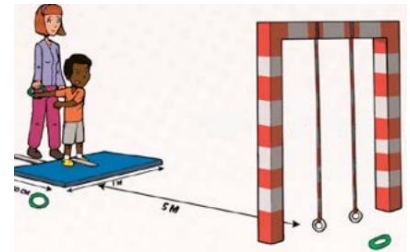
Atelier 1 : saut de croix

Le joueur/joueuse se positionne sur la dalle centrale et doit ensuite sauter à pieds joints sur les autres dalles dans l'ordre qui suit 0-1-0-2-0-3-0-4-0. Et cela deux fois de suite.



Atelier 2 : lancer d'anneau.

Le joueur/joueuse va devoir viser et envoyer son anneau dans une cible verticale, matérialisée entre deux piquets.



Atelier 3 : lancer de balle.

Le joueur/joueuse va devoir viser et envoyer sa balle dans une cible horizontale, matérialisée par une boîte.



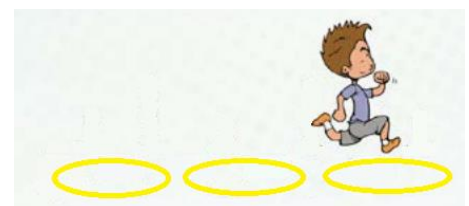
Atelier 4 : course aller-retour.

Le joueur/joueuse débute sa course du plot de départ. Il va jusqu'au premier plot (le plus proche) et revient au plot de départ. De suite il enchaîne et se dirige vers le second plot, plus éloigné. Il répète cela jusqu'au dernier plot, le plus éloigné. Il gagne alors un bouchon.



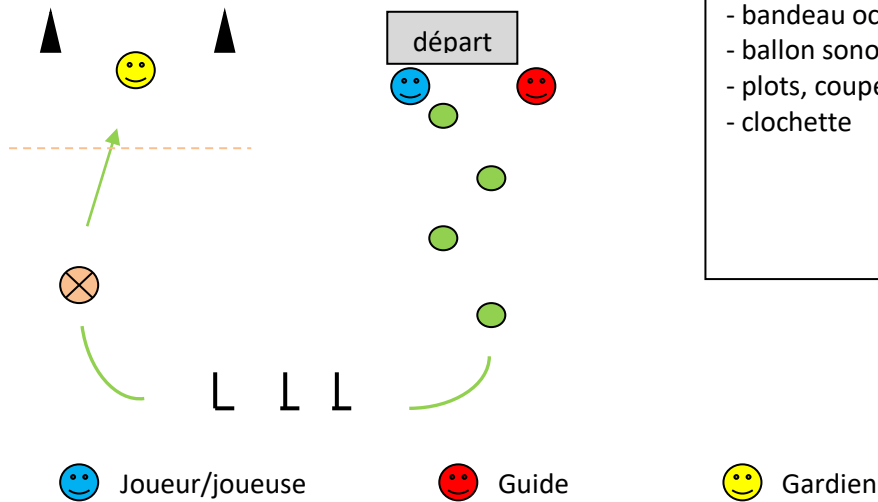
Atelier 5 : multibonds

Des cerceaux de plus en plus éloignés sont disposés au sol. Après une petite course d'élan, le joueur/joueuse doit franchir les cerceaux en ne posant qu'un seul appui dans les cerceaux. Il faut arriver au bout de l'enchaînement pour valider son essai.



Atelier handisport :

Présentation de l'atelier :



Matériel :

- bandeau occultant pour les yeux
- ballon sonore
- plots, coupelles, piquets, haies
- clochette

Principe du jeu :

Deux groupes de 5 joueurs/joueuses vont s'opposer sur un parcours.

Un joueur/joueuse a les yeux bandés et il est accompagné d'un guide qui l'aidera durant le parcours.

Le joueur/joueuse effectuera tout d'abord un slalom, puis il/elle franchira des haies et enfin il/elle prendra possession d'un ballon, le conduira au pied pour l'envoyer en direction d'un but au niveau de la ligne de tir.

Le guide accompagne le joueur/joueuse uniquement de la voix en lui donnant des indications.

Au moment du tir au but, le guide ira se placer derrière celui-ci et agitera une clochette pour donner une indication sur la direction à prendre. Le tir se fait à la main en faisant rouler le ballon au sol.

Dans le but il y a un joueur/joueuse de l'équipe adverse, yeux bandés qui aura pour but d'arrêter le ballon.

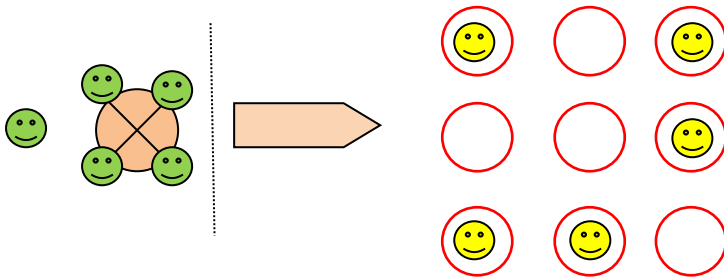
Chaque but marqué rapporte un point à l'équipe.

Après un passage les rôles s'inversent, le gardien change également.

Atelier kinball :

Présentation de l'atelier :

Le bowling :



Matériel :

- ballon de kinball.
- 9 cerceaux.
- 1 coupelle.

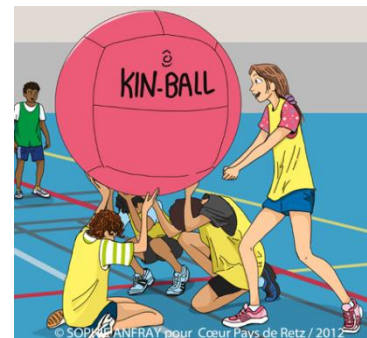
Principe du jeu :

Deux groupes sont constitués : les lanceurs et les quilles.

Les quilles se positionnent dans le cerceau de leur choix.

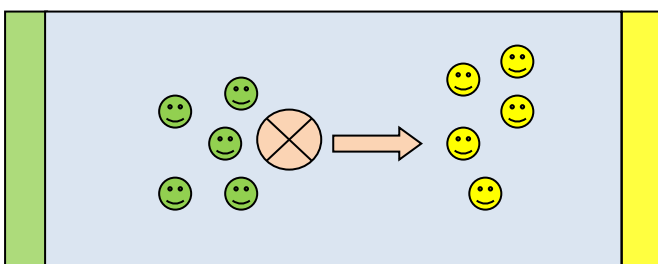
Les lanceurs vont lancer la balle en direction des quilles depuis le pas de tir. Le lancer se fait façon Kinball.

Les quilles ont le droit de bouger et d'éviter la balle tout en gardant les pieds dans leur cerceau. Chaque quille touchée rapporte un point aux lanceurs. Le groupe qui a le plus de point après 3 lancers gagne.



Présentation de l'atelier :

Le gagne terrain :



Matériel :

- ballon de kinball.
- coupelles.

Principe du jeu :

Deux groupes s'opposent sur un terrain de 10*20 mètres.

Les deux groupes démarrent la partie au niveau de leur coupelle. Les deux groupes vont frapper la balle à tour de rôle.

Le premier groupe tire façon kinball en direction de l'en-but adverse. L'autre groupe peut alors s'emparer de la balle, et pourra à son tour tirer vers l'en-but adverse à l'endroit où la balle a été contrôlée. Le but du jeu est d'être le premier groupe à envoyer la balle jusque dans l'en-but adverse.

Jeux d'opposition : 2 situations qui vont durer 10-12 min.

Sortir les ours de la tanière :

Dispositif/matériel :

Une aire carrée de jeu délimitée par des tapis.
4 ours et 4 chasseurs.
1 arbitre et 1 maître du temps.

Règles :

Les chasseurs se déplacent à genoux ou à 4 pattes.
Les ours sont en position de "défense", en boule sur les tapis.
La partie dure 1 min puis on inverse les rôles.
1 point par ours sorti.

But du jeu :

Au signal de l'arbitre, les chasseurs entrent dans la tanière et doivent faire sortir les ours de l'aire de jeu en tirant, poussant...



Chameaux/chamois :

Dispositif/matériel :

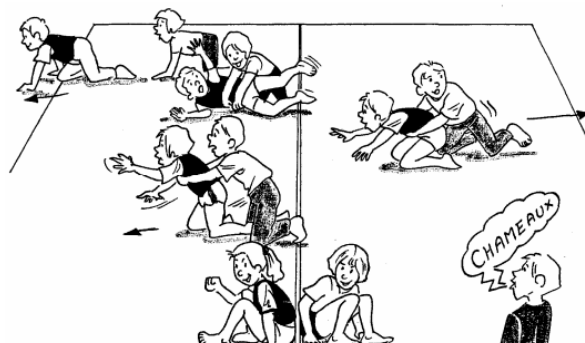
Une aire de jeu délimitée par des tapis avec une ligne médiane au milieu.
4 chameaux et 4 chamois.
1 arbitre et 1 maître du temps.

Règles :

Les joueurs/joueuses se déplacent à genoux ou à 4 pattes.
La partie dure 1 min puis on inverse les rôles.
2 points pour le chameau qui regagne son camp.
1 point pour le chamois qui immobilise un adversaire.
2 points pour le chamois qui ramène son adversaire dans son camp.

But du jeu :

Chameaux et chamois sont assis dos à dos sur la ligne médiane.
Au signal "chameaux" de l'arbitre, ceux-ci doivent regagner leur camp. Les chamois eux tentent de les en empêcher.

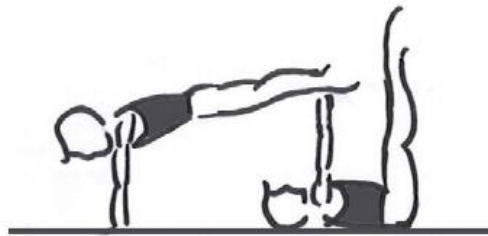


DEFI GYM : réaliser les figures suivantes

Duo 1



Duo 2



Duo 3



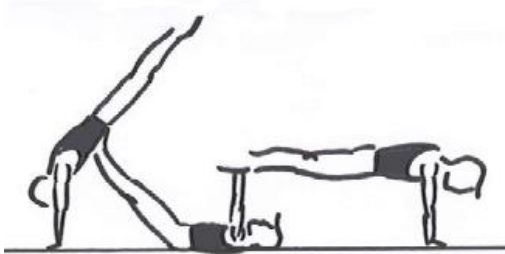
Trio 1



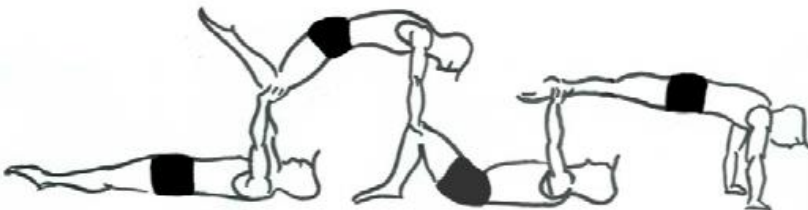
Trio 2



Trio 3



Quatuor 1



Quatuor 2



Quatuor 3



Jeux des 6



Tony Estanguet Teddy Riner Laura Flessel Laure Manaudou

Qui fait



Les valeurs en

MAITÉI

TESCERP

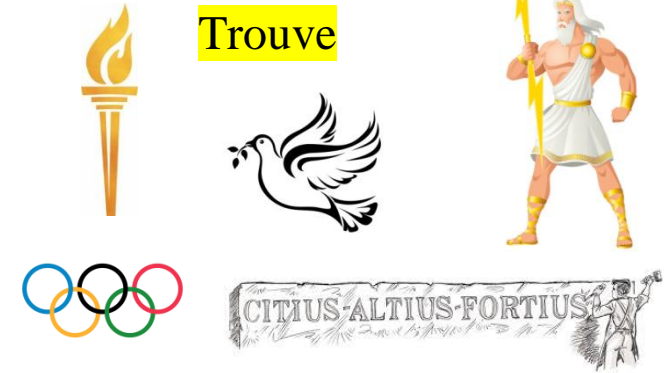
LEXNELECEC

- ALBERTVILLE
- AMSTERDAM
- ANVERS
- ATHÈNES
- ATLANTA
- BARCELONE
- BERLIN
- CALGARY
- CHAMONIX
- GRENOBLE
- INNSBRUCK
- LAKE PLACID
- LILLEHAMMER
- LONDRES
- LOS ANGELES
- MELBOURNE
- MEXICO
- MONTRÉAL
- MOSCOU
- NAGANO
- OSLO
- PÉKIN
- RIO
- SAINT LOUIS
- SAINT MORITZ
- SALT LAKE CITY
- SAPPORO
- SARAJEVO
- SEOUL
- SOTCHI
- SYDNEY
- TOKYO
- TURIN
- VANCOUVER



Trouve le mot mystère :

Trouve



Atlanta 1996



Ville et



TOKYO 1964



Mots



12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

U

B

N

Le Tri-déménageur.

Objectif : connaître les différents types de déchets et d’emballages.

Matériel : vignettes représentant divers déchets et emballages.

4 affiches de conteneurs pour le tri.

4 boîtes représentant les conteneurs de tri.



Aménagement : 4 boîtes sont réparties aux quatre coins du terrain.

Un espace central avec toutes les vignettes.

But : vider la caisse centrale en transportant les objets dans la caisse correspondant à la nature de l’emballage ou du déchet.

Critère de réussite : tous les objets se retrouvent dans la caisse correspondante.

Consignes : les enfants sont au tour des vignettes au centre de l’aire de jeu. Au signal ils doivent choisir un objet et le transporter dans le conteneur correspondant à sa matière. Le jeu s’arrête lorsqu’il n’y a plus d’objet au centre du terrain.

Les joueurs valident les objets de chaque boîte ou proposent une caisse correspondant mieux à l’emballage ou déchet.

