

Les épreuves combinées en maternelle :

BIATH'MAT



1/ Présentation

Dans l'esprit proche du biathlon (combinaison de 2 épreuves), il s'agit d'alterner 2 types d'efforts :

- Une épreuve physique de course : course de 100 m sous forme de jeux pour rendre l'effort plus ludique. Le but est que l'équipe court en restant groupée.
 - Déplacer un objet dans un mini parachute
 - Courir et arriver ensemble (2X)
 - Courir en se déplaçant dans un élastique
 - Courir en tenant un parachute tendu
 - Courir en tenant un jalon (la brochette)
- Une épreuve d'adresse demandant maîtrise et concentration
 - Tir à l'arc avec les mini-arcs (2X)
 - Tir dans cible de découverte
 - Lancer d'anneau
 - Tir sur cibles horizontales (cerceaux au sol)
 - Tir hockey avec balles percées

2/ Format de rencontre

2 à 4 classes, de 10 h à 12 h. Pique-nique et retour en classe vers 14 h.

3/ Organisation

- ✓ Équipes de 5 à 6 élèves
- ✓ Principe : alternance d'une course et d'une épreuve d'adresse

Le temps d'atelier et d'attente permet une récupération nécessaire pour l'enfant.

- ✓ Déroulement des 100 mètres : l'équipe reste toujours ensemble. Les types de courses proposées font qu'ils vont rester unis autour du même objectif.
- ✓ Les 6 ateliers d'adresses :
 - ✓ Tir à l'arc avec les mini-arcs (2X)
 - ✓ Tir dans cible de découverte
 - ✓ Lancer d'anneau
 - ✓ Tir sur cibles horizontales (cerceaux au sol)
 - ✓ Tir hockey avec balles percées

Dans l'atelier d'adresse, l'équipe ne repart que lorsque tous les membres ont atteint l'objectif. Chaque élève a un joker matérialisé par un bracelet qui peut être passé à un autre enfant pour faire « sauter » le blocage valable uniquement pour l'ensemble des ateliers d'adresse. L'atelier est validé lorsque chaque enfant atteint la cible 1 fois. Chaque élève dispose de 3 essais pour y parvenir.

Les bracelets élastiques sont à fournir par les enseignants des classes.

Fonctionnement des rotations : un adulte responsable d'équipes et aussi de la feuille de route. Ce dernier valide le passage de toute l'équipe en entourant le numéro de l'atelier.

4/ Déroulement des ateliers d'adresse :

Tir à l'arc : atteindre la cible à points qui se trouve entre 1 et 3 mètres selon le niveau de classe.
1 pas de tir par équipe.

Tir dans une cible de découverte : envoyer une balle dans un des pochons de la cible découverte située entre 1 et 3 mètres selon le niveau de classe.

Lancer d'anneaux : lancer les anneaux autour des taquets situés entre 1 et 3 mètres selon le niveau de classe.

Tir sur cibles horizontales : atteindre un des cerceaux disposés au sol avec une balle lestée. Cibles entre 1 et 3 mètres selon le niveau de classe.

Tir hockey avec balles percées : atteindre une zone au sol (2 plots pour former un but) située à 2 ou 3 mètres selon l'âge des enfants.