

-EPREUVES COMBINEES-
Organisation pédagogique
C2-C3



1) **Présentation :**

Dans l'esprit proche du biathlon et non du triathlon.

Alternance d'une **épreuve physique** demandant un engagement et d'une **épreuve d'habileté ou d'adresse** demandant maîtrise et concentration, épreuve d'« éducation à la santé ».

Format de la rencontre : rencontre à 3 ou 4 classes : 10h-12h/ pique nique et retour en classe vers 14h.

2) **Organisation :**

– Equipes de 5 à 6 élèves homogènes

– Principe : alternance d'un 200m (cycle 2) ou 400m (cycle 3) et d'ateliers (épreuves de concentration)
→ le temps d'atelier et d'attente permet la récupération nécessaire.

▫ **Déroulement des 200 ou 400mètres** : l'équipe reste toujours ensemble et dans la course c'est le plus lent qui est en tête. Les équipes incomplètes à l'arrivée seront pénalisées (zone de pénalité)

→ 6 COURSES DE 200M ou 400M en moyenne (variable à voir selon les groupes)

▫ **6 ateliers de concentration :**

1-2) Tir à l'arc (x2) cible verticale

3) Frisbee

4) Tir au pied (cage de football mini hockey)

5) Tir avec crosse de hockey

6) Lancer d'anneaux

Certains ateliers de concentration sont susceptibles d'être modifiés d'une année sur l'autre.

Dans chaque atelier (à l'arrivée des courses)

– **1 zone d'attente** en cas d'embouteillage

– **1 zone de pénalité** pour les équipes qui ne respectent pas la course d'équipe ou le « bon esprit »

→ pénalité esprit sportif : zone avec 4 plots, distinguée de la zone d'attente. PENALITE DE 1 MINUTE

Dans l'atelier d'adresse, l'équipe ne repart que lorsque tous les membres ont atteint l'objectif. Chaque élève a un jocker matérialisé par un bracelet qui peut être passé à un autre enfant pour faire « sauter » le blocage valable pour l'ensemble des ateliers y compris le 200mètres ou le 400mètres.

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

- Fonctionnement des rotations : une feuille de route par groupe est à présenter à l'adulte responsable de chaque atelier. Ce dernier valide le passage de toute l'équipe en entourant le numéro de l'atelier (s'il s'agit du premier 200 ou 400 mètres correspondant au numéro 1 : entourer ce n°1). Si un atelier n'arrive pas à être validé car un enfant ne réussit pas à atteindre l'objectif et les jokers ont tous utilisés, l'adulte responsable met une croix sur la feuille de route sur le numéro de l'atelier non validé et l'équipe continue sa rotation.

1 atelier validé y compris un 200 ou 400mètres = 1 point pour l'équipe



Déroulement des ateliers de tir :

Chaque enfant doit réussir **2 fois** chaque atelier et ne peut en repartir qu'en ayant atteint l'objectif ou utilisé un joker.



Tir à l'arc : atteindre la cible à points (entre 3m et 7m)



frisbee : mettre le frisbee dans le but de discgolf (entre 2m et 4m)



Tir football : atteindre la cage (entre 6m et 10m)



Tir hockey : crosse+balle → atteindre une zone matérialisée au sol (entre 6m et 10m)



Lancer d'anneaux : mettre un anneau autour d'un taquet (environ 1 et 2 mètres)

