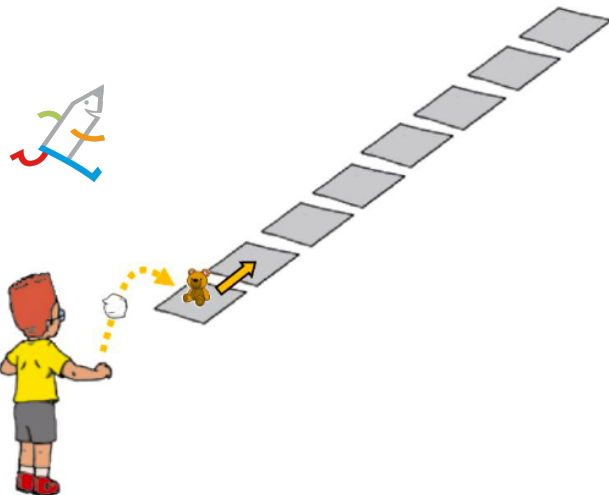
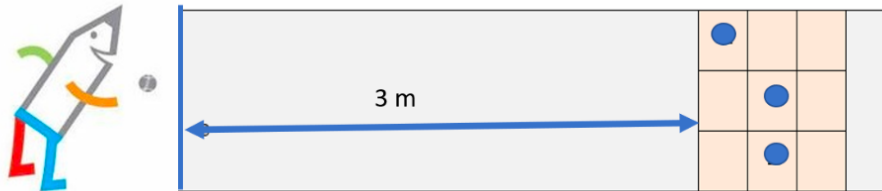
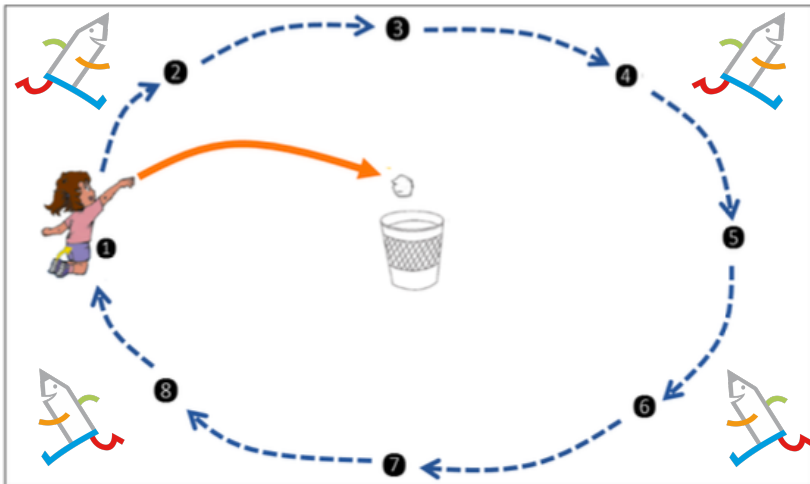


1. Défis sportifs :

Défi sportif	Descriptif
La marelle-pétanque Cycle 1	Objectif : Lancer avec précision sur une cible horizontale.
	But : Lancer sur la feuille « marquée »
	Critères de réussite : Tu réussis à immobiliser la balle sur la feuille où se trouve la marque.
	Consigne : Tu lances la balle pour qu'elle tombe sur la feuille où se trouve la marque. Si tu réussis, tu déplaces la marque sur la feuille suivante, tu ramasses la balle, tu reviens au point de départ et tu recommences. Si tu rates, la marque reste sur place et tu recommences. Ainsi de suite jusqu'à atteindre la dernière feuille.
	Dispositifs possibles (à l'appréciation de l'enseignant) :  Variantes possibles : - Modifier la disposition des feuilles (en cercle, de gauche à droite...) - Lancer en équilibre sur un pied, à genoux, assis. - A deux, jouer en relais (à toi, à moi). Matériels : 5 à 8 feuilles de papier (A3 ou A4) fixées ou tracées à la craie au sol, 1 balle-chaussette « fourrée » de papier ou autres, 1 marque (jeton, objet divers de couleur).

Défi sportif	Descriptif
Le morpion-pétanque Cycle 2	Objectif : Lancer avec précision sur une cible horizontale.
	But : Lancer sur une case pour gagner au morpion
	Critères de réussite : Tu parviens à aligner 3 jetons en réalisant le moins de lancer possible.
	Consigne : Tu lances ta boule-chaussette pour qu'elle atteigne une case du damier. Tu places alors un jeton et reprends ta boule. <i>(Si ta boule s'arrête entre 2 cases, tu choisis sur laquelle tu poses ton jeton.)</i> Tu lances à nouveau ta boule pour atteindre une case et tu recommences... jusqu'à obtenir 3 jetons qui forment une ligne (colonne, diagonale). Tu joues contre un adversaire. Chacun a son propre damier, celui qui a réalisé le moins de lancers pour aligner 3 jetons remporte la partie.
	Dispositifs possibles (à l'appréciation de l'enseignant) :
	
	Variantes possibles : - Possibilité de s'affronter sur le même damier - Règle 1 : Deux jetons ne peuvent occuper la même case. - Règle 2 : Celui qui l'atteint le dernier, place son jeton et enlève alors celui de son adversaire. <i>Les stratégies du jeu seront différentes.</i>
	Matériels : - 1 boule-chaussette (2 chaussettes enroulées ensemble) - 1 damier de 9 cases (feuilles A4 ou A3, tracé à la craie, le carrelage au sol) - Des jetons de même couleur.

Défi sportif	Descriptif
Le tir au panier Cycle 3	Objectif : Lancer avec précision sur une cible horizontale.
	But : Marquer des paniers pour réaliser le tour du monde le plus rapidement possible.
	Critères de réussite : Tu marques le panier et tu réalises le tour du monde le plus rapidement possible.
	Consigne : Tu installes et numérotés 8 zones de tir autour du « panier ». Tu tires au panier puis tu vas chercher ta boule et tu reviens au point de départ le plus possible. Et tu enchaînes. Sur chaque zone de tir : si tu marques, je passe à la zone suivante. Si tu manques 1 fois, tu as une seconde chance sur la même zone. Si tu manques 2 fois, tu redescends sur le zone précédente.
	Dispositifs possibles (à l'appréciation de l'enseignant) : Marquer au sol les 8 zones de tir autour du panier.  Variantes possibles : - Jouer avec une carte posée à chaque zone de tir indiquant le mode de lancer (geste + position) Voir Annexe 1. - Jouer à 2 en opposition (départ en face à face : ex, 1 en face de 5). Matériels : - 1 corbeille à papier (1 sceau ou 1 carton) - 1 boule de papier (ou autre objet à lancer)



Annexe 1

BRAS CASSÉ
À GENOUX

BOULE FRAPPÉE
À GENOUX

SOUS LA JAMBE
DROITE
DEBOUT

EN CLOCHE
DEBOUT

BRAS CASSÉ
SUR 1 PIED

À 2 MAINS
COUCHÉ

BRAS CASSÉ
MAIN INHABITUELLE
ASSIS

EN CLOCHE
DEBOUT DOS
AU MUR