





PRÉSENTATION D'UNE RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE INNOVANTE

*Le parcours
« Tu'aro ma'ohi »*

OBJECTIFS

-  Permettre aux élèves de **découvrir** des pratiques des « jeux traditionnels » au travers d'un parcours.
-  Réaliser une performance collective en additionnant les performances individuelles = **coopérer**.

OÙ... ?

-  Plusieurs rencontres seront programmées sur divers sites géographiques. Vous serez informés du lieu.

LE PARCOURS, C'EST (OU CE SONT) ...

- une rencontre opposant 4 équipes d'élèves.
- différents challenges à relever par l'élève, selon un temps donné. Au travers des ateliers proposés, il est amené soit à lancer et atteindre une cible, soit à se déplacer et réaliser un circuit.
- Chaque challenge « validé » par l'élève, lui permet de gagner 1 capuchon pour son équipe (1 capuchon = 1 point).
- 2 temps d'affrontements dans le but d'améliorer la performance collective.

CHACUN TIENT UN RÔLE...

LES PARTICIPANTS - ÉLÈVES







-  Ils pratiquent... Ils découvrent...
-  Ils tentent d'améliorer leurs performances.

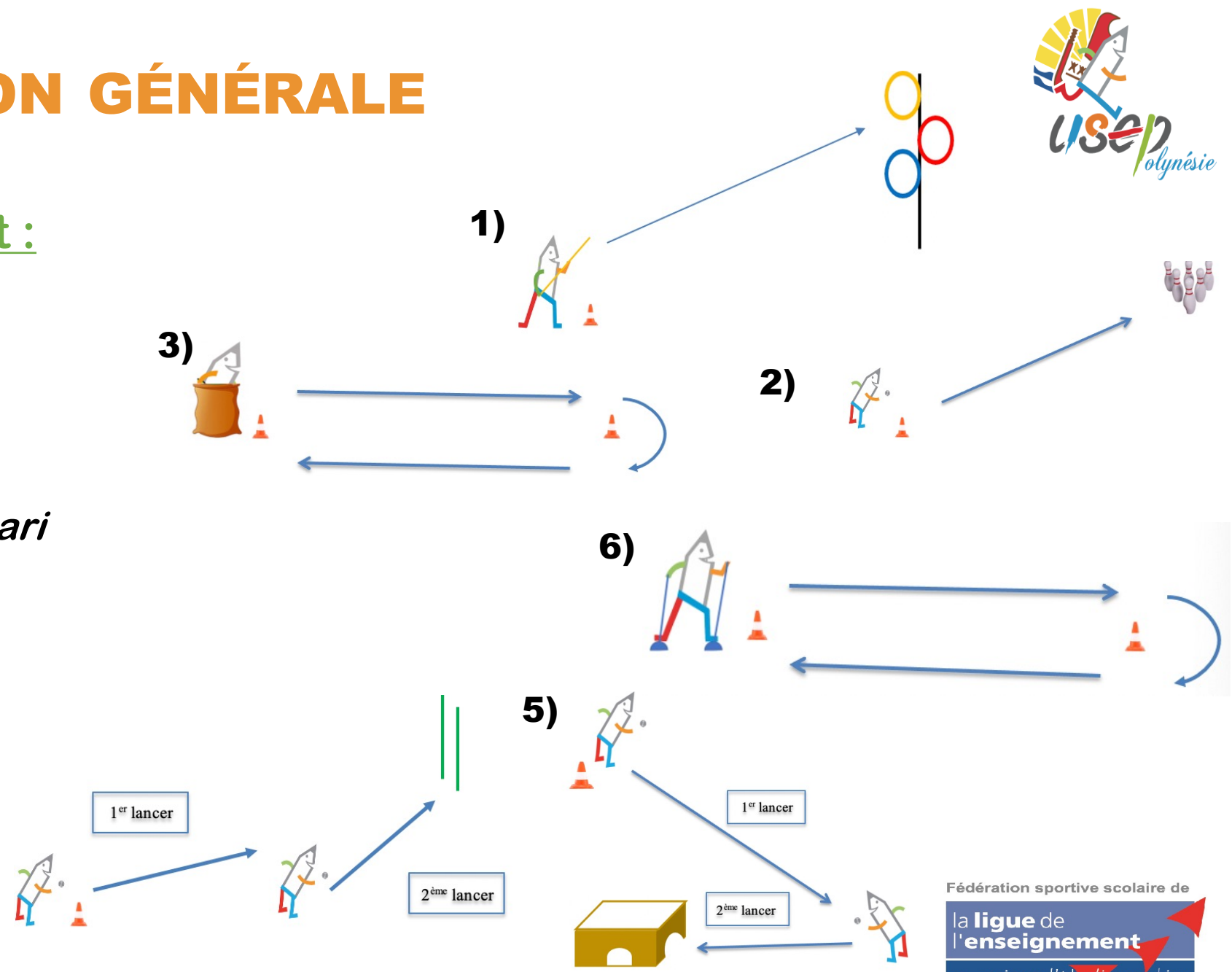
LES ENSEIGNANTS ET LES ACCOMPAGNATEURS

-  Ils sont en mesure de co-animer et de guider les élèves dans les ateliers.
-  Ils veillent à la sécurité des enfants.

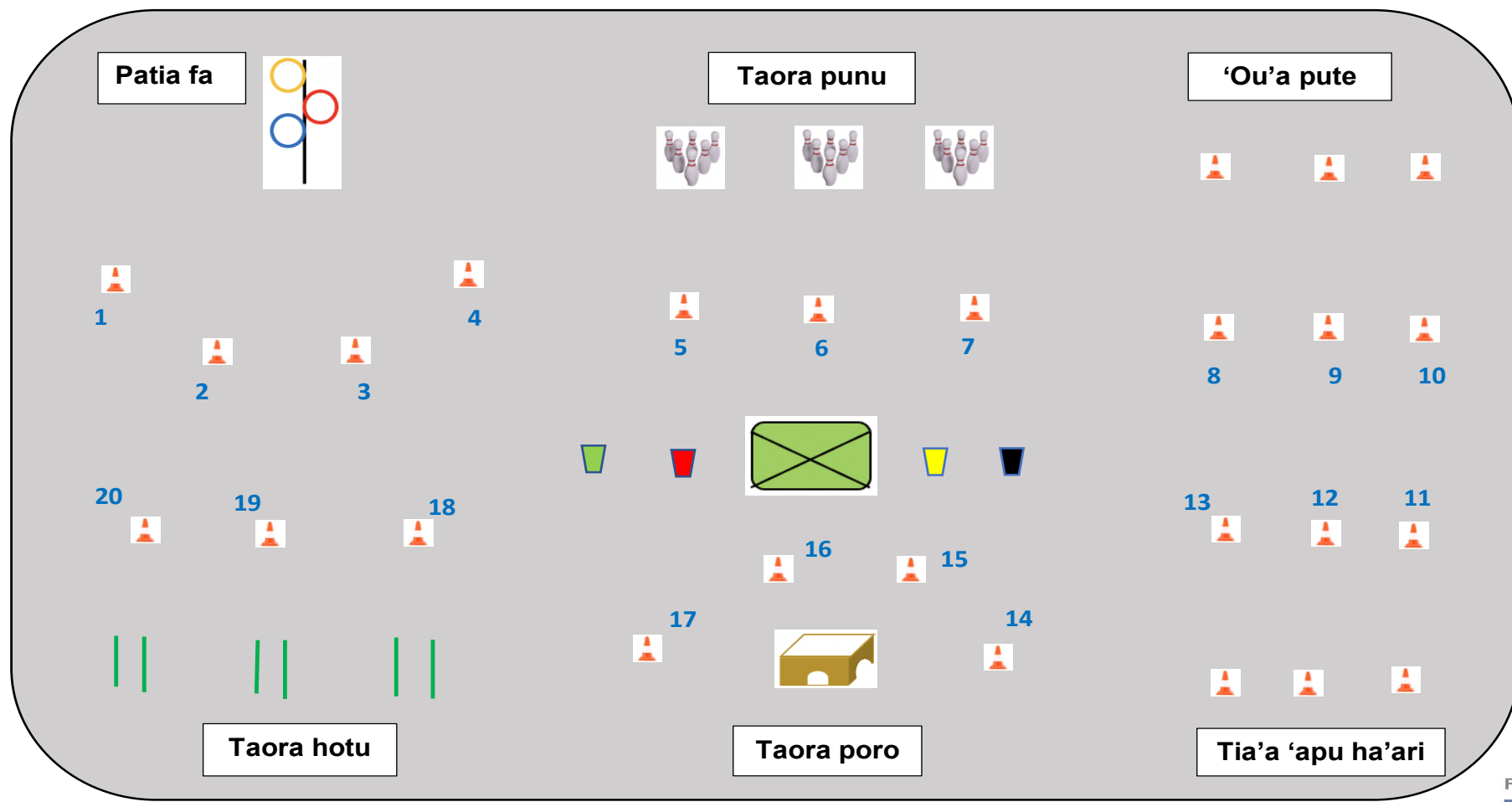
ORGANISATION GÉNÉRALE

6 activités support :

-  1) Patia fa
-  2) Taora punu
-  3) 'Ou'a pute
-  4) Taora hotu
-  5) Taora poro
-  6) Tia'a 'apu ha'ari



DISPOSITIF D'UN PARCOURS...



DES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES...

 Les [fiches des ateliers](#) (challenges à relever)