

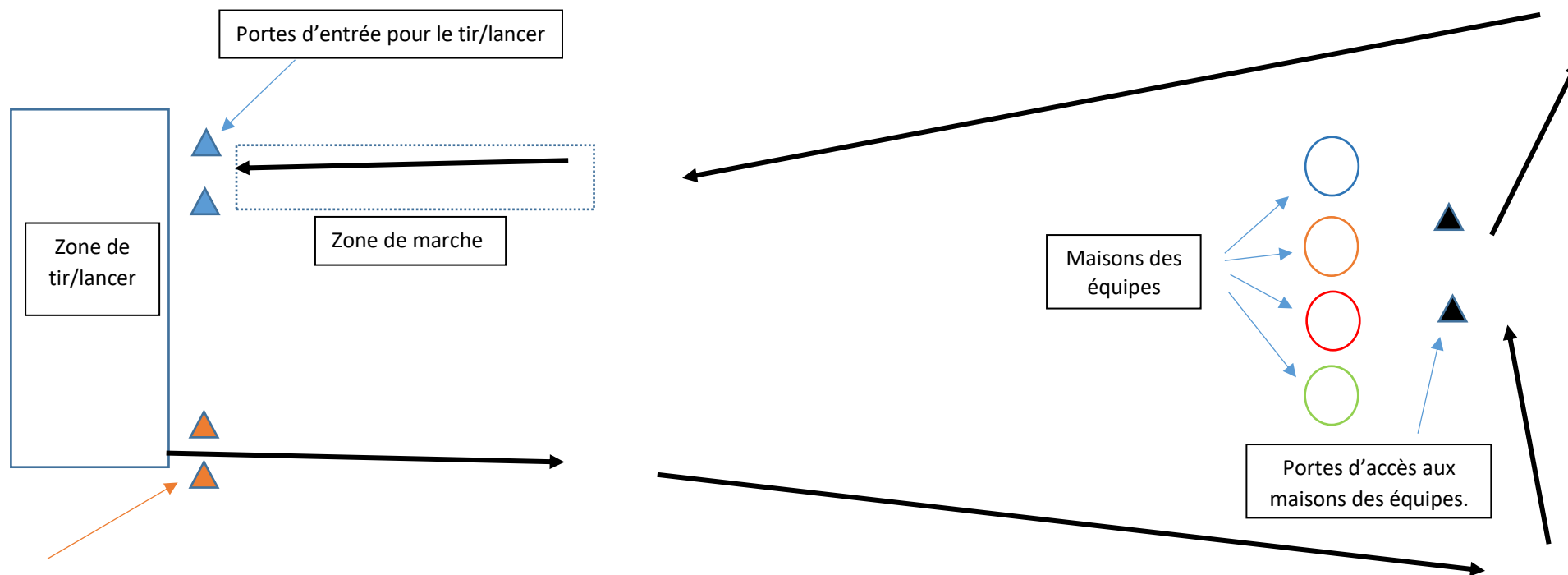
## Objectifs

Enchaîner un effort long et une activité de tir ou de lancer d'adresse.

**But pour l'élève :** Réaliser le plus de tours possibles en étant efficace lors des tirs ou des lancers.

## Dispositif :





Aménager un parcours comprenant une ligne de départ, des maisons pour 4 équipes, une zone de marche et un pas de tir/lancer.



Portes de sorties pour le tir/lancer  
Récupération des bouchons : 1 bouchon pour la course + 1 bouchon si le tir/lancer a été réussi.

A la fin de leur tour, les coureurs vont déposer les bouchons dans leur cerceau/équipe. Ils ont ensuite la possibilité de se reposer ou de repartir.

## Règles essentielles

-  Le circuit peut mesurer entre 100 et 250m.
-  Les enfants sont par équipe de 3 ou 4. Chaque équipe dispose d'une maison et d'un pas de tir/lancer qui lui est attribué exclusivement.
-  Tous les coureurs s'élancent en même temps. Chacun court à son rythme. Lorsqu'ils sont fatigués, les enfants peuvent se reposer dans leur maison d'équipe. Mais tous les membres d'une équipe ne peuvent pas se retrouver en même temps au repos dans leur maison.
-  L'épreuve dure 10 minutes.

Pour votre activité de tir/lancer vous avez le choix :

- Un lancer de vortex, de medecine ball, de disques, de boules de pétanque  
Objectif : lancer dans une zone, lancer au-delà d'une ligne



- Un tir de bolas  
Objectif : accrocher les boules sur le cadre :



- Un tir à l'arc sur cible  
Objectif : atteindre la cible



- Lancer de palets bretons  
Objectif : lancer le palet sur le cadre en bois



- Quilles type molky  
Objectif : renverser une quille



Le matériel est disponible à la délégation, mais en quantité limitée, réservez-le vite !!

Le biathlon peut vous permettre de mettre en place des rôles sociaux. Cela permet de responsabiliser les enfants et permet de fonctionner par demi-groupe classe ce qui évite les embouteillages sur le pas de tir.

**Plusieurs rôles peuvent être mis en place :**

- Signaleurs : ils indiquent le chemin à suivre, ils encouragent les coureurs.
- Maître du temps : il donne le signal de départ et d'arrêt de l'épreuve.
- Maîtres de la marque : ils distribuent les bouchons après les tirs/lancers.
- Juges : ils s'assurent du respect des règles : réussite ou non des lancers/tirs, respect de la zone de marche.
- Responsables du matériel : ils mettent en place les activités de tir/lancer, repositionnent le matériel si besoin, récupère les projectiles...