



LEGENDE	
	Barrière de sécurité
	Parcours 1
	Parcours 2
	Parcours 3
	Zone de jeu d'adresse
	Sens de la course

Principe :

1/ Chaque élève s'engage sur un temps déterminé à l'avance.

Temps de course conseillés :

CP-CE1 : 6 à 12 minutes

CE2-CM1-CM2 : 8 à 15 minutes

2/ A chaque début de parcours, l'élève fait un jeu d'adresse. Par exemple :

Tir au but. 2 chances.

Si 2 buts marqués → Parcours 1

Si 1 but marqué → Parcours 2

Si 0 but marqué → Parcours 3

3/ L'élève s'engage dans le parcours lié à la performance réalisée.

4/ Chaque tour rapporte 1 point et chaque but rapporte 1 point.

Variantes :

- Jeux d'adresse : jeux de lancés/jeu de tir

Avec des balles, des ballons, des cerceaux, ...

- Course en équipe de 2 :

- En même temps, 1 ballon chacun lors du tir

- En alternance, un élève court le parcours lié à la

performance réalisée par son co-équipier.

- Boucle de pénalité. Le parcours de base est le même pour tout le monde. En cas d'échec au jeu d'adresse, l'élève s'engage sur une boucle de pénalité.