

Les chercheurs d'or



x8 ou 10



3

Effectif : 2 équipes de 4 ou de 5.

Matériel : Ballons, plots, haies, bancs, bandes jaunes, cerceaux...

Objectifs :

- Courir sur et à travers des obstacles.
- Conduite de balle.
- Lancer dans une cible.

Description de la tâche :

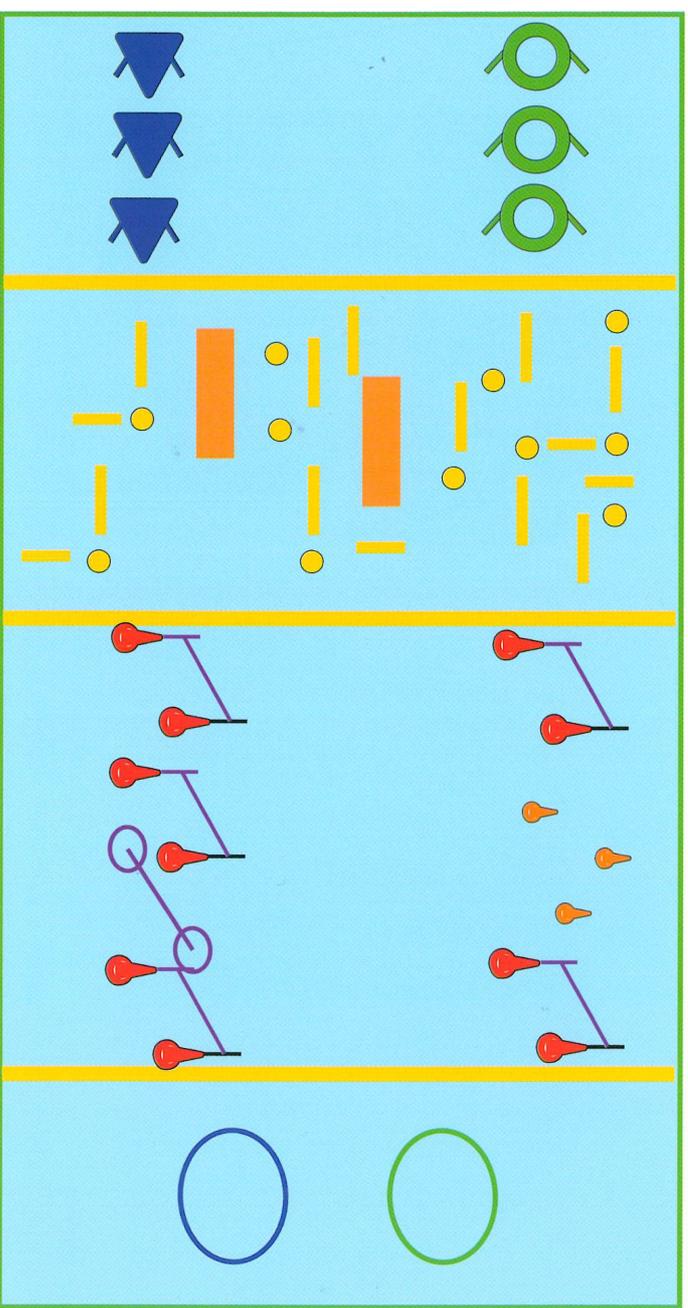
- Passer sur un parcours en restant en l'air, slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle.

Consignes :

- "Vous passez sur les obstacles sans mettre le pied au sol".
- "Vous ramassez un ballon et vous slalomez entre les plots".
- "Vous lancez dans la cible".
- "Si vous touchez par terre dans le premier parcours, vous recommencez".
- "Vous devez aller le plus vite possible. L'équipe qui a fini en premier marque un point".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect des consignes et des temps de départ.
- Ne compter les points que lorsque la cible est atteinte.



Ce qui peut être modifié

Constats

Parcours trop facile.

Parcours trop difficile.

Régulations - Relances

Le modifier.

Demander un mode de déplacement particulier.
Le faire effectuer avec un défenseur en poursuite.

Le modifier.

Demander un mode de déplacement plus facile.
Proposer un moment d'entraînement ou de reconnaissance du parcours.



Les chercheurs d'or



x8 ou 10



3

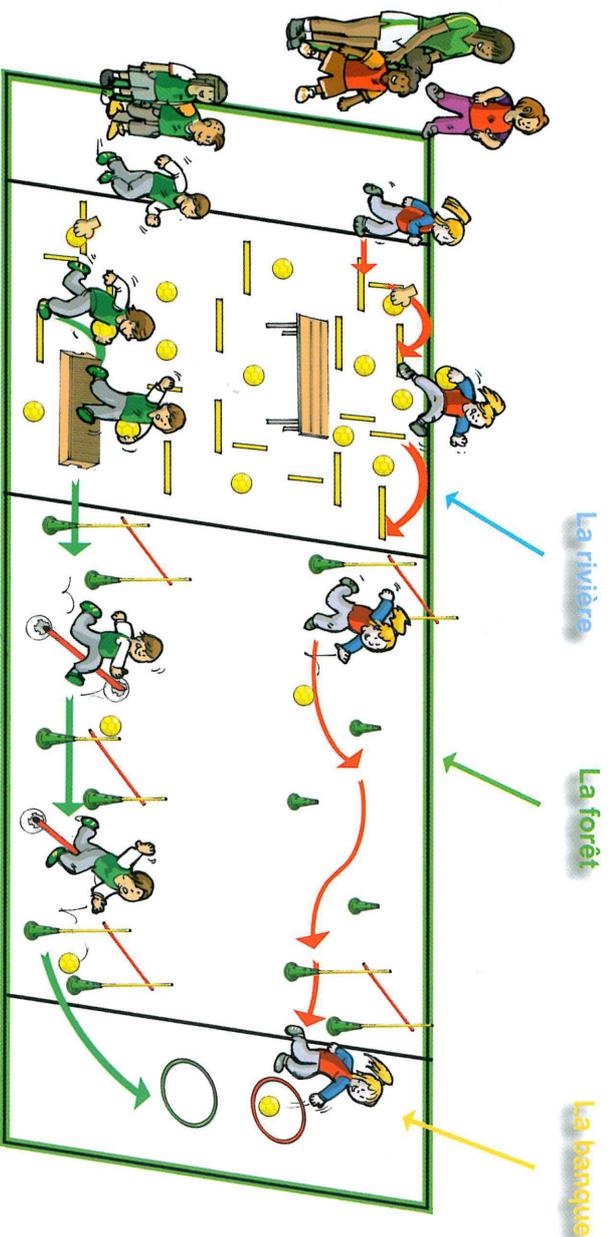


L'histoire :

2 équipes de chercheurs d'or font une course. Chacun doit chercher une pépite d'or dans la rivière, traverser une forêt à cheval en prenant un des deux chemins possibles, mettre sa pépite à la banque. Quelle équipe sera la plus rapide ?

Comment ça marche ?

Le chercheur traverse la rivière sans se mouiller, prend une pépite, traverse la forêt le plus vite possible et dépose la pépite dans la banque. Le chercheur suivant démarre dès que le premier chercheur dépose sa pépite.
Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.



Constats

Les chercheurs réussissent bien à traverser la rivière.

Les chercheurs vont très vite dans la forêt.

Les chercheurs réussissent les lancers.

Les chercheurs ont du mal à traverser la rivière.

Les chercheurs ont du mal dans la forêt.

Les chercheurs réussissent.

Régulations - Relances

Imposer un parcours type cloche pied.
Faire partir un voleur derrière lui.

Augmenter la difficulté du parcours.
Les faire poursuivre par un voleur.

Éloigner la banque, la mettre verticale.

Simplifier le parcours.

Simplifier la façon de la traverser.

Les faire partir par deux et ils transportent la pépite en se faisant des passes.



Si un pied touche l'eau, retour au point de départ.