

ATELIER LANCER A - VORTEX

Fiche de route pour les responsables de l'atelier :

Les rotations : vous recevez les équipes suivantes :

1 et 2

5 et 6

3 et 4

Comptage des points : Prise d'élan pour les cycles 3
Points cycle 3 : de 0 M à 6 M = 0 pt de 6 M à 12 M = 1 pts de 12 M à 18 M = 2 pts
de 18 M à 24 M = 3 pts de 24 m à 30m = 4 pts au-delà de 30M = 5pts

Points cycle 2 : de 0m à 4m = 0 pt de 4m à 8m = 1 pts de 8 m à 12 m = 2 pts
de 12 m à 16 m = 3 pts de 16 m à 20m = 4 pts au delà de 20m = 5 pts

| 0 | 1 pt | 2pts | 3pts | 4pts | 5pts |
|---|------|------|------|------|------|
| | | | | | |

Les élèves ont **2 (ou 3)** essais successifs. (2 si il y a le relais)

La première équipe se place dans l'ordre des fiches, prête à lancer. Les élèves ont chacun les 3 (ou 2) vortex pour leurs essais.

Toute l'équipe passe.

Les enfants de l'autre équipe jugent et donnent la zone de réception, c'est l'adulte qui supervise et des enfants de cette équipe, responsables vont chercher les vortex lorsque les 3 premiers ont lancé.

Les 2 équipes restent 25 minutes aux ateliers et tournent en même temps. La rotation est écrite sur la planchette.

On marque les points obtenus à chaque essai, puis on inscrit la meilleure performance et ce sera celle là qui sera comptabilisée pour le total final, sur la fiche individuelle.

Après la dernière rotation le maître rend les fiches individuelles aux élèves et les classes se reforment pour préparer les relais.

MERCI DE VOTRE AIDE