

FICHE PRATIQUE DE L'ACTIVITÉ : Jeux d'adresse



Temps de préparation : 10 min

Indicateur de mise en place : ☆☆☆☆
Difficile Facile

Matériel nécessaire : 10 quilles, Ballons de différentes tailles, plots, cerceaux, objets pour lancer.

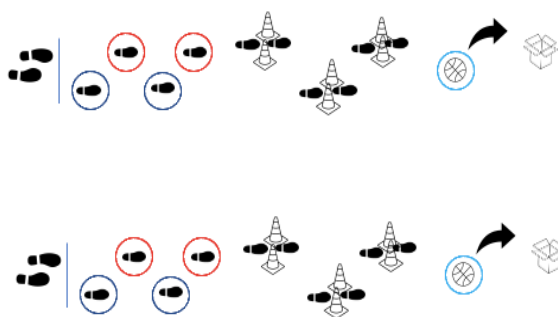
Adaptabilité si matériel manquant : 10 bouteilles en plastique, balle de tennis, ficelle, corde, repère ou marquage au sol pour représenter les cerceaux.

Déroutement / Consignes	Schémas
<p>1^{er} Jeu : Le Bowling</p> <p>Le participant, situé derrière la ligne de lancer, lance le ballon de manière à le faire rouler au sol en direction des quilles.</p> <p><u>Objectifs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire tomber le plus de quilles en 2 essais ➤ 1 quille renversée = 1pts, toutes les quilles renversées d'un coup « STRICK » = 15pts. 	

2^{ème} Jeu : Parcours de motricité + lancer

Le participant commence par mettre un pied dans chaque cerceau.
 Possibilité d'un code couleur (cerceau bleu = pied droit, cerceau rouge = pied gauche)
 Puis il doit passer entre les plots un pied devant l'autre, et récupère un ballon pour le lancer dans le panier (caisse).

→ Faire 2 parcours identiques pour le challenge.

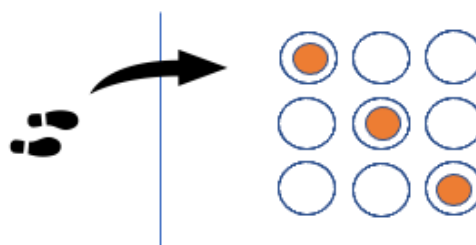


3^{ème} Jeu : Le morpion

Tracer au sol un quadrillage de 9 cases.
 Le but du jeu consiste à aligner avant son adversaire 3 symboles identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Pour cela il faudra lancer les objets pour qu'ils atteignent les cases du quadrillage.

L'équipe qui a aligné 3 symboles identiques remporte la partie.



Variables :

Jeu n°1 : La distance de la ligne de lancer peut-être +/- grande selon la difficulté, forme du ballon.

Jeu n°2 : Taille des ballons, sous forme de challenge, faire 2 parcours identiques et 2 équipes. Mettre dans le cerceau final des ballons (Si 3 joueurs par équipes mettre 3 ballons par équipes). L'équipe qui a réussi à mettre tous ses ballons dans la caisse remporte la partie.

Jeu n°3 : Modifier la distance de lancer, les objets ...