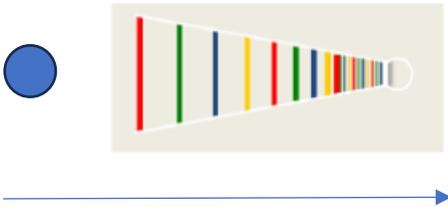
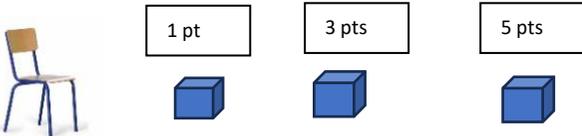




ACTIVITES	OLYMPIQUE	PARALYMPIQUE
<p><b>LANCER</b></p>	<p><b>Lancer Olympique : L'entonnoir</b> L'élève est placé dans le cerceau. But du jeu : lancer une balle en la faisant rouler en direction de l'extrémité la plus étroite. Matériel : plots, craie, cerceau, balles de tennis</p> 	<p><b>Lancer Paralympique</b> L'élève est assis sur une chaise fixe. But du jeu : Lancer chacune des 3 balles dans les cartons situés à 1m, 3 m et 5 m. Matériel : 3 cartons / 3 balles.</p> 
<p><b>SAUTER</b></p>	<p><b>Sauter Olympique</b> But du jeu : sauter, sautiller pour bouger sur une musique. Consigne : Debout derrière sa chaise, les deux mains sur le dossier. Réaliser une série de sauts :  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter sur un pied puis l'autre, 5 à 10 fois de chaque côté.</li> <li>- Sauter à pieds joints de droite à gauche.</li> <li>- Sauter en alternant pieds joints/pieds écartés.</li> <li>- Sautiller en faisant talons/fesses.</li> </ul> <b>Matériel : chaises, musique</b></p> 	<p><b>Sauter paralympique</b> But du jeu : sauter à cloche-pied (droit/gauche) dans les cerceaux avec interdiction de passer dans les cerceaux avec croix. Matériel : cerceaux.</p> 



ACTIVITES	OLYMPIQUE	PARALYMPIQUE
<p><b>ORIENTATION</b></p>	<p><b>ORIENTATION OLYMPIQUE</b>  <b>Organisation :</b> placer 9 plots numérotés, espacés de 3 m les uns des autres. Possibilité de réaliser plusieurs carrés pour travailler par groupe.</p> <div data-bbox="324 507 676 880" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> </div> <p>But du jeu : à partir d'un road book, se déplacer jusqu'au plot final.            La première case indique le plot de départ et le déplacement à effectuer (exemple : 1 vers 2 = je me place sur le plot 1, je m'oriente vers le 2 et j'avance); les cases suivantes indiquent les directions à suivre pour se rendre au plot suivant.</p> <p><b>Exemples de documents (roadbook) à donner à l'élève :</b></p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #90EE90; margin-right: 5px;">1 vers 2</div> <div style="margin-right: 5px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">↑</div> <div style="margin-right: 5px;">←</div> <div style="margin-right: 5px;">←</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">↓</div> <div style="margin-right: 5px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">Plot final</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #FF0000; margin-right: 5px;">2 vers 3</div> <div style="margin-right: 5px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">↑</div> <div style="margin-right: 5px;">↘</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">↖</div> <div style="margin-right: 5px;">←</div> <div style="margin-right: 5px;">←</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">↙</div> <div style="margin-right: 5px;">↗</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">↓</div> <div style="margin-right: 5px;">←</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">Plot final</div> </div>	



COURSE	<p><b>COURSE OLYMPIQUE : RELAIS</b></p> <p><b>But du jeu :</b> Au signal, le premier de chaque équipe part le plus rapidement possible, contourne le plot, et ramène le trésor au deuxième. Le deuxième repart avec, et ainsi de suite jusqu'au dernier. L'équipe gagnante sera celle qui aura en premier son trésor au complet sur le banc.</p> <p><b>Matériel :</b> Un sifflet, Un trésor au choix (anneaux, petites balles, foulards...), Des plots, des craies</p>	
	<p><b>COURSE OLYMPIQUE : VITESSE</b></p> <p><b>But du jeu :</b> Au signal, l'élève court le plus vite possible sur 6 secondes (CP), 7 secondes (CE1) et 8 secondes (CE2). Au coup de sifflet, l'élève s'arrête de courir ; son binôme observateur repère la zone atteinte et se place à cet endroit. À chaque passage, inverser les rôles.</p> <p><b>Matériel :</b> Un sifflet, Des plots, des cordes ou de la craie, un chronomètre.</p>	<p><b>COURSE PARALYMPIQUE</b></p> <p><b>But du jeu :</b> Les élèves (4 équipes de 2) se tiennent par la main et dans l'autre main l'un deux tient une petite cuillère avec une petite balle à l'intérieur. Au top départ, ils doivent réaliser un parcours sans faire tomber la petite balle. Si la balle tombe, ils remettent la balle sur la cuillère et repartent.</p> <p><b>Matériel :</b> 4 cuillères, 4 petites balles, matériel pour parcours d'obstacle.</p>



ACTIVITES	OLYMPIQUE	PARALYMPIQUE
<p><b>JEUX DE BALLE</b></p>	<p><b>JEU DE LA TOMATE :</b>  <b>But du jeu :</b> Les enfants forment un cercle, ils reculent d'un pas afin de pouvoir écarter les jambes de telle sorte que chaque pied de chaque enfant touche le pied des voisins de droite et de gauche. Le ballon est lancé dans « l'arène », le but du jeu de la tomate est de taper dans le ballon avec ses mains jointes pour le faire passer entre les jambes de ses camarades. Lorsque le ballon passe entre les jambes d'un enfant, il met une main dans le dos et remet le ballon en jeu. Au 2ème passage du ballon l'enfant se retourne et remet le ballon en jeu avec ses deux mains jointes. Au 3ème passage du ballon, il reste tourné et joue à nouveau avec une seule main en mettant l'autre dans le dos. Le 4ème passage du ballon est fatal, le joueur est éliminé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un  <b>Matériel : 1 ballon (pas trop dur)</b></p> 	<p><b>FOOT MALVOYANTS : Passes à deux.</b>            Un élève aux yeux occultés (masque) et un élève sans masque.  <b>But du jeu :</b> L'élève masqué doit faire une passe à son camarade en se guidant sur ses indications.</p>
<p><b>DANSE</b></p>	<p><b>DANSE DE CREATION</b>            But du jeu : se déplacer dans tout l'espace de la salle et au signal s'immobiliser en statue. Reprendre le déplacement au signal suivant ou après un temps donné.            Variantes :            - Réaliser une statue la plus tordue possible.            - Casser lentement la statue qui s'écroule au sol etc...</p> 	