

Dispositif Biathlon

Objectifs :

Combiner course et lancer sur la durée

Courir parcourir plusieurs fois une même distance en restant par équipe

Lancer : atteindre une cible après avoir effectué une course de 200 à 400 m

Organisation matérielle

1 circuit de course délimité de 100 m minimum et 400 m maximum

1 aire de lancer pour 2 équipes Pour chaque aire de lancer prévoir 1 cerceau, 6 balles de tennis et 6 cônes (20 ou 30 cm de hauteur)

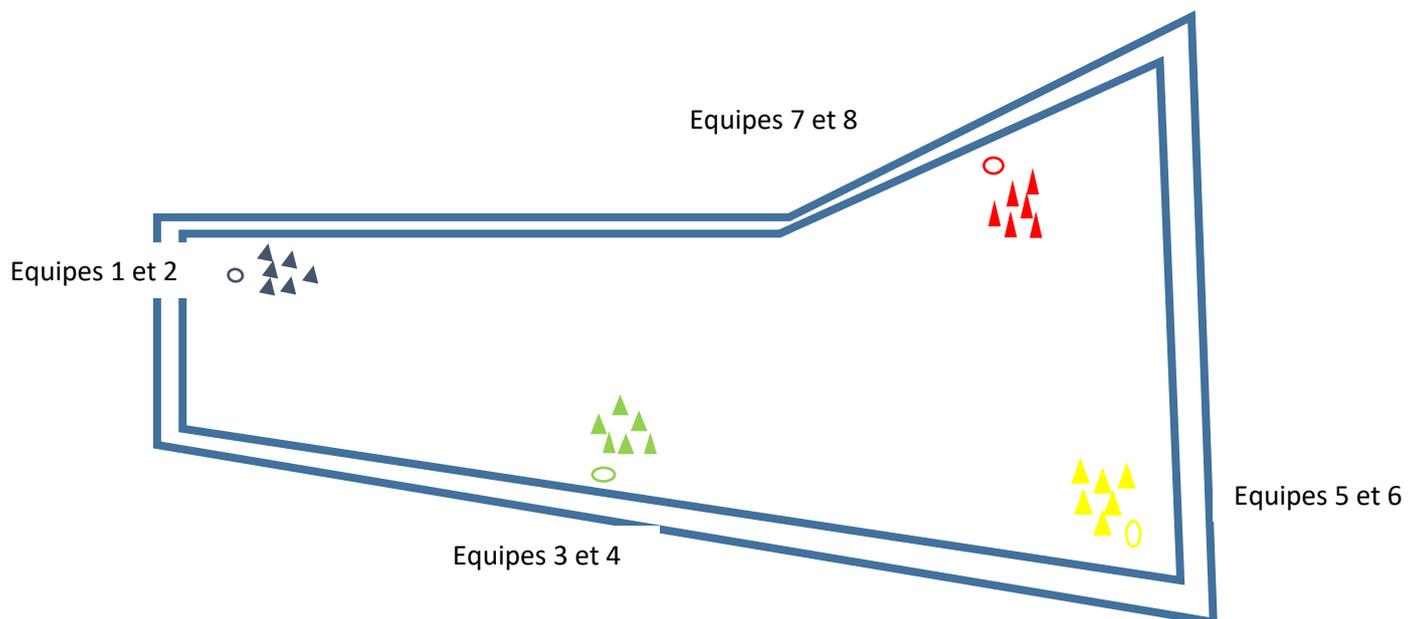
Nombre d'équipes :

- 1 classe 4 équipes 2 ateliers
- 2 classes 8 équipes 4 ateliers
- 3 classes 12 équipes 6 ateliers
- 4 classes 16 équipes 8 ateliers

Exemple d'organisation :

2 classes, 54 élèves, 8 équipes – 6 équipes de 7 (équipes 1-2-3-4-7-8) et 2 équipes de 6 (équipes 5 et 6)

1 circuit de 180 mètres dans la cour de l'école



- Chaque atelier est composé d'une équipe de biathlètes (équipes 1-3-5) et d'une équipe de jeunes officiels (équipes 2-4-6)
- L'adulte chronométrateur siffle le début, annonce les 5 dernières minutes et siffle la fin de la course.

- A l'issue de la première course, on permute les rôles entre biathlète et jeunes officiels.

Déroulement :

Au signal, les équipes de biathlètes effectuent leur première de course. Selon la longueur du parcours, ils pourront effectuer 1, 2 ou 3 tours (dans l'exemple 2 tours, soit 360 m).

Arrivés ensemble, les élèves se préparent dans l'ordre de la fiche pour le tir.

Le lancer peut commencer si tous les élèves de l'équipe sont arrivés sur la zone de lancer.

Chaque élève lance à tour de rôle une balle pour toucher une seule cible.

Si toutes les 6 cibles ont été touchées, l'équipe repart pour effectuer à nouveau la même distance

S'il reste des cibles à atteindre, l'équipe de biathlète à le choix :

- Soit continuer à lancer pour toucher la ou les cibles restantes
- Soit effectuer sa course

Au coup de sifflet final, l'équipe de biathlètes s'arrête de courir ou de lancer.

Rôle des différentes équipes :

Biathlètes :

- Courir en essayant de rester ensemble : équipes homogènes
- Faire tomber les 6 cibles en lançant une balle chacun son tour

Jeunes officiels :

- Indiquer le nombre de points gagnés à chaque tour complet effectué par la totalité de l'équipe,
- Indiquer le nombre de réussites à chaque atelier,
- Effectuer les différents calculs de points.
- Chercher les balles et remettre l'atelier en place à l'issue du lancer

	Durée de l'épreuve	Distance de course entre 2 lancers	Nombre de cibles	Distance de tir	Barème	
					Course	Cible
Cycle 2	15 min	Entre 200 et 300 m	6	3 m	10 points	1 point (maximum 6 points)
Cycle 3	20 min	Entre 300 et 400 m	6	4 m		

Fiche équipe n°...

Ecole :

Nombre d'élèves dans l'équipe

Distance de course (A)

Durée (15 ou 20 min)

Total points course (B)

Total points lancer (C)

Total points épreuve (B+C)

Nombre de points de l'équipe
(A x B) : 100 + C

Prénoms :

Elève 1	
Elève 2	
Elève 3	
Elève 4	
Elève 5	
Elève 6	
Elève 7	
Elève 8	

	Distance parcourue (10 points)	Réussite aux tirs	Nombre de points (1 point par cible)
1		○ ○ ○ ○ ○ ○	
2		○ ○ ○ ○ ○ ○	
3		○ ○ ○ ○ ○ ○	
4		○ ○ ○ ○ ○ ○	
5		○ ○ ○ ○ ○ ○	
6		○ ○ ○ ○ ○ ○	
7		○ ○ ○ ○ ○ ○	
8		○ ○ ○ ○ ○ ○	
9		○ ○ ○ ○ ○ ○	
10		○ ○ ○ ○ ○ ○	