



## Mise en œuvre :

### BUT

Réaliser les différents défis de coordination, adresse et manipulation.

### CONSIGNES

Sur chaque atelier, 3 à 4 enfants sont prêt à réaliser leur premier jeu. Au top départ les enfants réalise l'exercice puis une fois fini, se dirige vers le parcours central sous forme de rond. Une fois le parcours réaliser, ils peuvent se diriger sur un atelier libre ou qu'ils n'ont pas encore fait.

Les équipes devront cocher une case lors de la validation de chaque atelier. Si un groupe est en échec, il peut le répéter plusieurs fois ou bien passer au suivant pour revenir sur le précédent.

Première équipe qui finit correctement les six jeux d'adresse, manipulation et coordination remporte le manip'athlon.

Il sera donc nécessaire que les équipes soient équipés d'une feuille de route permettant aussi de suivre les joueurs et de les évaluer.

Le manip'athlon peut avoir un temps de 15min max et être répéter plusieurs fois.

### RÈGLES

Exemple de jeu :

Jeu 1 : Raquette jonglage ou réalisation d'un parcours avec un volant poser sur la raquette

Jeu 2 : Manipulation cross sur un parcours avec réalisation d'un tir au but en fin de parcours. Si échec, recommencer l'atelier

Jeu 3 : Atelier de lancer type chamboule tout, lancer un ballon et atteindre une cible (plot/cerceau/seau/caisse...). Lancer, rouler, faire rebondir peuvent entrée dans la catégorie des lancers

Jeu 4 : Manipulation de ballon, pied et/ou main sous forme de parcours, ou de tir sur une cible (but/zone/plot)

Jeu 5 : Frisbee à lancer dans des cerceaux de divers tailles et hauteurs

Jeu 6 : Cônes de glace, lancer une balle et le récupérer dans un plot tenu à l'envers et le réussir trois fois d'affiler

N'importe quel jeu peut être mis en place, ne pas hésiter à apporter sa petite touche personnelle

A la fin du temps imparti, compter le nombre de joueur toucher par des Gargamel. A vous de déterminer l'équipe gagnante.

### VARIABLES :

Chaque jeu peut avoir sa propre modification, l'environnement, le temps, l'autre (partenaire/adversaire), le matériel, le corps. A vous de mettre votre petite touche.