

Le tracé de l'entonnoir

Schéma 1 : pour un groupe d'élèves

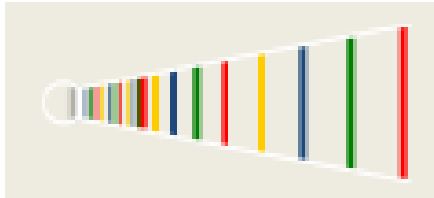


Schéma 2 : pour 5 groupes d'élèves



Pour aller plus loin dans le domaine de l'EPS

SAUTER	LANCER
<ul style="list-style-type: none"> - Sauter loin sans élan - Sauter pieds joints. - Sauter sur un pied. - Sauter pieds joints/un pied en alternance. - Enchaîner différents sauts. - Enchaîner différents sauts sans toucher les lignes de marquage. - Sauter par-dessus (zone interdite). 	<ul style="list-style-type: none"> - Lancer différents objets dans une zone déterminée ou de plus en plus éloignée.
	FAIRE GLISSER / ROULER
	<ul style="list-style-type: none"> - Faire glisser ou rouler différents objets dans une zone déterminée ou de plus en plus éloignée.

APSA

Athlétisme

Sauter et lancer loin

Gymnastique

Se réceptionner de façon équilibrée
Transférer ses appuis (ex : bonds de lapin...).

Vélo

Utiliser l'entonnoir comme zone de freinage, d'arrêt, de pause.

Hockey

Guider un palet de case en case, envoyer le palet dans une case définie à l'avance.

Jeux d'adresse

Lancer de précision (pétanque par exemple).

Variables ajustables :

Les différents objets à lancer : palets, sacs de graines, balles lestées, anneaux souples, cailloux, boules de papier.

AMENAGEMENT DES COURS D'ECOLE

LES COTATIONS : L'ENTONNOIR – AIRE DE SAUT ET DE LANCER

