

LE RELAIS INFERNAL HOCKEY

1/ But du jeu :

La première équipe qui termine le relais remporte l'épreuve.

2/ Organisation :

Les élèves sont mixés et répartis en 4/5 équipes de 4 à 7 joueurs.

Matériel : 4/5 crosses, des balles (de tennis ou autres), des plots, des coupelles pour délimiter le terrain.

3/ Déroulement :

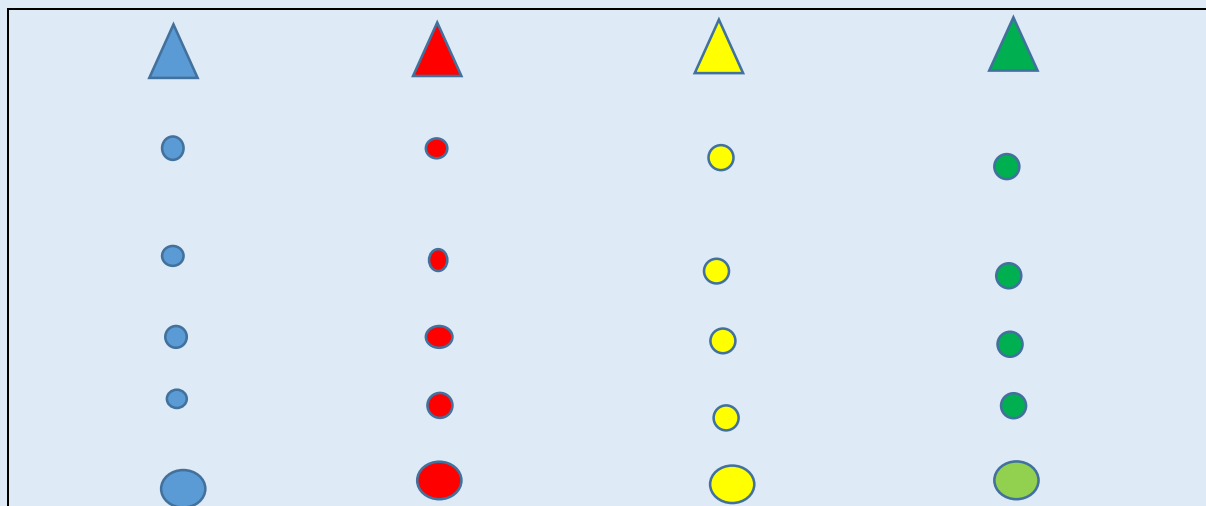
A tour de rôle, les joueurs conduisent la balle avec une crosse le long des coupelles, font le tour de la dernière coupelle puis reviennent au point de départ. Ils doivent immobiliser la balle sur la ligne de départ avant que le relayeur puisse partir avec.

4/ Critères de réussite

Les joueurs :

- doivent maîtriser la conduite de balle.
- passer la balle en mouvement en fin de relais.
- contrôler la balle pour repartir en conduite de balle.

5/ Dispositif :



Variantes :

Augmenter les distances entre chaque plot.

Augmenter la distance de passe entre les deux passeurs.

Pour en savoir plus sur le hockey sur glace : [un document USEP](#)

LE CURLING

1/ But du jeu :

L'équipe qui comptabilise le plus de points remporte la partie.

2/ Organisation :

Les élèves sont mixés et répartis en équipes de 3 joueurs.

Matériel : six balles (de tennis ou balles lestées pour les petits), des plots, des coupelles une craie pour délimiter la cible au sol.

3/ Déroulement :

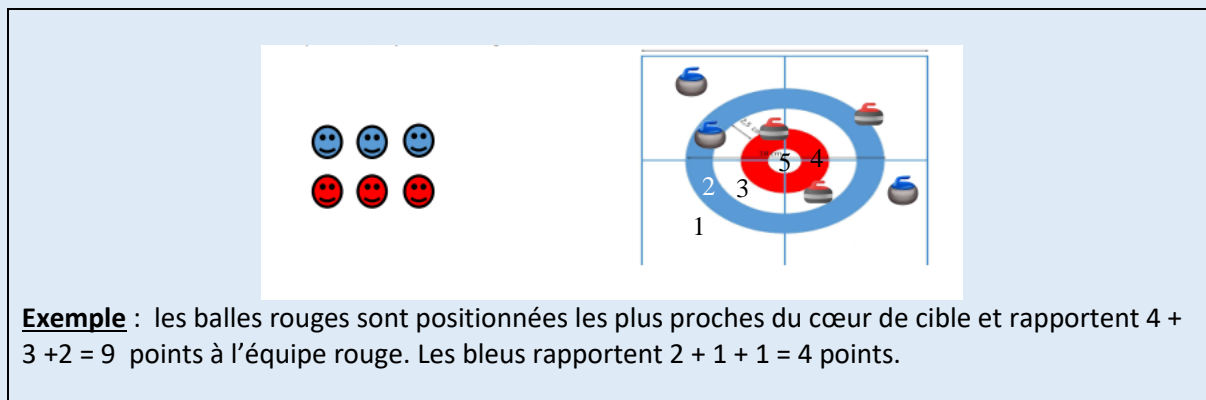
A tour de rôle, les deux premiers joueurs d'une équipe différente lancent la balle vers la cible. L'équipe qui a lancé la balle le plus loin de la cible relance une balle. Les deux équipes comptabilisent le nombre de points réalisés et le reportent sur la fiche de score. **La partie se joue en 3 manches.**

4/ Critères de réussite

Les joueurs :

- doivent maîtriser le lancer de balle.
- savoir comptabiliser les points.

5/ Dispositif :



Equipe rouge		Equipe bleue	
Nombre de points		Nombre de points	
Nombre de points		Nombre de points	
Nombre de points		Nombre de points	
Total		Total	

Pour en savoir plus sur le curling : OLYMPICS.COM

LE BIATHLON BOUCHONS

1/ But du jeu :

L'équipe qui comptabilise le plus de bouchons dans ses bannettes remporte le jeu.

2/ Organisation :

Les élèves sont mixés et répartis en 4 équipes de 5 à 6 joueurs répartis aux quatre coins d'un espace (gymnase, cour)

Matériel : des bouchons, des plots pour marquer les départs, 8 cerceaux

3/ Déroulement :

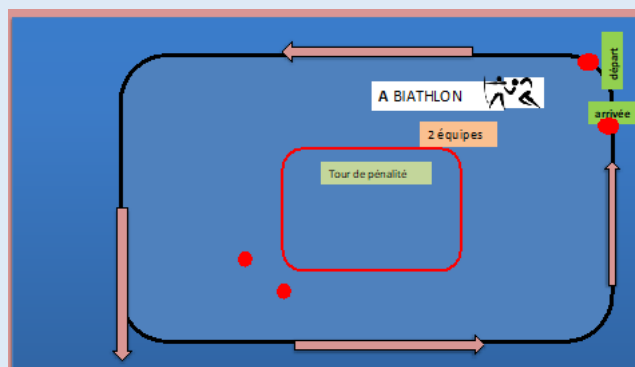
A tour de rôle, les quatre premiers élèves courent vers la bannette puis lancent le bouchon dans le cerceau. En cas d'échec, l'élève fait un tour de pénalité.

4/ Critères de réussite

Les joueurs :

- doivent maîtriser le lancer de précision.
- doivent courir vite et longtemps

5/ Dispositif :



Cerceau ou bannette



Exemple pour une équipe ; un coureur se dirige vers le cerceau « bleu », lance le bouchon dans le cerceau puis continue sa course, en cas d'échec, il fait le tour de pénalité au centre du parcours.

Variantes :

- Augmenter les distances entre les zones de lancers.
- Augmenter les distances de courses.

Pour en savoir plus sur le biathlon : OLYMPICS.COM