

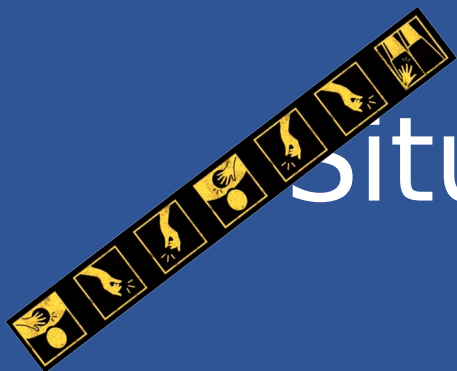
**Comment  
réaliser le  
meilleur  
score par  
équipe ?**



**situation APQ au service de l'EPS**

DÉFI N°1

DANS LE CADRE D'UNE SÉQUENCE DE LANCERS

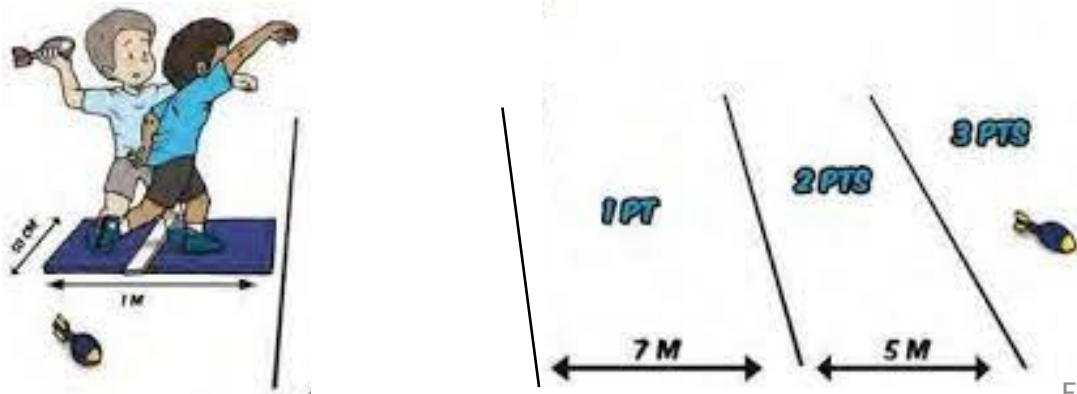


# Descriptif

But: Réaliser un maximum de point en 3 lancers

## Fonctionnement:

- 0 Les enfants doivent lancer leur vortex le plus loin possible (nombre de points variable en fonction de la zone de réception).
- 0 Adapter la distance entre la zone de lancer et les zones de réception selon le niveau des élèves



Equipe EPS 14

# Modalités

## Critères de réussite

- Comptabiliser les scores sur l'ensemble des 3 lancers par élève
- Ajouter 5 points supplémentaires si le total réalisé est au minimum de 18 points pour une équipe de 3 élèves (par exemple)

## Variables:

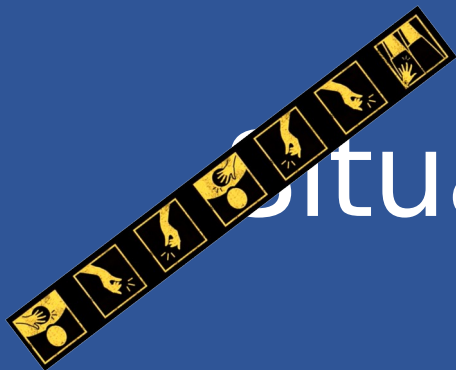
- Espace: varier les distances, notamment la distance entre l'aire de lancer et la zone 1
- Temps: limiter le temps de jeu
- Matériel: varier les objets à lancer (vortex, balles, javelines...), le nombre et le type de cible à viser
- Règles: jouer en équipe, varier le nombre de points à atteindre...
- Lieu: Cour de l'école - terrain annexe - gymnase (selon les établissements)

**Comment  
réussir  
l'enchaînement 3 fois  
de suite  
sans se  
tromper?**



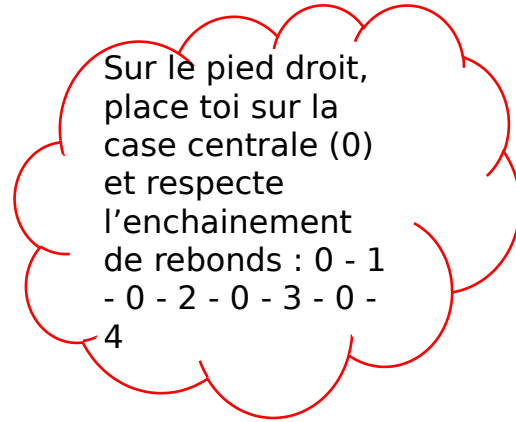
**Situations d'EPS au service des APQ**

DÉFI N°2  
LE SAUT EN CROIX!  
DANS LE CADRE D'UNE SÉQUENCE D'ATHLÉTISME



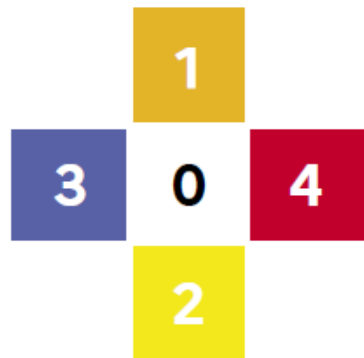
# Descriptif

But: Réaliser  
3 fois de suite  
l'enchaînement



Mise en place: Dessiner une croix  
comme le modèle ci-dessous (5  
carrés identiques de 30 x 30 cm et  
numérotés de 0 à 4).

Fonctionnement:  
Nombre de jouet  
équipes de 3.



# Modalités

Matériel : une craie par équipe

Lieu : Cour de l'école

Critères de réussite

- Il a réussi à respecter le contrat (sans s'arrêter)
- Il a réussi s'il a suivi dans l'ordre les numéros choisis

Variables:

