

Semaine Olympique et Paralympique Cernay Les tilleuls 2019...

Une rencontre « Ateliers de crosse québécoise » pour les CM2....

Rencontre découverte de la crosse québécoise
Vendredi 7 février 2020

La classe de CM2a de Mme Emel invite la classe de CM2b de Mme Sommer à la salle Daniel Eck de 8h45 à 11h.

Les élèves des 2 classes seront mélangés et répartis en 9 équipes comptant 5/6 élèves, représentant 3 niveaux et identifiées par des noms de villes québécoises :

Couleur	Groupe Québec (-)	Groupe Montréal (=)	Groupe Charlevoix (+)
Vert A	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
Bleu B	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
Jaune C	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5

Après l'échauffement, les équipes seront réparties selon le roulement suivant aux ateliers.

Slalom	Passe et va	Chamboule-tout
1 Québec	1 Montréal	1 Charlevoix
2 Charlevoix	2 Québec	2 Montréal
3 Montréal	3 Charlevoix	3 Québec

Un temps d'expérimentation sera proposé avant de lancer chaque jeu.

Une feuille de marque sera remplie à chaque atelier par l'équipe qui ne joue pas. Elle suivra le groupe sur les 3 ateliers.

<http://www.circ-ien-wittelsheim.ac-strasbourg.fr/?p=3458>



... organisée par une classe : courrier invitation, prise en charge de la rencontre,...

Joueurs	Arbitrage	SCORE A	POINTS	SCORE B	POINTS	SCORE C	POINTS
A contre B	C						
B contre C	A						
A contre C	B						
		Total A		Total B		Total C	

Semaine Olympique et Paralympique Cernay Les tilleuls 2019...



Atelier : Slalom



Matériel		Durée
2 cerceaux – 4 crosses – 2 bulles – 2 buts – 12 coupelles – 4 plots + 2 lattes –		5 minutes
But du jeu		
Consignes		
<p>Prendre la balle avec la crosse tenue à 2 mains, courir vers le but, slalomer entre les coupelles, sauter l'obstacle et tirer au but depuis la ligne des coupelles. Après le tir au but ou si la balle est perdue en chemin, ramasser la balle avec la crosse, courir vers le départ, déposer la balle dans le cerceau et donner la crosse à un joueur en attente.</p>		
Organisation	Encadrement	Critères de réussite
3 équipes de 5 ou 6 joueurs : 2 équipes s'affrontent et 1 équipe encadre	L'équipe qui encadre doit définir au préalable : 1 ou 2 arbitres pour vérifier le respect des règles du jeu 1 chronométrateur 1 secrétaire 2 compteurs de points	L'équipe marque un point lorsque la balle rentre dans le but après que le joueur ait correctement effectué son parcours, en tenant toujours la c...
Défi pour l'équipe		
Chaque joueur de l'équipe manque au moins 1 but.		



Atelier : Chamboule tout



Matériel		Durée
4 cerceaux – 2 crosses – 6 balles – 6 plots		5 minutes
But du jeu		
Consignes		
<p>Tenir toujours la crosse à 2 mains Couvrir la balle avec la crosse, la faire rouler dedans à la cuillère et la lancer dans le but de toucher un plot. Chaque joueur a droit à 3 tirs de suite. Le dernier de l'équipe se place comme ramasseur de l'autre côté des plots, il récupère les 3 balles après les tirs, les dépose dans le cerceau de départ pour le joueur suivant et se place derrière la file d'attente. Celui qui a déjà tiré sur les cibles donne sa crosse au suivant et devient ramasseur.</p>		



... élaboration des règles des jeux proposés.