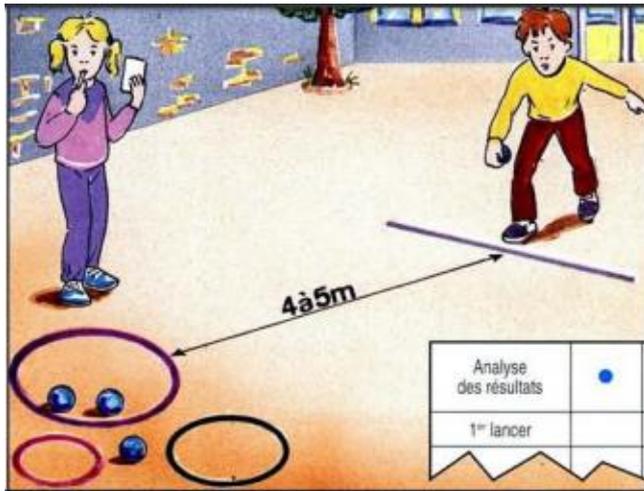


## Le tir groupé



**But**  
Mettre les cinq boules dans le même cerceau.

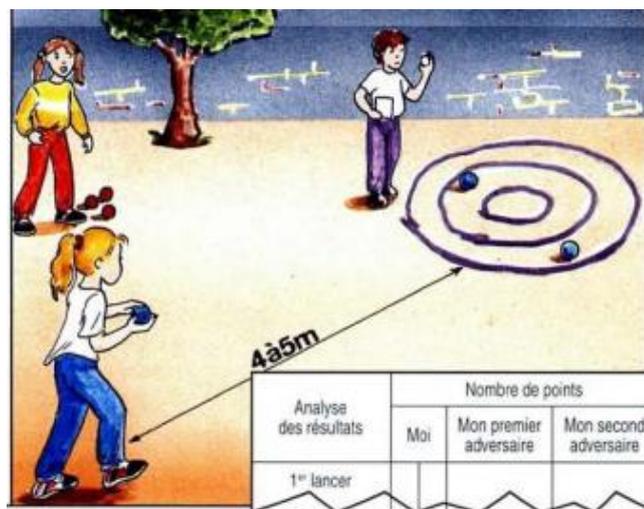
**Dispositif**  
- Matériel : cinq boules, trois cerceaux de taille différente, un crayon, une feuille d'analyse.  
- Humain : travail individuel.

**Critères de réussite**  
Les boules sont regroupées dans l'une des cibles.

**Critères d'évaluation**  
Combien d'enfants ont réussi ? Dans la cible la plus petite, ..., la plus grande ?

|                        |  |  |  |              |
|------------------------|--|--|--|--------------|
| Analyse des résultats  |  |  |  | Aucune cible |
| 1 <sup>er</sup> lancer |  |  |  |              |

## La cible



**But**  
Mettre les trois boules dans les cibles pour gagner le plus de points.

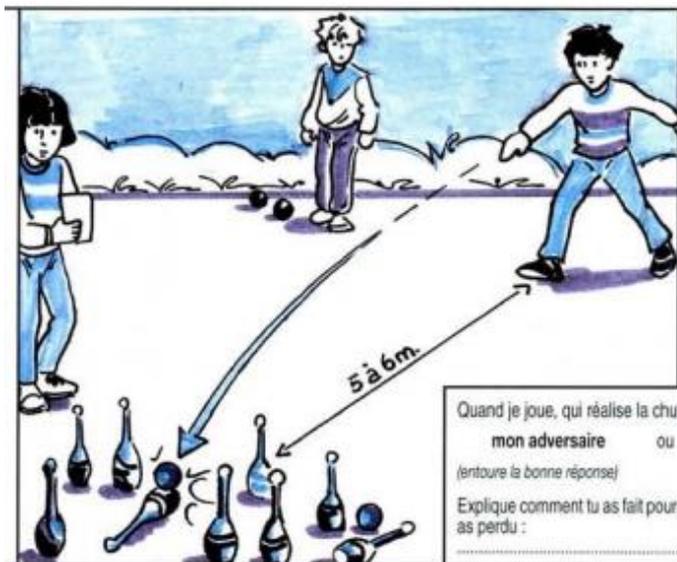
**Dispositif**  
- Matériel : trois boules rouges, trois boules bleues, trois ficelles de taille différente, un chronomètre, un crayon, une fiche d'analyse.  
- Humain : sept groupes de travail (composé chacun de deux joueurs, et d'un arbitre), un arbitre général avec changement des rôles.  
- Réglementaire : durée de jeu de cinq minutes.

**Critères de réussite**  
Mettre la boule dans la cible la plus primée. Obtenir le plus grand score.

**Critères d'évaluation**  
Apprécier les performances des enfants.

|                        |                  |                        |                       |
|------------------------|------------------|------------------------|-----------------------|
| Analyse des résultats  | Nombre de points |                        |                       |
|                        | Moi              | Mon premier adversaire | Mon second adversaire |
| 1 <sup>er</sup> lancer |                  |                        |                       |
| TOTAL des points       |                  |                        |                       |

## Le massacre



**But**  
Faire tomber les cibles.

**Dispositif**  
- Matériel : prévoir neuf cibles (par exemple des boîtes de conserve), deux boules bleues, deux boules vertes, un crayon, une fiche d'analyse de résultats.  
- Humain : cf. la tâche précédente.  
- Réglementaire : jeu alternatif duel.

**Critères de réussite**  
Faire tomber le plus rapidement possible toutes les cibles. Le vainqueur est celui qui fait chuter la dernière cible.

**Critères d'évaluation**  
Vérifier que l'enfant prend en considération les résultats de son activité et compare les effets recherchés et les effets obtenus.

Quand je joue, qui réalise la chute de la dernière cible ?  
mon adversaire ou moi  
(entoure la bonne réponse)

Explique comment tu as fait pour gagner ou bien pourquoi tu as perdu :  
.....

