



# BIATHLON

## **BUTS:**

Réaliser l'ensemble des défis de la feuille de route sous forme de relais par équipes.

Enchaîner un temps de course avec un défi à réaliser avant de passer le relais (ou d'effectuer un tour de pénalité en cas d'échec).

## **AVANT LE BIATHLON:**

Imaginer 4 défis à réaliser après un temps de course.

Ces défis peuvent être:

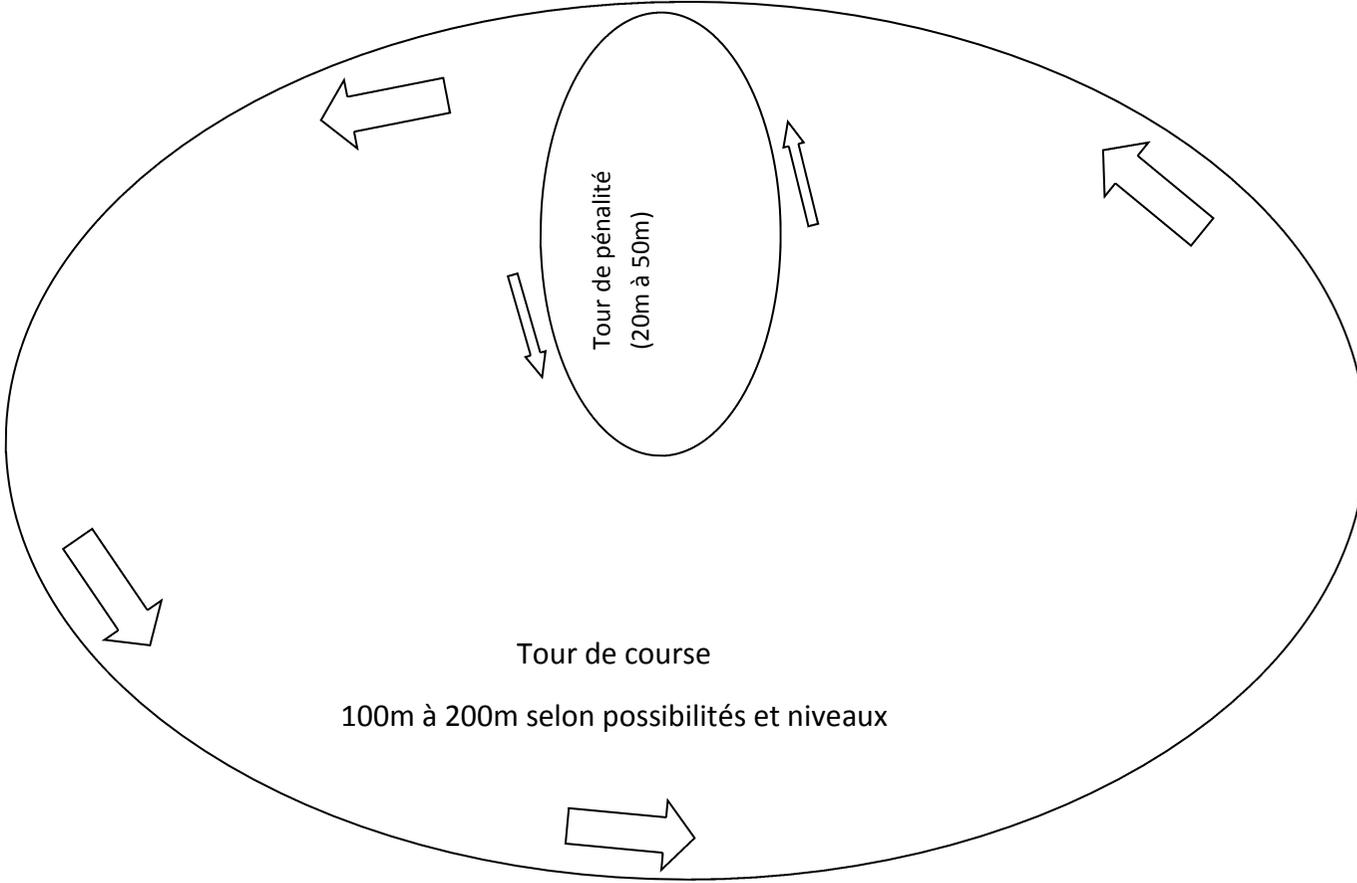
- des lancers de précision (ex: lancer une boule de pétanque dans un cerceau, lancer une balle dans un seau, lancer un vortex dans une zone...)
- des défis équilibre (ex: tenir 20 secondes en équilibre sur un pied, tenir un objet en équilibre sur sa tête pendant 10 secondes, empiler 10 objets sans qu'ils ne tombent...)
- tout autre thématique que vous pouvez imaginer...

Vous définirez également le nombre d'essais possibles pour valider un défi avant d'avoir à effectuer un tour de pénalité en cas d'échec.

## **ORGANISATION GENERALE:**

- former des équipes de 3 ou 4 joueurs
- la moitié des équipes court sur le temps 1 et l'autre moitié est juge des défis (valide ou non les feuilles de route) ou chronométrateur (1 pour chaque équipe en course) puis on inverse
- chaque équipe réalise les 20 défis (5 fois chaque défi) de la feuille de route (1 défi par tour): 1 enfant peut faire plusieurs fois le même, tous les enfants ne sont pas obligés de réaliser le même nombre de tours (l'équipe s'organise)
- au départ, 2 joueurs de chaque équipe partent en courant pendant que les autres restent dans la zone relais
- arrivé au stand défis: prendre la feuille de route de son équipe et réaliser un des défis - en cas de réussite, repartir pour donner le relais à un coéquipier ; en cas d'échec réaliser un tour de pénalité avant d'aller donner le relais et ainsi de suite jusqu'à ce que les 20 cases défis de la feuille de route soient remplies (validées ou non)
- à la fin, noter le temps quand le dernier enfant de l'équipe revient dans la zone relais

chronométrateurs  
Zone relais



Défi 4
Défi 3
Défi 2
Défi 1

Juges + feuilles de route

Laisser les feuilles de route en place et les remplir à la fin du défi avec le juge avant de repartir ou de réaliser le tour de pénalité

PLAN POSSIBLE



BIATHLON

SOP  
SEMAINE OLYMPIQUE  
& PARALYMPIQUE



# FEUILLE DE ROUTE EQUIPE

## BIATHLON



Nom équipe: \_\_\_\_\_

joueur 1: \_\_\_\_\_ joueur 2: \_\_\_\_\_ joueur 3: \_\_\_\_\_ joueur 4: \_\_\_\_\_

	défi 1	défi 2	défi 3	défi 4
nom du défi				
numéro joueur (OK ou X)				
numéro joueur (OK ou X)				
numéro joueur (OK ou X)				
numéro joueur (OK ou X)				
numéro joueur (OK ou X)				

temps de course: \_\_\_\_\_



# FEUILLE DE ROUTE EQUIPE

## BIATHLON



Nom équipe: \_\_\_\_\_

joueur 1: \_\_\_\_\_ joueur 2: \_\_\_\_\_ joueur 3: \_\_\_\_\_ joueur 4: \_\_\_\_\_

	défi 1	défi 2	défi 3	défi 4
nom du défi				
numéro joueur (OK ou X)				
numéro joueur (OK ou X)				
numéro joueur (OK ou X)				
numéro joueur (OK ou X)				
numéro joueur (OK ou X)				

temps de course: \_\_\_\_\_