

Fiche Atelier

Nom :

Prénom :

Atelier		vert 1	bleu 2	jaune 3	rouge 4
1	faire avancer les caisses choisir un couloir compter le nombre de balles pour réussir				
2	cible horizontale 5 lancers compter les points				
2	cible verticale 5 lancers compter les points				
3	sans élan 5 lancers compter les points				
3	avec élan 5 lancers compter les points				
6	lancer en dessus de la ligne 5 lancers compter les points				

Fiche Atelier

Nom :

Prénom :

Atelier		vert 1	bleu 2	jaune 3	rouge 4
1	faire avancer les caisses choisir un couloir compter le nombre de balles pour réussir				
2	cible horizontale 5 lancers compter les points				
2	cible verticale 5 lancers compter les points				
3	sans élan 5 lancers compter les points				
3	avec élan 5 lancers compter les points				
6	lancer en dessus de la ligne 5 lancers compter les points				

→ Placer le nombre ou les croix dans les bonnes cases, le total sera fait ultérieurement.

→ travail par deux (lanceur, arbitre).