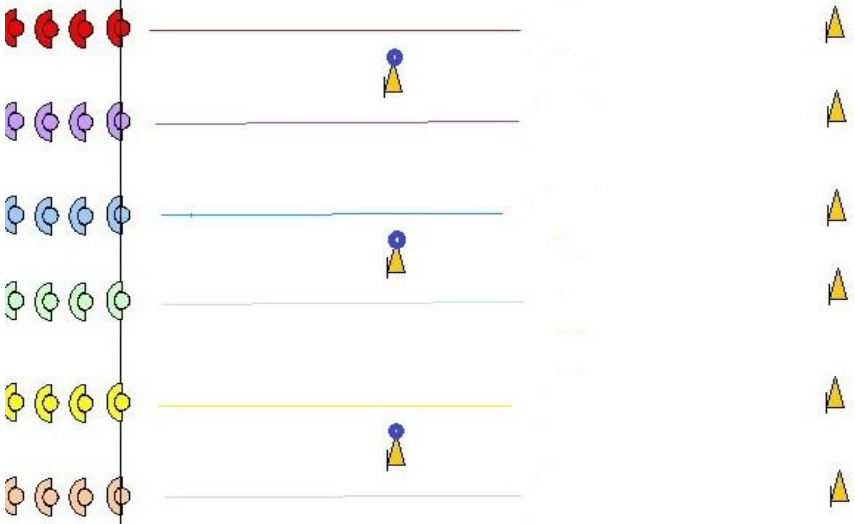





Fiche C V 5	La tour du château	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> :</p> <p>12 à 20m de long</p> <p><u>Six équipes</u> :</p> <p>♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain</p> <p><u>Un meneur</u> : donne le signal du départ</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>♦ des cônes</p> <p>♦ des ballons hand</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Au signal, chacun des premiers joueurs de chaque colonne s'élance pour arriver au premier plot.</li> <li>• Après avoir contourné ce premier plot, les 2 joueurs essaient de récupérer le ballon posé sur un cône.</li> <li>• Puis, c'est au tour des deux joueurs suivants ...</li> </ul> 	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p> <div data-bbox="1760 552 2018 1015" style="border: 1px solid black; height: 290px; width: 115px; margin-top: 20px;">  </div>
<p><b>Adaptations possibles :</b></p> <p>a) Pour les élèves n'ayant pas accès à la consigne orale : effectuer une démonstration pour s'appuyer sur les capacités d'observation et d'exécution.</p> <p>b) pour les élèves présentant une mobilité réduite : augmenter ou diminuer les distances. Adapter la taille du ballon</p> <p>c) pour les élèves présentant un déficit attentionnel : marquer par un cerceau ou une marque au sol la zone d'attente et rappeler la consigne de façon individuelle</p> <p>d) pour les élèves qui présentent des difficultés de compréhension : travailler en amont en classe sur la consigne avec un jeu de plateau par exemple. Utiliser des dossards de couleur pour matérialiser les équipes et les couloirs.</p>		