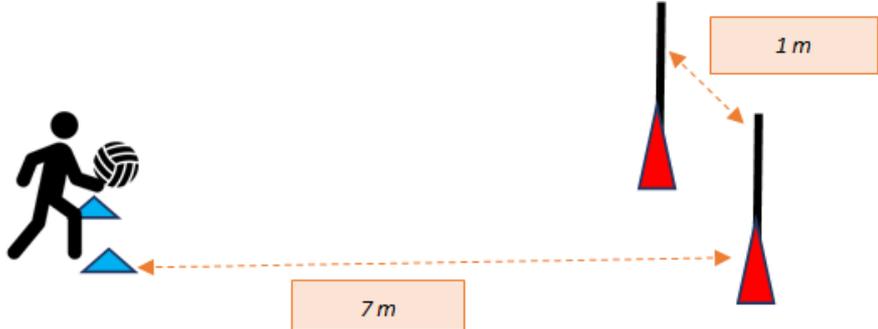
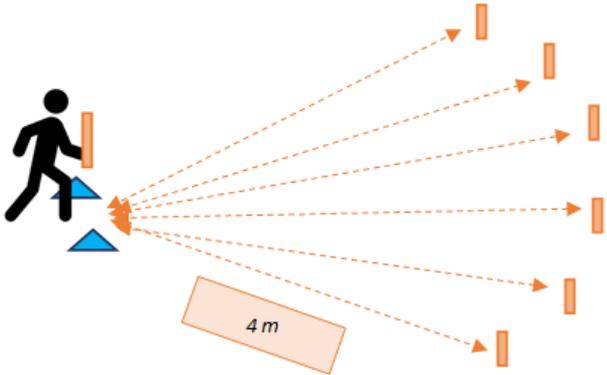
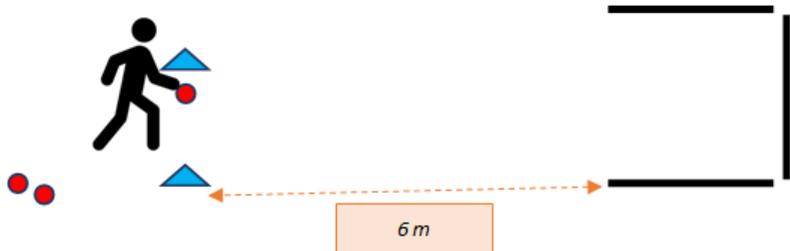
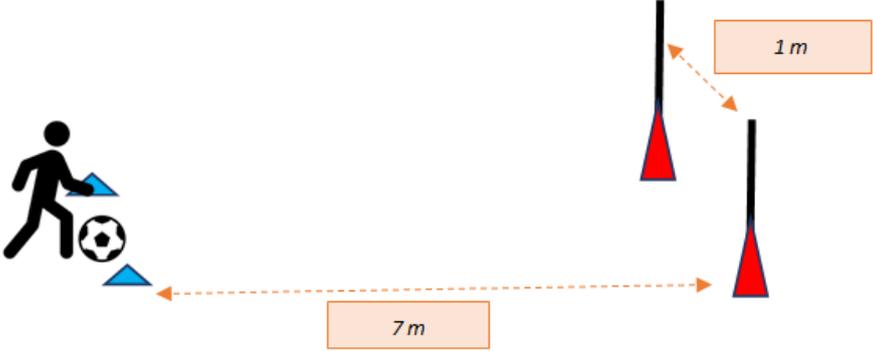


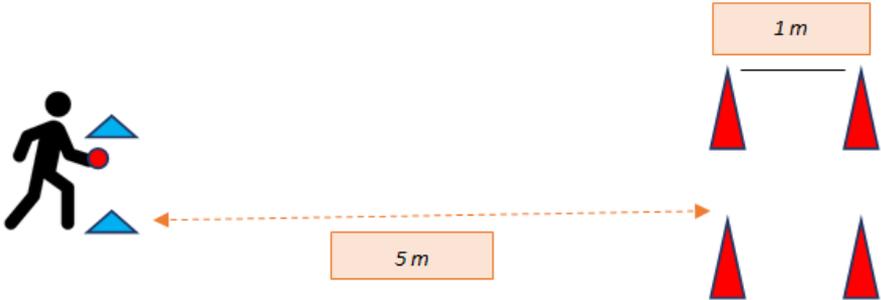
### Mémo ateliers biathlon Cycle 3

<p><b>Atelier handball</b></p> <p>Un ballon 2 grands cônes 2 bâtons 2 coupelles pour départ</p>	<p>Lancer un ballon à une main pour qu'il passe entre deux poteaux espacés de 1 m et situés à 7 m. La balle ne doit pas rebondir avant de toucher la cible.</p> 
---	--

<p><b>Atelier Mølky</b></p> <p>Lanceur 6 quilles 2 coupelles pour départ</p>	<p>Abattre avec le mëlky (lanceur) une quille parmi six réparties en arc de cercle. Toute quille tombée n'est pas relevée. Les quilles sont placées à 4m. Elles sont séparées les unes des autres d'une longueur de lanceur.</p> 
--	---

<p><b>Atelier Pétanque</b></p> <p>1 boule 3 bâtons 2 coupelles pour départ</p>	<p>Placer une boule de pétanque à l'intérieur d'un carré « ouvert » formé de 3 jalons de 1m de côté. Si la boule touche un des jalons, elle ne marque pas de point. Retirer la boule à l'issue de chaque lancer. Le carré est placé à 6 m.</p> 
--	---

<p><b>Atelier Football</b></p> <p>1 ballon 2 grands cônes 2 bâtons 2 coupelles pour départ</p>	<p>Tirer au pied dans un ballon pour qu'il passe entre deux poteaux espacés de 1 m et situés à 7 m.</p> 
--	--

<p><b>Atelier Frisbee</b></p> <p>2 frisbees 2 coupelles pour départ</p>	<p>Lancer un frisbee pour qu'il atterrisse (sans forcément y rester) dans un carré 1 m x 1 m délimité par 4 cônes situé à 5 m. Si le frisbee touche un des objets délimitant la zone d'atterrissage, le tir est validé.</p> 
---	--