

SPORTS DE TIRS

PLAN PEDAGOGIQUE

- le contenu de l'activité DOIT être ludique
- Tout le monde participe à l'activité (pas d'enfant sur le côté)
 - Mettre les pratiquants en réussite
- Privilégier le temps de pratique par enfant

LE CADRE DE SEANCE

- analyser le terrain ou vas se pratiquer l'activité et choisir un coin sécurisé
- Présentation de l'activité et des regles de securité
- Faire deux trois jeux pour mieux maitriser l'activité
- Finir par une compétition par équipe ou individuelle selon le nombre et l'age des participants

LES FONDAMENTAUX DES SPORTS DE TIRS

TIR A L'ARC

- la posture
- le placement
- le mouvement

SARBACANNE

- la posture
- le placement
- le souffle

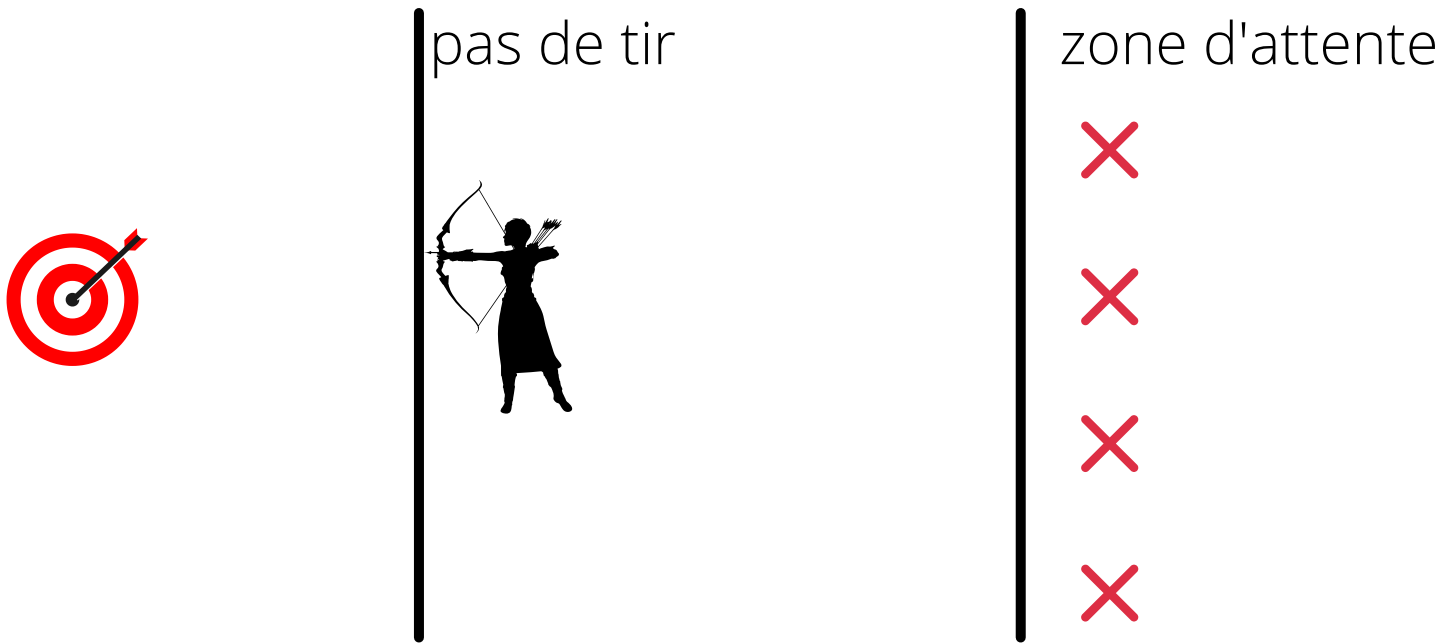
ARCHERY

- la posture
- le placement
- le mouvemen
- Déplacement et cacher

SPORTS DE TIRS

EXEMPLE DE SITUATION DE TIR A L'ARC

la zone



but du jeu : avoir le plus de point

variantes : la distance de tir, élimination si on tire en dehors de la zone

explications : séparer les pratiquants en deux équipes au début ils ont le droit de tirer sur toute la cible, au tour suivant on enlève une couleur le tour d'après une autre, les pratiquants marquent un point quand ils tirent dans la zone et ils perdent un point quand ils tirent en dehors de la zone.

fondamentaux travaillés : la posture, le placement, le mouvement

SPORTS DE TIRS

EXEMPLE DE SITUATION DE SARBACANNE

le tour du monde



but du jeu : toucher toutes les couleurs

variantes : compter les points en plus des couleurs,
distance de tir

explications : les pratiquants sont repartis en deux équipes, ils tirent chacun leur tour deux pointes, le but du jeu est de toucher toutes les couleurs, la première équipe qui y arrive à gagner

fondamentaux travaillés : la posture, le placement, le souffle

SPORTS DE TIRS

EXEMPLE DE SITUATION ARCHERY

mode cible

Different mode de jeu:

Mode Cible :Ce mode de jeu est le mode "Classique" de l'Archery Tag, une cible est placée au centre du terrain,des points sont marqués à la fois en touchant la cible et les adversaires.

Mode Touch: 'Le Mode Touch' est une formule où pour marquer des points il faut simplement toucher ses adversaires.

Mode EliminatedLe Mode Eliminated a pour but d'éliminer tous ces adversaires à chaque touché, la dernière équipe survivante gagne !

Mode Flag: Ce mode de jeu est tiré du paintball, le principe est de récupérer un maximum d'objets sans se faire éliminer ...

fondamentaux travaillés : déplacer cacher, la posture, le placement, le mouvement