



## 1. Make you own flag (*fabrication de drapeau*)

### Le principe en quelques mots

Atelier autonome par équipe de fabrication de son drapeau qui sera déplacé de jeu en jeu par chaque « clan ». **Pour un effet visuel réussi, utilisez les 3 couleurs du tartan pour colorier le drapeau !**

### Le matériel

Des feuilles, une paille ou un bout de bois, une paire de ciseaux, de la colle et du ruban adhésif.

### Espace nécessaire

En classe ou à l'extérieur.

## 2. Farmer's Dash (*course aux seaux*)

### Le principe en quelques mots

Au sein **d'une seule et même équipe**, les élèves s'affrontent en 1 contre 1 pour être le plus rapide à faire l'aller jusqu'au piquet puis le retour avec les deux seaux en main sans faire tomber leur contenu. **Pas d'eau** dans les seaux.

### Le matériel

2 lignes de départ (plots ou tracées à la craie), 2 piquets, 4 seaux remplis de balles de tennis, de balles ou ballons en mousse, de poids d'athlétisme, etc.

### Espace nécessaire

2 « pistes » de 4 m (en CP) à 8 mètres (en CM2) de longueur. Possible dans la cour ou en gymnase, salle de sport de maternelle, etc.

### 3. Tug'O War (*tir à la corde*)

#### Le principe en quelques mots

**Présence d'un adulte conseillée !** 2 équipes **distinctes** se font face et tenteront – au signal – de tirer la corde vers eux jusqu'à ce que le foulard/dossard de l'équipe adverse franchisse le milieu de la zone matérialisé par 1 plot.

#### Le matériel

1 corde (de 12 mètres environ), 3 plots (1 au milieu de la zone) et 1 de chaque côté à 3 mètres du centre), 3 foulards ou dossards à accrocher à la corde (1 au milieu, et 1 de chaque côté à 3 mètres du milieu).

#### Espace nécessaire

1 espace long de 12 mètres, idéalement sur de l'herbe. Possible en gymnase, en salle de sport de maternelle, etc.

### 4. Caber Toss (*lancer de bûchettes*)

#### Le principe en quelques mots

**Présence d'un adulte obligatoire !** Au sein **d'une seule et même équipe**, les élèves lancent à tour de rôle une bûchette qu'ils tiennent à 2 mains à la verticale avant de s'élancer quelques pas et de la propulser vers le haut et l'avant. L'objectif n'est **pas de lancer loin** mais bien de **faire tourner** la bûchette **et de la faire retomber au sol la plus droite** possible vers l'avant. Après que chaque élève ait lancé sa bûchette, l'on va comparer leur position et désigner le vainqueur.

#### Le matériel

1 ligne de départ (plots ou tracée à la craie), 1 zone d'attente clairement identifiée **derrière** la ligne de départ, 1 zone de lancer matérialisée par 2 lignes parallèles (type couloir de course en athlétisme), 6 bûchettes de bois rectilignes (ou à défaut 6 tapis de sol de camping ou 6 longs piquets en plastique) dont **1 des extrémités est marquée d'un ruban adhésif** ou d'un trait de peinture de façon à pouvoir vérifier qu'elle ait bien tourné lors du lancer.

#### Espace nécessaire

1 zone de lancer de 5 mètres de longueur. Possible dans la cour comme en intérieur en gymnase ou en salle de sport de maternelle.

## 5. Highland Steps (*saut en carré*)

### Le principe en quelques mots

Au sein **d'une seule et même équipe**, 3 joueurs s'affrontent chacun sur son carré pour tenter



d'être le 1<sup>er</sup> à effectuer 5 fois l'enchaînement complet suivant :

3 arbitres comptent les enchaînements à voix haute « One... Two... Three... Four... Five ! ».

Attention : les 2 pieds doivent être posés sur chaque « zone » avant de sauter vers la zone suivante ce qui interdit le jeu à cloche-pied. Puis l'on change les rôles avec les arbitres.

*Variante : demander aux joueurs de lever les bras au-dessus de la tête en sautant pour adopter le style écossais traditionnel !*

### Le matériel



3 carrés de 80cm de côté partagés en 4 parties égales marquées :

Délimiter les carrés et écrire les chiffres avec une craie sur le sol ou sur un tapis de sport.

### Espace nécessaire

Un petit espace de 3 mètres carrés suffit à l'intérieur comme à l'extérieur.

## 6. Welly Throw (*lancer de bottes de pluie*)

### Le principe en quelques mots

**Présence d'un adulte conseillée !** A son tour, chaque élève placé **à l'arrêt** sur la ligne de départ lance la botte de pluie aussi loin que possible face à lui. Après que tous les élèves aient effectué leur lancer, l'on va comparer les positions des bottes et les récupérer. *Variante : lancer en arrière en se plaçant dos à la ligne de départ.*

### Le matériel

1 ligne de départ (plots ou tracée à la craie), 1 zone d'attente clairement identifiée **derrière** la ligne de départ, 3 paires de bottes de pluie (pour que chaque élève en ait 1 et éviter de devoir aller les ramasser entre chaque lancer).

### Espace nécessaire

1 zone de lancer de 10 mètres suffit en extérieur comme en intérieur.