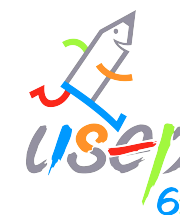


ACTIVITE PHYSIQUE 29 MICRO GOLF



MATERIEL

- Figurines, petits jouets pouvant servir de cibles en guise de trous.
- Balles de tennis, ping-pong ou tout autre objet utilisable à la maison pour ne rien casser comme un paire de chaussettes en boule.
- Livres, jouets, chaussures ... Pour délimiter le terrain ou créer des obstacles
- Carte des scores à reproduire sur une feuille
- Un balai en guise de club

BUT DE L'ACTIVITE

Réaliser les différents parcours en moins de coups possibles

FORME(S) DE JEU

On peut jouer :

- Seul contre le chrono
- En famille
- Inventer de nombreux parcours en multipliant les obstacles

ACTIVITE PHYSIQUE 29 MICRO GOLF



Intérieur



Extérieur



Petits



Grands



Famille

DISPOSITIFS POSSIBLES

LA PORTE

Faire un passage avec 2 jouets ou figurines
Définir le point de départ
Envoyer la balle avec le balai entre les 2 jouets. 10 essais /on compte les points gagnants.

Variable :

- Mettre plusieurs portes
- Ajouter des obstacles à contourner

LA CIBLE

Choisir un objet ou une figurine comme cible
Définir le point de départ
Envoyer la balle avec le balai pour toucher la cible. Si je rate, je continue à l'endroit où la balle s'est arrêtée.
J'essaie de toucher la cible en moins de coups possibles.

Variable :

- Je mets des obstacles à contourner
- Je mets plusieurs cibles

LE PARCOURS

Créer un parcours avec plusieurs portes et cibles.
Les numéroté.

Définir un point de départ

Réaliser le parcours en moins de coups possibles.

ATTENTION si la balle est injouable là où elle s'est arrêtée (sous un meuble, lieu dangereux ...) je peux bouger ma balle pour la rendre jouable mais cela me coûte 1 coup.

DEFI : Dessiner le parcours avec le plan de la maison.

NOMBRE DE COUPS PAR JOUEUR

	NOMBRE DE COUPS PAR JOUEUR			
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Cible 1				
Cible 2				
Cible 3				
Cible 4				
Cible 5				