

1

Ne démarre pas en trottinette

Ne parvient pas à grimper

Sort du couloir

Perd l'équilibre (pied à terre)

Départ : démarrer en trottinette et grimper sur son vélo, en ayant une trajectoire rectiligne.

2

Met pied à terre

Touche de la roue avant

Touche de la roue arrière

Enchaîner un slalom entre les cônes, sans poser le pied à terre et sans faire tomber un cône.

3

Refuse l'obstacle

Met pied à terre

Ne sort pas en bout de bascule

Franchir la bascule, sans tomber.

4

Met pied à terre

Sort de la zone (en largeur)

Traverse en moins de 5 secondes.

Zone de lenteur : 5 secondes minimum pour traverser la zone

5

Ne tend pas le bras

Ne regarde pas vers l'arrière

Sort de la zone (en largeur)

Met pied à terre

Rouler droit dans la zone, tête tournée à gauche vers l'arrière en tendant le bras gauche.

6

Met pied à terre

Sort de la zone (en largeur)

Touche le cerceau de la roue avant

Touche le cerceau de la roue arrière

Effectuer un tour complet du cerceau, sans poser le pied à terre et sans sortir de la zone.

7

Met pied à terre

Sort de la zone (en largeur)

Rouler droit sans sortir du chemin.

8

Franchit un seul rondin

Met pied à terre

Franchir les rondins sans poser un pied à terre.

9

Ne touche pas l'objet

Met pied à terre

Passer sous l'élastique et toucher l'objet suspendu avec une main.

10

Ne saisit pas la balle

Pose pied à terre

Ne dépose pas la balle dans le seau

Prendre la balle posée sur le cône et la déposer dans le seau sans s'arrêter.

11

Freine avant la zone de freinage

La roue arrière dérape

Fait tomber les deux lattes

Fait tomber la latte après avoir mis pied à terre

Ne fait pas tomber la 1ère latte

Arrivée

Prendre de l'élan, freiner après les cônes jaunes, et faire tomber la première latte avant de poser le pied à terre. La seconde latte ne doit pas tomber.

Nom :

Prénom :

Temps :