LE LANCER DE BALLES	CAPACITES TESTEES	MATERIEL
Sans prise d'élan, bras cassé au-dessus de l'épaule, lancer le plus loin possible une balle de tennis. Sur les trois essais seul le meilleur sera retenu.	 Force explosive du bras directeur Accélération coordination 	- 1 décamètre - 3 balles de tennis - 1 craie

Inférieur à 7 m	Entre 7 et 10 m	Entre 10 et 13 m	Entre 13 et 15 m	Entre 15 et 17 m	Supérieur à 17
2 POINTS	4 POINTS	6 POINTS	8 POINTS	9 POINTS	10 POINTS

LE DOS AU BALLON	CAPACITES TESTEES	MATERIEL
L'éducateur se place à 2 mètres de l'enfant avec un ballon léger (volley, plastique, mousse,). Au départ, l'enfant tourne le dos à l'éducateur. En même temps qu'il donne un top sonore, l'adulte envoie le ballon vers l'enfant (lancer par le dessous et à hauteur de la poitrine du joueur). Au top, l'enfant se retourne complètement et doit rattraper le ballon. Le jeu se déroule sur 10 essais, l'enfant marque un point chaque fois qu'il arrive à se saisir du ballon.	 Temps de réaction Coordination motrice Perception oculo manuelle Habileté 	- 1 décamètre - 1 ballon - 1 craie

0 à 3 réussites	3 à 4 réussites	5 à 6 réussites	7 réussites	8 réussites	9 ou 10 réussites
reussites	reussiles	reussites	reussites	reussiles	reussites
2 POINTS	4 POINTS	6 POINTS	8 POINTS	9 POINTS	10 POINTS

LE KANGOUROU	CAPACITES TESTEES	MATERIEL
Sans élan, à partir d'une ligne matérialisée au sol, l'enfant doit effectuer 5 foulées bondissantes en prenant alternativement appel sur chaque pied, l'arrivée se fait pieds joints. On mesure la distance couverte à partir du talon du pied placé le plus en arrière. L'enfant dispose de 2 essais, on retient le meilleur.		- 1 décamètre - 1 craie

Inférieur à 3 m	Entre 3 et 4,5 m	Entre 4,5 et 6 m	Entre 6 et 7 m	Entre 7 et 8 m	Supérieur à 8 m
2 POINTS	4 POINTS	6 POINTS	8 POINTS	9 POINTS	10 POINTS

LA CIBLE	CAPACITES TESTEES	MATERIEL
On marque sur un mur un cercle d'un diamètre de 80 cm (ou suspension d'un cerceau de diamètre équivalent) placé à 4 mètres d'un trait matérialisant le point de lancer. L'enfant effectue 6 lancers (le choix du type de lancer est libre) avec une balle de tennis. Si la balle arrive directement dans la cible, l'enfant marque 1 point. On additionne le nombre de points.	- Habileté - Concentration - Résistance au stress	 1 décamètre 1 craie 6 balles de tennis (au moins 2) 1 cerceau (éventuellement)

0 ou 1 réussite	2 réussites	3 réussites	4 réussites	5 réussites	6 réussites
2 POINTS	4 POINTS	6 POINTS	8 POINTS	9 POINTS	10 POINTS

LES BALLES CACHEES	CAPACITES TESTEES	MATERIEL
Placé à 2,50 m devant l'enfant, l'adulte dispose devant lui, mais cachés de l'enfant (barrière, sac,), 3 balles ou ballons de couleurs et de natures différentes. L'enfant est placé derrière une chaise avec dessus une cuvette de balles de tennis de table (environ 50) et une cuvette vide dessous. On place également 1 cuvette sur une chaise à droite et une autre, également sur une chaise à gauche (à environ 1 mètre de la chaise centrale). Le test dure 1 minute pendant	- vitesse de choix du programme moteur	 3 balles ou ballons différents 4 cuvettes 3 chaises 50 balles de tennis de table 1 chronomètre
laquelle l'adulte montre alternativement les balles dans un ordre complètement aléatoire. A la vue d'une des balles, l'enfant saisie une balle de tennis de table devant lui et la dépose (sans la lancer) dans une des cuvettes vides selon un code établi préalablement (exemple : à la balle de tennis correspondant la cuvette de droite). A la fin du temps, on comptabilise le nombre de balles disposées dans l'ensemble des cuvettes.	- concentration - dynamisme	REMARQUE L'adulte montre le ballon suivant dès que l'enfant a déposé la balle. Si l'enfant se trompe de cuvette, le test continue mais on ne comptabilisera pas les balles qui n'auront pas été placées au bon endroit. On effectuera 3 essais préalables pour s'assurer de la bonne compréhension et de la bonne identification balle-cuvette.

Inférieur à 8	De 9 à 14	De 15 à 20	De 21 à 25	De 26 à 30	Supérieur à 30
2 POINTS	4 POINTS	6 POINTS	8 POINTS	9 POINTS	10 POINTS

LA NAVETTE	CAPACITES TESTEES	MATERIEL
Tracer 2 traits à la craie sur le sol, espacés de 4 mètres. L'enfant doit effectuer 5 allers-retours entre ces 2 traits, en posant le pied de réception au-delà du trait, et cela le plus vite possible.	- Vitesse de démarrage	 1 décamètre 1 craie 1 chronomètre REMARQUE
L'adulte chronomètre le temps réalisé pour la totalité de l'exercice. On indiquera que le déplacement se fait sous la forme d'une course (ne pas utiliser « les pas chassés ») avec prise d'appui puis redémarrage dans l'autre sens.	- Coordination - Dépassement de soi	L'adulte pourra faire un couloir de 50 cm pour éviter une course « en rond ».

Supérieur à 28 "	De 24 à 28 "	De 20 à 24 "	De 18 à 20 "	De 16 à 18 "	Inférieur à 16 "
2 POINTS	4 POINTS	6 POINTS	8 POINTS	9 POINTS	10 POINTS