

DÉFI SPORTIF CLASSE

PRÉSENTATION DU DÉFI



CYCLE 3

ORGANISATION



Matériel : Libre.

Objectif : Créer collectivement un défi sportif classe. Partager cette ressource avec l'USEP 17 et les classes de ma poule.

Descriptif : Créer une fiche « Défi sportif classe »

LE DÉFI



Ce «défi sportif classe » va vous donner l'occasion d'imaginer un atelier sportif qui sera proposé et réalisé par les élèves des classes de votre poule.

Dans le même temps, vous allez aussi recevoir les défis des autres classes que vous pourrez réaliser à votre tour.

Ce défi sportif, auquel vous donnerez un nom, peut être une variante d'un des défis proposés par l'USEP ou une épreuve de votre choix.

Pour que ce défi classe soit bien compris par les autres élèves de votre poule, vous allez le décrire, l'expliquer le plus précisément possible à l'aide la fiche « Défi sportif classe ».

Une photo, un dessin, une vidéo sont des outils et une aide à la compréhension de votre atelier sportif, n'hésitez pas à les utiliser.

JE NOTE LE SCORE



J'envoie ma fiche « Défi sportif classe » par mail à l'USEP 17 et aux classes de ma poule. À réception de la fiche « Défi sportif classe », l'USEP 17 validera les points de ce défi pour la classe concernée.

POUR ALLER PLUS LOIN



> [À l'USEP, l'athlétisme ça se vit !](#)

> [La boîte à « défis créés »](#)

DÉFI SPORTIF CLASSE



NOM DU DÉFI : 1, 2,3, balle volante !

CYCLE 3

NOM DE L'ÉCOLE :

Aulnay de Saintonge - groupe 15



NOM ET PRÉNOM DE L'ENSEIGNANT(E) :

Mallet Lucie & Lauriou Graziella

NOMBRE D'ÉLÈVES ET NIVEAU DE CLASSE :

22

NUMÉRO DE POULE :

15

DESCRIPTION DU DÉFI



DESCRIPTION DU DÉFI / BUT / OBJECTIFS

Au choix : Schéma/dessin/texte explicatif / Vidéo

BUT : ne pas faire tomber la balle au sol.

JEU COOPERATIF

EQUIPE : de 4 à 10 joueurs

DEROULEMENT :

1 / un joueur lance la balle en l'air en annonçant 1, 2 ou 3.

Si il annonce 1, tout le monde se met sur un pied, 2, tout le monde se déplace en kangourou
3, tout le monde se met accroupi.

2 / les autres joueurs se déplacent pour attraper la balle, en gardant la position demandée
(1, 2 ou 3)

3 / le joueur qui attrape la balle lance à son tour en l'air en annonçant 1, 2 ou 3.

ASTUCE DES ELEVES :

on a le droit de se parler pour dire celui qui peut rattraper la balle. On peut aussi obliger chaque joueur à attraper la balle en donnant son prénom avant de lancer (les autres font quand même le mouvement demandé).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



1 balle

COMMENT COMPTER LES POINTS ?



Il n'y a pas de point, le but est de tenir le plus longtemps possible.

DURÉE DU DÉFI



Autant qu'on peut !
Nous, on n'a pas réussi à dépasser 2 minutes...