

DÉFI SPORTIF CLASSE

PRÉSENTATION DU DÉFI



CYCLE 2

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 :

CYCLE 2

NOM DE L'ÉCOLE : école primaire d'Ecurat



NOM ET PRÉNOM DE L'ENSEIGNANT(E) : Retière Maxime

NOMBRE D'ÉLÈVES ET NIVEAU DE CLASSE : 21 : 8 cp/ 7 ce1/6ce2

NUMÉRO DE POULE : 8

DESCRIPTION DU DÉFI



DESCRIPTION DU DÉFI / BUT / OBJECTIFS

Au choix : Schéma/dessin/texte explicatif / Vidéo

Par groupe de 6 ou 7, faire un cercle et reculer de deux pas pour être à environ 2 mètres les uns des autres. Mettre un plot pour se souvenir de sa position si l'on doit aller chercher le ballon.

Se faire des passes dans le sens des aiguilles d'une montre pendant 4 mn.

But: faire le plus de tours possible.

Si le ballon tombe l'enfant qui devait le récupérer va le chercher et le jeu reprend à partir de lui. La passe ne lui fait pas marquer de points.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



1 ballon par groupe + 1 plot par élève.

COMMENT COMPTER LES POINTS ?



Chaque élève marque un point si il récupère une passe. Pas de point si le ballon tombe par terre

DURÉE DU DÉFI



4 mn