

DÉFI SPORTIF N°3



LA COURSE DES ANIMAUX

CYCLE 1

CARTES ANIMAUX
À TÉLÉCHARGER

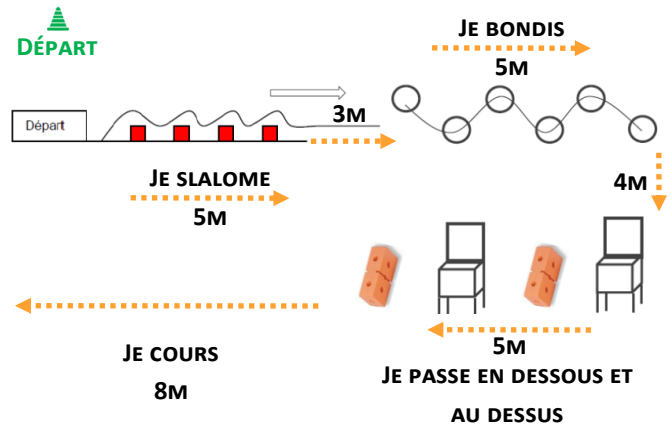


ORGANISATION



Matériel : Plots, craies ou cerceaux, 4 chaises, 4 briques, cartes animaux à télécharger (voir ci-dessus), chronomètre.

Objectif : Ajuster ses actions en fonction de la trajectoire et des objets.



LE DÉFI



But :

Au signal, faire le maximum de tours du parcours en se déplaçant de différentes manières.

Critère de réalisation :

Le groupe classe est divisé en 2 équipes. (1 parcours pour 1 équipe / soit 2 parcours à constituer). Possibilité de multiplier les parcours pour diminuer le nombre d'enfants par équipe.

2 équipes s'affrontent. Avant de lancer le défi, chaque enfant tire au sort une carte « animaux ».

Au signal, le 1er joueur de chaque équipe s'élance sur le parcours en se déplaçant à la manière de l'animal. Une fois le tour effectué le plus rapidement possible, l'élève passe le relais au second joueur de son équipe.

Une démonstration par l'enseignant peut-être nécessaire pour faciliter la compréhension de l'atelier. L'enseignant peut accompagner physiquement les élèves pendant la durée du défi. Effectuer plusieurs essais avant la réalisation « officielle » du défi. Les enfants peuvent choisir de changer de carte animal à chaque tour.

Evaluation du défi

Durée du défi : 5 minutes par manche

Un point est comptabilisé pour chaque tour complet effectué. À la fin du temps, le tour commencé n'est pas comptabilisé.

Le défi est à effectuer en 2 manches. L'équipe ayant effectué le plus de tours remporte le défi.

Adaptation du défi :

Inventer de nouveaux déplacements. Ajouter des contraintes aux déplacements.

Dans le cas d'une mise en place du défi avec plusieurs parcours : je comptabilise le nombre de tours pour chaque équipe. Je conserve le score de l'équipe ayant effectué le plus grand nombre de tours. Attention, un adulte par équipe pour comptabiliser les tours.

2 manches. La meilleure performance des 2 manches sera retenue. (ex : Manche 1 : 12 tours est la meilleure performance de l'une des équipes. Manche 2 : 14 tours est la meilleure performance de l'une des équipes. Je reporte donc 14 comme score au sein de mon tableau des scores.)

JE NOTE LE SCORE



J'indique le score du défi au sein du tableau des scores.

POUR ALLER PLUS LOIN



> [Jeux d'antan, jeux d'enfants](#)

> [Anim'Athlé : l'activité athlétique à l'école](#)