

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 (sherpain@laligue-usep.org) 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'athlé ça se vie !](#)

> [La boîte à « défis récré »](#)

DÉFI SPORTIF CLASSE



NOM DU DÉFI : Coopémaths

CYCLE 3

NOM DE L'ÉCOLE : Elémentaire Léo Lagrange

NOM ET PRÉNOM DE L'ENSEIGNANT(E) : MAYON Stéphanie

NOMBRE D'ÉLÈVES ET NIVEAU DE CLASSE : 27 cm2

NUMÉRO DE POULE : 19



DESCRIPTION DU DÉFI



DESCRIPTION DU DÉFI / BUT / OBJECTIFS

Au choix : Schéma/dessin/texte explicatif / Vidéo

Au top départ le premier coureur commence à courir. Arrivé au premier plot, le deuxième peut partir et ainsi de suite. Arrivé au troisième plot, le maître des multiplications et l'arbitre attendent le coureur. Une multiplication est posée.

Si le coureur donne la bonne réponse, il marque un point et il repart en courant, sinon il doit faire le trajet du plot 3 au plot 4 en marchant.

Une fois le chronomètre lancé, les enfants font le tour du carré en continu.

Ils se mettent à la file selon leur ordre d'arrivée devant le maître des multiplications et l'arbitre.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



deux terrains carrés délimités par 4 plots aux sommets du carré. Chaque côté mesure 20 mètres.

cartes de multiplications (style cartatoto) opération en recto et résultat en verso
plots pour délimiter le parcours
1 ardoise ou autre moyen de noter les points

COMMENT COMPTER LES POINTS ?



1 point par bonne opération
on totalise les scores des deux parcours
on retient le meilleur score des 3 manches

DURÉE DU DÉFI



5 minutes par manche
3 manches