

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 (sherpin@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 : **Le trésor**

CYCLE 2

NOM DE L'ÉCOLE : école La Marelle

NOM ET PRÉNOM DE L'ENSEIGNANT(E) : Mairesse Christelle

NOMBRE D'ÉLÈVES ET NIVEAU DE CLASSE : 23 GS-CP

NUMÉRO DE POULE : 5



DESCRIPTION DU DÉFI



Préalable: ateliers sauts: sauter dans des cerceaux de différentes façons, sauter loin, sauter par-dessus une haie, saut de lapin par-dessus un banc

DESCRIPTION DU DÉFI / BUT / OBJECTIFS

Au choix : Schéma/dessin/texte explicatif / Vidéo

4 équipes de 5-6: 2 équipes jouent et 2 équipes arbitrent puis inversion des rôles

But du jeu: faire un parcours en relais pour remplir le trésor qui sera ensuite pesé

Les arbitres se répartissent sur les différents sauts pour s'assurer que les joueurs réaliseront le saut correctement. Si un joueur ne réussit pas, l'arbitre lui dit "hop hop hop" et il doit recommencer le saut.

Au top départ, le 1er joueur de chaque équipe prend des jetons dans ses mains (autant qu'il veut) et commence le parcours:

- 1- sauter par-dessus le tapis sans le toucher
- 2- sauter dans les cerceaux à pieds joints (ou à cloche-pied, à choisir)
- 3- sauter les haies en "cheval"
- 4- déposer les jetons dans le récipient de son équipe
- 5- faire les sauts de lapins par-dessus le banc (les mains restent posées sur le banc et sauts pieds joints en alternant chaque côté) - passer la baguette rouge de fin
- 6- courir pour donner le relais au joueur suivant qui recommence les mêmes étapes après avoir pris des jetons.

Tout jeton tombé des mains est perdu. Les arbitres pèsent les jetons pour connaître le gagnant.

Variante: Lancer un gros dé au départ pour prendre le nombre de jetons indiqué.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Matériel: 2 tapis, 8 cerceaux, 6 haies, 2 bancs, 1 balance avec deux récipients, des jetons dans une boîte, 2 baguettes vertes "départ" et 2 baguettes rouges "arrivée"

COMMENT COMPTER LES POINTS ?



Les récipients sont pesés. Le plus lourd l'emporte.

DURÉE DU DÉFI



5 minutes