

DEFIS OLYMPIQUES



CHAMPS D'APPRENTISSAGE :

Niveau : PS/MS

Nom de l'activité physique/jeu : A FOND LA CHENILLE

But pour l'élève	Faire passer le plus rapidement possible le ballon de l'avant à l'arrière de la colonne et revenir au point de départ Aller : au-dessus de la tête Retour : entre les jambes
Dispositif Matériel	Des équipes de 5/6 élèves. Les enfants se placent en file indienne. Un ballon par équipe. Des plots ou des coupelles pour matérialiser le début et la fin de la colonne Des ballons de différentes tailles, des sacs de sable ...
Consignes	« Au signal, vous devez passer la balle au-dessus votre tête à votre équipier qui est derrière vous sans la faire tomber. Lorsque la balle est arrivée au bout de la file, le dernier élève repasse la balle entre les jambes de celui qui est devant lui. Et ainsi de suite.»
Descriptif du déroulement	TEMPS 1 ENTRAINEMENT Préalable : la consigne et le dispositif ont été explicités au coin regroupement. Pour lancer le jeu : - répartir la classe en colonnes de 5 élèves et rappeler la consigne ; - faire une démonstration avec une équipe ; - lancer le jeu (aller: au-dessus de la tête, retour : entre les jambes) - observer et réguler ; ne pas hésiter à filmer ou prendre des photos pour une exploitation en classe (voir fiche pluridisciplinaire sur le site de la DSDEN 93 EPS, page olympique) Critères de réussite : Niveau 1 : effectuer un aller-retour sans faire tomber la balle. Niveau 2 : respecter les gestes attendus Variables : les ballons (tailles), les formes de regroupement (colonnes/lignes/rondes), le temps de jeu, le nombre d'allers-retours, les passes latérales ...

Je reçois et je passe la balle sans la faire tomber.






TEMPS 2 DEFIS OLYMPIQUES

L'enseignant chronomètre le temps mis par les 4 équipes pour faire la chenille en aller-retour. Le chronomètre ne s'arrête que lorsque la dernière équipe a fini son aller-retour (rappel aller : au-dessus de la tête, retour : entre les jambes)

Remédiation possible pour le défi pour les PS, si peu de prérequis dans la manipulation de ballons, ou difficulté pour les élèves à rester en colonne, possibilités de :

- 1/ Faire la chenille en position assise (passes au-dessus de la tête, choisir un ballon pas trop gros pour favoriser une bonne préhension)
- 2/ en position debout jambes écart, en faisant rouler le ballon entre les jambes, à l'aller comme au retour

	La classe remporte 5 anneaux pour les défis	La classe remporte 3 anneaux pour les défis	La classe remporte 1 anneau pour les défis
			
COTATION DEFIS OLYMPIQUES	Toutes les équipes ont mis moins de 30 secondes pour faire l'aller-retour de la chenille	Au moins une équipe a mis entre 30 et 40 secondes pour faire l'aller-retour de la chenille	Au moins une équipe a mis plus de 40 secondes pour faire l'aller-retour de la chenille

Idées, pistes de travail, types de ressources EPS voire pluridisciplinaires :

-A partir des photos, travailler le langage corporel, la topologie

-L'album : Le Château de Radégou de la revue EPS

« La chenille » pistes mathématiques DSDEN

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article6299>

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article6448>

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article7843>