

DEFIS OLYMPIQUES



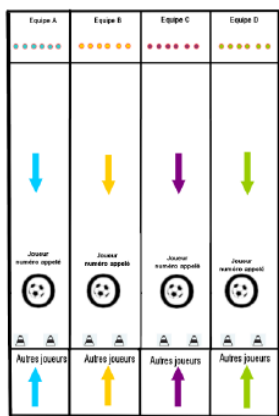
CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4 :

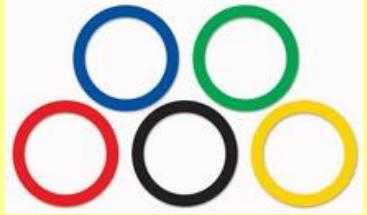


Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Niveau : CM1/CM2

Nom de l'activité physique/jeu : LE CHRONO DU BERET BALLON

But pour les équipes	Une fois le numéro du joueur appelé et les passes des partenaires effectués, revenir sur la ligne de départ le plus rapidement possible.
Dispositif Matériel Déroulement	<p>3 ou 4 équipes de 5/6 joueurs en nombre égal (chaque joueur est numéroté), 1 ballon par équipe</p> <p>Si nombre inégal, un joueur a deux numéros, (attention, lors du jeu, un joueur de l'équipe devra faire deux passes).</p> <p>Un cerceau et un plot par équipe espacé d'une distance de 1 mètre. Un ballon par équipe placé dans le cerceau. Une zone de départ pour chaque équipe, délimitée par un tracé à la craie, ou par deux plots espacés de 5 mètres.</p> <p>A l'appel de son numéro par l'enseignant, les joueurs concernés viennent se placer dans le cerceau de leur équipe et prennent le ballon. A ce moment, les autres joueurs de l'équipe courent se placer derrière le plot en file indienne. Le joueur appelé passe successivement le ballon à chacun de ses partenaires qui le lui renvoie. Dès qu'un joueur a reçu et relancé le ballon correctement, il rentre dans son camp. Si le ballon tombe, c'est le joueur appelé qui va le chercher.</p> <p>Lorsque le dernier joueur renvoie le ballon, le joueur appelé pose le ballon dans le cerceau et retourne très vite dans son camp.</p>

	<p>Présentation du schéma représentant le terrain de jeu du bérêt-ballon</p>  <p>Repérage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de la ligne de départ de tous les joueurs - de la zone pour le joueur appelé (cerceau) - de la zone pour les joueurs qui se rangent en colonne pour la passe (plots) - de la zone où circule le ballon
<p>Consignes</p>	<p>« A l'appel de votre numéro, vous devez courir vous placer dans le cerceau de votre équipe et prendre le ballon. A ce moment, les autres joueurs, vous allez très vite vous placer en file indienne derrière le plot de votre équipe. Le joueur appelé fait une passe aux joueurs de l'équipe en file indienne. Chaque joueur de la file indienne renvoie la balle au joueur appelé, et court pour retourner dans son camp. Lorsque le dernier joueur a renvoyé le ballon, le numéro appelé pose le ballon dans le cerceau et retourne très vite dans son camp. Attention, si le ballon tombe, c'est le joueur appelé qui va le chercher. »</p>
	<p style="text-align: center;">TEMPS 1 ENTRAINEMENT</p> <p>L'équipe la plus rapide gagne.</p> <p style="text-align: center;">TEMPS 2 DEFIS OLYMPIQUES</p> <p>L'enseignant chronomètre le temps mis par les 4 équipes pour faire le bérêt-ballon.</p> <p>Le chronomètre ne s'arrête que lorsque la dernière équipe a fini son aller-retour.</p>

	<p style="text-align: center;">La classe remporte 5 anneaux pour les défis</p>	<p style="text-align: center;">La classe remporte 3 anneaux pour les défis</p>	<p style="text-align: center;">La classe remporte 1 anneau pour les défis</p>
			
<p style="text-align: center;">COTATION DEFIS OLYMPIQUES</p>	<p>Toutes les équipes ont mis moins de 30 secondes</p>	<p>Toutes les équipes ont mis entre 30 et 40 secondes</p>	<p>Toutes les équipes ont mis plus de 40 secondes</p>

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

→ mathématiques : calculer les distances parcourues par les équipes

→ EMC : les valeurs de l'olympisme

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article7413>