

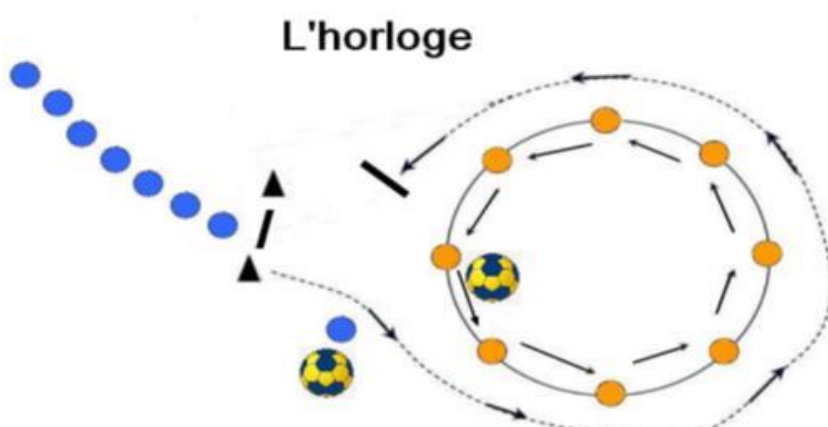
DEFIS OLYMPIQUES






CHAMPS D'APPRENTISSAGE :

Niveau : GS/CP

Nom de l'activité physique/jeu : L'HORLOGE MUETTE

But pour l'équipe	Pour l'équipe relais, faire le relais le plus rapidement possible Pour l'équipe horloge, faire le plus grand nombre de passes
Dispositif Matériel	<p>Deux jeux d'horloge doivent être organisés pour une classe.</p> <p>Pour chaque jeu : Les joueurs sont répartis en deux équipes de 5 à 6 joueurs : l'équipe à l'horloge et l'équipe en relais.</p> <p>L'équipe à l'horloge se place en cercle, (écartement d'un mètre entre chaque passeur).</p> <p>L'équipe en relais est en colonne derrière une ligne de départ.</p> <p>Au signal de départ, le joueur de l'horloge qui a la balle fait une passe au joueur à côté de lui, etc., afin que le ballon fasse le tour.</p> <p>On compte les tours effectués complets.</p> <p>Dans le même temps, le 1^{er} joueur du relais court autour de l'horloge avec le ballon, puis après en avoir effectué le tour, passe le ballon au relayeur suivant...</p> <p>Lorsque le dernier relayeur a terminé, on stoppe le jeu, et l'équipe de l'horloge annonce le nombre de tours effectués.</p> <p>Le score est mémorisé. (Exemple: «15 tours à battre»).</p> <p>Puis on inverse les rôles: L'équipe à l'horloge va au relais, l'équipe au relais va à l'horloge.</p> <p>L'équipe gagnante sera celle qui a réalisé le plus de passes à l'horloge.</p> <p>Matériel: 2 ballons, une vingtaine de plots pour matérialiser colonne et horloge.</p> 

Consignes	<p>L'équipe des passeurs : « Au signal, vous devez passer la balle à votre voisin sans la faire tomber, on compte le nombre de passes. »</p> <p>L'équipe des coureurs : « Vous vous mettez en colonne. Au signal le premier de la colonne doit courir le plus vite possible autour de l'horloge, puis revenir taper la main (coude si contexte sanitaire) du second qui à son tour courra autour de l'horloge... et ainsi de suite jusqu'au dernier coureur.</p>
Descriptif du déroulement	<p style="text-align: center;">TEMPS 1 ENTRAINEMENT</p> <p>La classe est divisée en deux groupes (« AFRIQUE » « ASIE » ou autre continent). Chaque groupe constitue deux équipes qui vont s'affronter.</p> <p>Manche 1 : Les lions face aux panthères ; les guépards face aux tigres. Manche 2 : Les lions face aux tigres ; les guépards face aux panthères.</p> <p style="text-align: center;">TEMPS 2 DEFIS OLYMPIQUES</p> <p>L'enseignant.e chronomètre les temps mis par les 4 équipes en relais. Il garde pour la cotation le meilleur temps. L'enseignant.e note le plus grand nombre de passes réalisé par l'une des 4 équipes.</p>
Critères de réussite	<p>Les passeurs : Faire tourner le ballon le plus vite possible. Les coureurs : Courir le plus vite possible.</p>

	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	<p>Une des équipes a fait plus de 100 passes</p> <p style="text-align: center;">ou</p> <p>Une des équipes a mis au relais moins d'1 minute</p>	<p>Une des équipes a fait entre 60 et 99 passes</p> <p style="text-align: center;">ou</p> <p>Une des équipes a mis au relais entre 1 minute et 1 minute 30</p>	<p>Une des équipes a fait moins de 60 passes</p> <p style="text-align: center;">ou</p> <p>Une des équipes a mis au relais entre 1 minute et 1 minute 30</p>

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

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

=>Lien vers activité langage

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article7843>=>lien vers activité arts visuels

http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/arts_visuels_5_les_anneaux.pdf