

DEFIS OLYMPIQUES






OBJECTIF/CHAMPS D'APPRENTISSAGE 2:

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Niveau : PS/MS

Nom de l'activité physique/jeu : « LOUP, où es-tu ? Attention, j'arrive ! »

<p>But pour l'élève/l'équipe</p>	<p>Repérer un lieu grâce à un indice visuel Décrire le lieu Trouver les loups cachés dans la cour de l'école en s'aidant d'une photo Rappporter les 3 vignettes de loups correspondantes pour les PS Rappporter les 5 vignettes de loups correspondantes pour les MS</p>
<p>Dispositif Matériel</p>	<p>Les photos des loups dans les différents lieux de la cour Une enveloppe par lieu avec autant de vignettes/personnage que d'équipes passant par ce lieu Une bande tableau de validation Stick de colle (de préférence)</p>
<p>Consignes</p>	<p>Espace de jeu : 9 lieux différents facilement reconnaissables dans la cour de l'école Sur chaque lieu : la vignette agrandie d'un loup et une enveloppe contenant des vignettes plus petites de ce loup que les élèves prendront pour valider leur passage Modalité de travail : des équipes de 4/5 élèves L'Atsem peut être présente en support de l'enseignant.e si certaines parties de la cour sont peu visibles</p>
<p>Descriptif du déroulement</p>	<p>Organisation :</p> <p><u>1/ En amont de la chasse aux loups</u>, photographier les divers lieux de l'école avec la présence du loup (grande photo) <u>2/ le jour du défi</u> : disposer ces vignettes « loups » à l'endroit précis où a été prise la photo avec une enveloppe contenant une petite vignette « loup » pour la validation</p> <p>Déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant montre une première photo. Les élèves définissent le lieu après observation et partent avec la photo à la recherche du premier loup caché. 2. Une fois sur place, les élèves prennent une vignette de l'enveloppe, la colle sur la bande validation et reviennent au point de départ 3. ... idem pour les autres photos

	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 10 minutes	Toutes les équipes ont mis entre 10 et 12 minutes	Toutes les équipes ont mis plus de 12 minutes
	Pénalité d' 1 minute à chaque fois qu'il y a non concordance du loup de la photo et de la vignette rapportée		

Bandeau/Tableau pour validation

les loups cachés dans la cour	<u>photo 1</u> photo permettant d'identifier le lieu facilement	<u>photo 2</u> photo permettant d'identifier le lieu facilement	<u>photo 3</u> photo permettant d'identifier le lieu facilement
	<u>photo 2 prise de plus près</u> (loup bien identifiable)	<u>photo 2 prise de plus près</u> (loup bien identifiable)	<u>photo 2 prise de plus près</u> (loup bien identifiable)
les vignettes des loups trouvés dans chacun des lieux	<u>vignette 1</u>	<u>vignette 2</u>	<u>vignette3</u>

Les personnages loups

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

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques

usep46.org/spip/IMG/pdf/orientation-cycle1_1_.pdf · Fichier PDF

webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EPS64/pedagogie/proposition... · Fichier PDF

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

Découvrir les différents loups des contes pour mettre en relation avec le jeu d'orientation

Développer le lexique descriptif

Développer le vocabulaire spatial

Codage/décodage d'un trajet

Se repérer dans l'espace familier de la classe, de l'école, lecture d'images/photos

Etablir un lien entre la photo et le lieu/endroit réel