

Chers athlètes,

Toujours en forme ??? Les défis à l'occasion des JOP se poursuivent...

Voici le troisième : artistique et sportif mais surtout coopératif ...

Défi olympique n°3
OBJECTIF de la MISSION : Après le drapeau, la devise....

DEVISE DES JEUX OLYMPIQUES :

Plus vite, plus haut, plus fort – ENSEMBLE !
« *Citius, Altius, Fortius – Communiter* »

Vous trouverez ci-dessous :

→ 4 défis sportifs : *plus vite – plus haut – plus fort*

→ *Un défi artistique*

→ Pour recevoir le badge, rien de plus simple : je fais le défi avec ma classe et j'informe mon CPC via ce lien : <https://framaforms.org/defi-jop-ndeg3-1698735395>

Au début du mois de décembre je pourrais recevoir mon badge à coller sur mon collecteur.

DEFI SPORTIF :

La classe est partagée en 4 et les élèves tournent sur les ateliers (4X10/12 min) sur plusieurs séances et 1 séance de mise en commun pour l'atelier 4

PLUS VITE

Atelier 1 :

CYCLE 1

Agir **le plus vite possible**

MATERIEL : 4 objets de tailles différentes : 1 balle -1 cerceau – tapis – 1 ballon

Relais d'objets :

Les joueurs se tiennent au départ du parcours, assis les uns derrière les autres. Le dernier joueur de la file possède un objet, il passe l'objet à celui qui est devant lui, puis se lève pour aller s'asseoir devant la file. L'objet progresse de main en main pour rejoindre l'arrivée le plus vite possible sans toucher le sol.

Défi gagné : l'objet (les 4 objets) est déposé par le dernier joueur sans tomber.

Variante : taille des objets : balle, tapis, cerceau –



CYCLES 2 et 3

Courir **le plus vite possible**

MATERIEL : 6 balles – 6 coupelles – 2 cerceaux – 1 chronomètre

Balles voyageuses :

L'équipe se tient au départ du parcours. Le 1er joueur court déposer une balle sur la 1ère coupelle. Le 2ème joueur s'empare de la balle et la dépose sur la 2ème coupelle... Le 3ème joueur récupère la balle et la pose sur la 3ème coupelle... Lorsque la 1ère balle est déposée sur la dernière coupelle, le joueur suivant dépose la 2ème balle sur la 1ère coupelle et la progression reprend.

Défi gagné : Toutes les balles sont déposées sur une coupelle avant la fin du temps imparti – (on améliore son temps au fil des essais/stratégies d'organisation)



Atelier 2

CYCLE 1 – CP CE1 –

Se déplacer **le plus vite possible**

MATERIEL : x

L'unijambiste : se placer l'un derrière l'autre, une main sur l'épaule de celui qui est devant soi et l'autre main porte la cheville de ce dernier. Avancer à l'autre bout de la salle sans se lâcher (à adapter au niveau).

Défi gagné : parcours réalisé sans chute, sans se lâcher.

A PARTIR DU CE2 –

Se déplacer **le plus vite possible**

MATERIEL : 1 banc

Le mille-pattes : les participants s'assoient l'un derrière l'autre sur un banc, les jambes de part et d'autre. Avancer en portant le banc à l'autre bout de la salle sans le poser.

Défi gagné : parcours réalisé sans poser le banc

Variante : marche arrière

PLUS HAUT

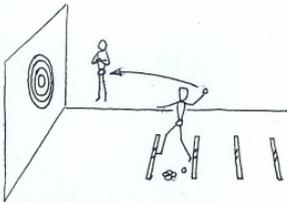
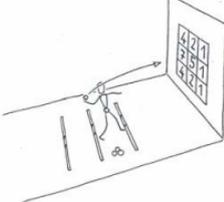
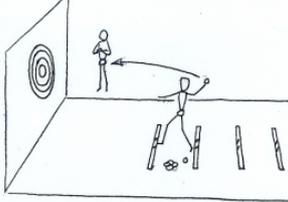
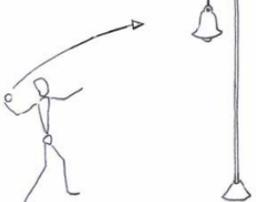
AU CHOIX SUIVANT LE NIVEAU

MATERIEL : mur – objets à lancer – craie pour cible – objet suspendu à atteindre

Atelier 3 :

Lancer **le plus haut** pour atteindre la cible

Défi gagné : quand tous les joueurs du groupe ont réussi le tir (nombre d'essais variable)

	Guillaume Tell	Guillaume Tell au carré	Plus fort que Guillaume	Taper la cloche
situation				
dispositif	<ul style="list-style-type: none"> 1 mur, une latte, des balles, une cible dessinée au mur En petits groupes Un lanceur, un ramasseur, un observateur 	<ul style="list-style-type: none"> 1 mur, une latte, des balles, une cible dessinée au mur. En petits groupes Un lanceur, un ramasseur, un observateur 	<ul style="list-style-type: none"> 1 mur, une latte, des balles, une cible dessinée au mur. En petits groupes Un lanceur, un ramasseur, un observateur 	<ul style="list-style-type: none"> Une clochette, des balles, plusieurs cerceaux En grand groupe Un lanceur, un ramasseur de balle
consignes	A partir de la marque au sol, lancer la balle dans la cible pour atteindre le centre de celle-ci le plus souvent possible.	A partir de la marque au sol, lancer une balle dans la cible. Marquer le plus de points possible en 5 tentatives.	A partir de la marque au sol, lancer une balle dans la cible pour atteindre le centre de celle-ci. A chaque réussite, reculer d'une latte.	A partir du cerceau, lancer une balle et atteindre la clochette.

PLUS FORT

TOUS NIVEAUX CONFONDUS – MATERIEL : x

Atelier 4 :

La coupe du monde de rugby s'est terminée... cet atelier 4 vise à créer son haka en intégrant la devise des JO.

Plus vite, plus haut, plus fort, ensemble !

Défi gagné : Crie ton haka **le plus fort** possible

Nécessité de présenter le haka avant la séance.

Le haka est une danse chantée exécutée par les équipes de rugby féminine et masculine néo-zélandaises avant chaque match international.

Haka des néozélandaises : <https://www.youtube.com/watch?v=o8l8MvPDrTI>

Haka des néozélandais : <https://www.youtube.com/watch?v=yU78ghPDRIw>

Mise en commun :

Chaque groupe propose son haka et un haka est réalisé par la classe entière, il peut être filmé et transmis (avec autorisation parentale)...

DEFI ARTISTIQUE :

Réaliser par classe ou par école (il y a 32 lettres en tout), la devise des JO
Plus vite, plus haut, plus fort – ENSEMBLE !

à plusieurs, à afficher à l'école ou encore à prendre en photo...

UN impératif, le code couleur :

seules les 5 **couleurs des anneaux** sont autorisées.

A vous ciseaux, feutres, pinceaux et autres ustensiles : faites parler votre créativité et celles de vos élèves !!!

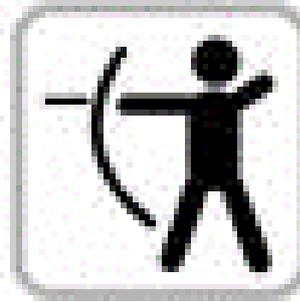
En PJ au mail vous trouverez des modèles de lettres à décorer si besoin...

N'hésitez pas à me faire un retour de vos créations 😊

estelle.frossard@ac-grenoble.fr

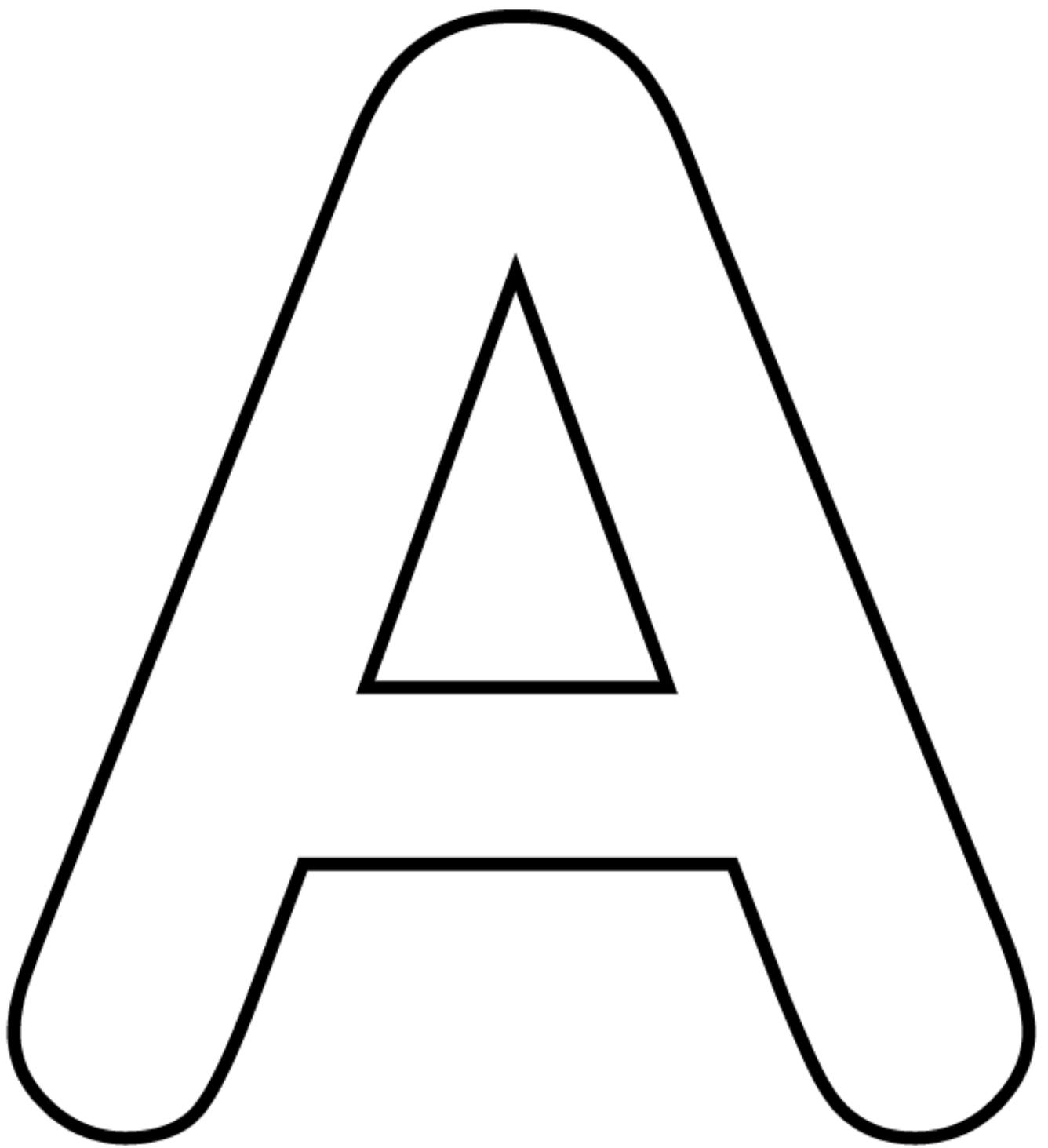




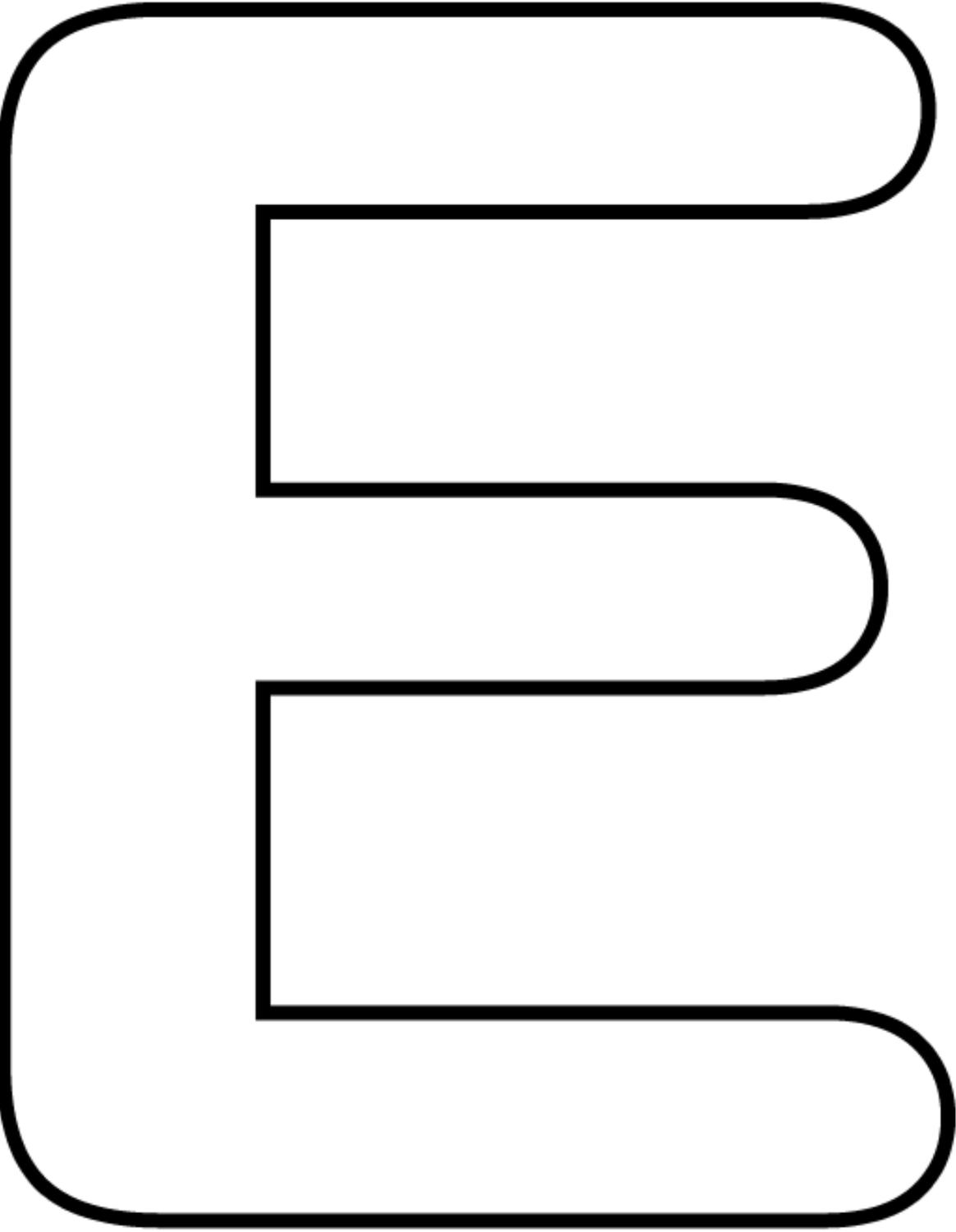


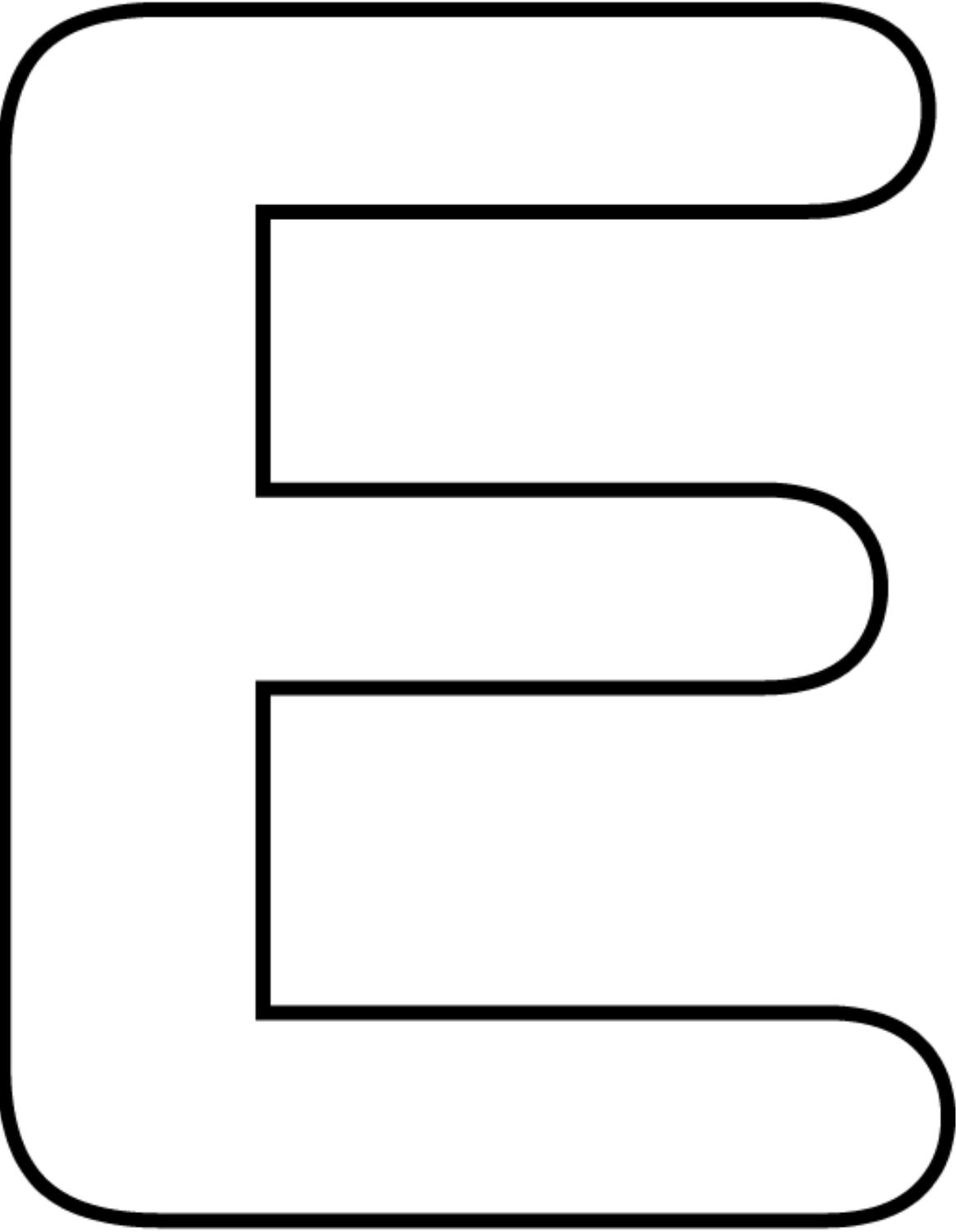


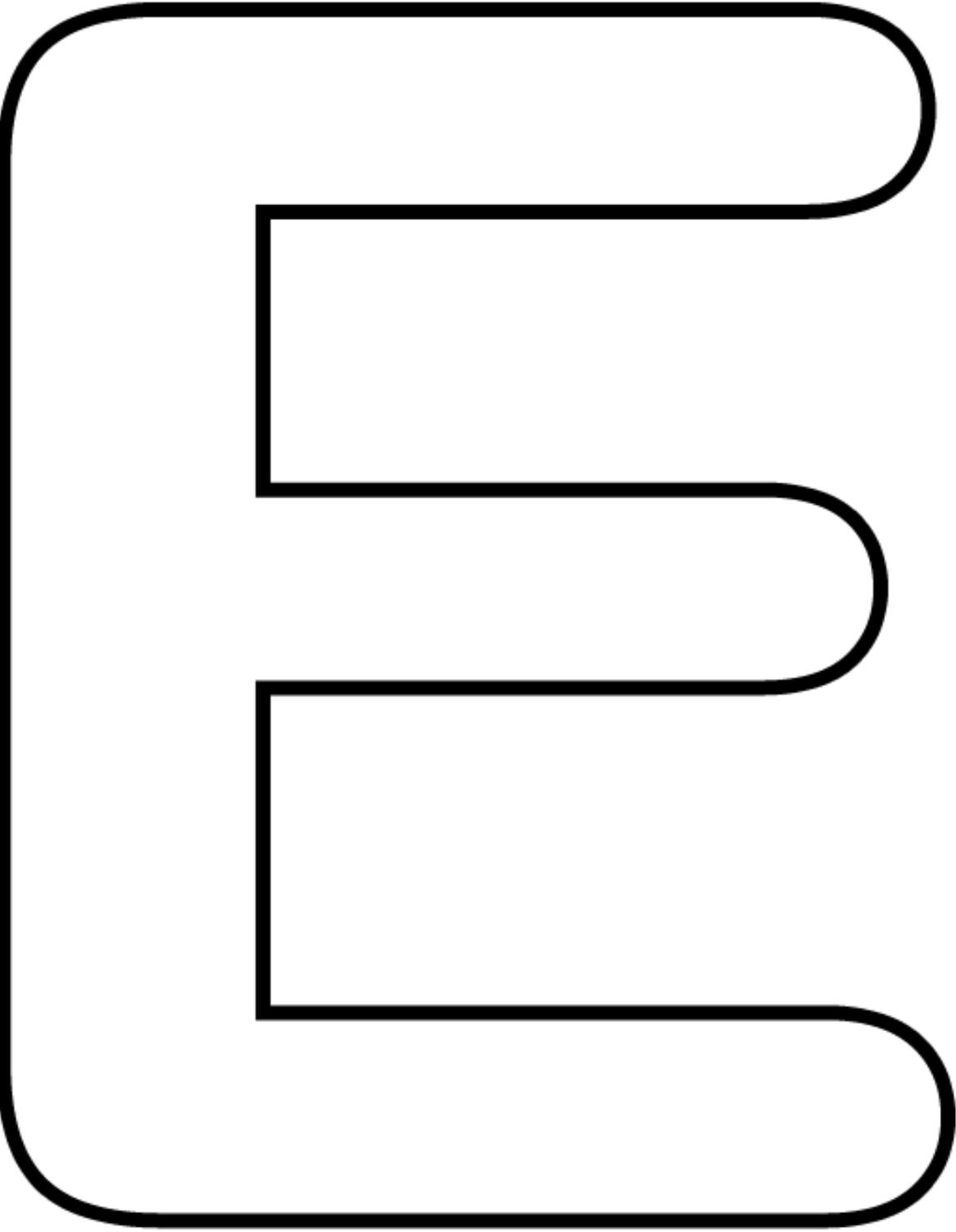


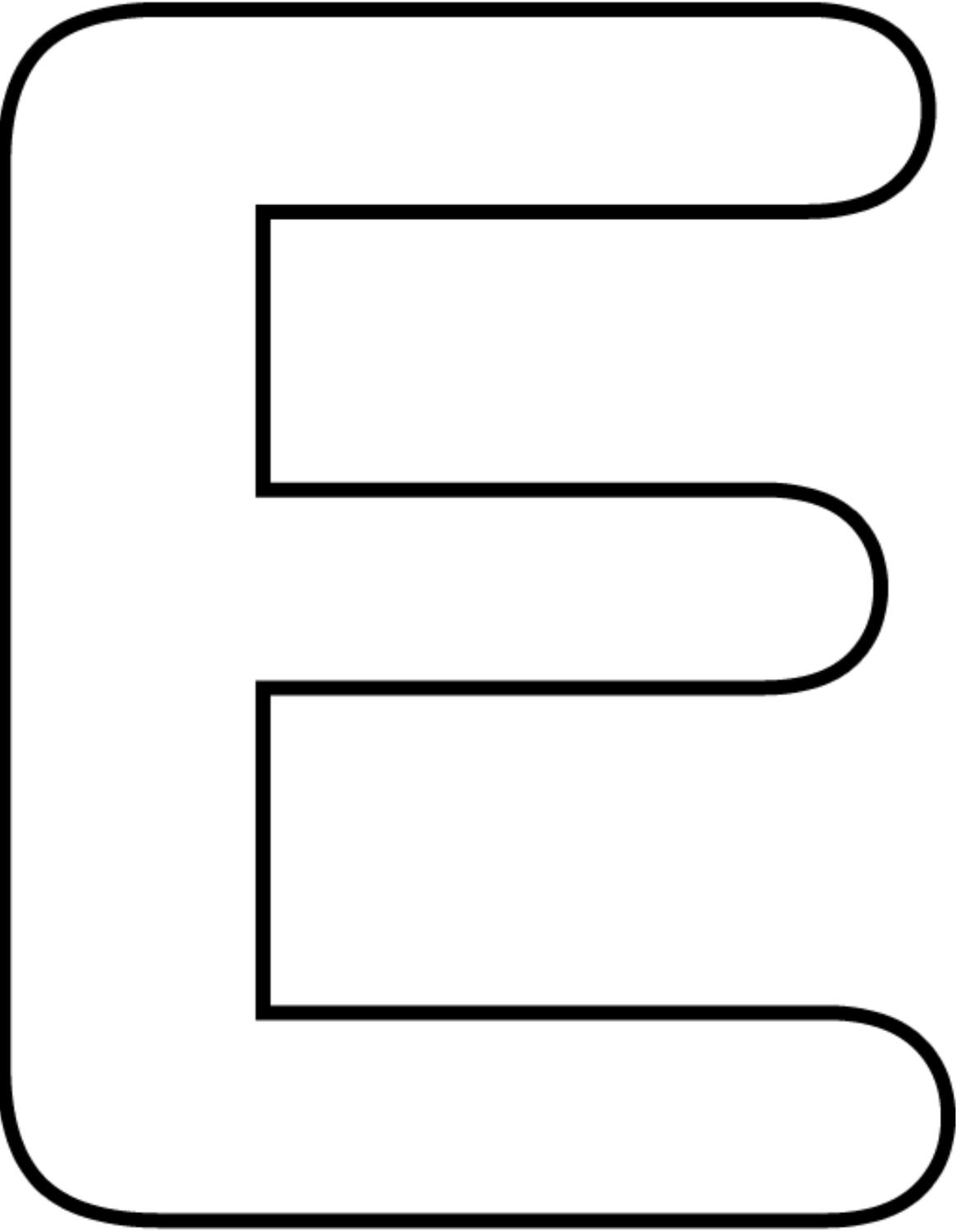


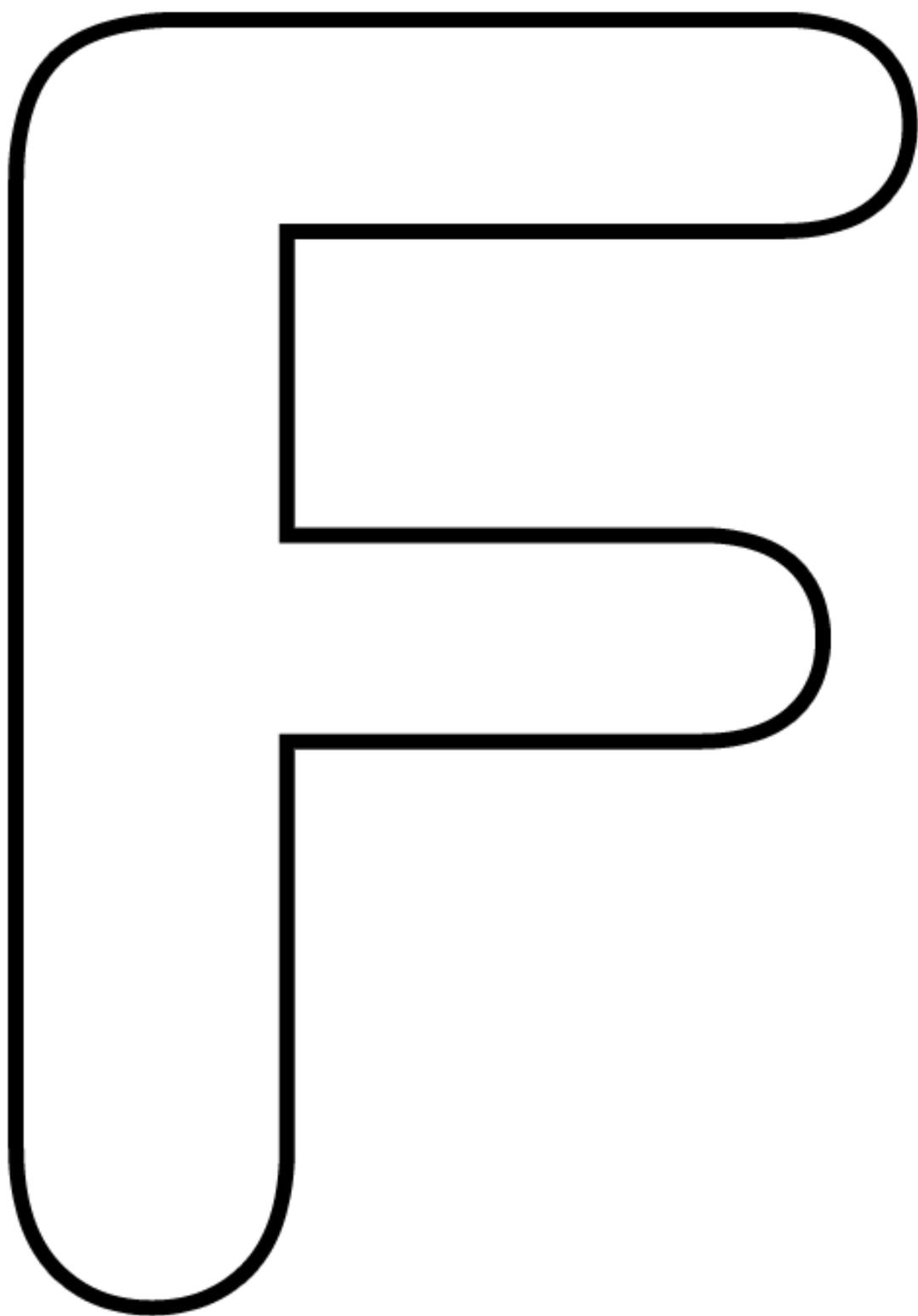
B

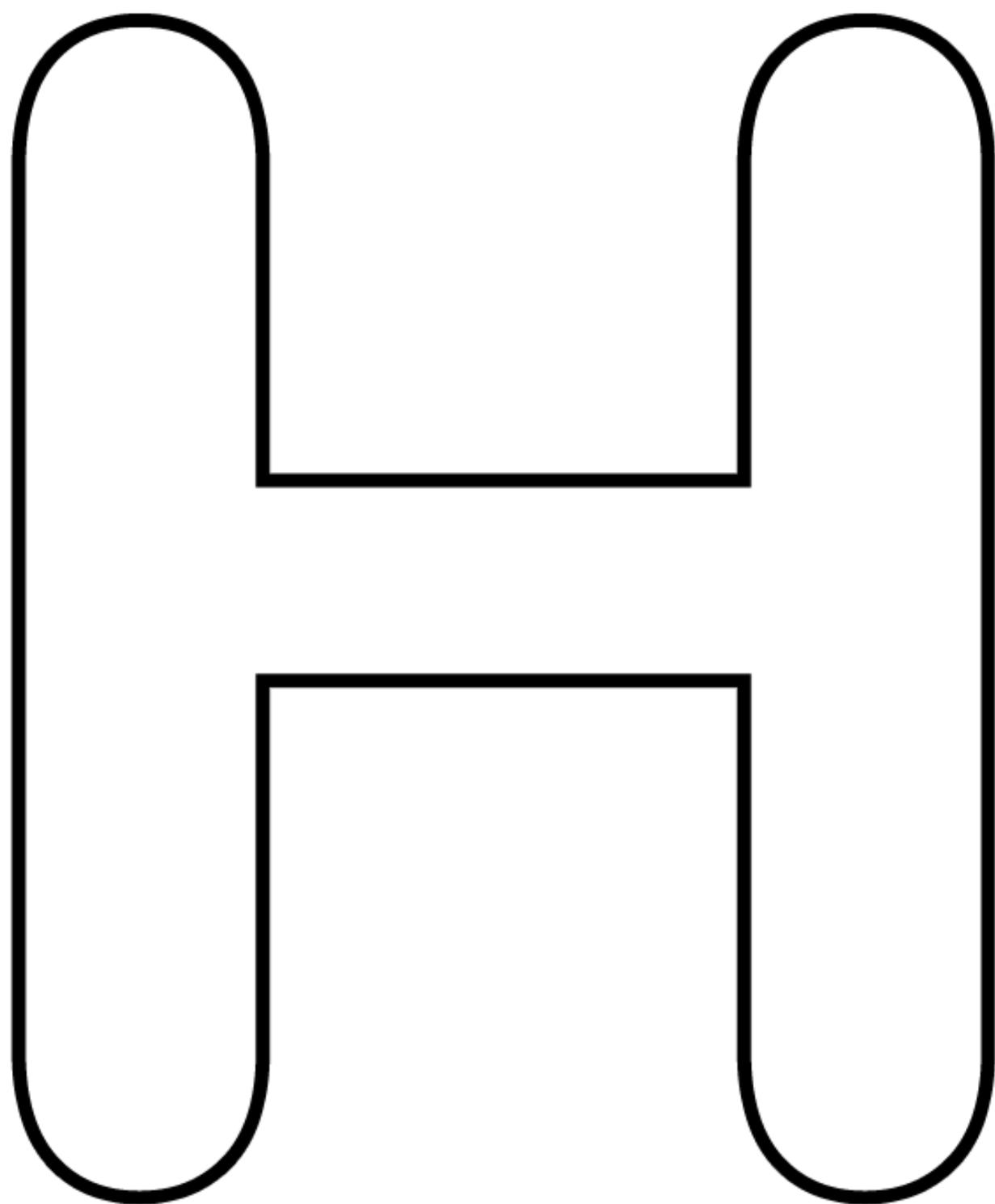


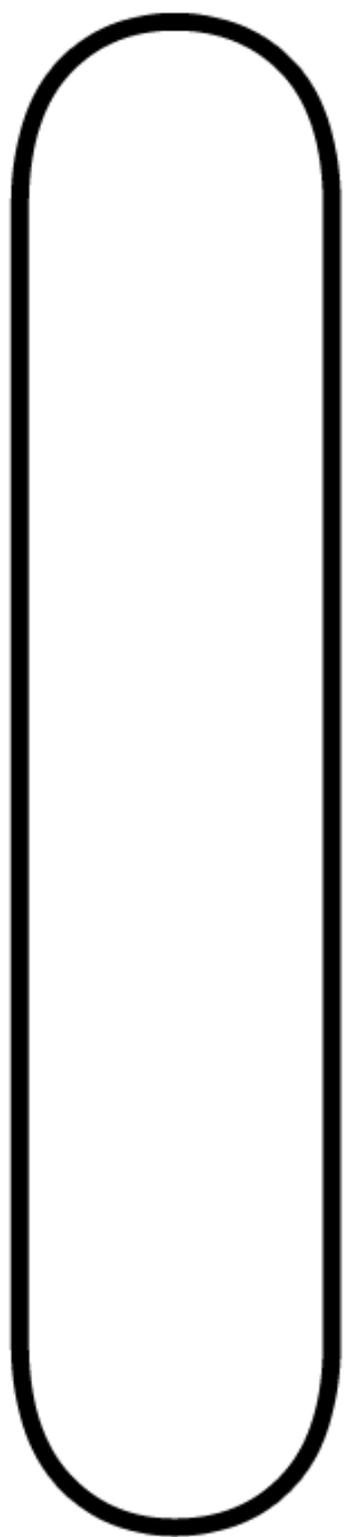


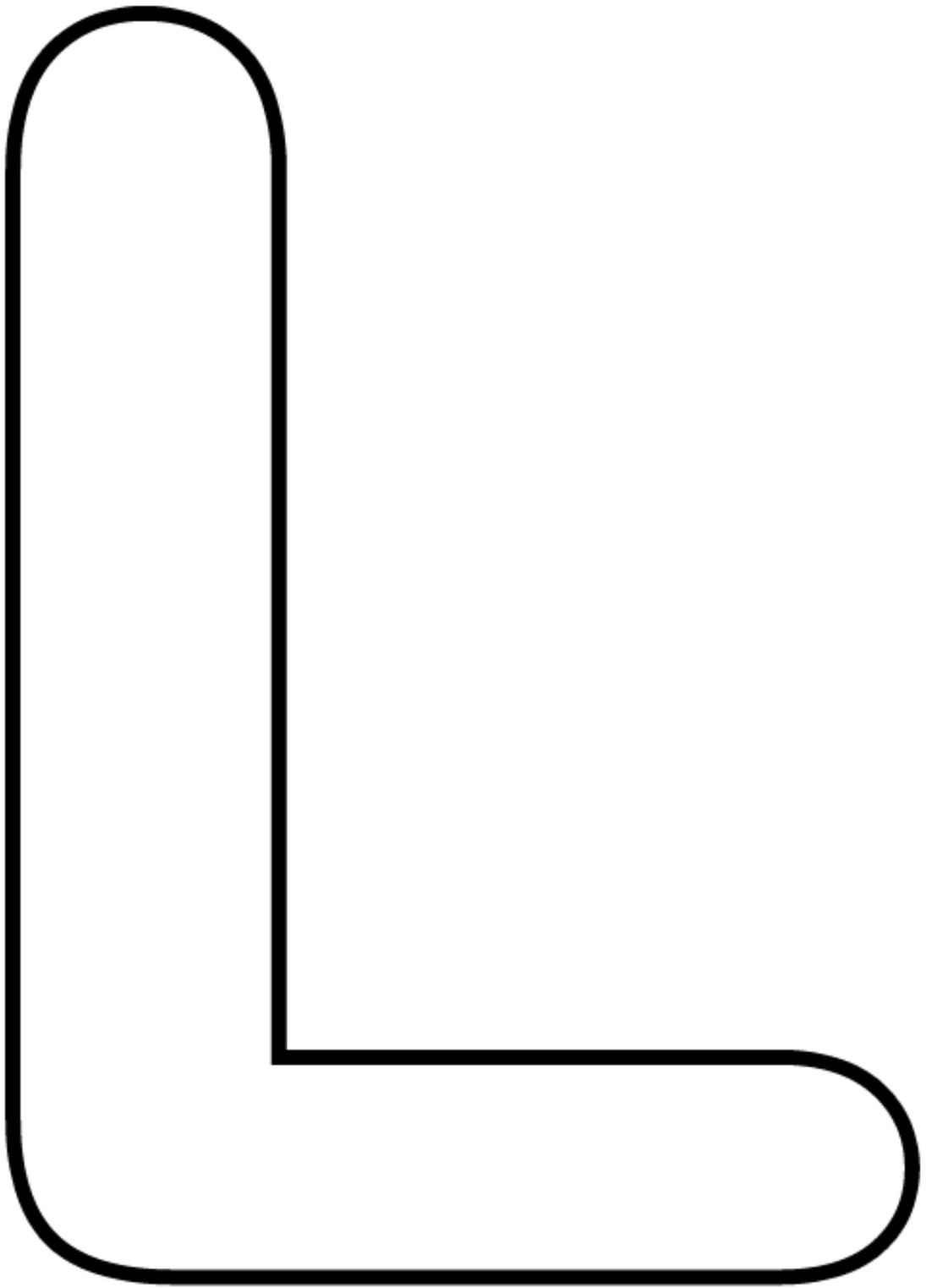


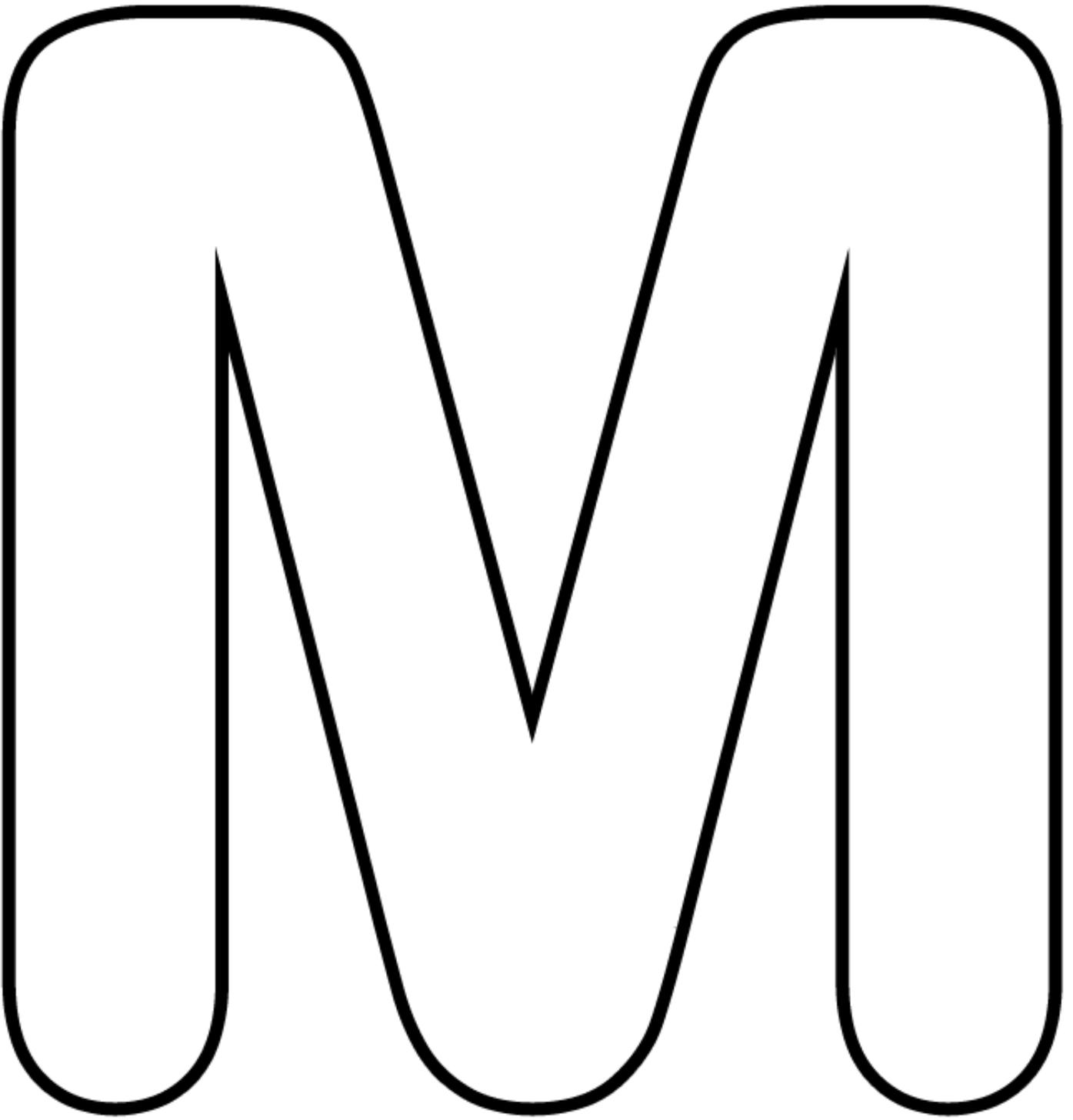


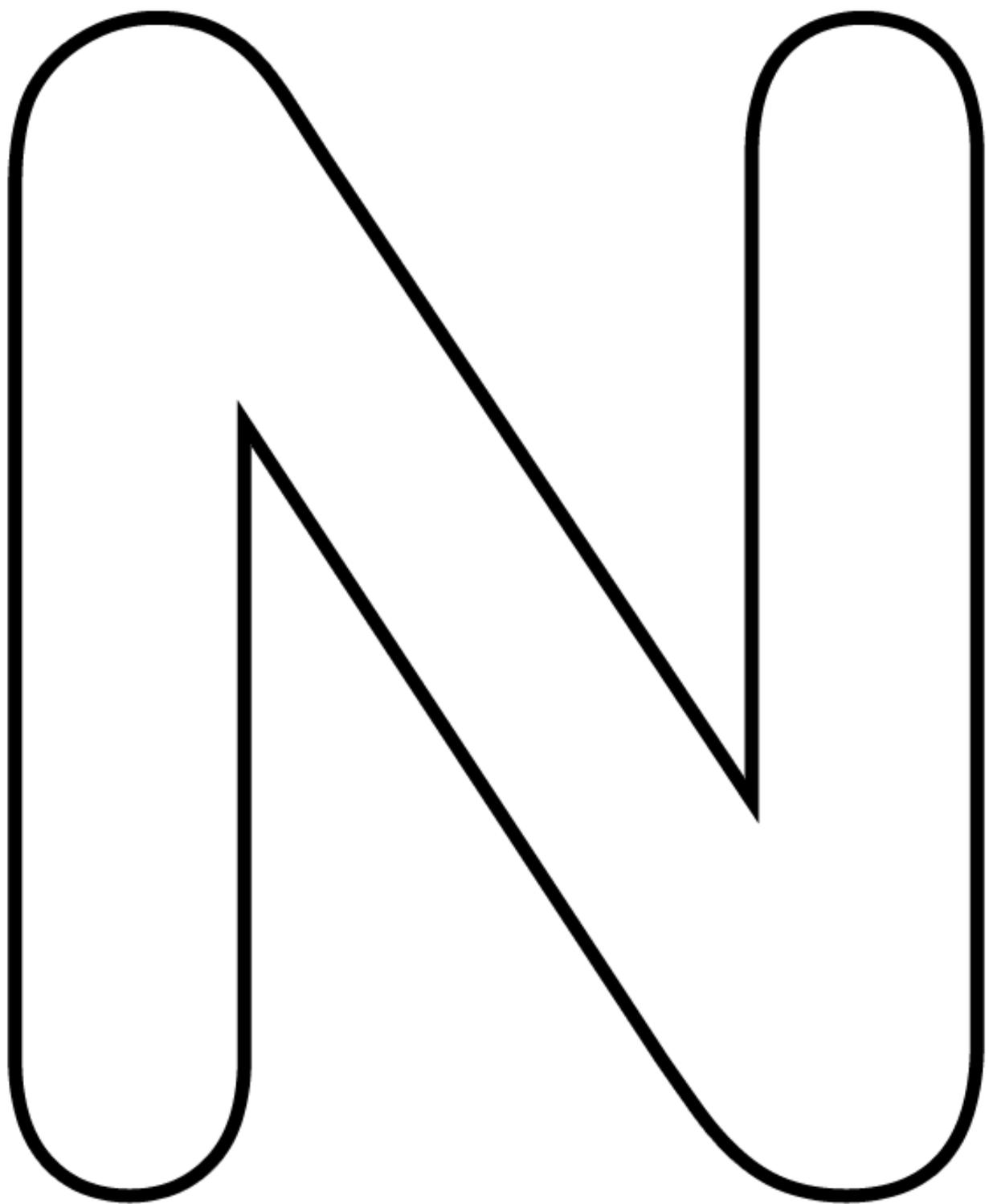


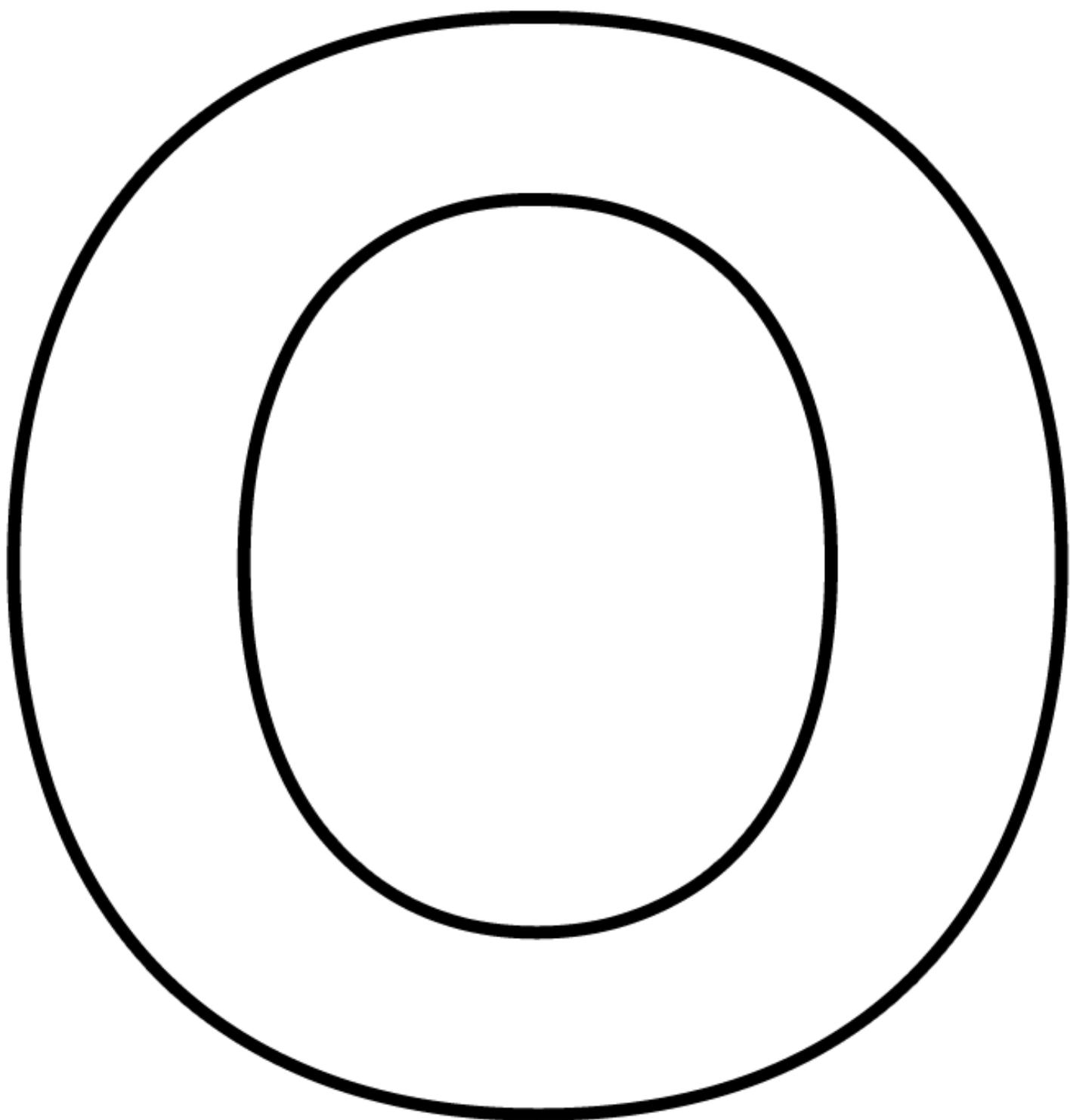


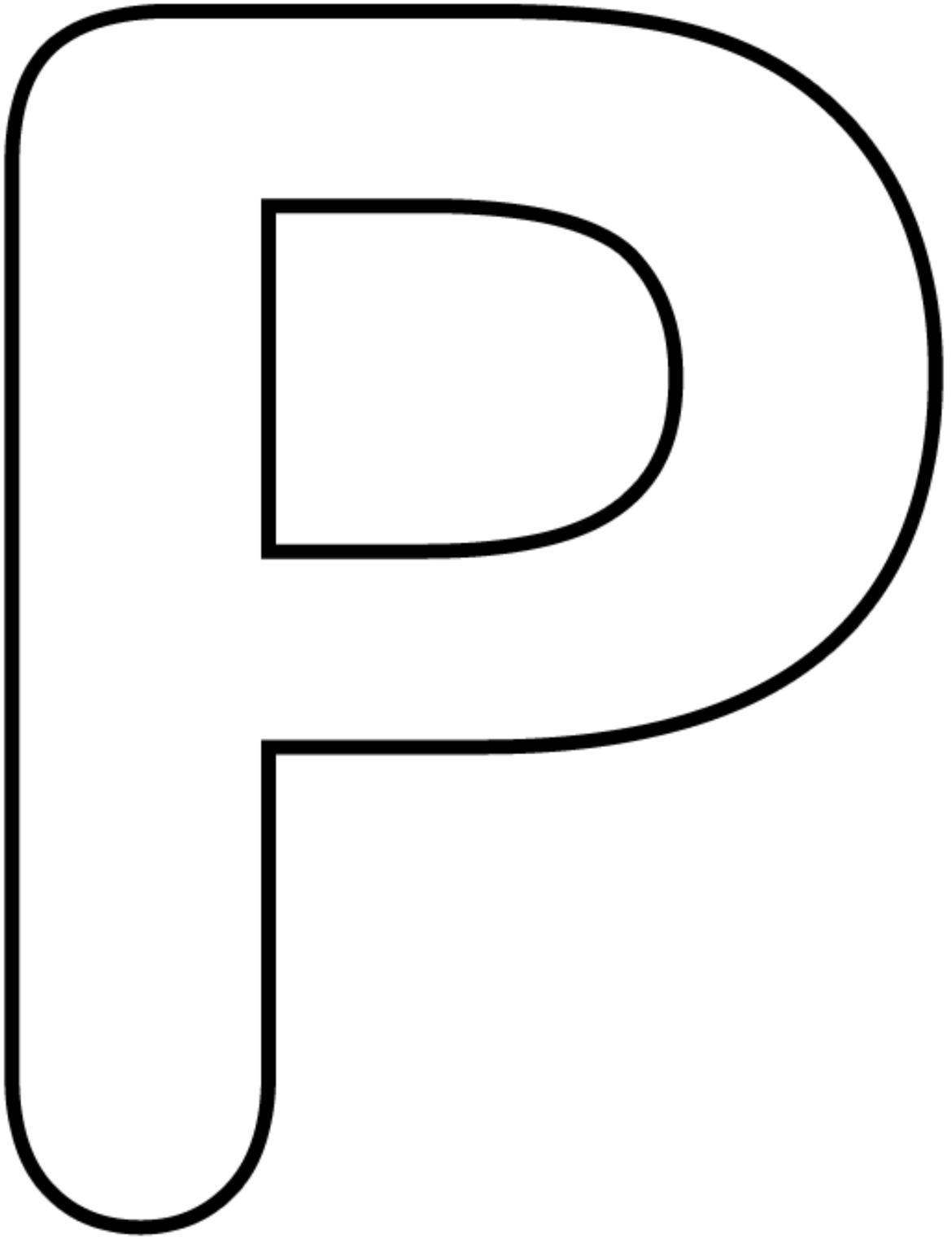




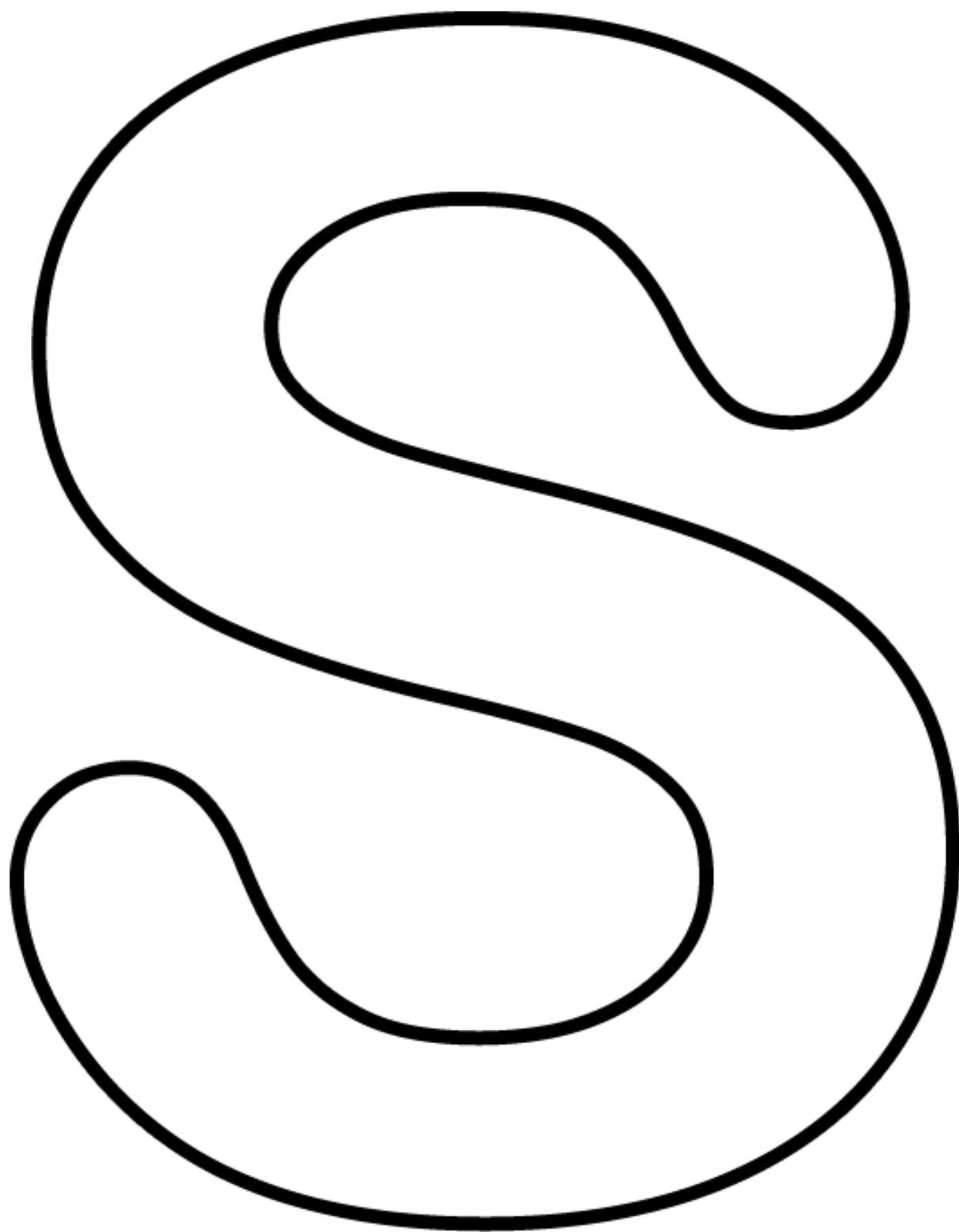


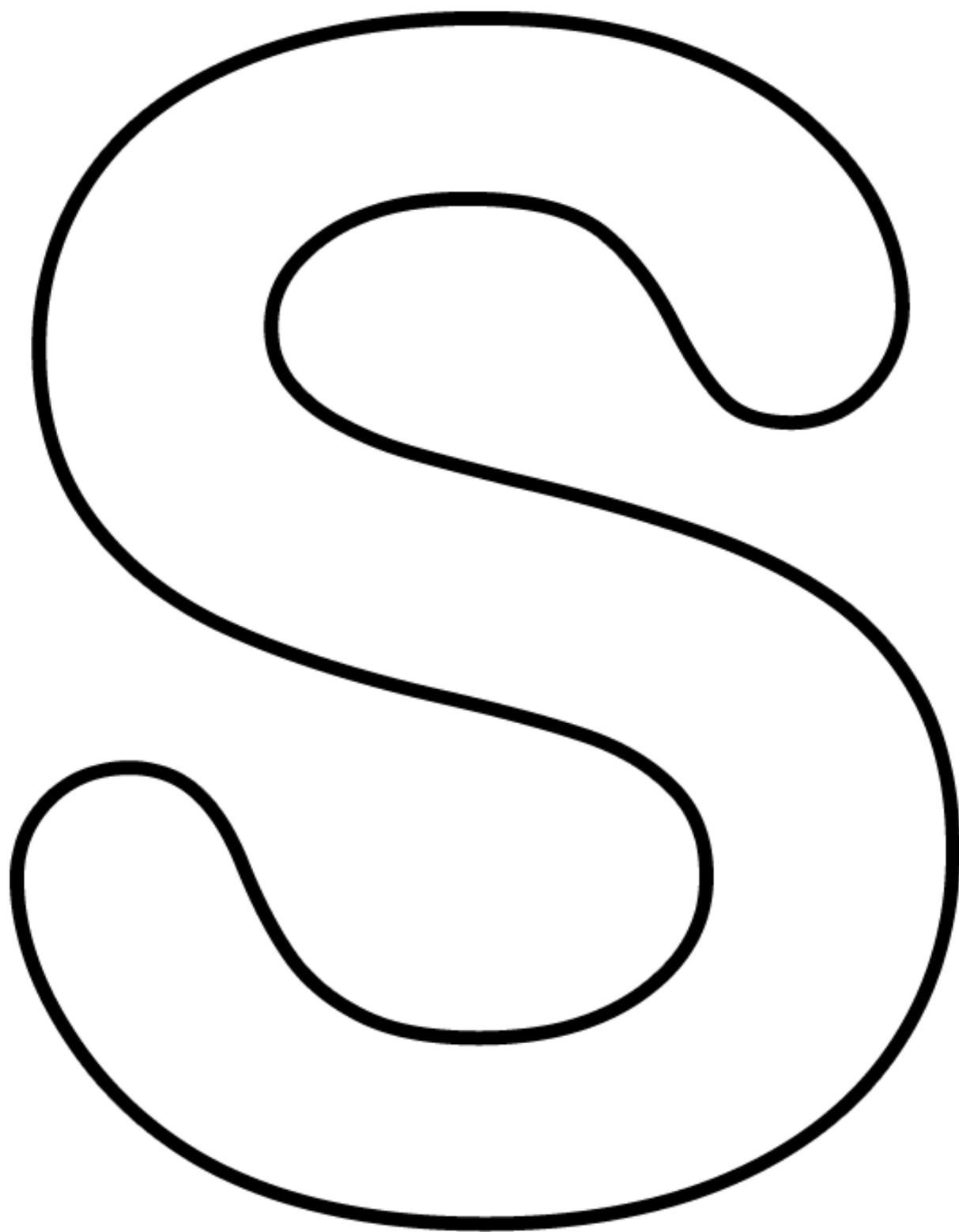


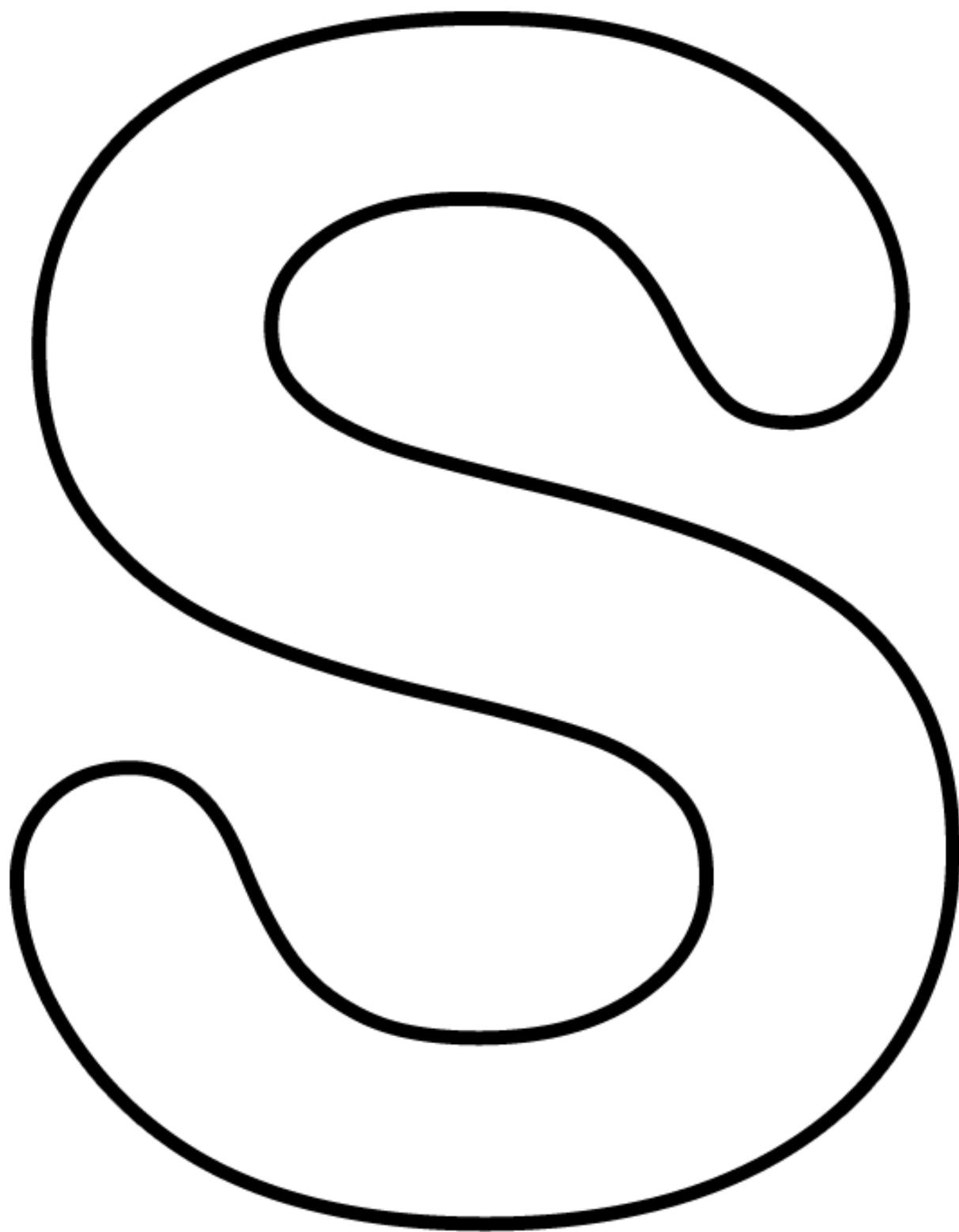


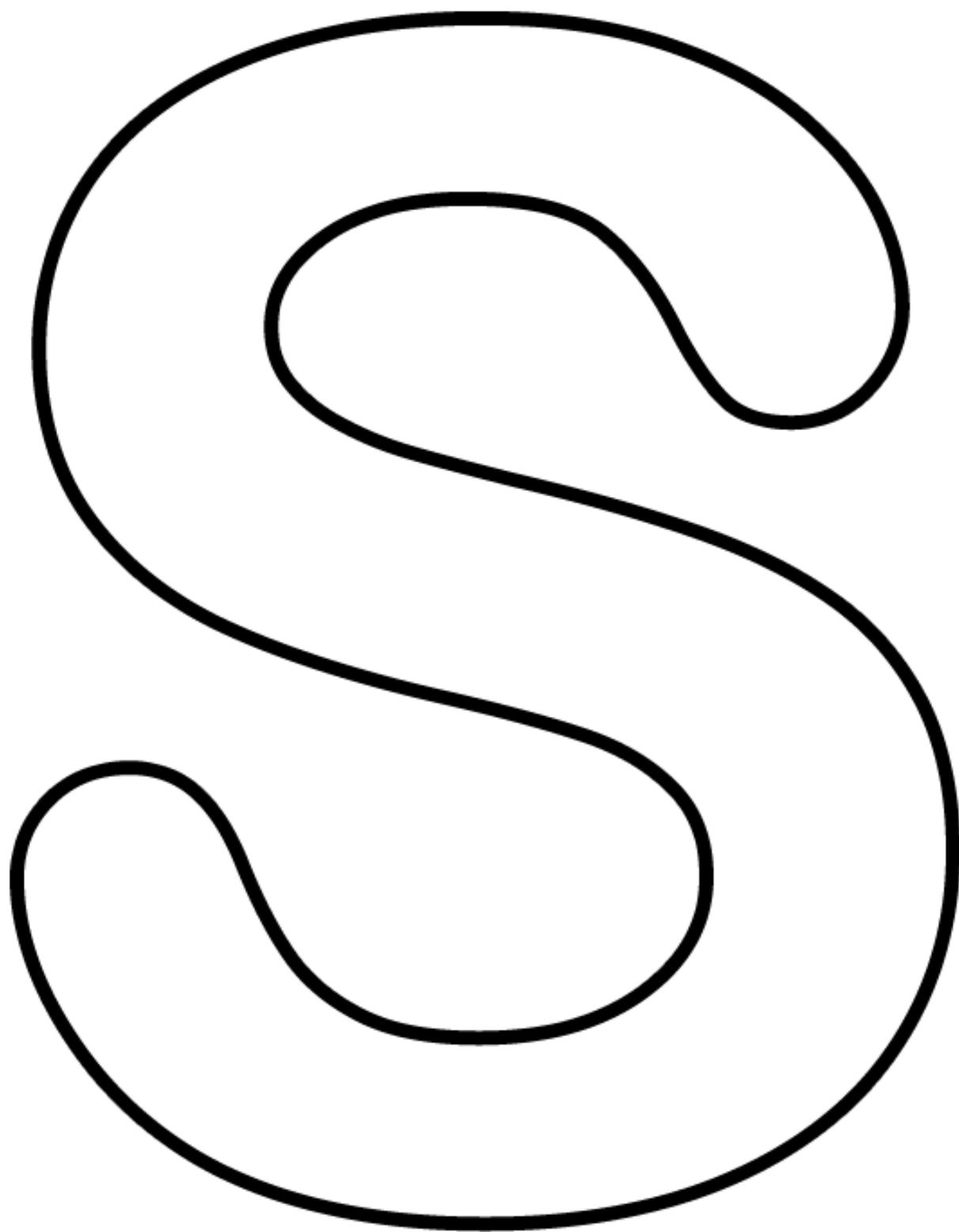


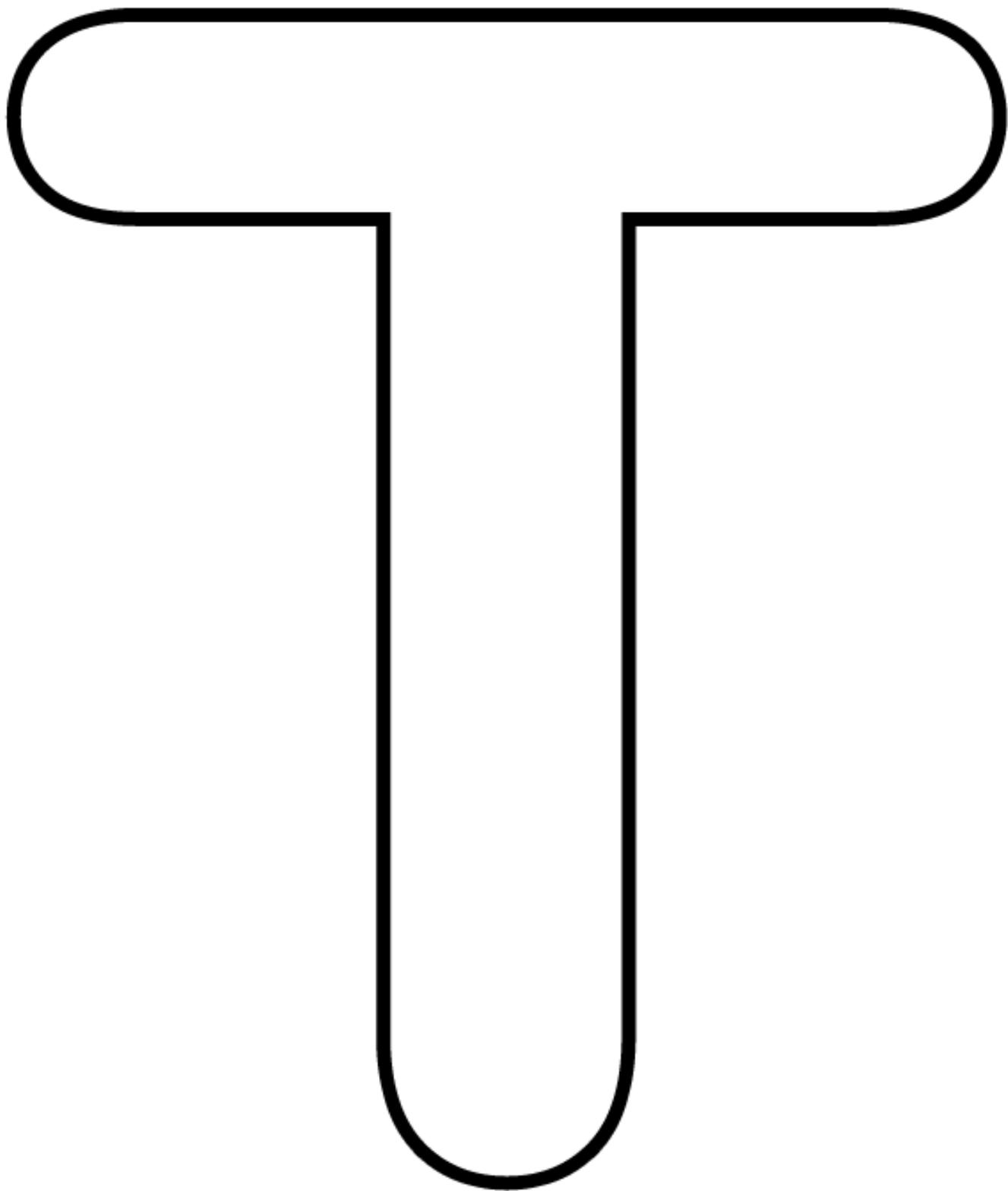
R

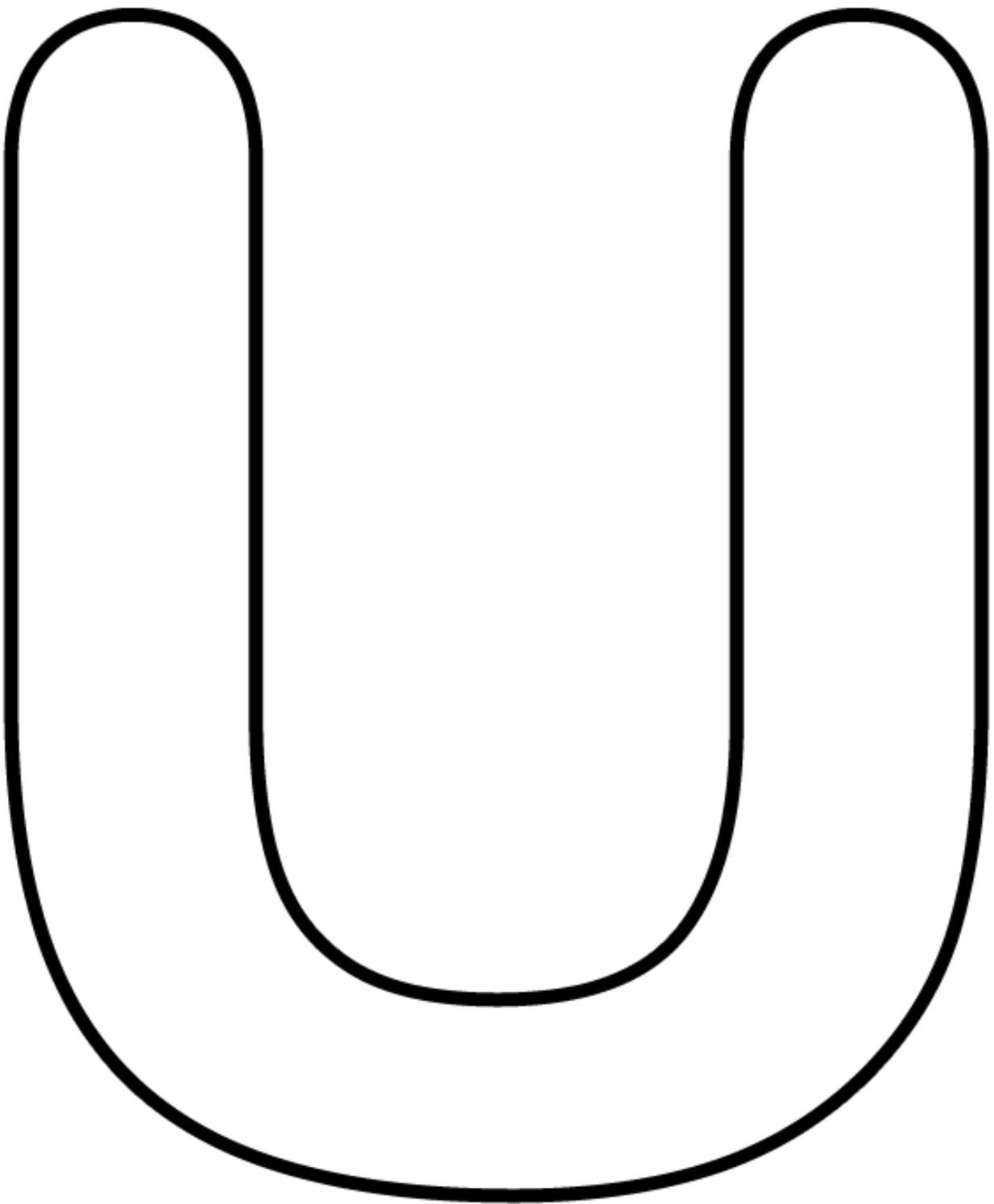


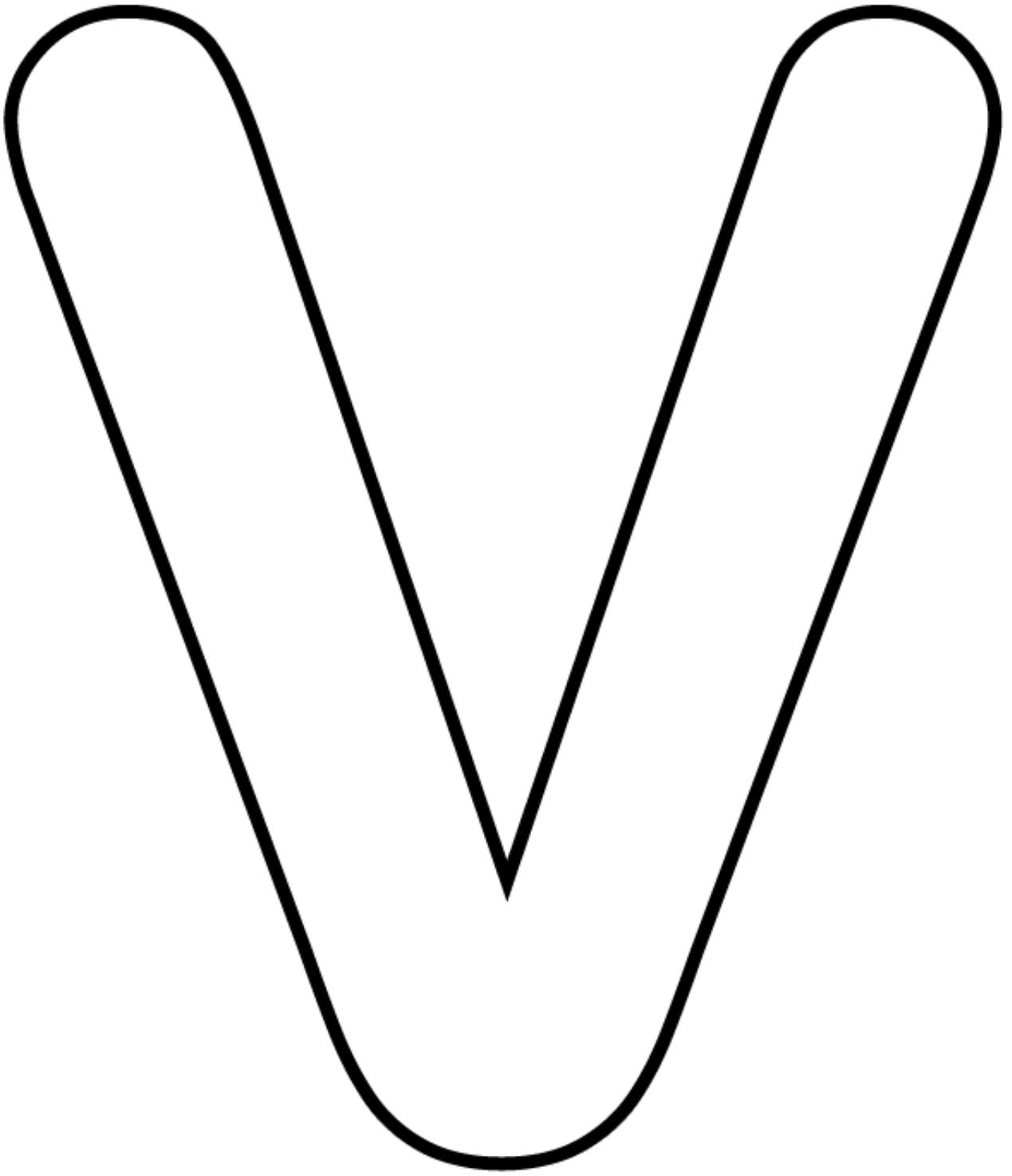


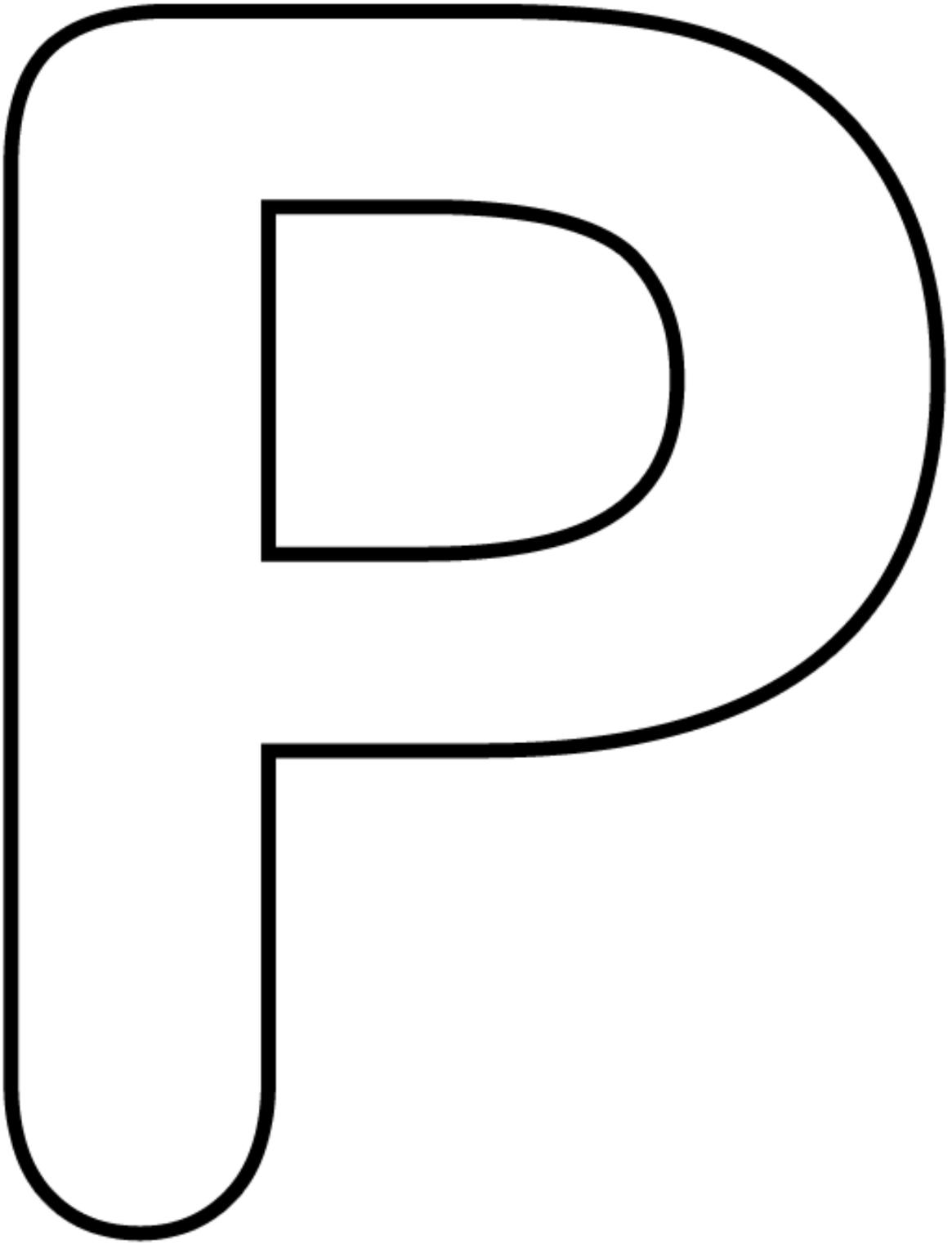


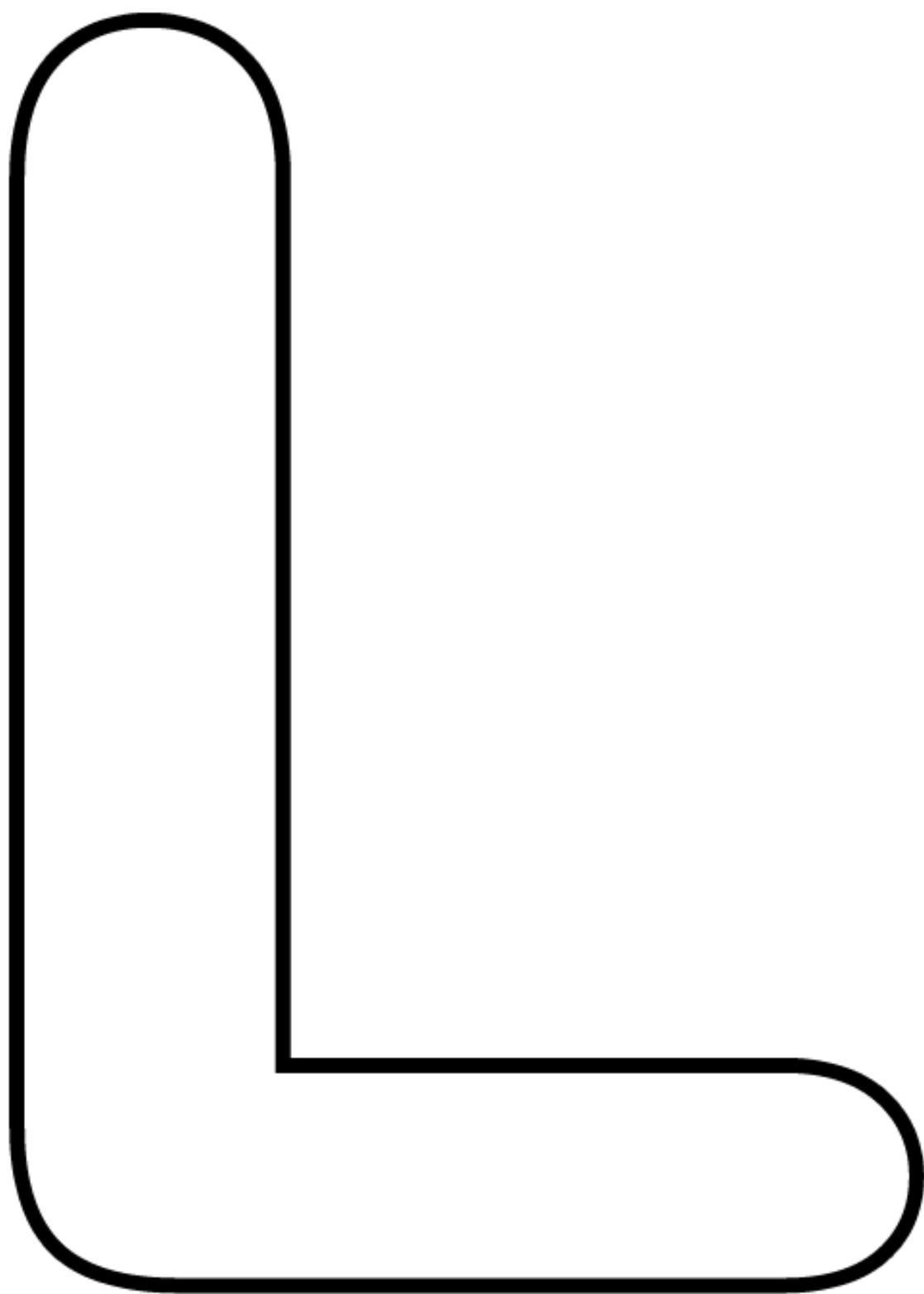


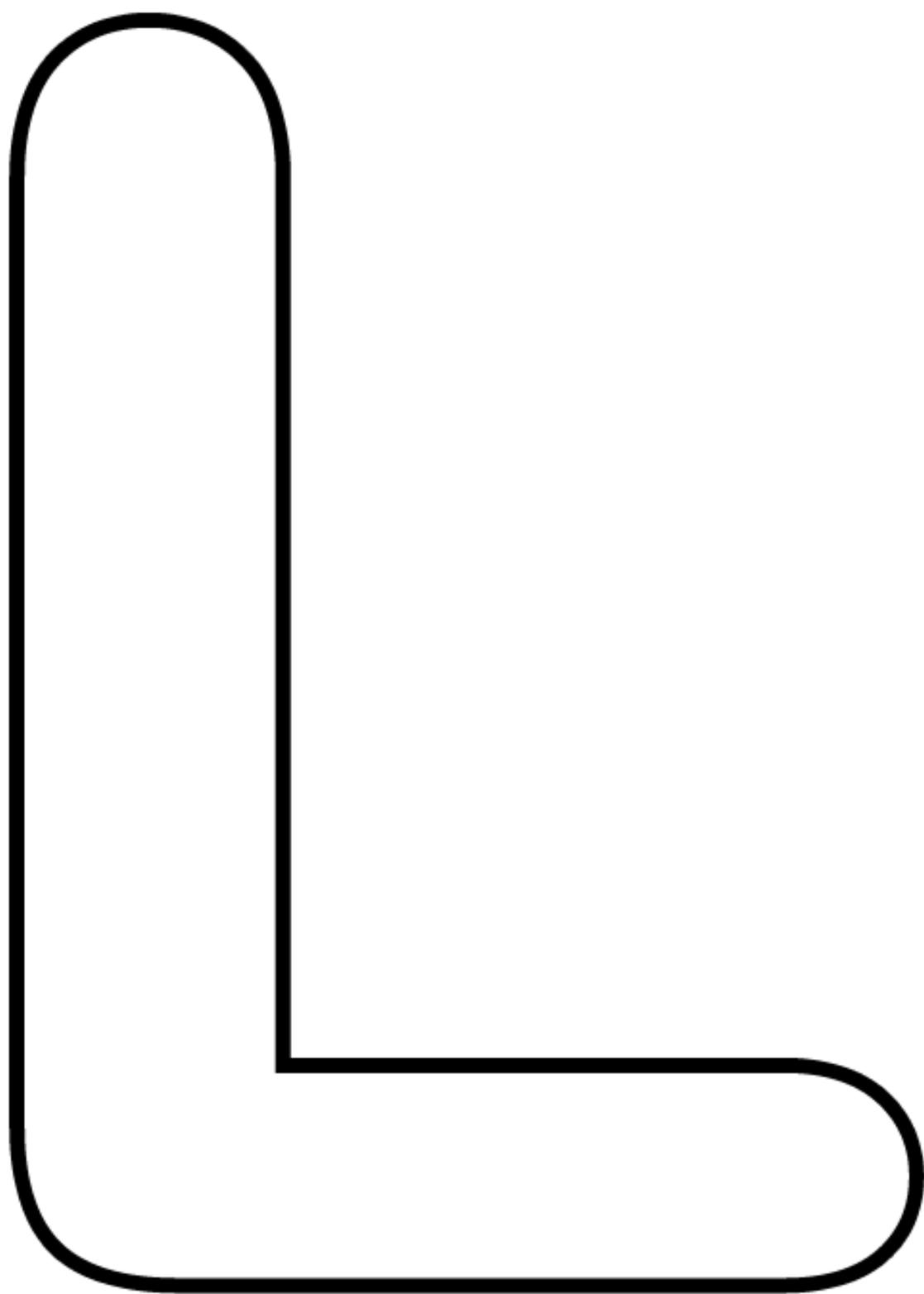


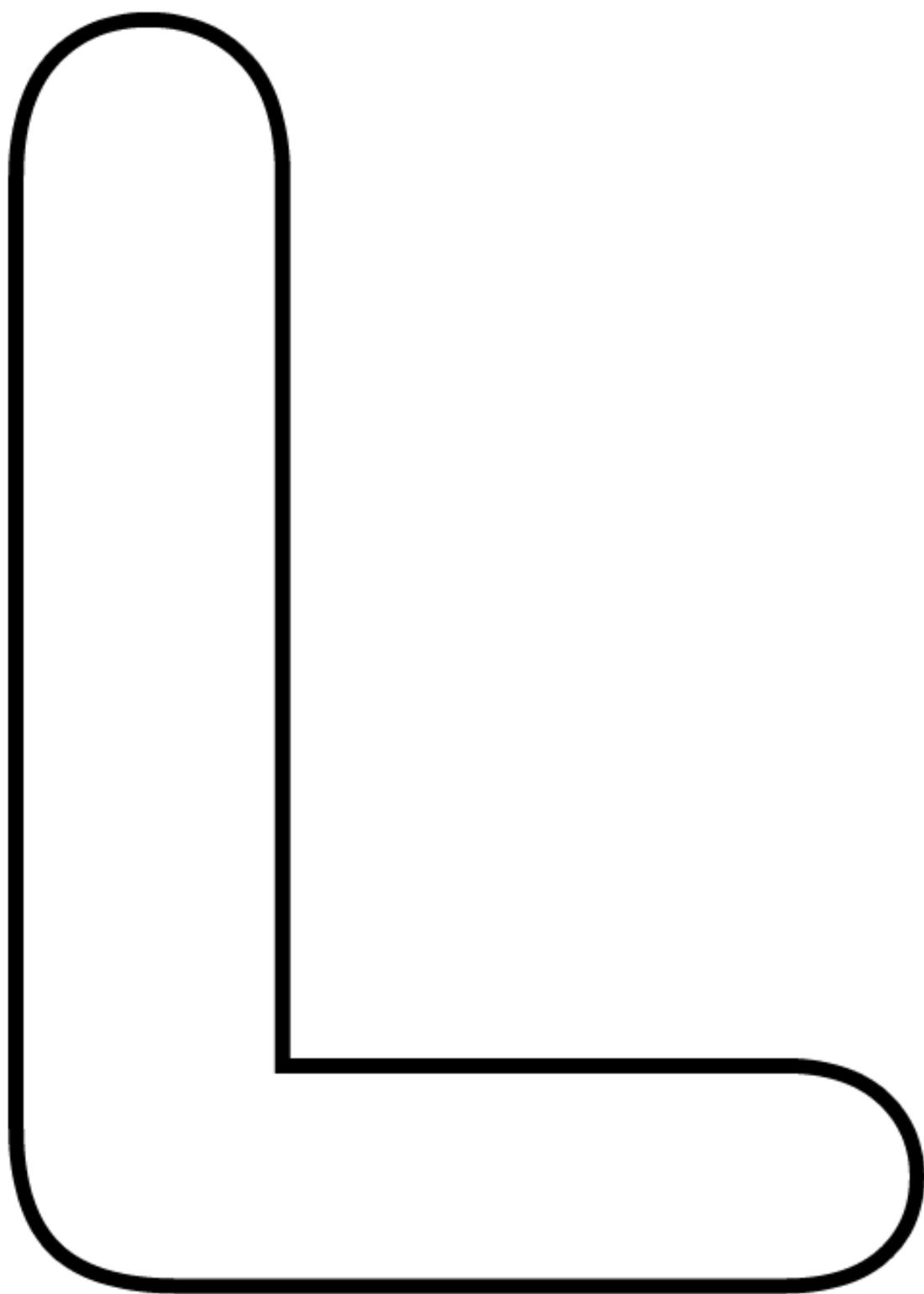


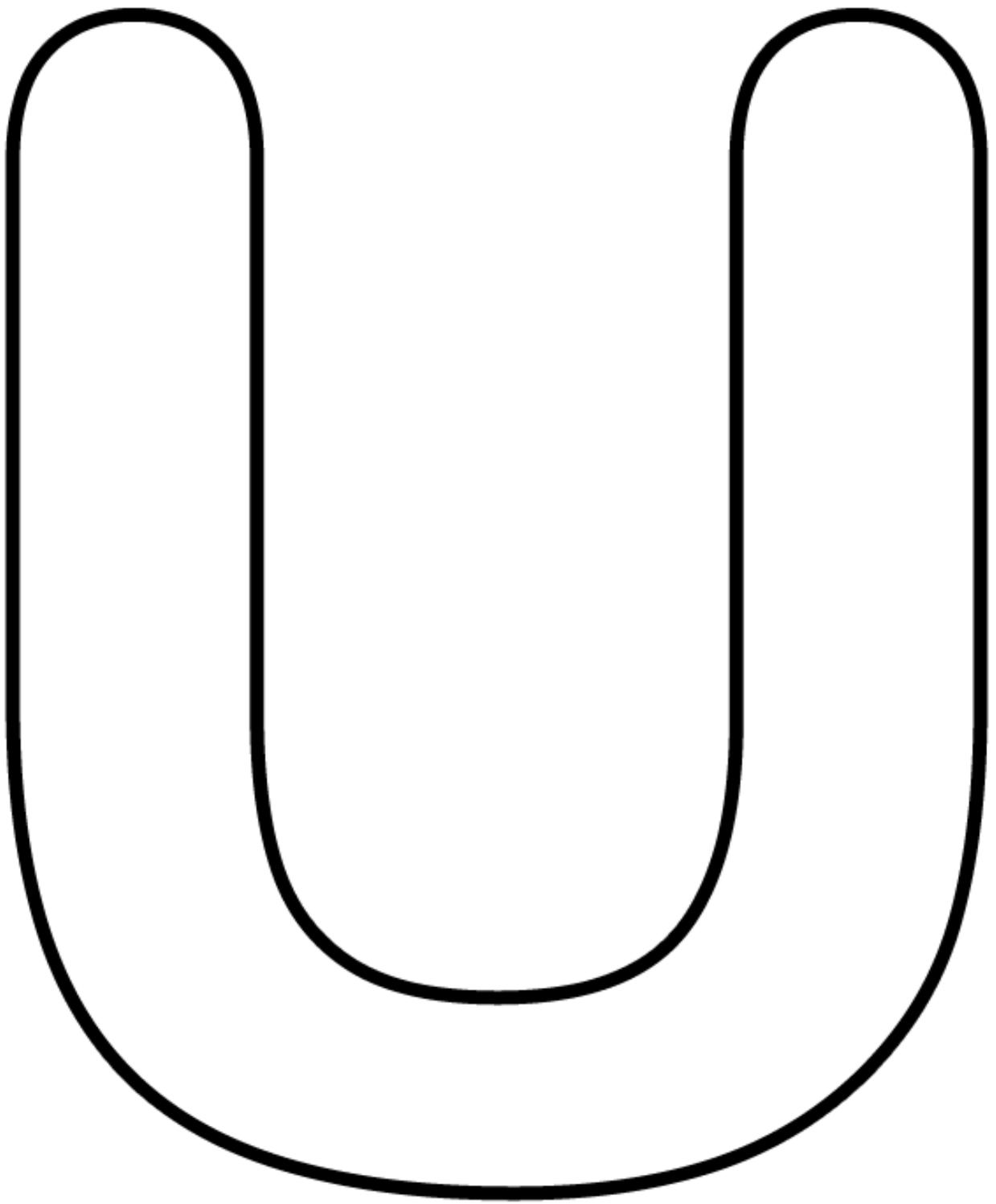












B

