

La chasse aux sports

Mise en place matérielle :

Installer les 11 ateliers avant la rencontre (voir consignes et matériel pages suivantes), sur la cour, un terrain de sport...

Durée des ateliers :

11 temps de 5 minutes environ

Gestion du groupe :

6 équipes de x joueurs

Pour chaque groupe d'élèves de maternelle, prévoir un élève de C3 ou un adulte accompagnateur.

Déroulement :

➤ Pour les élèves de CE2 / CM1 / CM2

- Présenter la JNSS aux élèves : cette journée permet de montrer que la pratique sportive est importante pour la santé (1 heure d'activité physique par jour !), de faire connaître les valeurs du sport et de l'olympisme à l'école.
- Présenter le jeu aux élèves : il s'agit de passer dans 11 ateliers en suivant une fiche de route. Après chaque atelier, le groupe récupère un mot-indice auprès de l'enseignant et le note dans une grille. Lorsque les 11 mots-indices ont été récupérés, il est alors possible de retrouver le mot-mystère.
- Présenter la consigne de chaque atelier aux élèves.
- Distribuer la fiche de route à chaque groupe d'élèves constitué.
- Au signal de départ, chaque groupe réalise les 11 ateliers dans l'ordre indiqué sur sa fiche de route. Lorsque l'activité a été réalisée dans un atelier, le groupe revient systématiquement vers l'enseignant. Celui-ci donne alors au groupe une feuille sur laquelle se trouve le mot-indice. Le groupe recopie le mot-indice dans la grille figurant sur sa fiche de route, puis redonne la feuille à l'enseignant.
- Lorsque le groupe est passé dans les 11 ateliers, il reconstitue le mot-mystère.
- Le groupe qui arrive dans un atelier déjà occupé doit attendre que le groupe précédent ait terminé.

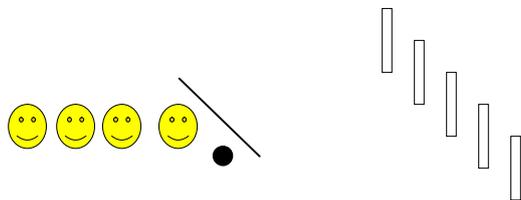
➤ Pour les élèves de maternelle, de CP ou de CE1.

- Présenter la JNSS aux élèves : cette journée permet de montrer que la pratique sportive est importante pour la santé (1 heure d'activité physique par jour !), de faire connaître les valeurs du sport et de l'olympisme à l'école.
- Présenter le jeu aux élèves : il s'agit de passer dans 11 ateliers en suivant une fiche de route. Après chaque atelier, le groupe récupère un morceau de puzzle auprès du responsable d'atelier (**élève de C3 ou adulte**). Lorsque les 11 morceaux de puzzle ont été récupérés, il faut reconstituer le puzzle.
- Distribuer la fiche de route au responsable de chaque groupe d'élèves (élève de C3 ou adulte).
- Au signal de départ, chaque groupe réalise les 11 ateliers dans l'ordre indiqué sur sa fiche de route. Lorsque le groupe est passé dans les 11 ateliers, il reconstitue le puzzle.

Ateliers proposés :

1-Consigne : Collectivement, faire tomber 8 quilles en lançant une balle à la main, l'un après l'autre (ou des quilles de mölkky avec un rondin).

Matériel : une balle, au moins 8 quilles (ou bouteilles vides, ou rondins de mölkky) espacées de 30 cm ; pour les élèves de maternelle, proposer de lancer un petit ballon et ajuster la distance.



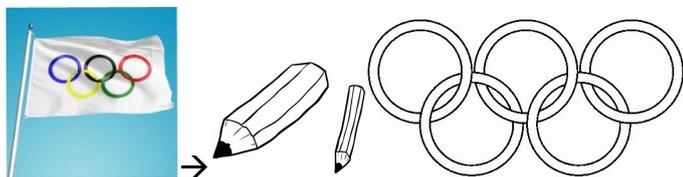
Mot-indexe de l'atelier n°1 : **mölkky**

« Le mölkky est un jeu d'adresse finlandais inventé en 1996, inspiré du kyykkä, un jeu traditionnel finlandais de lancer. L'objectif du mölkky est de marquer exactement cinquante points en renversant des quilles numérotées de 1 à 12, en lançant une fois par tour un bâton de bois. »

2-Consigne : C2 et C3 : Individuellement, colorier les anneaux olympiques en se référant au modèle.

C1 : Individuellement, repasser au feutre sur les anneaux olympiques en se référant au modèle.

Matériel : un carton ou une caisse avec une photo du drapeau olympique (voir annexe), des anneaux olympiques à colorier (format A5 ; autant d'exemplaires que d'élèves), des crayons feutres ou de couleur.

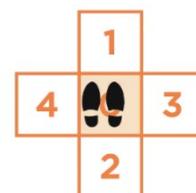


Mot-indexe de l'atelier n°2 : **olympisme**

« Les jeux olympiques ont lieu tous les deux ans, avec une alternance entre les JO d'été et les JO d'hiver. Le drapeau olympique est constitué de 5 anneaux entrelacés représentant les 5 continents du monde habités : l'Amérique, l'Asie, l'Afrique, l'Europe et l'Océanie ».

3-Consigne : Individuellement, se placer sur la case 0 au centre, puis sauter à pieds joints dans les différentes cases de la croix tracée au sol, en suivant l'ordre suivant :

0 – 1 – 0 – 2 – 0 – 3 – 0 – 4 – 0 – 1 – 0 – 2 – 0 – 3 – 0 – 4



Matériel : une croix dessinée au sol (ou dessinée sur un morceau de linoléum), avec les chiffres de 0 à 4.

Mot-indexe de l'atelier n°3 : **Powell**

« Les records du monde du saut en longueur sont actuellement détenus par l'Américain Mike Powell, avec la distance de 8,95 m le 30 août 1991 en finale des championnats du monde de Tokyo, et par l'ex-Soviétique Galina Chistyakova qui atteint la marque de 7,52 m le 11 juin 1988 à Leningrad en URSS.

7-Consigne : Chacun son tour, réaliser deux fois un parcours à l'aveugle, d'abord tenu par la main du guide puis guidé par la voix uniquement.

Matériel : 1 foulard pour 2, des plots, une mini-haie

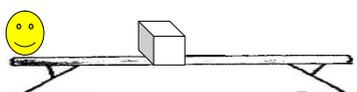


Mot-indice de l'atelier n°7 : **handisport**

« Un handisport est un sport dont les règles ont été aménagées pour qu'il puisse être pratiqué par des personnes ayant un handicap physique ou sensoriel. Beaucoup de handisports ont un équivalent en sport valide, mais certains sports ont été créés spécifiquement pour les personnes handicapées. »

8-Consigne : Individuellement, passer deux fois sur une poutre (aller + retour) ; on pourra installer un ou deux obstacles sur la poutre pour les élèves de C3.

Matériel : une poutre



Mot-indice de l'atelier n°8 : **gymnastique**

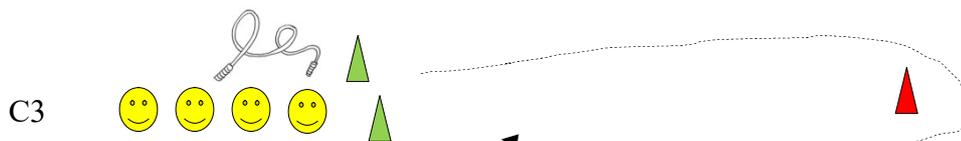
« La poutre est un agrès de gymnastique artistique féminine. Une poutre est longue de cinq mètres et large de dix centimètres, reposant à l'horizontale, à un peu plus d'un mètre du sol. »

9-Consigne : C3 : Réaliser un relais en se déplaçant avec une corde à sauter.

C1 et C2 : Enjamber les lattes d'un pied sur l'autre le plus rapidement possible, en aller-retour.

Matériel : C3 : une corde à sauter, 4 plots

C1 et C2 : une dizaine de lattes



C1 / C2 :



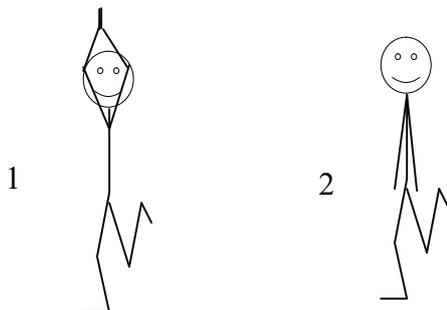
Mot-indice de l'atelier n°9 : **corde**

« Le double Dutch est un sport de saut à la corde, inventé aux États-Unis, à New York, par des enfants d'immigrés hollandais (Dutch en anglais signifie « Néerlandais »). Dans ce sport, deux « tourneurs » font tourner une ou deux cordes, et un ou plusieurs "sauteurs" effectuent des figures à l'intérieur.»

10-Consigne : Individuellement, réaliser une « flamme » en équilibre sur un pied. (En équilibre sur un pied et les bras le long du corps, fermer les yeux. Puis tendre les bras au-dessus de la tête pour réunir ses mains avant de les ramener le long du corps. Essayer d'allumer cette flamme trois fois de suite sans poser l'autre pied par terre.

Pour les élèves de C1 et C2, réaliser la figure les yeux ouverts et / ou les deux pieds au sol.

Matériel : aucun



Mot-indexe de l'atelier n°10 : **flamme**

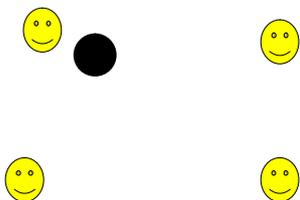
« La flamme est un symbole des Jeux Olympiques. La flamme olympique est allumée à Olympie, en Grèce. Elle traverse les continents pour se rendre là où se dérouleront les Jeux. »

11-Consigne : C3 : Réaliser collectivement 100 passes à la main avec un ballon de hand ou de basket.

C2 : Réaliser collectivement 50 passes à la main avec un ballon de hand ou de basket.

C1 : Réaliser collectivement 20 passes à la main avec un ballon de hand ou de basket.

Matériel : un ballon de handball ou de basket-ball



Mot-indexe de l'atelier n°11 : **handball**

« Le mot handball est un sport d'origine allemande: **hand** signifie main, **ball** signifie ballon. Le mot basket-ball est un sport d'origine américaine: dans cette langue, **basket** signifie panier, **ball** signifie ballon. »

Fiche de route - groupe 2

Prénoms :

Ordre des ateliers :

2 ➤ 8 ➤ 3 ➤ 9 ➤ 4 ➤ 10 ➤ 5 ➤ 11 ➤ 6 ➤ 1 ➤ 7

Ecris les mots-indices dans la grille ci-dessous :

7

6

11

10

8

2

3

4

1

5

9

Ecris ci-dessous les lettres correspondant aux signes de la grille. Tu trouveras le mot-mystère.

♊	♈	💣	♊	❄️	💧	♊	☯	♋	♊	🎯
---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---

Fiche de route - groupe 4

Prénoms :

Ordre des ateliers :

4 ➤ 10 ➤ 5 ➤ 11 ➤ 6 ➤ 1 ➤ 7 ➤ 2 ➤ 8 ➤ 3 ➤ 9

Ecris les mots-indices dans la grille ci-dessous :

11

6

7

10

8

2

3

4

1

5

9

Ecris ci-dessous les lettres correspondant aux signes de la grille. Tu trouveras le mot-mystère.

♊	♈	💣	♊	❄️	💧	♊	☯	♋	♊	🎯
---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---

Fiche de route - groupe 5

Prénoms :

Ordre des ateliers :

5 ➤ 11 ➤ 6 ➤ 1 ➤ 7 ➤ 2 ➤ 8 ➤ 3 ➤ 9 ➤ 4 ➤ 10

Ecris les mots-indices dans la grille ci-dessous :

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Ecris ci-dessous les lettres correspondant aux signes de la grille. Tu trouveras le mot-mystère.

☞	♈	💣	♂	❄️	💧	♊	☯	✡️	💎	🎯
---	---	---	---	----	---	---	---	----	---	---

ATELIER n° 1

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)

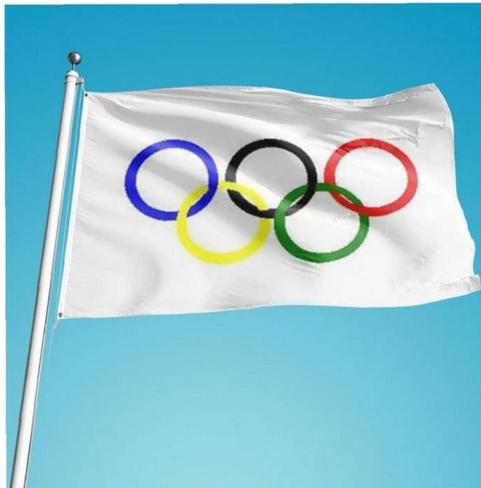


Mot-indexe de l'atelier n°1 : **mölkky**

« Le mölkky est un jeu d'adresse finlandais inventé en 1996, inspiré du kyykkä, un jeu traditionnel finlandais de lancer. L'objectif du mölkky est de marquer exactement cinquante points en renversant des quilles numérotées de 1 à 12, en lançant une fois par tour un bâton de bois. »

ATELIER n° 2

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2 /
CM1 / CM2)

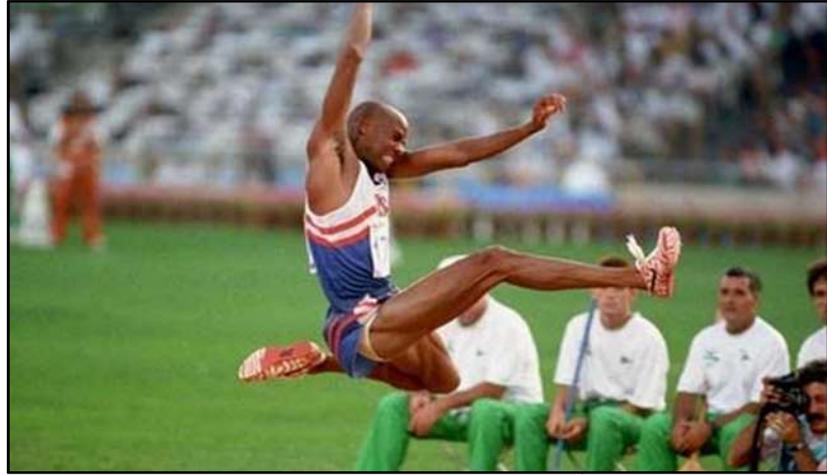


Mot-indexe de l'atelier n°2 : **olympisme**

« Les jeux olympiques ont lieu tous les deux ans, avec une alternance entre les JO d'été et les JO d'hiver. Le drapeau olympique est constitué de 5 anneaux entrelacés représentant les 5 continents du monde habités : l'Amérique, l'Asie, l'Afrique, l'Europe et l'Océanie ».

ATELIER n° 3

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)



Mot-indexe de l'atelier n°3 : **Powell**

« Les records du monde du saut en longueur sont actuellement détenus par l'Américain Mike Powell, avec la distance de 8,95 m le 30 août 1991 en finale des championnats du monde de Tokyo, et par l'ex-Soviétique Galina Chistyakova qui atteint la marque de 7,52 m le 11 juin 1988 à Leningrad en URSS.

ATELIER n° 4

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)

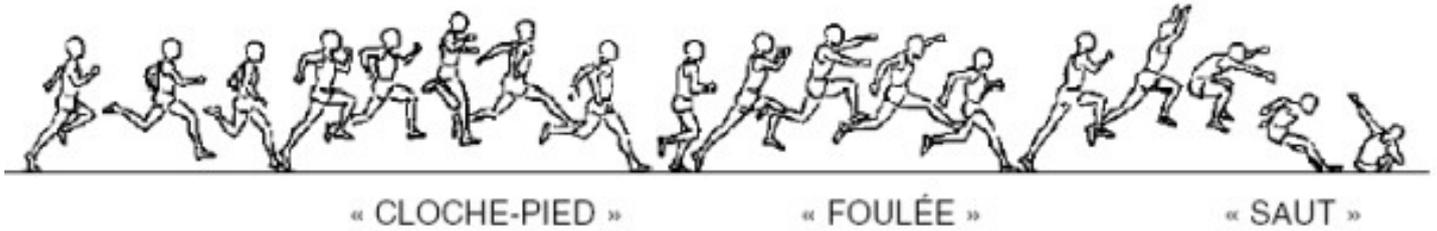


Mot-indexe de l'atelier n°4 : **soule**

« La soule est un jeu d'équipe apparu au Moyen-âge en France et dans les Iles britanniques. A cette époque, deux équipes s'affrontaient autour d'un ballon rempli de foin ou de son. Le principe était de lancer ce ballon à la main ou avec le pied jusqu'à la déposer dans un but. Il s'agissait souvent de mêlées très viriles, parfois violentes. »

ATELIER n° 5

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)



Mot-indice de l'atelier n°5 : **athlétisme**

« Le triple saut est une épreuve d'athlétisme consistant à couvrir la plus longue distance possible en sautant à partir d'une marque fixe, après une course d'élan, et en exécutant une séquence de trois sauts : un saut à cloche-pied, une enjambée et un saut, effectués dans cet ordre. »

ATELIER n° 6

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)



Mot-indice de l'atelier n°6 : **hurdler**

« Le hurdler est le nom donné à un athlète qui court le 100 mètres haies (pour les femmes), le 110 mètres haies (pour les hommes) ou le 400 mètres haies. »

ATELIER n° 7

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)



Mot-indice de l'atelier n°7 : **handisport**

« Un handisport est un sport dont les règles ont été aménagées pour qu'il puisse être pratiqué par des personnes ayant un handicap physique ou sensoriel. Beaucoup de handisports ont un équivalent en sport valide, mais certains sports ont été créés spécifiquement pour les personnes handicapées. »

ATELIER n° 8

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)



Mot-indice de l'atelier n°8 : **gymnastique**

« La poutre est un agrès de gymnastique artistique féminine. Une poutre est longue de cinq mètres et large de dix centimètres

ATELIER n° 9

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)



Mot-indexe de l'atelier n°9 : **corde**

« Le double Dutch est un sport de saut à la corde, inventé aux États-Unis, à New York, par des enfants d'immigrés hollandais (Dutch en anglais signifie « Néerlandais »). Dans ce sport, deux « tourneurs » font tourner une ou deux cordes, et un ou plusieurs "sauteurs" effectuent des figures à l'intérieur. »

ATELIER n° 10

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CM1 / CM2)



Mot-indexe de l'atelier n°10 : **flamme**

« La flamme est un symbole des Jeux Olympiques. La flamme olympique est allumée à Olympie, en Grèce. Elle traverse les continents pour se rendre là où se dérouleront les Jeux. »

ATELIER n° 11

(A photocopier pour
l'enseignant de CE2
/ CMI / CM2)



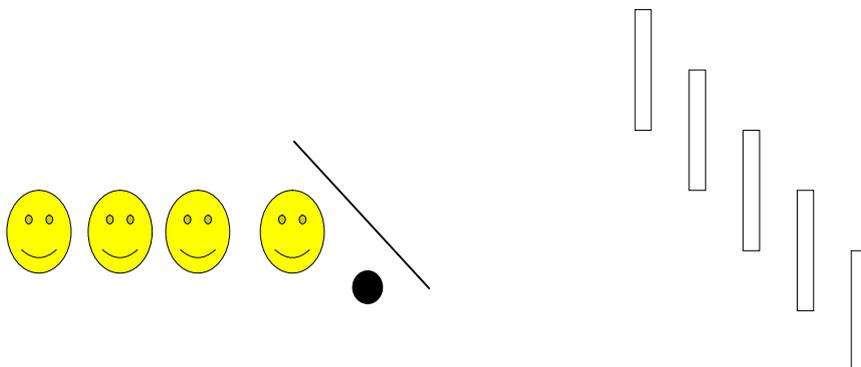
Mot-indice de l'atelier n°11 : **handball**

« Le mot *handball* est un sport d'origine allemande: **hand** signifie main, **ball** signifie ballon. Le mot *basket-ball* est un sport d'origine américaine: dans cette langue, **basket** signifie panier, **ball** signifie ballon. »

ATELIER N° 1

*(A photocopier et à placer
sur chaque atelier.)*

Consigne : L'un après l'autre, faire tomber les quilles en lançant une balle à la main.



ATELIER N° 2

*(A photocopier et à placer
sur chaque atelier.)*

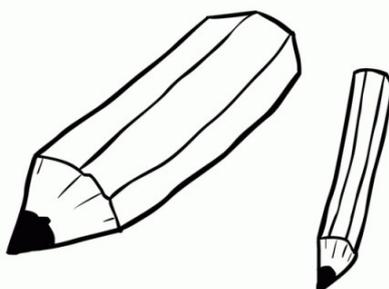
Consigne :

CP / CE / CM :

Chaque joueur prend une fiche dans la caisse et colorie les anneaux olympiques en se référant au modèle.

Maternelle :

Chaque joueur prend une fiche dans la caisse et repasse avec un feutre sur les anneaux olympiques en se référant au modèle.

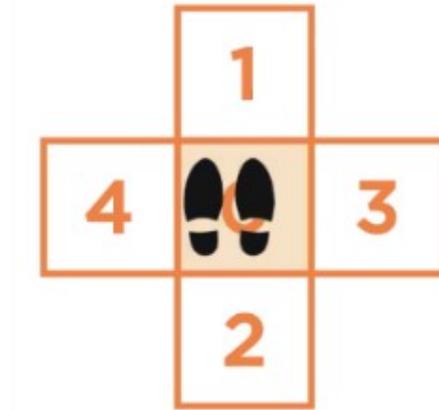


ATELIER N° 3

(A photocopier et à placer sur chaque atelier.)

Consigne : L'un après l'autre, se placer sur la case 0 au centre, puis sauter à pieds joints dans les différentes cases de la croix tracée au sol, en suivant l'ordre suivant :

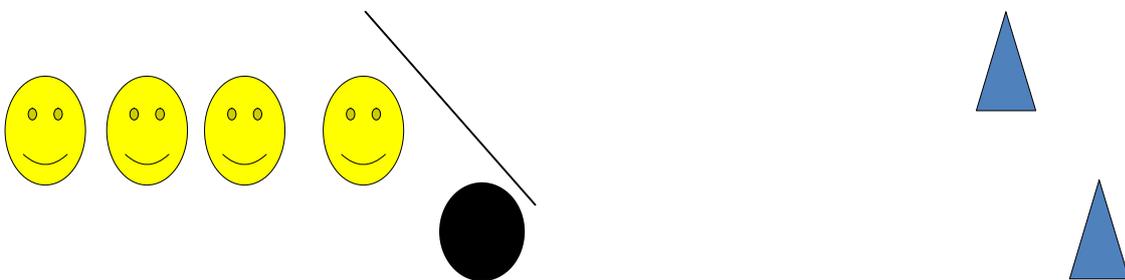
0 - 1 - 0 - 2 - 0 - 3 - 0 - 4 - 0 - 1 - 0 - 2 - 0 - 3 - 0 - 4



ATELIER N° 4

(A photocopier et à placer sur chaque atelier.)

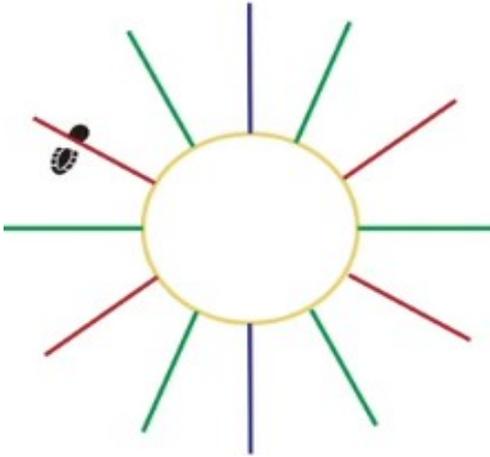
Consigne : L'un après l'autre, lancer 10 fois un ballon entre deux plots, en tirant avec le pied.



ATELIER N° 5

(A photocopier et à placer sur chaque atelier.)

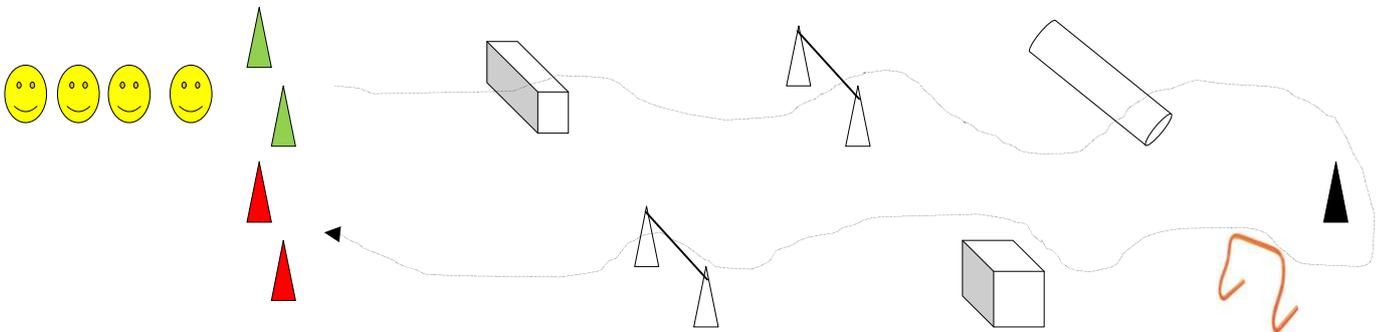
Consigne : En relais (chaque joueur après l'autre), sauter à cloche pied sur les rayons du soleil tracé au sol. Chaque joueur doit réaliser 2 tours de soleil.



ATELIER N° 6

(A photocopier et à placer sur chaque atelier.)

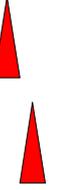
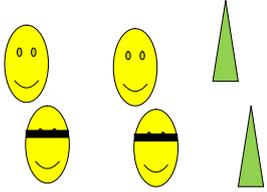
Consigne : En relais (l'un après l'autre), réaliser un parcours avec obstacles en courant.



ATELIER N° 7

*(A photocopier et à placer
sur chaque atelier.)*

Consigne : Chacun son tour, réaliser deux fois un parcours à l'aveugle, d'abord tenu par la main du guide puis guidé par la voix uniquement.



ATELIER N° 8

*(A photocopier et à placer
sur chaque atelier.)*

Consigne : L'un après l'autre, passer deux fois sur une poutre (aller + retour).



ATELIER N° 9

(A photocopier et à placer sur chaque atelier.)

Consigne :

CM : Réaliser un relais en se déplaçant avec une corde à sauter.



Maternelle et CP/ CE1: Enjamber les lattes d'un pied sur l'autre le plus rapidement possible, en aller-retour.



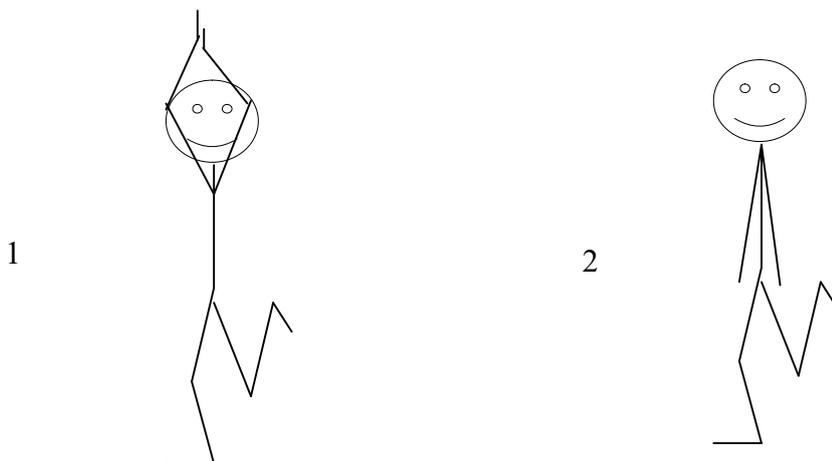
ATELIER N° 10

(A photocopier et à placer sur chaque atelier.)

Consigne : Individuellement, réaliser une « flamme » en équilibre sur un pied.

CP / CE / CM : En équilibre sur un pied et les bras le long du corps, fermer les yeux. Puis tendre les bras au-dessus de la tête pour réunir ses mains avant de les ramener le long du corps. Essayer d'allumer cette flamme **trois fois de suite** sans poser l'autre pied par terre.

Maternelle et CP / CE1 : Réaliser la figure les yeux ouverts et / ou les deux pieds au sol.



ATELIER N° 11

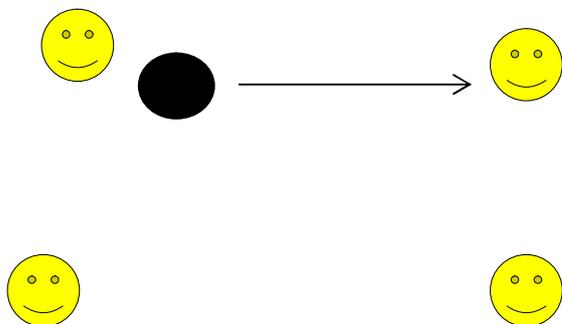
*(A photocopier et à placer
sur chaque atelier.)*

Consigne : Individuellement, réaliser

CM1 / CM2 : Réaliser collectivement 100 passes à la main avec un ballon de hand ou de basket.

CP / CE1 / CE2 : Réaliser collectivement 50 passes à la main avec un ballon de hand ou de basket.

Maternelle : Réaliser collectivement 20 passes à la main avec un ballon de hand ou de basket.



ANNEXE (à placer dans la caisse de l'atelier n° 2)

CP / CE1 / CE2 / CM1 / CM2

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.

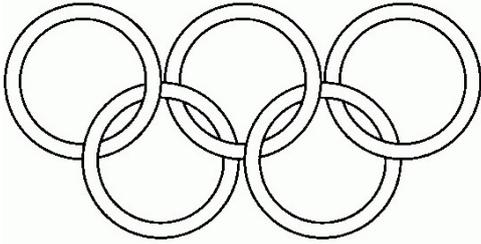
Maternelle

Prends modèle sur le drapeau olympique pour repasser sur les anneaux olympiques avec des feutres, en utilisant les bonnes couleurs.



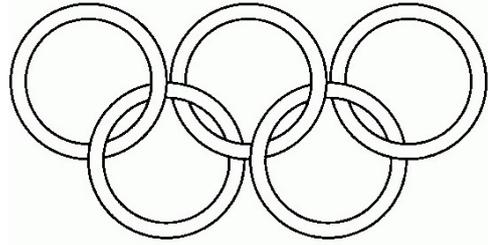
Les anneaux olympiques (CP/CE/CM)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



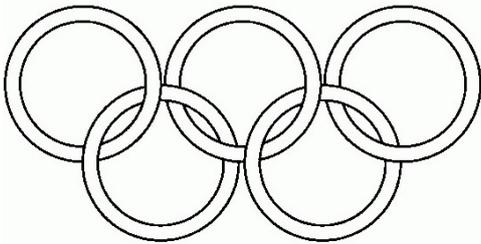
Les anneaux olympiques (CP/CE/CM)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



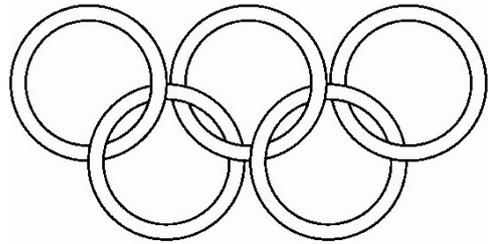
Les anneaux olympiques (CP/CE/CM)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



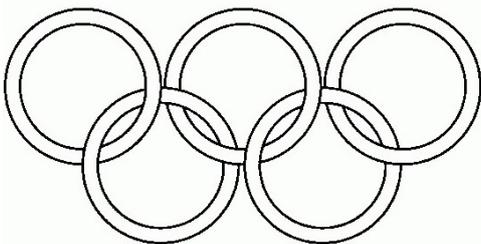
Les anneaux olympiques (CP/CE/CM)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



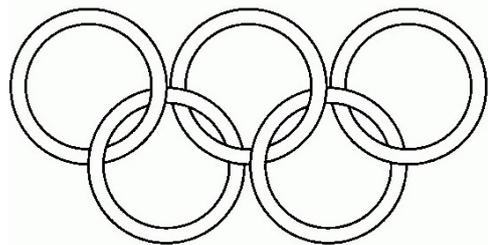
Les anneaux olympiques (CP/CE/CM)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



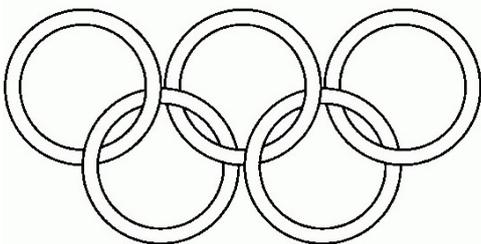
Les anneaux olympiques (CP/CE/CM)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



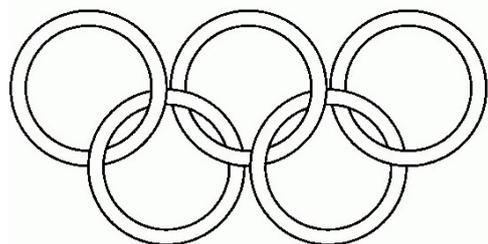
Les anneaux olympiques (CP/CE/CM)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



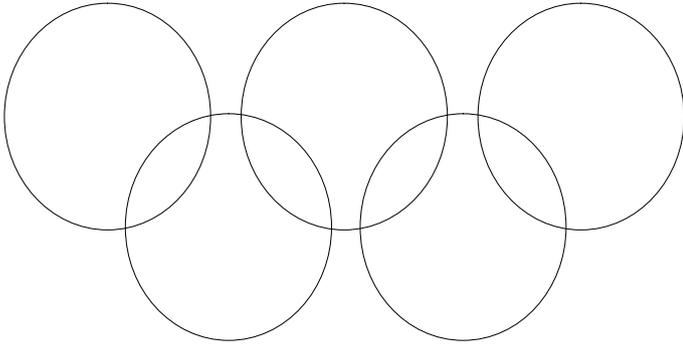
Les anneaux olympiques (CP/CE/CM)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour colorier les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



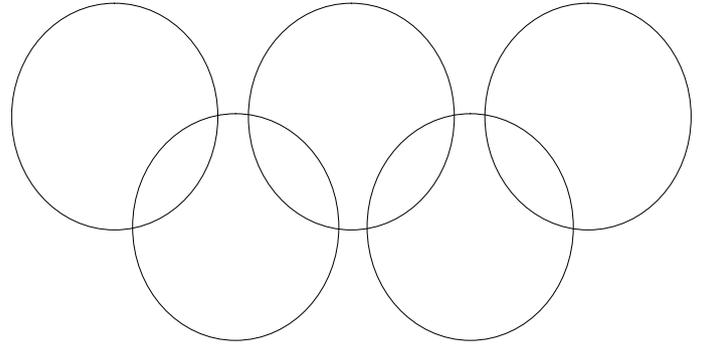
Les anneaux olympiques (maternelle)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour repasser sur les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



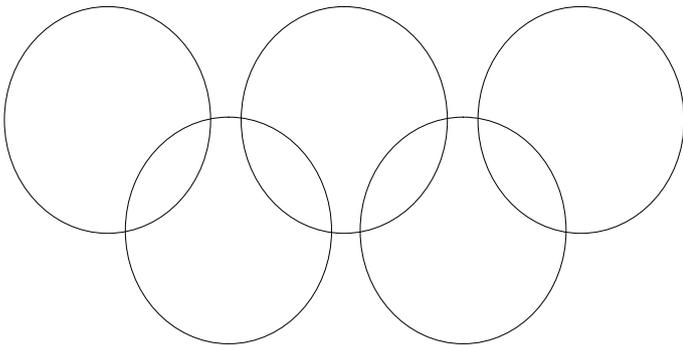
Les anneaux olympiques (maternelle)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour repasser sur les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



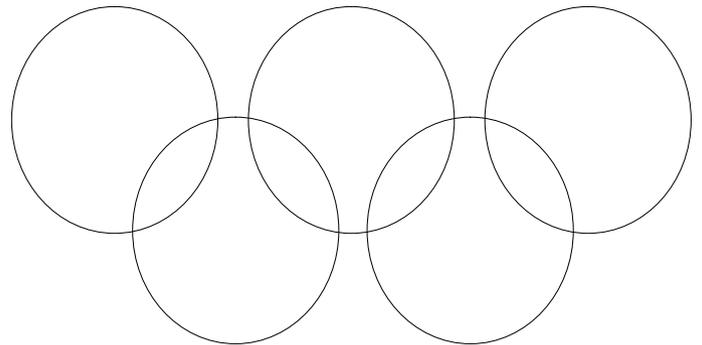
Les anneaux olympiques (maternelle)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour repasser sur les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



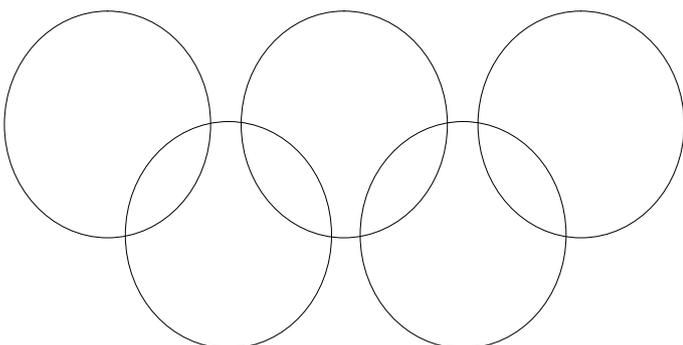
Les anneaux olympiques (maternelle)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour repasser sur les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



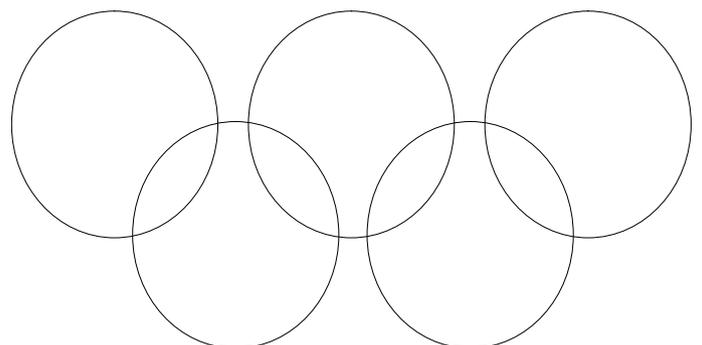
Les anneaux olympiques (maternelle)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour repasser sur les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



Les anneaux olympiques (maternelle)

Prends modèle sur le drapeau olympique pour repasser sur les anneaux olympiques en utilisant les bonnes couleurs.



ANNEXE : puzzle C1 / C2 (à photocopier en A3 pour chaque groupe)



