DEFI « Marche, cours, sois endurant » 2021

Exemple d'organisation pédagogique avec des rôles sociaux et un atelier santé Pour les cycles 2 et 3

La classe est composée de 4 groupes de 5 à 8 élèves et identifiables par des chasubles de couleur.

Durant le défi chaque groupe d'élèves occupe 4 rôles :

- Coureurs,
- Marqueurs
- Organisateurs (chronométreurs, marqueurs, reporters, arbitres défi croix),
- Joueurs à un atelier santé, le défi croix

Le matériel

Plots, feuilles de marque, stylos, chronomètre ou sablier, appareil photo, sifflet poire, cerceaux, craies…

L'ordre idéal de passage dans chaque rôle.

Rôles Rotation groupes	Coureurs	Marqueurs	Organisateurs	Joueurs Défi croix
1	Bleu	Rouge	Jaune	Vert
2	Vert	Bleu	Rouge	Jaune
3	Jaune	Vert	Bleu	Rouge
4	Rouge	Jaune	Vert	Bleu

Les rôles sociaux :

Le groupe « coureurs » :

Les enfants courent selon un contrat de durée la plus grande distance. Chaque élève choisira le contrat qui correspond le mieux à ses capacités du moment sur un parcours étalonné de 50 à 200 mètres, dans la cour de l'école ou sur un terrain de football.

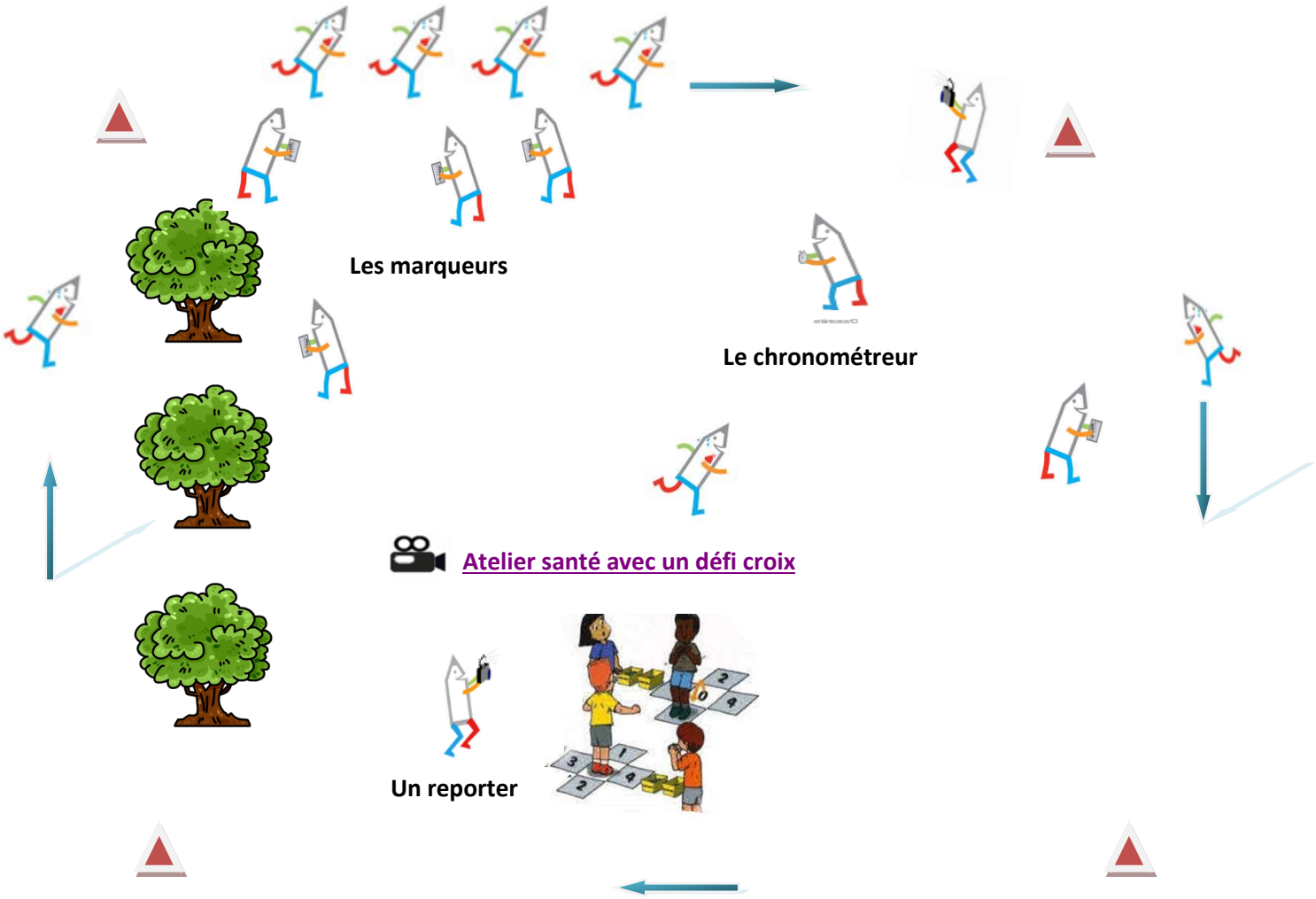
Les contrats possibles

Niveau de classe Contrats	Contrat bleu	Contrat vert	Contrat rouge
Cycle 1	3 mn	5 mn	7 mn
Cycle 2	5 mn	7 mn	10 mn
Cycle 3	9 mn	12 mn	15 mn

Le groupe « organisateurs » :

- Les chronométreurs donnent des indications de temps à tous les coureurs.
- Les reporters prennent des photos et questionnent leurs camarades sur leurs ressentis en vue de réaliser un reportage.
- Les marqueurs notent le nombre de tours effectués par les coureurs.

- Le groupe « joueurs » participe à un atelier santé, le défi croix



Fiches rôles sociaux :

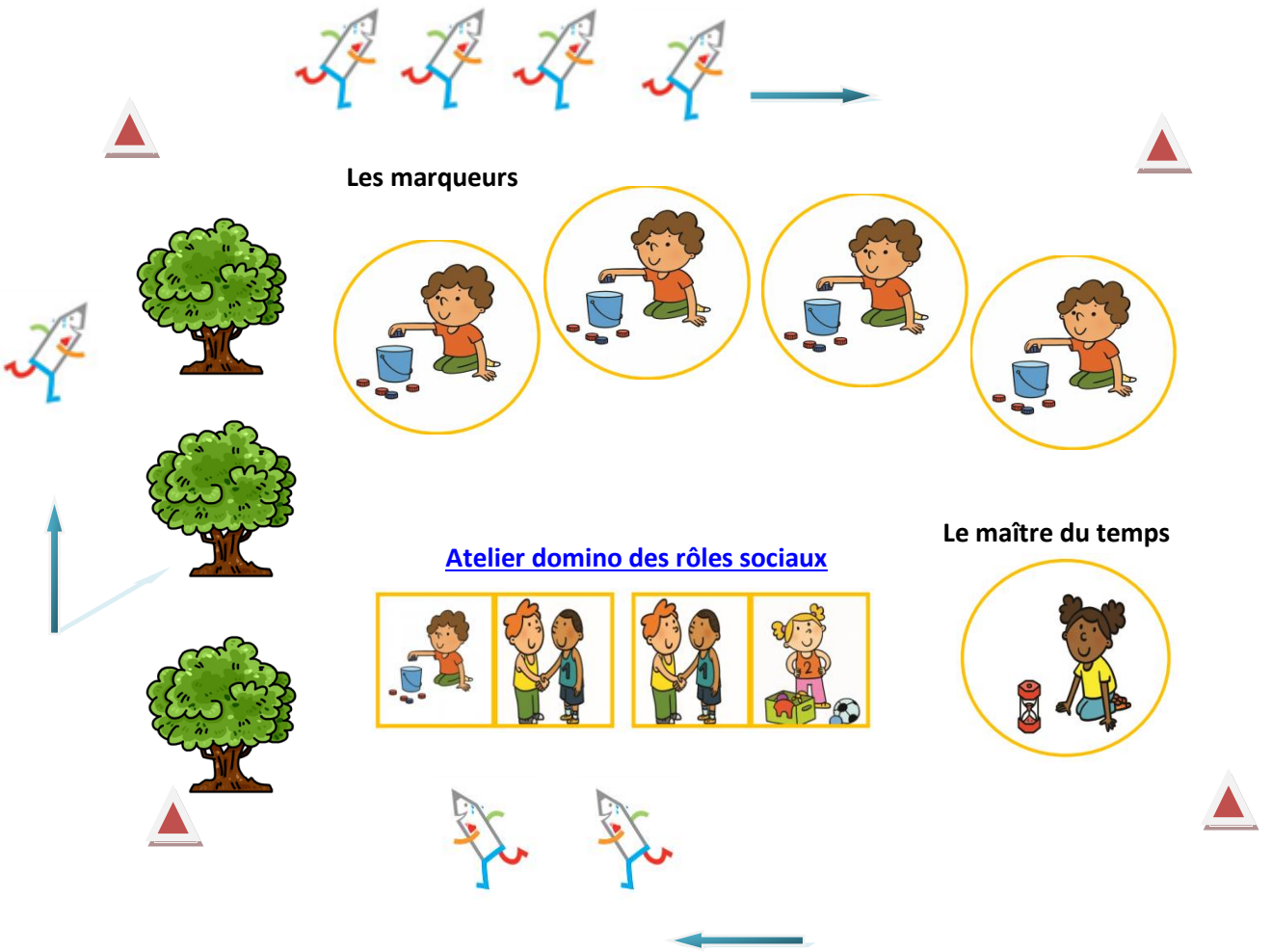
Arbitre défi croix

Marqueurs

Chronométreur

Reporter

Exemple d'organisation pédagogique avec des rôles sociaux et un atelier Pour le cycle 1



<u>Les rôles sociaux :</u>

Le groupe « coureurs » :
Les enfants courent selon un contrat de durée la plus grande distance.

Le groupe « organisateurs » :
- Le maître du temps donne des indications de temps, à l'aide d'un sablier, à tous les coureurs.
- Les marqueurs comptent le nombre de tours effectués par les coureurs à l'aide de bouchons déposés dans un contenant.
- Les maîtres du matériel assurent la mise en place du matériel au début du jeu et rangent le matériel à la fin du jeu.

Le groupe « joueur » participe à un atelier « domino des rôles sociaux ».