Défis en une minute : cinq ateliers pour progresser

Dès 6 ans • 8 à 30 joueurs • 40 à 50 min • Intérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Cinq défis d'adresse, de construction et de mémoire dès 6 ans. Chaque équipe réalise un premier essai d'une minute, choisit une amélioration puis recommence ; les scores valorisent la participation et le progrès.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Observer un premier essai et choisir une stratégie pour progresser. À observer : l'équipe formule un changement concret avant de recommencer.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 20 min. Former cinq équipes maximum. Prévoir des postes visibles ou les faire successivement. Tracer une ligne de lancer à 2 m et deux bacs espacés de 2 m ; adapter les distances avant les essais puis conserver les mêmes au second passage.

REPÈRE DE TEMPS
8 min de démonstration ; cinq rotations de 6 min (1 min d'explication, 1 min d'essai, 1 min de conseil, 1 min d'essai, 2 min de relevé et changement) ; 7 min de bilan et rangement. Total : 45 min.

Matériel et impressions

Pour 5 postes : 10 gobelets pour la pyramide et 5 numérotés pour la suite, 5 balles et un panier, 10 feuilles A4, 10 gros blocs, 2 bacs, règle ou mètre, chronomètre. Kit : affiches des défis, modèle de suite, grille des deux essais.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Vous faites un premier essai d'une minute. Ensuite, vous choisissez une seule chose à changer et vous recommencez. Le but est de progresser ensemble ; chacun doit avoir une action. »

2. Présentez les cinq défis : construire une pyramide de 10 gobelets ; lancer 5 balles dans un panier ; fabriquer la plus haute tour de papier sans colle ; déplacer 10 blocs un par un ; aligner des gobelets dans un ordre de numéros montré au départ.

3. Chaque poste dure six minutes : explication, premier essai, discussion, second essai, relevé du résultat et changement. Suivre le minutage donné dans la préparation.

4. Donnez un point pour la participation et un point supplémentaire si le deuxième résultat égale ou dépasse le premier. Pour la tour, mesurez la hauteur ; pour les autres défis, comptez les actions réussies.

5. Faites tourner les équipes puis additionnez les points de tout le groupe. Terminez en partageant les astuces trouvées.

6. Rôle de l’animateur et régulation. Pyramide : compter les gobelets d’une construction stable ; lancer : compter les réussites sur 5 balles, sans récupération pendant l’essai ; papier : mesurer une tour tenant 3 secondes ; blocs : compter les objets transportés un par un ; suite : compter les positions correctes sur 5. Un point de participation et un point si le second score atteint le premier, maximum 10 par équipe.

7. Terminer et faire un bilan court. « Qu’avez-vous changé, et quel effet cela a-t-il eu ? » Accepter qu’une stratégie intéressante ne donne pas immédiatement un meilleur score.

Adaptations

Supprimez le chronomètre et donnez cinq tentatives par défi pour un groupe qui préfère jouer sans pression.

Adapter au groupe : Pour limiter la pression, remplacer la minute par un nombre d’actions identique aux deux essais. Le modèle numéroté évite de dépendre uniquement des couleurs.

Vigilance

Aucun défi avec un aliment à avaler, une apnée ou un objet dans la bouche. Adaptez la hauteur des postes et la distance de lancer.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Pyramide 10 gobelets. En 1 minute, construire une pyramide stable. Score : nombre de gobelets dans la construction qui tient seule 3 secondes. Démonter avant le second essai.	**Panier** 5 balles, une ligne à 2 m. En 1 minute maximum, effectuer 5 lancers. Score : balles entrées. Ne pas récupérer les balles pendant l'essai.
Tour de papier 10 feuilles, sans colle. En 1 minute, faire une tour qui tient seule 3 secondes. Score : hauteur en centimètres. Réutiliser les mêmes feuilles au second essai.	**Transport de blocs** 10 gros blocs, deux bacs espacés de 2 m. En 1 minute, transporter les blocs un par un en marchant. Score : blocs dans le bac d'arrivée.
Suite à retenir Montrer 15 secondes les numéros 2 - 5 - 1 - 4 - 3 puis cacher le modèle. En 1 minute, ranger les 5 gobelets numérotés. Score : positions correctes sur 5.	

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Premier essai	Second essai	Point participation	Point progrès
Pyramide				
Panier				
Tour de papier				
Transport de blocs				
Suite à retenir				

Notes et observations

_____

_____

Numéros pour les gobelets

Découper les cartes. Imprimer deux séries si les deux équipes doivent avoir les mêmes numéros.

1	2
3	4
5	

Ordre de rotation

Pour 5 équipes. Numéroter les postes dans l’ordre indiqué sur la fiche. Chaque ligne est un groupe ; chaque colonne, une rotation. Avec moins d’équipes, laisser des cases de départ libres.

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5
A	1	2	3	4	5
B	2	3	4	5	1
C	3	4	5	1	2
D	4	5	1	2	3
E	5	1	2	3	4

Avant le départ

Montrer physiquement chaque poste. Donner le signal de changement et désigner le point de retour. Les enfants restent avec leur équipe. Si les postes ne peuvent pas être surveillés simultanément, les animer successivement.