

Recommandations – Préconisations

La séance

D'une durée de 35 à 45 mn, elle débute par une situation d'entrée dans l'activité (cf situations) pendant 10'. Vient ensuite une situation et éventuellement une de ses évolutions.

La séance se finalise par une activité de retour au calme.

Pour chaque situation proposée, des évolutions sont proposées pour passer de l'étape 2 à l'étape 3.

La mise en œuvre

Matériel : cônes, cerceaux, chasubles, foulards, matériel pour matérialiser les zones,...

Un exemple de séance

Séance 1 : Situation 1.

Séance 2 : Evolution de la situation 1 + situation 2.

Terminologie utilisée pour les situations

B : but, ce que l'élève doit faire

CR : critère de réussite, gain

R : règles (droits, devoirs)

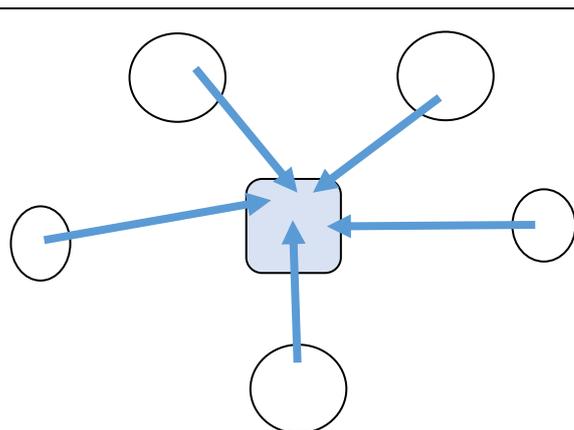
OR : organisation

ME : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu)

E : évolutions

Situation 1 :

Vider la maison



Objectif d'apprentissage : *Courir et s'orienter.*

But : - Courir pour transporter des objets d'une caisse à la maison centrale

Critère de Réussite : - Avoir rempli la maison centrale

Règle(s) : - Au signal, courir pour aller chercher un objet dans une des caisses et le déposer dans la caisse centrale.

Organisation : - Classe répartie en 2 groupes d'élèves (un groupe joue, un groupe observe), chasubles de 3 couleurs, petit matériel en quantité suffisante (cônes, sacs lestés, balles...), 5 à 8 caisses.

Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :

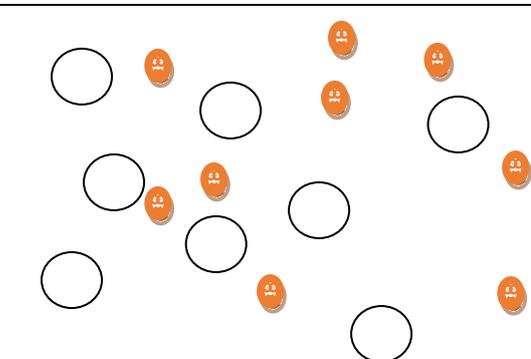
1 - Transporter les objets 1 par 1.

2 - Modifier les distances de courses.

3 - Introduire la notion de temps (signal départ et arrêt).

Situation 2 :

Les autos rentrent au garage



Objectif d'apprentissage : *Réagir à un signal.*

B : - Au signal, courir le plus vite possible vers un cerceau (garage)

CR : - Se placer dans un cerceau libre

R : - 1 élève par cerceau

OR : - Les cerceaux répartis au sol dans l'espace de jeu. Un cerceau de moins que le nombre d'enfants. Un signal sonore.

Chaque élève porte un foulard de couleur.

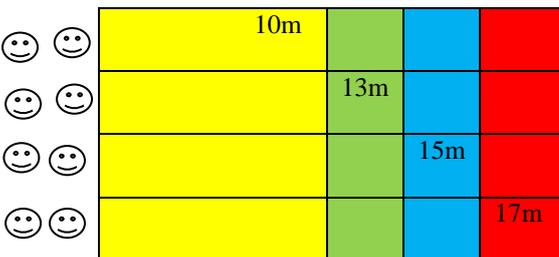
Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 :

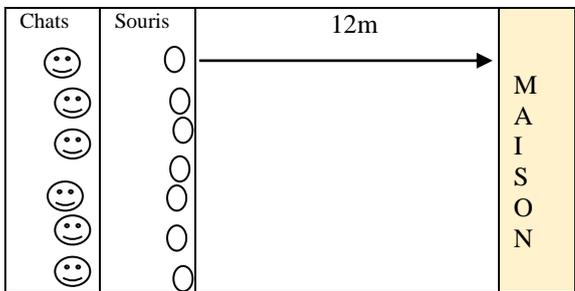
1 - Varier l'espace de jeu.

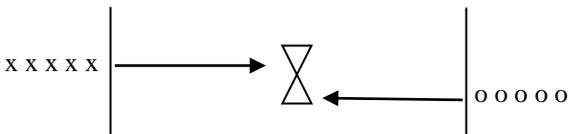
2 - Varier le signal sonore.

3 - Varier le placement de départ des élèves (zone de départ contre un mur, zone de départ différenciée selon les capacités des élèves, etc...) et la position des cerceaux (alignés, en cercle etc...).

Situation 3 : <i>Retour à la maison</i>	Objectif d'apprentissage : <i>Courir en orientant sa course.</i>
	<p>B : - Courir tout droit le plus vite possible sans sortir de son couloir pour atteindre sa maison. CR : - Atteindre la maison en restant dans son couloir. R : - Au signal, courir le plus vite possible pour atteindre sa maison en restant dans son couloir. OR : - Zone de départ et d'arrivée matérialisées en vis-à-vis par des cerceaux de même couleur. Une distance de course de 15m. Matérialiser des couloirs à respecter (bancs, cordes, tracés au sol...).</p> <p>Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 : 1 - Enlever les repères visuels de couleur. 2 - Augmenter la distance de course.</p>

Situation 4 : <i>Course Couloir</i>	Objectif d'apprentissage : <i>Courir le plus loin possible dans un temps défini.</i>
	<p>B : - Courir dans un temps défini pour se situer dans la zone de couleur la plus éloignée possible. CR : - Atteindre la même zone de couleur 3 fois de suite. R : - Au signal, courir 10 secondes pour atteindre la zone de couleur la plus éloignée possible. OR : - 4 couloirs de course, ligne de départ identique, matérialisation dans chaque couloir des différentes zones de couleur à 10m, 13m, 15m et 17m. Repérer la couleur de la zone atteinte (à matérialiser par une gommette sur une feuille d'observation...).</p> <p>Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 : 1 - Diminuer le temps de course (5 secondes...) 2 - Augmenter les distances de course 13m, 15m, 17m, 20m puis 15m, 17m, 20m, 22m. 3 - Atteindre la même de couleur 5 fois de suite.</p>

Situation 5 : <i>Attrape-moi si tu peux !</i>	Objectif d'apprentissage : <i>Réagir au signal.</i>
	<p>B : - <i>Souris</i> : au signal traverser le terrain en courant pour aller dans sa maison sans se faire attraper la queue. - <i>Chat</i> : au signal attraper la queue des souris avant qu'elles atteignent leur maison. CR : - Arriver dans sa maison avec sa queue. R : - Au signal, les souris courent le plus rapidement possible pour rentrer dans leur maison. Les chats doivent attraper la queue de la souris. OR : - Un foulard accroché à la ceinture dans le dos de chaque souris - 2 équipes réparties l'une devant l'autre, distantes d'1 mètre. * - Une distance de 12m de course.</p> <p>Evolutions de l'étape 2 à l'étape 3 : 1 - Varier la distance de course des souris. 2 - Varier les placements de départ (diminuer la distance souris/chats).</p>

Situation 6 : <i>Course à la rencontre</i>	Objectif d'apprentissage : <i>Réinvestir les compétences acquises : réagir à un signal, courir vite et de manière rectiligne.</i>
	<p>B : - Au signal, courir vite pour attraper le foulard avant l'autre. CR : - Attraper son foulard avant l'autre. R : - Partir au signal. Courir le plus vite possible pour attraper son foulard avant l'autre. OR : - 2 groupes d'élèves face à face positionnés derrière une ligne de départ. L'adulte est entre les deux lignes de départ avec un foulard de couleur différente dans chaque main. E : - Différenciation dans les zones de départ et donc dans les distances de course.</p>

Attendus en fin d'étape

- **Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir sur lesquels agir. Courir dans des espaces et avec des matériels variés dans un but précis.**