



Courir plus vite que

Activité : Athlétisme

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Compétence de fin de cycle

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...).

Objectifs

s'engager dans l'action, pour courir plus vite que l'autre

Organisation

Les élèves sont par 2 ou plus en ligne devant des parcours. A la fin de chaque parcours il y a un ours en peluche.



courir plus vite que

Faire courir les enfants contre différents adversaires.
La longueur du parcours fait une quinzaine de mètres.

Matériel

Plots, foulards, balles, ours en peluche (ou autre objet symbolique)

Consigne

But de la tâche :

toucher son ours en peluche en premier.

Consigne :

Au signal de la maîtresse, les enfants devant courent pour aller toucher en premie l'ours en peluche.

Celui qui le touche en premier gagne, l'autre peut aussi toucher l'ours en peluche .

Le maître fait verbaliser "j'ai couru plus vite que, j'ai couru moins vite que".

Critères de réussite

être le premier à toucher son ours en peluche

Critères de réalisation

- réagir au signal
- courir le plus vite possible
- ne pas regarder son camarade

Variables didactiques

- formes du chemin : droit, sinueux, avec des obstacles, en slalom...
- nombre d'adversaires (1, 2, ...)

Trame de variance

Milieu	Vitesse	But	Avec	L'autre
Sur du béton	Le plus vite possible Plus vite que Moins vite que Aussi vite que Courir s'arrêter, repartir	Pour s'enfuir Pour attraper Pour rejoindre un lieu Pour se regrouper Pour traverser une zone Pour échapper à un ou plusieurs poursuivants	- un objet (balle, bâton, cerceaux, anneaux.. - un objet long ou volumineux - des objets des objets longs (bâton), - des objets volumineux (gros ballons, boîte en carton...)	Seul , à 2, à 3, à 4... En groupe En équipe En relais
Sur de l'herbe				
Sur du sable				
Sur des tapis fins				
Sur des gros tapis				
Autour d'obstacles bas, haut, grand, petit, large..				
Au dessus d'obstacle bas large, étroit, de plus en plus haut...				
Sur des objets : bancs, poutre, tapis...				