



# Les fourmis rouges contre les fourmis noires

Activité : Course de durée

Niveau : Cycle 2

## Compétence spécifique

Réalisée une performance

## Compétence de fin de cycle

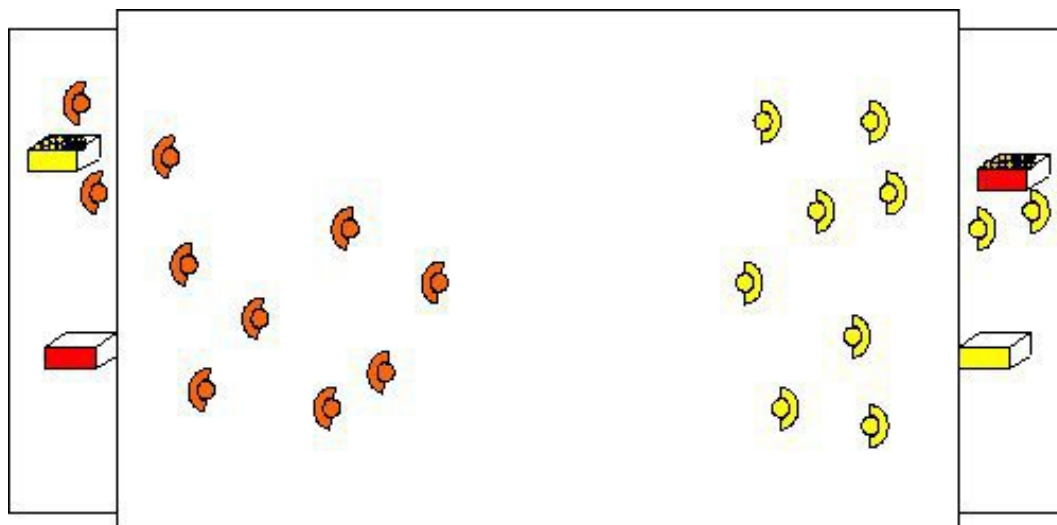
Courir longtemps (de 6 à 12 minutes), de façon régulière, en aisance respiratoire.

## Objectifs

- Développer le sens de l'effort, en accepter les conséquences (essoufflement, temps de récupération...).
- Savoir récupérer en marchant.

## Organisation

La classe est divisée en 2 équipes. Le terrain est organisé en deux camp séparés par un grand espace de 30 à 50 m. Dans chaque camp il , il y a une caisse vide et une caisse pleine d'objets.



*les fourmis rouges*

## Matériel

4 caisses, autant d'objets noirs que d'objets rouges, foulards, dossards

## Consigne

Chaque équipe au départ du jeu est dans son camp. Vous devez aller chercher des objets dans le camp des fourmis adverses et les rapporter dans votre camp sans vous faire toucher par une fourmi du camp opposé.

Si vous êtes attrapés vous donnez l'objet à votre adversaire et vous retournez dans votre camp pour pouvoir repartir chercher un objet

Si vous attrapez une fourmi du camp adverse qui a un objet sur elle, vous le rapportez dans votre caisse dans votre camp

L'équipe qui gagne est celle qui a réussi à rapporter le plus d'objets dans son camp ( repris aux autres fourmis ou rapportés du camp adverse).

## Critères de réussite

mettre plus d'objet dans sa caisse que l'équipe adverse

## Critères de réalisation

courir vite et longtemps,

se répartir les rôles ( défenseurs et attaquants)

## Variables didactiques

Distance entre les camps

Nombre d'objets ( nombre d'aller retour entre les camps)