



Courir en aller retour avec un repère sonore toutes les 15 secondes : deux séries de 3 fois 3 minutes

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

- Gérer sa course en utilisant des arrêts définis en fonction de ses capacités.
- Courir à allure régulière de plus en plus longtemps.
- amélioration de la capacité aérobie

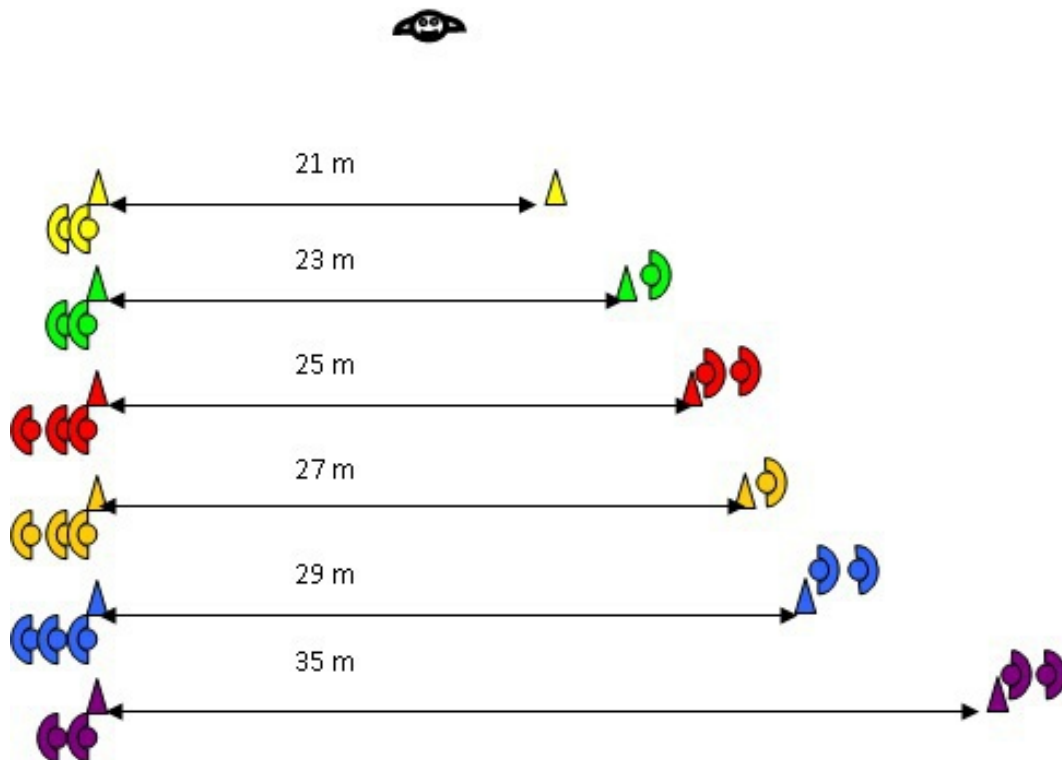
Organisation

Le terrain est organisé en fonction des résultats des tests (course de 6 minutes (vitesse librement consentie), test navette ou test piste (vitesse maximale aérobie : VMA)).

Par exemple si vous avez des élèves à 7, 9, 11, 12 km/h vous pouvez construire des parcours de cette façon.

Les distances correspondent à 100% de leur Vitesse librement consentie ou 80% de leur VMA.

La manière la plus simple est de construire des parcours en aller retour.



aller retour 15 secondes

Exemple de distance en fonction de leur Vitesse Maximale Aérobie évaluée. (la distance représente 80% de la vma.

Vitesse maximale aérobie : VMA	Distance entre les 2 plots (80% de la VMA)	Vitesse librement consentie (VLC)	Distance entre les 2 plots (100% de la VLC)
7 kmh	23 m	7 kmh	30 m
7.5 kmh	25 m	7.5 kmh	32 m
8 kmh	27 m	8 kmh	34 m
8.5 kmh	28 m	8.5 kmh	36 m
9 kmh	30 m	9 kmh	38 m
9.5 kmh	32 m	9.5 kmh	40 m
10 kmh	33 m	10 kmh	42 m
10.5 kmh	35 m	10.5 kmh	44 m
11 kmh	37 m	11 kmh	46 m
11.5 kmh	38 m	11.5 kmh	48 m
12 kmh	40 m	12 kmh	50 m
12.5 kmh	42 m	12.5 kmh	52 m
13 kmh	43 m	13 kmh	54 m
13.5 kmh	45 m	13.5 kmh	56 m
14 kmh	47 m	14 kmh	58 m
14.5 kmh	48 m	14.5 kmh	60 m

Matériel

Plots, Chronomètre, Sifflet, Décamètre, ou corde à nœuds pour installer avec les enfants le terrain, fiche individuelle pour noter les points obtenus.

Consigne

Vous allez courir régulièrement à l'allure que vous avez trouvée à votre test. Pour vous aider je siffle toutes les 15 secondes, Vous devez alors être au plot suivant.

Si vous êtes en avance, vous ralentissez au niveau du plot pour essayer de trouver le bon rythme.

Si vous êtes en retard, vous accélérez pour rattraper.

Si vous ne pouvez pas rattraper ou tenir le rythme, vous vous arrêtez vous changerez de parcours pour la prochaine course.

Premier temps :

Vous allez faire un premier essai de 1 minute. Après cet essai vous pouvez changer de parcours, si celui sur lequel vous avez couru ne vous convient pas.

Deuxième temps :

Puis vous allez courir 3 fois 3 minutes avec un repos de 2 minutes entre chaque course. Pendant ces courses, si vous arrivez au bon moment au plot vous marquez un point. A la fin de chaque course, vous notez sur votre fiche le nombre de points que vous avez obtenus.

Troisième temps

Après 6 minutes de récupération active, on recommence 3 fois 3 minutes

Critères de réussite

Premier temps :

trouver le parcours qui convient

être au plot au moment des coups de sifflet (2 m avant 2 m après tolérés par exemple)

Deuxième temps :

marquer au moins 6 points sur les 12 possibles à chaque course

Troisième temps :

marquer 8 points sur les 12 possible à chaque course

Critères de réalisation

Ne pas accélérer trop brutalement

Ne pas hésiter à changer de parcours s'il ne convient pas (en plus ou en moins)

Courir régulièrement

Ne pas chercher à dépasser son camarade qui court devant

Bien écouter les coups de sifflet du maître

Variables didactiques

Annoncer les secondes en fin de période (attention 10, 11, 12, 13, 14, 15.....26, 27, 28, 29, 30...etc

Zone plus ou moins large de validation autour du plot : 1m ; 1.5m ; 2 m...