



Les fourmis rouges contre les fourmis noires

Activité : Course de durée

Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Réalisée une performance mesurée

Compétence de fin de cycle

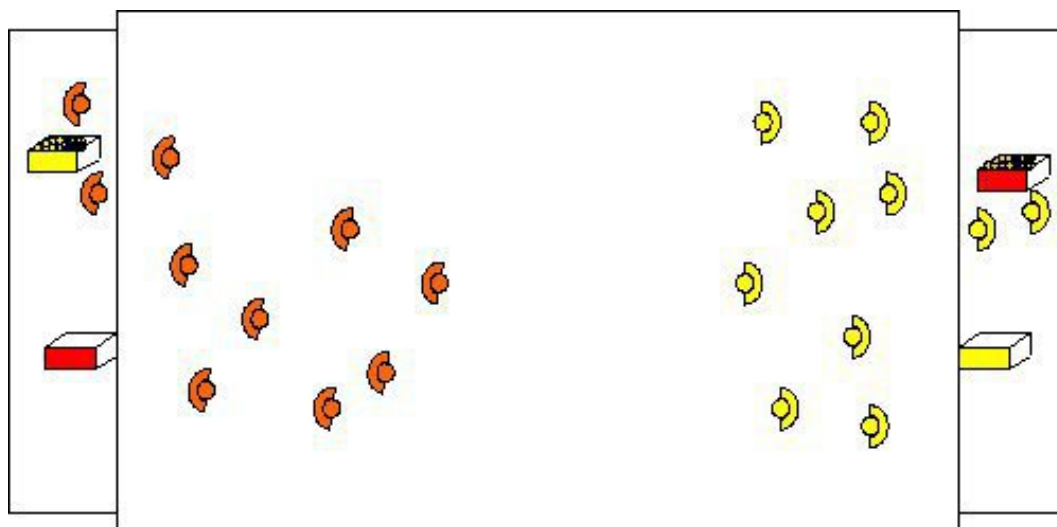
Courir de 8 à 15 minutes, selon ses possibilités, de façon régulière, en aisance respiratoire.

Objectifs

- Travail de la capacité aérobie sous forme de jeu

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)