



Défi finish

Activité : Athlétisme

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Réaliser une performance

Compétence de fin de cycle

Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 7 secondes.

Courir vite au CP

- Courir vite sur une vingtaine de mètres.
- Réagir à un signal de départ, visuel ou sonore.
- Maintenir une trajectoire rectiligne

Courir vite au CE1

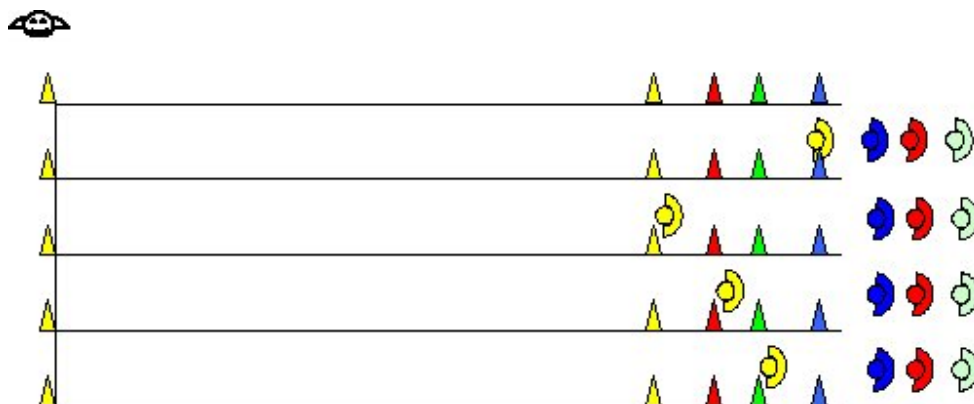
- Courir vite sur une trentaine de mètres.
- Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.
- Enchaîner une course avec une transmission de témoin.

Objectifs

Ne pas ralentir avant la ligne d'arrivée

Organisation

Les enfants sont par couloir, répartis en fonction de leur test d'évaluation diagnostique : (, è, _ secondes. Les défis peuvent se faire par 2, 3 ou 4).



Matériel

Plots de couleurs, sifflet, chronomètre

Consigne

Au signal, vous partez et vous essayez de franchir la ligne d'arrivée en premier. Sinon vous essayez de ne pas être le dernier.

Critères de réussite

Arriver avant les autres
Ne pas arriver le dernier

Critères de réalisation

Ne pas ralentir avant la ligne d'arrivée

Variables didactiques

- Courses de 5, 6, 7, 8, 9 secondes
- écart entre les coureurs plus ou moins grands

Trame de variance

Milieu	Signal	Distance	Foulée	But
Stade Terrain plat Terrain de Handball Cour d'école. Trajectoire ligne droite ligne courbe Zig Zag	Auditif Visuel Auditif et visuel Kinesthésique Forme du départ Accroupi Semi fléchi Assis A Genoux Allongé par terre	8 à 12 m (mise en action) 15m en cycle 1 20m en cp 30m en ce1 Durée 3 secondes 5 secondes 7 secondes 9 secondes	Course "normale" Course en amplitude Course en fréquence Formes de travail Talon fesse Course en montée de genoux Foulée bondissante Pas chassés Pas de sioux Pas de l'oie Courir 3 foulées en avant et 3 foulées en arrière	Pour aller poser un objet Pour aller prendre un objet Pour remplir un contrat Pour jouer Pour battre un record