



# La course aux 4 vitesses

**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

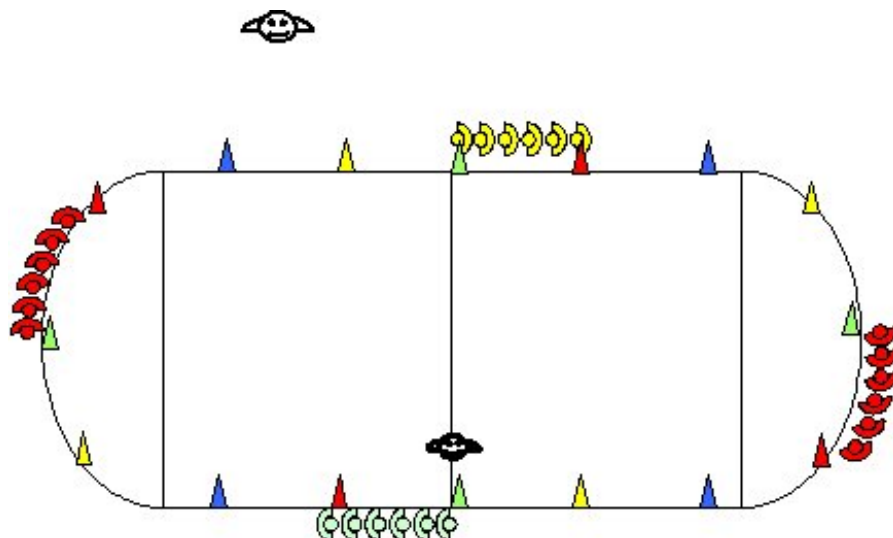
- Courir vite sur une trentaine de mètres.
- Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.
- Enchaîner une course avec une transmission de témoin.

## Objectifs

Placement du bassin, travail de l'accélération, savoir courir à différentes vitesses

## Organisation

Les enfants sont en colonnes autour du terrain. Des plots de couleurs différentes sont placés, verts jaunes, bleus et rouges. Les plots sont distants d'une dizaine de mètres.



## Matériel

---

Plots de couleurs différentes, sifflet,

## Consigne

---

Au signal vous trottinez.

Lorsque vous dépassez un plot rouge, vous accélérez jusqu'au plot vert suivant.

Vous finissez dans 2 minutes, au coup de sifflet final. Vous vous reposez 2 minutes et vous recommencez encore 2 fois 2 minutes avec 2 minutes de récupération entre les courses.

## Critères de réussite

---

réussir à accélérer tout de suite après le plot

## Critères de réalisation

---

- s'incliner en avant au moment du passage
- être tonique sur ses appuis ( pose du pied en avant)
- bassin placé ( grainage ou image des fesses serrées)

# Variables didactiques

Placement du bassin, travail de l'accélération

*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 <b>Durée</b> 3 secondes 5 secondes 7 secondes 9 secondes	Course "normale" Course en amplitude Course en fréquence <b>Formes de travail</b> 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