



Le maire coupé (jeu du chat)

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

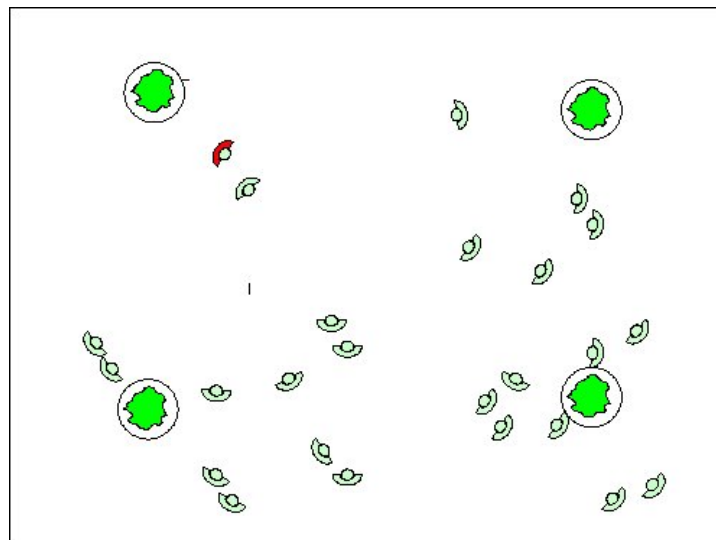
- Courir vite sur une trentaine de mètres.
- Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.
- Enchaîner une course avec une transmission de témoin.

Objectifs

courir, esquiver, feinter, orienter sa course pour ne plus être poursuivi, accepter de perdre, prendre des risques, défier

Organisation

Le terrain n'est pas obligatoirement délimité (cour de récréation), mais il peut l'être (savoir visé alors : prendre en compte les limites d'un espace quand on joue).



Matériel

Foulards

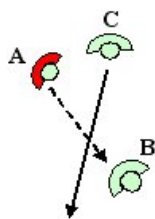
Consigne

L'un de vous est le "mairie". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent courir. Si le "mairie" touche un enfant, il est libéré, il donne son foulard à celui qui vient d'être touché.

Le but du jeu est de ne pas se faire toucher, ou si on est "mairie" de se délivrer le plus vite possible.

Si le maire choisi une cible il ne peut plus en changer sauf si quelqu'un coupe la trajectoire.

Par exemple A choisi de poursuivre B il ne peut plus changer, sauf si C passe entre le maire et le poursuivi. Le maire poursuit alors C.



Pour travailler la course, il est possible de faire plusieurs terrain avec un petit groupe d'enfants ou de mettre plusieurs maires en même temps.

Critères de réussite

- Ne pas être touché
- se délivrer si on est "mairie"
- construire sa course quand on est poursuivi pour ne plus être poursuivi

Critères de réalisation

- surveiller où se trouve le "mairie"
- s'enfuir si il se rapproche
- si on est poursuivi courir vers d'autres enfants pour que les courses se croisent.
- quand on est maire choisir un joueur "facile" à poursuivre.
- quand on coupe il faut essayer de le faire sans trop prendre de risque
- courir vite

Variables didactiques

Dimension du terrain

Limites du terrain

Nombre de "maires"

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 P a s chassés Pas de sioux Pas de l'oie Courir 3 foulées en avant et 3 foulées en arrière	Pour aller poser u n objet Pour aller prendre u n objet Pour remplir u n contrat Pour jouer Pour battre u n record