



# Tirer la queue du cochon

**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 vite, feinter, esquive

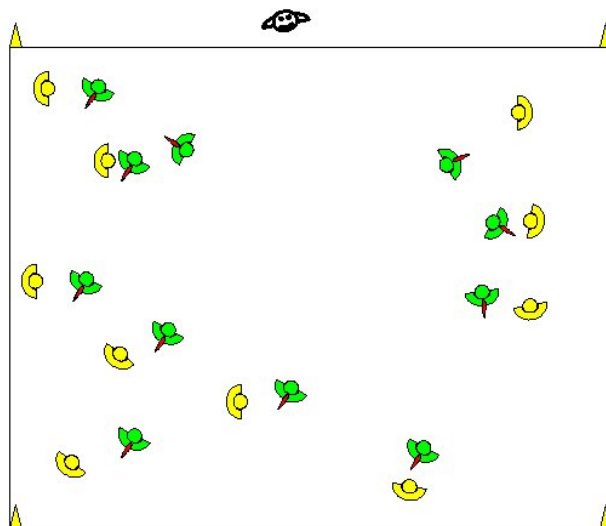
## Organisation

Dans la cour de récréation, la classe est divisée en deux: les cochons et les chiens.

1er groupe : les cochons portent les foulards au niveau de la taille (la queue).

2ème groupe : les chiens ne portent pas de foulard.

A la fin de la première mi temps le maître donne le temps et inverse les rôles.



## Matériel

Chronomètre, foulards, plots, sifflet

## Consigne

Au signal donné par le maître, les cochons s'enfuient, sans sortir des limites du terrain, les loups les poursuivent pour attraper les foulards. La partie se termine quand tous les foulards sont attrapés par les loups. Le maître chronomètre.

Puis on inverse les rôles. C'est l'équipe qui a mis le moins de temps pour prendre tous les foulards qui gagne.

## Critères de réussite

Prendre tous les foulards le plus vite possible

## Critères de réalisation

- s'enfuir
- courir vite
- feinter ( feinte de corps pour démarrer de l'autre côté)

# Variables didactiques

- dimension du terrain

*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