



Tirer la queue du cochon

Activité : Athlétisme

Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Réaliser une performance mesurée

Compétence de fin de cycle

Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse pendant 10 secondes.

CE2

Réagir vite au signal de départ.

- Maintenir une trajectoire rectiligne (bras et regard horizontal, dans l'axe de la course).
- Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 secondes) ou sur une distance d'une trentaine de mètres.

CM1

- Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 secondes) ou sur une distance de 30 à 40 mètres.
- Utiliser une position adaptée pour le départ.
- Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.

CM2

- Courir vite sur 40 mètres.
- Se propulser plus efficacement au départ.

Objectifs

Courir vite, feinter, esquive

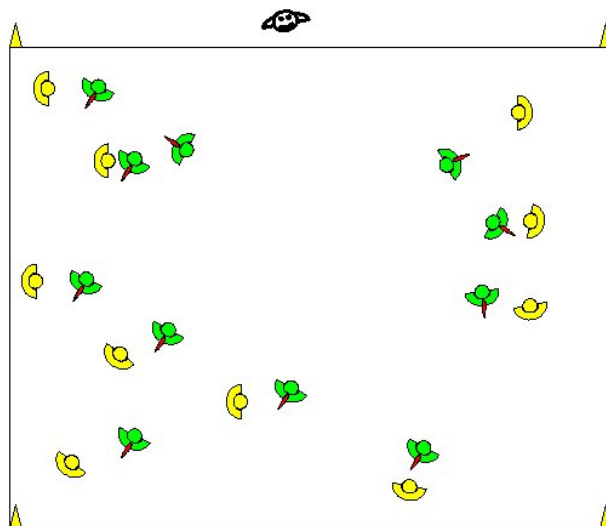
Organisation

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 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