



Choisir son parcours

Activité : Course de durée

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées
Se repérer et se déplacer dans l'espace

Compétence de fin de cycle

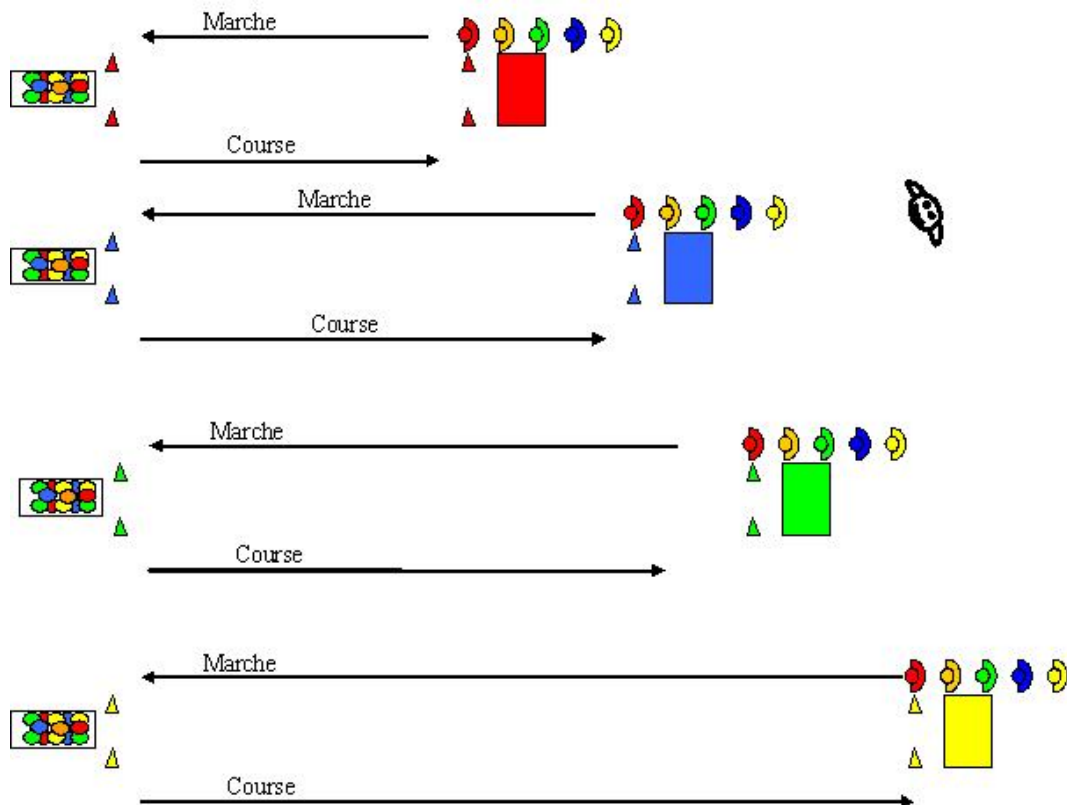
Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements : courir

Objectifs

Distinguer course rapide et marche
Choisir son parcours en fonction de son temps de course
Cette situation peut servir d'évaluation diagnostique

Organisation

Les enfants se répartissent sur différents parcours en fonction de la tâche. L'espace est aménagé avec des caisses vides et des caisses avec des objets de différentes couleurs dans chaque caisse mais de en nombre identique (5, 6, 7 ou 8) par enfant. Les enfants doivent transporter tous les objets correspondant à leur couleur, pendant le temps du sablier. Les distances sont à calculer en fonction de la durée du sablier.



choisir son parcours

Matériel

Petits objets (perles ou legos ou anneaux...

Consigne

"Les enfants , vous choisissez une couleur, en fonction de la distance entre les deux caisses. Vous devrez pendant le temps du sablier transporter tous les objets de votre couleur d'une caisse à l'autre, mais pour aller chercher l'objet, vous marchez, et pour revenir avec l'objet vous courez vite. Lorsque le sablier est terminé, on compte le nombre d'objet que vous avez transporté. Si vous avez transporté tous les objets c'est bien, si vous avez terminé bien en avance, vous changerez de parcours la prochaine fois. L'équipe qui gagne est celle qui aura transporté tous ses objets en respectant la consigne de marche et de course"

Critères de réussite

Transporter tous les objets pendant le temps du sablier. Ne pas avoir fini trop tôt.

Critères de réalisation

Choisir un parcours adapté à ses possibilités

Variables didactiques

Distance, nombre d'objets et durée du sablier