



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

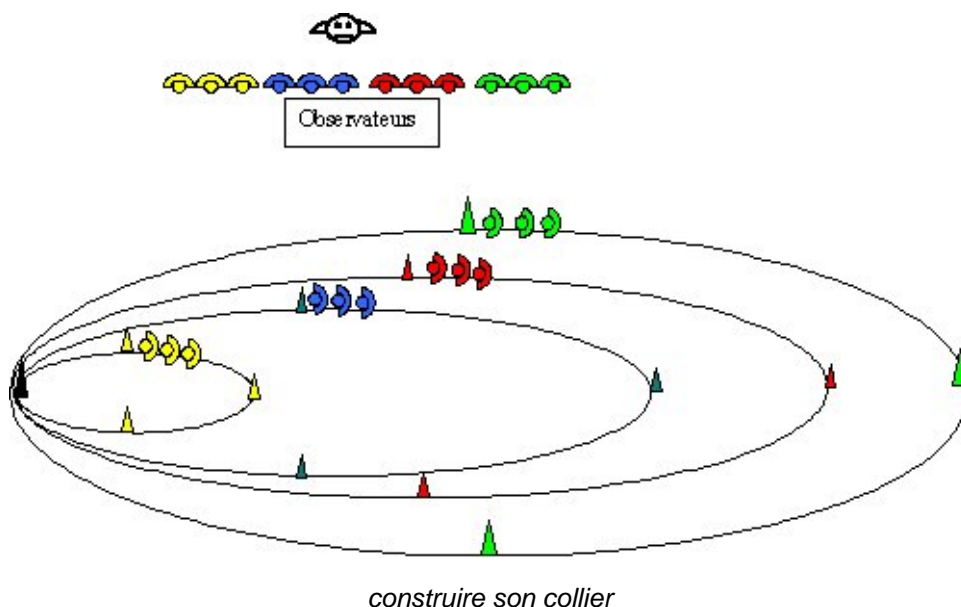
## Objectifs

courir longtemps, trouver son contrat de temps, courir lentement

## Organisation

Les élèves sont par deux, un coureur et un observateur. Dans la cour différents circuits sont proposés aux enfants. La musique a été décomposée en différents temps qui sont reportés sur une frise, ( le jeu de la trompette, du tambourin, des tambours, du piano.... (vous pouvez trouver différents sons sur internet et les mixer avec audacity. Par exemple, ce lien nous donne un certain nombre de musiques au format midi.

<http://www.randonneur.net/pages/divers/midi.php>



## Matériel

Plots,  
Musique avec différents moments musicaux identifiés  
Une frise représentant les différents moments musicaux par observateur

## Consigne

---

Les coureurs : "Vous choisissez un parcours et vous indiquez à votre camarade jusqu'à quel moment du compteur vous souhaitez courir".

Les observateurs " vous suivez votre camarade et la musique et vous mettez une croix quand un instrument est terminé et que votre camarade ne s'est pas arrêté."

## Critères de réussite

---

Respecter son contrat

## Critères de réalisation

---

Pour les coureurs :

Courir lentement, choisir son parcours, ne pas s'arrêter

Pour les observateurs :

Suivre la musique et colorier la frise au fur et à mesure

## Variables didactiques

---

Durée de chaque phrase musicale ( 30 à 10 secondes)

Durée du morceau ( entre 2 et 3 minutes

Dimension des différents parcours