



Le maire coupé (jeu du chat)

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

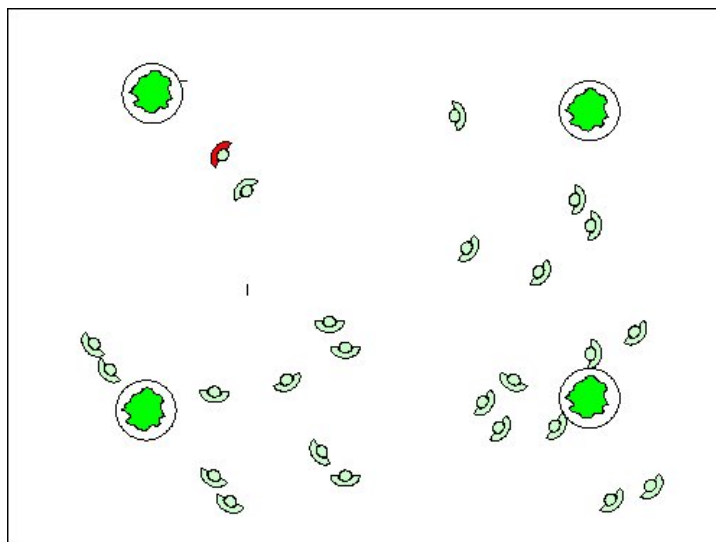
- Courir vite sur 40 mètres.
- Se propulser plus efficacement au départ

Objectifs

courir, 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

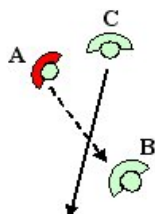
Consigne

L'un de vous est le "maire". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent courir. Si le "maire" 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 "maire" 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 "maire"
- construire sa course quand on est poursuivi pour ne plus être poursuivi

Critères de réalisation

- surveiller où se trouve le "maire"
- 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	Auditif	8 à 12 m (mise en action)	Course "normale"	Pour aller poser un objet
Terrain plat	Visuel	15m en cycle 1	Course en amplitude	
Terrain de Handball	Auditif et visuel	20m en cp	Course en fréquence	Pour aller prendre un objet
Cour d'école.	Kinesthésique	30m en ce1	Formes de travail	
Trajectoire ligne droite	Forme du départ	Durée 3 secondes	Talon fesse	Pour remplir un contrat
ligne courbe	Accroupi	5 secondes	Course en montée de genoux	
Zig Zag	Semi fléchi	7 secondes	Foulée bondissante	Pour jouer
	Assis	9 secondes	Pas chassés	
	A Genoux		Pas de sioux	Pour battre un record
	Allongé par terre		Pas de l'oie	
			Courir 3 foulées en avant et 3 foulées en arrière	