

UNITE D'APPRENTISSAGE : ATHLETISME MATERNELLE Course

Compétence : réaliser une action que l'on peut mesurer

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE		Pour APPRENDRE et PROGRESSER		Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS DEPENDANTES du VECU des ELEVES	SITUATION de REFERENCE (Pour voir où l'on en est)	SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES (pour acquérir des savoirs)	RETOUR à la SITUATION de REFERENCE (pour mesurer les progrès)	SITUATIONS de REINVESTISSEMENT (pour réutiliser les savoirs acquis)
<p>➤ <u>Objectif</u> :</p> <p>Donner l'envie de participer</p> <p align="center">COURIR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Renard lapins (Pierre, Paul) - A cheval - Moutons siamois - Les quatre coins - Epervier 	<p>➤ <u>Objectif</u>:</p> <p align="center">Courir vite</p> <p align="center">COURSE VITESSE</p> <p align="center">Atteindre la zone la plus éloignée du départ en 5 secondes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>But</u> : Courir vite - <u>Objectifs</u> : . <u>Démarrer à un signal</u> Les trois tapes Chameau, chamois Rouge, bleu . <u>Courir droit</u> Suivre la trace Premier dans la maison <p>Voir fiches jointes</p>	<p>➤ <u>Objectif</u>:</p> <p align="center">Courir vite</p> <p align="center">COURSE VITESSE</p> <p align="center">Atteindre la zone la plus éloignée du départ en 5 secondes</p>	<p align="center">RENCONTRES ATHLETISME INTER CLASSES</p>

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme course de vitesse

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité

SITUATION 1 : Lapins, renards (Pierre, Paul)

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase

Matériel : Aucun matériel particulier

But : Courir vite pour toucher son adversaire ou pour fuir

Modalités d'exécution : Les joueurs se promènent par deux, en ordre dispersé. Ceux qui seront appelés par le maître seront poursuivis par les autres.

Ex : Quand le maître appelle « lapins » tous les enfants portant ce nom s'enfuient et sont poursuivis par les « renards » qui essaient de toucher leur adversaire direct avant le signal de fin de jeu.

Variantes :

Allonger ou réduire le temps de course.

SITUATION 2 : A cheval

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase

Matériel : Aucun matériel particulier

But : Courir vite pour reformer le couple « cheval cavalier »

Modalités d'exécution : En cercle, par deux, face au centre.

Le cheval est à quatre pattes, le cavalier debout jambes écartées au-dessus de son cheval.

Au signal, les cavaliers partent en courant autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant ce temps, les chevaux se redressent et se mettent debout jambes écartées. Chaque cavalier retrouve son partenaire et passe à quatre pattes entre ses jambes pour reformer « le couple cheval cavalier ».

Continuer le jeu avec les nouveaux cavaliers etc...

Variantes :

Changer le sens de course

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme course de vitesse

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité

SITUATION 3 : Les moutons siamois

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase

Matériel : Aucun matériel particulier

But : Courir vite pour immobiliser les moutons

Modalités d'exécution : Les joueurs se donnent la main par deux. Ils forment des couples de moutons siamois poursuivis par un (ou plusieurs) loup(s). Les couples touchés s'immobilisent et forment une arche avec leurs bras levés. Lorsque des moutons siamois passent sous cette arche ils la délivrent. Quand tous les couples sont immobilisés, on change les loups et le jeu reprend. Les moutons siamois ne peuvent pas se lâcher. Si l'un des deux est touché, le couple s'immobilise.

Variantes :

Au moment du passage sous l'arche, les quatre joueurs concernés peuvent échanger leur partenaire.

SITUATION 4 : Les quatre coins

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase

Matériel : 4 cerceaux par groupe de 5 joueurs

But : Courir vite pour trouver un cerceau libre

Modalités d'exécution : Positionner aux 4 coins d'un carré un cerceau et un élève dans chaque cerceau. Le cinquième joueur se place au milieu du carré. Au signal du maître, les joueurs doivent changer de cerceau. Le joueur du milieu essaie de trouver un cerceau libre. Celui qui n'a pas de place dans un cerceau vient se mettre au milieu du carré.

Variantes :

Changer à volonté.

Possibilité de prendre un cerceau dans un jeu voisin.

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme course de vitesse

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité

SITUATION 5 : L'épervier

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase

Matériel : Aucun matériel particulier

But : Courir vite pour échapper à l'épervier

Modalités d'exécution : Lorsque l'épervier crie « au large », les joueurs placés à une extrémité du terrain traversent le champ de jeu poursuivis par l'épervier. Les joueurs pris donnent la main à l'épervier pour former un filet pouvant retenir les autres joueurs. Le jeu se déroule jusqu'à la prise du dernier joueur qui devient alors l'épervier.

Variantes :

Les joueurs pris se donnent la main pour former une chaîne indépendante de l'épervier. Ils aident ainsi celui-ci qui reste cependant le seul à avoir le droit de prise.

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme course de vitesse

OBJECTIF : Courir vite pendant 5 secondes

SITUATION DE REFERENCE:

Lieu : Cour, stade, gymnase

Matériel :

4 couloirs de 1 mètre chacun

Une zone de départ identique pour tous les élèves, 4 zones d'arrivée de couleur différente.

Une caisse contenant des étiquettes de 4 couleurs différentes et 4 caisses disposées derrière les différentes zones d'arrivée

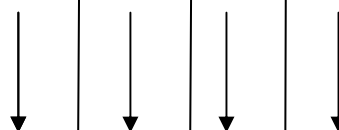
But : Courir vite pendant 5 secondes pour atteindre la zone la plus éloignée du départ.

Modalités d'exécution : Au signal du maître, 4 enfants, munis d'une étiquette de la couleur de leur couloir, s'élancent pour essayer d'atteindre la zone d'arrivée de la même couleur, en 5 secondes. Ceux qui réussissent déposent leur étiquette dans la caisse correspondante et passent dans le couloir d'une longueur immédiatement supérieure. Ceux qui échouent passent dans le couloir d'une longueur immédiatement inférieure.

Variante : Les 4 zones de couleur peuvent être marquées dans chaque couloir. Placer un observateur pour chaque couleur et changer les rôles à chaque passage.

Dispositif :

X X X X



Jaune

Bleu

Vert

Rouge

Caisse Caisse Caisse Caisse

EVALUATION

Eléments évalués par les élèves :

L'observateur évalue le coureur en collant sur un tableau la gommette de la même couleur que la zone atteinte. L'élève s'auto évalue en déposant l'étiquette de la couleur du couloir sur lequel il vient de courir dans la caisse correspondante lorsqu'il a réussi à atteindre la zone en 5 secondes.

Eléments évalués par le maître :

Distance réalisée en 5 secondes – Course en ligne droite – Départ réalisé au signal

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme course de vitesse. Pour toutes ces situations d'apprentissage, les zones de départ et les zones d'arrivée doivent être clairement matérialisées.

OBJECTIF : Démarrer à un signal

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Les 3 tapes

Lieu : Cour, préau, salle de jeux

Matériel : aucun

But : Rattraper son camarade

Modalités d'exécution :

2 équipes. Les coureurs de l'équipe 1 viennent défier les coureurs de l'équipe 2 en leur tapant 3 fois dans la main. La troisième tape est le signal de départ. Les coureurs de l'équipe 2 ne doivent pas être touchés par ceux de l'équipe 1.

Possibilité de compter les points par coureur avec des gommettes.

Variantes :

On peut faire varier les groupements d'élèves et les dispositifs de départ. Par groupe, individuellement...

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : Chameau, chamois

Lieu : Cour, préau, salle de jeux

Matériel : aucun

But : Rattraper son camarade

Modalités d'exécution :

2 équipes : une est nommée chameau, l'autre chamois. Les élèves sont répartis dos à dos le long d'une ligne. La maîtresse raconte une petite histoire. Au moment où elle prononce le mot « chameau », l'équipe des chameaux part en courant. Les chamois les poursuivent en essayant de les attraper avant la zone d'arrivée. Idem pour les chamois.

Variantes :

On peut faire varier la position des élèves.

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme course de vitesse. Pour toutes ces situations d'apprentissage, les zones de départ et les zones d'arrivée doivent être clairement matérialisées.

OBJECTIF : Démarrer à un signal

SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 : Rouge, bleu

Lieu : Cour, préau, salle de jeux

Matériel : 2 foulards (un bleu, un rouge)

But : Rattraper son camarade

Modalités d'exécution :

Même dispositif que pour le jeu « Chameau, chamois » mais les joueurs font face au meneur de jeu qui choisit de montrer soit le foulard rouge soit le foulard bleu. Le signal est alors visuel. L'équipe bleue démarre lorsque le foulard bleu est montré. Les rouges doivent les rattraper avant qu'ils atteignent la zone d'arrivée ; et inversement.

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme course de vitesse. Pour toutes ces situations d'apprentissage, les zones de départ et les zones d'arrivée doivent être clairement matérialisées.

OBJECTIF : Courir droit

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Suivre la trace

Lieu : Cour, préau, salle de jeux

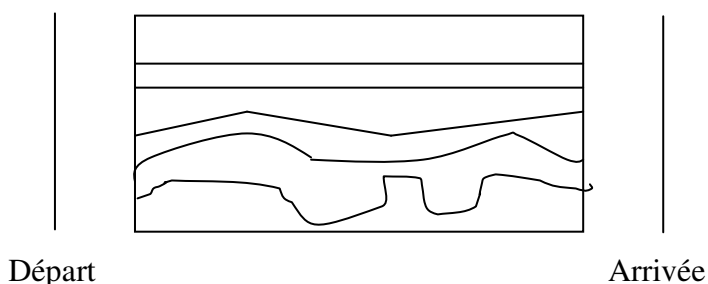
Matériel : Tracer des couloirs (sinueux, en courbe, en ligne droite)

But : Passer la ligne d'arrivée le premier

Modalités d'exécution :

Matérialiser une zone de départ et une ligne d'arrivée. Les élèves courent par 3, choisissent leur couloir.

Faire verbaliser les enfants sur les difficultés rencontrées et sur leurs observations.



SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : Le premier dans sa maison

Lieu : Cour, préau, salle de jeux

Matériel : Zones matérialisées. Une ligne de départ, une zone d'arrivée avec autant de cerceaux que de coureurs.

But : Arriver le plus vite possible dans sa maison (son cerceau)

Modalités d'exécution :

Partir ensemble au signal, arriver dans son cerceau.

Variantes :

Introduction de couloirs guidant la course.

A	○
B	○
C	○
D	○
E	○