

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Course d'obstacles

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité et donner le plaisir de pratiquer

SITUATION 1 : Chat perché

Lieu : salle ou cour

Matériel : banc, chaises, tables, cassettes, dossards pour le(s) chat(s)

But : jouer à sauter

Modalités d'exécution : Un chat essaie d'attraper les souris qui courent. Pour ne pas être prises, les souris grimpent sur un refuge. Une souris prise devient chat.

Variantes : Choisir des obstacles de plus et plus hauts. Varier le nombre de chats et la dimension du terrain.

SITUATION 2 : Chats et souris

Lieu : salle.

Matériel : objets de différentes largeurs (briquettes, plots, anneaux), dossards pour le(s) chat(s)

But : courir d'un point à un autre en franchissant des obstacles

Modalités d'exécution : Partir d'un camp de souris pour aller à l'autre sans se faire attraper par le chat. Terrain encombré d'obstacles plus ou moins larges que la souris pourra franchir en passant par-dessus (possibilité de contourner au début du module)

Variantes : Objets de plus en plus larges / multiplier les objets pour éviter qu'ils les contournent

SITUATION 3 : Dans la mare, sur la rive

Lieu : salle ou cour

Matériel : grand cercle tracé à la craie

But : franchir en sautant

Modalités d'exécution : enfants en ronde mains lâchées – « dans la mare » : sauter vers l'avant / « sur la rive » : sauter vers l'arrière / « dans la rive ou sur la mare » : ne pas bouger

Variantes : le temps de suspension, la rapidité d'exécution, points d'appui (pieds joints, cloche-pied ou franchir d'un pied sur l'autre)

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Course d'obstacles

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité et donner le plaisir de pratiquer

SITUATION 1 : La queue de Mickey

Lieu : salle

Matériel : objets suspendus à des hauteurs différents (foulards, clochettes...)

But : toucher ou attraper l'objet le plus haut possible

Modalités d'exécution : Essayer de sauter de différentes façons en courant : - à l'arrêt, avec un pied / - à l'arrêt avec 2 pieds, et atteindre un même objet 3 fois de suite

Variantes : la hauteur des objets et la nature des objets et avec ou sans élan

SITUATION 2 : Dingo et les Kangourous

Lieu : salle.

Matériel : objets suspendus, dossards pour le Dingo

But : toucher l'objet suspendu pour devenir intouchable

Modalités d'exécution : Le Dingo cherche à attraper les kangourous qui courent et qui doivent toucher un objet suspendu pour ne pas se faire toucher.

Variantes : Dimensions du terrain, objets à différentes hauteurs ; le nombre de dingos

SITUATION 3 : Le garçon de café

Lieu : salle

Matériel : petits objets, table ou banc (plateau)

But : courir et franchir un obstacle

Modalités d'exécution : 2 parcours parallèles.

Au signal sonore, l'enfant doit courir et franchir l'obstacle en grimpant puis effectuer un saut un profondeur pour aller chercher un objet (avec plateau). Il franchit à nouveau l'obstacle et revient au point de départ. Le suivant démarre lorsque le plateau lui a été transmis.

Variantes : obstacle de plus en plus haut / dimension du terrain favorisant une course de plus en plus longue.

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Course d'obstacles

OBJECTIF : courir puis franchir un obstacle (hauteur, longueur, profondeur)

SITUATION 1 :

Lieu : cour ou salle de jeu (si assez grande)

Matériel : lattes, plots de différentes hauteur, tables ou bancs, tapis de réception, craies (jaune, vert, bleu, rouge), gommettes ou cartons de couleur pour l'évaluation, fiche évaluation

But : courir, franchir divers obstacles (de plus en plus difficiles) et s'évaluer

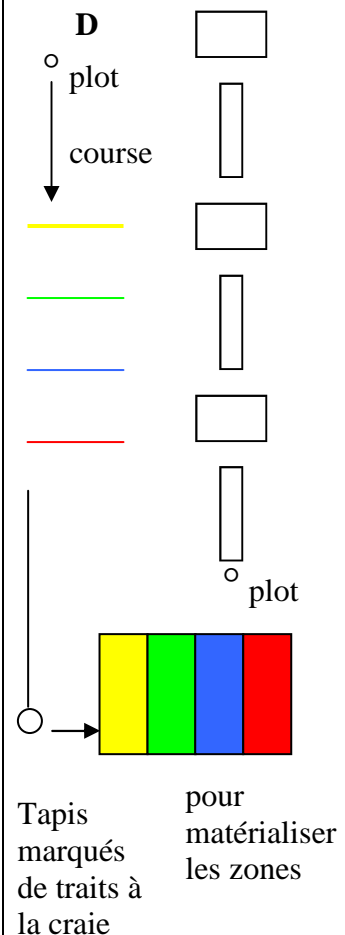
Modalités d'exécution : 2 parcours

Au signal sonore l'enfant doit réaliser le parcours proposé en passant par les 3 types d'obstacles, ce le plus rapidement possible. Chaque série d'obstacles comporte 4 niveaux de difficulté symbolisés par des couleurs (jaune, vert, bleu, rouge)

Variantes :

- possibilité de travailler avec un seul parcours + un atelier en liaison avec l'objectif – ex : jeu de chat perché (maximum d'enfants en action)
- Le fait de proposer 2 parcours parallèles permet de travailler sur la notion de vitesse d'exécution du parcours.

Dispositif



EVALUATION

Eléments évalués par les élèves : franchissement de l'obstacle le plus haut, le plus éloigné et le plus profond

Eléments évalués par le maître : course, enchaînement course et passage d'obstacles + franchissement en hauteur, longueur, profondeur.

Remarques : l'enfant colle sur un carton attaché autour du cou la gommette de couleur correspondant au niveau d'obstacle franchi et ce pour chaque type d'obstacle

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Course d'obstacles

OBJECTIF : courir puis sauter en hauteur

SITUATION 1 : Minuit dans la bergerie ou Prom'nons nous dans les bois

Lieu : cour ou salle de

Matériel : banc ou corde, camp matérialisé en angle

But : courir, franchir un obstacle pour atteindre son camp

Modalités d'exécution :

Les moutons ne doivent pas se faire toucher par le loup et peuvent se réfugier dans la bergerie en franchissant obligatoirement un obstacle.

Variantes :

La hauteur de l'obstacle

Le nombre de loups

Les dimensions du terrain

SITUATION 2: Relais hauteur

Lieu : cour ou salle

Matériel : plots de différentes hauteurs et lattes

But : franchir l'obstacle le plus haut possible

Modalités d'exécution : 2 course parallèles

Au signal sonore, partir en courant et franchir les obstacles, contourner le plot en engageant le demi-tour et courir jusqu'à l'arrivée en tapant la main du suivant.

Variantes :

La hauteur de l'obstacle

Le nombre de d'obstacles

La distance entre les obstacles

La dimension du terrain

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : Course d'obstacles

OBJECTIF : courir puis sauter en profondeur

SITUATION 1 : Relais déménageur

Lieu : cour ou salle

Matériel : petits objets divers –bancs, tables, tapis de réception-

But : courir, franchir un obstacle puis saisir un objet pour le ramener dans son camp dans un temps limité

Modalités d'exécution : 2 parcours parallèles

Les déménageurs partent au signal sonore et courent le plus vite possible pour aller chercher l'objet situé de l'autre côté de l'obstacle et le ramener dans leur camp en ayant contourné un plot engageant le retour.

Variantes :

Obstacles de plus en plus haut
Temps limité pour les équipes

SITUATION 2 : Relais hauteur

Lieu : salle

Matériel : bancs, tables, tapis de réception

But : courir, franchir un obstacle dans un temps limité

Modalités d'exécution :

Partir au signal sonore d'un point de départ et franchir des obstacles positionnés différemment et contourner le plot et engager le retour.

Variantes :

L'espace entre les obstacles et le nombre d'obstacles
Agrandir la zone de course
Eloigner la zone de réception

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer	
ACTIVITE SUPPORT : Course d'obstacles	
OBJECTIF : courir et franchir un obstacle en longueur	
SITUATION 1 : Crocodiles et gazelles	
<p><u>Lieu</u> : salle</p> <p><u>Matériel</u> : craies (2 couleurs) pour matérialiser la rivière et la zone neutre</p> <p><u>But</u> : courir et franchir un obstacle de plus en plus large sans se faire toucher</p> <p><u>Modalités d'exécution</u> : Au signal de départ, les gazelles doivent traverser le terrain de jeu sans se faire toucher par le crocodile qui prend le départ d'un point situé derrière elles. Elles doivent franchir la rivière sans y poser les pieds. La zone neutre est infranchissable par le crocodile (zone d'impulsion) A chaque passage, les enfants touchés deviennent crocodile</p> <p><u>Variantes</u> : Largeur de la rivière Dimension du terrain Zone neutre</p>	
<p style="text-align: center;">SITUATION 2 : Passage du gué</p> <p><u>Lieu</u> : salle</p> <p><u>Matériel</u> : 2 plots, des craies (tracer des cercles au sol)</p> <p><u>But</u> : franchir la rivière en utilisant les cercles tracés au sol, courir vite et adapter sa course à l'obstacle.</p> <p><u>Modalités d'exécution</u> : 2 équipes Au signal sonore ou visuel, le premier joueur de chaque équipe doit rejoindre l'autre bout du terrain de jeu en utilisant les cercles tracés au sol pour traverser le gué (1 pied par cercle), puis contourner le plot afin d'engager le retour. Il doit toucher la main de son camarade pour qu'il puisse à son tour prendre le départ.</p> <p><u>Variantes</u> : Répartir les joueurs des 2 équipes de part et d'autre du terrain Utiliser des obstacles sur lesquels les enfants pourront poser les pieds Varier les dimensions du terrain, du gué...</p>	
SITUATION 3 : relais avec rivières	
<p><u>Lieu</u> : cour ou salle</p> <p><u>Matériel</u> : craie (matérialiser les rivières)</p> <p><u>But</u> : courir et franchir un obstacle en longueur. Effectuer le parcours le plus vite possible</p>	

Modalités d'exécution : 2 équipes en parallèles

Au signal de départ, l'enfant doit faire le parcours le plus rapidement possible, en « passant » les obstacles sans poser les pieds dans la rivière, il contourne le plot et rejoint la ligne de départ pour que son camarade puisse partir.

Variantes :

Répartir les joueurs des 2 équipes de part et d'autre du terrain
Utiliser des obstacles sur lesquels les enfants pourront poser les pieds

Variante : Varier les dimensions du terrain, de la rivière...

Augmenter le nombre de rivières (adapter la taille du terrain)

