

Unité d'apprentissage : courir

Pour entrer dans l'activité		
Des situations globales de jeu	Vider le panier	
Pour évaluer les besoins		
Des situations de référence	Les déménageurs	
Pour apprendre et progresser : situations de transformation		
	Savoirs	Situations
Courir vite	<ol style="list-style-type: none"> 1 Marcher de plus en plus vite puis courir 2 Courir avec l'intention d'aller vite 3 Courir en ligne droite avec l'intention d'aller vite 	<ol style="list-style-type: none"> 1 La poule et ses poussins (avec ou sans tambourin) 2 La queue du diable 3 Eperviers
Partir au signal	<ol style="list-style-type: none"> 1 S'échapper dans une direction donnée (personne ou objet) 2 Réagir à un signal 3 Se positionner, anticiper 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Monsieur l'ours 2 L'agent et les autos 3 Course de vitesse
Courir avec des obstacles	<ol style="list-style-type: none"> 1 Courir d'un endroit à un autre en variant ses directions (virage), son équilibre (sur tapis, sur sol, cailloux, en franchissant une rivière) 2 Courir en variant ses déplacements (slalom, en avant, en arrière, de côté) 3 Franchir 3 à 5 petits obstacles en variant l'espace et la hauteur 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Traverser la rivière 2 Relais allure 3 Course d'obstacles
Courir longtemps : relais	<ol style="list-style-type: none"> 1 Courir sans tenir compte de l'allure des autres dans des situations de jeux 2 Courir en évitant les autres pour réaliser des actions concrètes (ex : transport d'objets) 3 Courir vite et se situer par rapport aux autres (ex : pour arriver le premier ou faire gagner son équipe) 	<ol style="list-style-type: none"> 1 La locomotive 2 Déménageurs 3 Déménageurs avec obstacles
Pour évaluer les acquis		
Reprise des situations de référence	Relais déménageurs	

