

« Athlétisme : course »

Socle commun :

Palier 1 Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

- respecter les autres et les règles de la vie collective ;
- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles ;

Palier 1 Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

- maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;
- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;

Capacités visées :

Etre capable de courir (Vite ou non)

Courir pour « battre son record » (en temps, en distance)

Objectifs de la séquence :

<i>Moteurs</i>	<i>Cognitifs</i>	<i>Méthodologiques</i>
Engager son corps tout entier dans le déplacement ; démarrer ; stopper.	Repérer les variables d'espace, de temps, de distance. Prendre en compte le résultat de ses actions.	Appliquer et mémoriser des consignes ; mettre en œuvre des stratégies en fonction des contraintes matérielles et relationnelles de la situation : se mesurer aux autres, être le premier (compétition)

Nombre de séances : 6 (de 13h50 à 14h30)

Séance 1 : « Fuyons le loup »

Séance 2 : « Cloche sonne »

Séance 3 : « Cloche sonne (2) »

Séance 4 : « Panier plein, panier vide »

Séances 5 et 6 : « Le voyage »

Séance 1 : « Fuyons le loup »

Objectif : Courir vite pour s'enfuir

Comptine chantée ou parlée

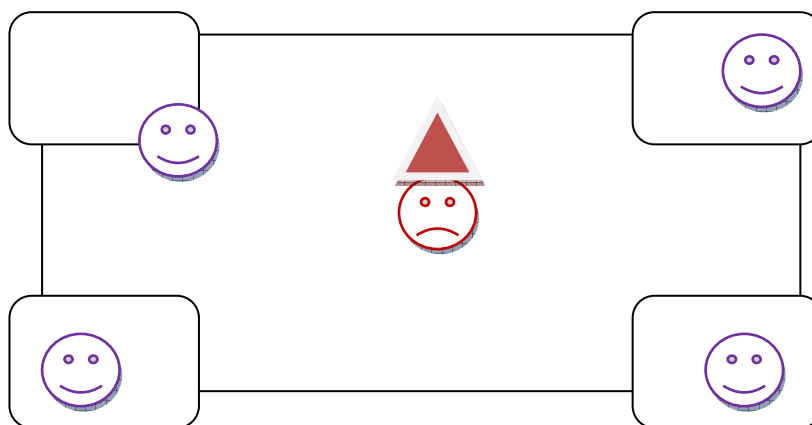
**Promenons-nous, promenons-nous
Promenons-nous, partout, partout
Attention,
Voici le loup !**

L'enseignante chante la comptine en se promenant et en incitant les enfants à l'imiter. A la dernière phrase prononcée rapidement, les enfants courent se réfugier dans des maisons réalisées avec les briques en mousse (situées aux 4 coins de la salle)
(NB : les maisons auront une large entrée pour éviter les bousculades)

On joue 2 fois :

1. La maîtresse choisit un loup
2. Les enfants attrapés deviennent aussi des loups

Illustration de la séance



Séance 2 : « Cloche sonne »

Objectif : Courir plus vite que l'autre.

Deux enfants sont opposés.

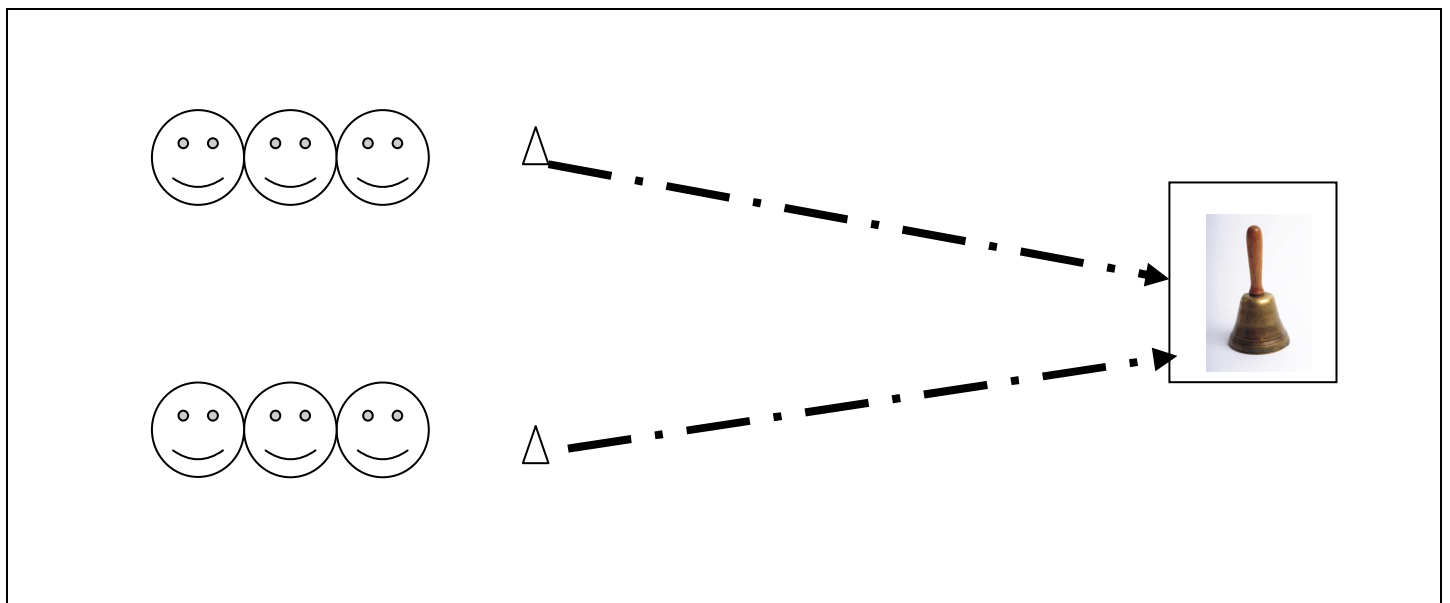
Deux files comprenant un nombre égal d'enfants sont constituées.

Au bout de la salle, une cloche (ou autre instrument) est posée à hauteur des enfants.

La compétition se fait 2 par 2 (**tableau vierge à préparer – livre p.46/47**).

Au signal, un élève de chaque file s'élance.

Le premier qui fait sonner la cloche a gagné.



Séance 3 : « Cloche sonne (2) »

Même jeu qu'en séance 2 avec variantes

1. Mettre des obstacles sur les chemins
2. Les distances sont plus longues

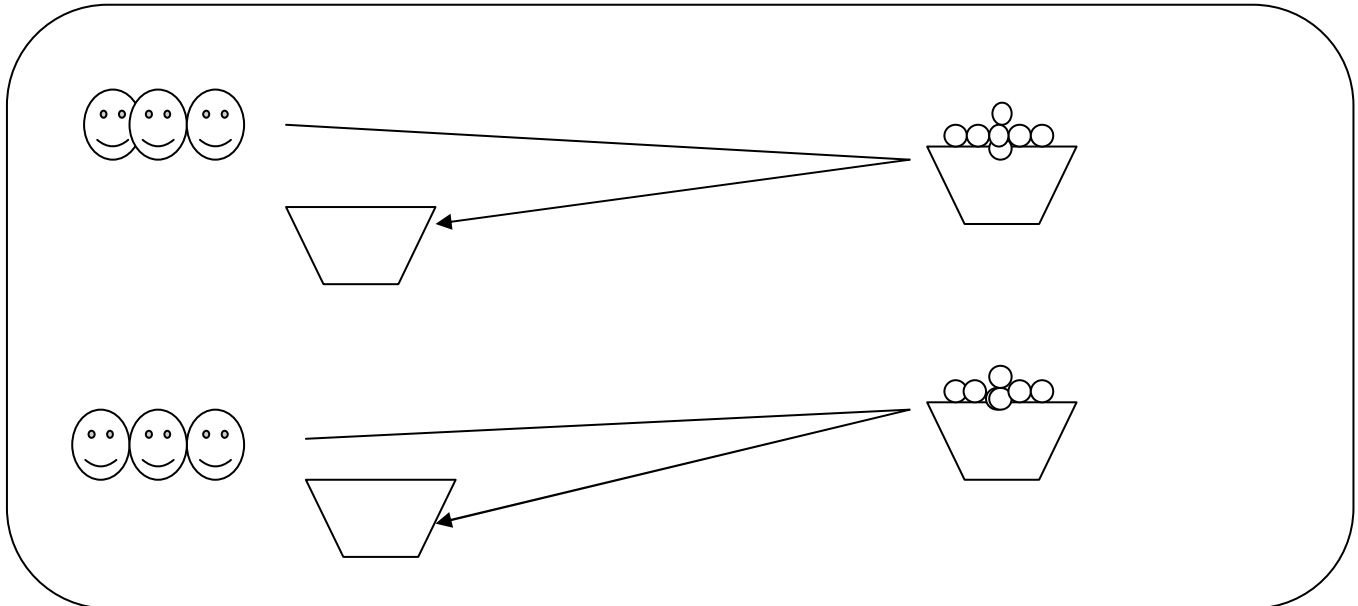
NB : La fiche d'observation servira d'évaluation.

Séance 4 : « Panier plein, panier vide »

Objectif : courir plus vite que les autres par équipes.

Deux équipes placées en file, constituées d'un nombre identique d'élèves, possèdent chacune un panier vide à côté d'eux. En face d'elles, 2 paniers pleins contiennent le même nombre de balles. L'équipe gagnante est celle qui a transféré la première les balles du panier plein dans le panier vide. Dès que la balle a touché le panier, le joueur suivant démarre.

L'équipe qui gagne est celle qui a rempli son panier en premier.



Séances 5 et 6 : « Le voyage »

Objectif : courir longtemps

Course longue

- L'on prévoit une gare pour se reposer un petit temps

