

Relais - foulards

Activité support: course (courir le plus vite possible)

Cycle 1

Compétence: adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Objectif pour le maître: amener l'élève à se déplacer le plus rapidement possible, à réagir à un signal et orienter sa course.

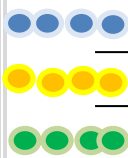
But pour l'élève: courir, récupérer un objet et le rapporter dans la caisse le plus rapidement possible.

Matériel: 4 foulards ou autres objets disposés à différentes distances (6m - 7m - 8m - 9m).

Organisation: équipes de 4 de composition homogène. Un couloir matérialisé (zone de course) par équipe.

Déroulement/consigne:

« Le premier coureur doit réagir au signal. Il va récupérer un foulard et revient toucher la main de son partenaire. Chaque coureur doit ramener un foulard. Tous les foulards doivent être récupérés. »



Critères de réussite:

- chaque élève récupère un foulard,
- l'équipe récupère tous ses foulards.

Comportements attendus:

- réagir au signal,
- respect des consignes (en particulier le départ après avoir touché la main du partenaire),
- mise en place de stratégie en fonction de la vitesse de course de chacun.

Comportements à améliorer:

- départ anarchique (avant le toucher de main par exemple ou temps de réaction très long),
- non-respect des couloirs de course de chaque équipe,
- un élève ramasse 2 ou plusieurs foulards.

Variables:

- les distances de course,
- les objets à rapporter (plus ou moins lourds ou volumineux),
- imposer l'ordre de passage des élèves dans chaque équipe,
- imposer l'ordre de ramassage des foulards,
- position de départ des élèves (assis, couché, bras levés...).

Variante:

mettre des obstacles à franchir dans les zones de course.

Bilan/remarques: