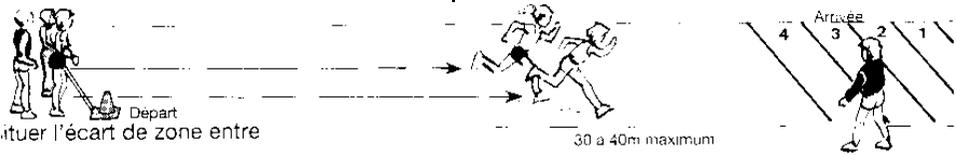
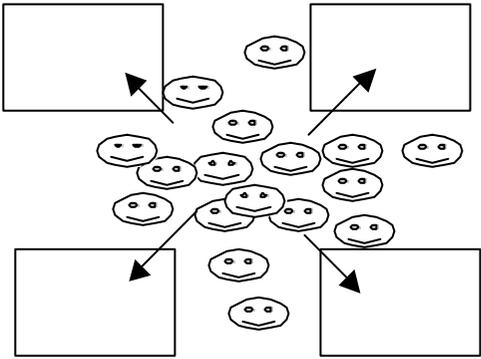
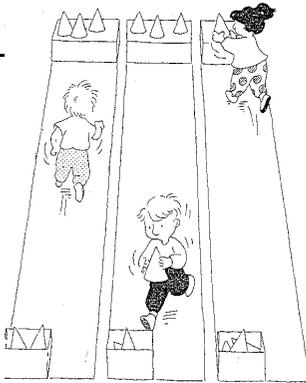
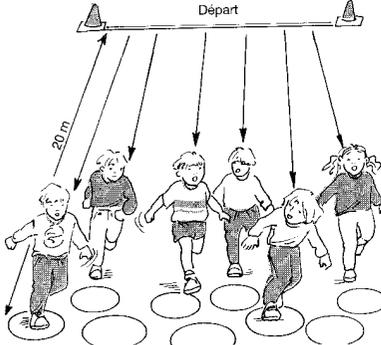
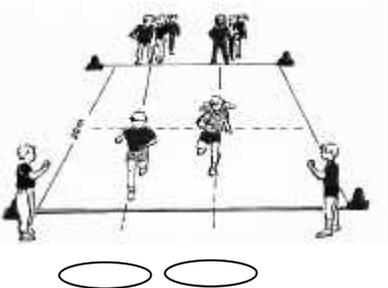


Course de vitesse en cycle 2

Sens de l'activité : Atteindre la vitesse maximale le plus rapidement possible après réaction à un signal, la conserver jusqu'à l'arrivée

Situations	Compétences visées	Dispositif		Consignes	Critères de réussite
Situation de référence	Courir le plus loin possible en un temps donné	<p>Distance de course maximum de 30 m 8 lignes espacées de 2 m matérialisées par des plots de couleur Par 2 : un coureur + un juge Course de 6 secondes</p> 		<p>Coureur : Partir au signal Courir le plus vite possible Franchir la ligne la plus éloignée</p> <p>Juge : Noter la couleur (donnée par les plots) de la ligne franchie au moment du signal de fin de course</p>	<p>Franchir la ligne la plus éloignée en 6 secondes de course</p> <p>Avant la 1^{ère} ligne : 1 pt 1^{ère} ligne franchie : 2pts 2^{ème} ligne franchie : 3 pts etc ...</p>
Situation 1 Le 1 ^{er} dans sa maison	Réagir vite à un signal	<p>Groupe classe – enfants dispersés 4 équipes – 4 camps Au signal rejoindre le plus vite possible un camp, puis son camp</p>		<p>Rejoindre un camp Rejoindre son camp au signal</p>	<p>Le 1^{er} dans son camp La 1^{ère} équipe dans son camp</p>

Situations	Compétences visées	Dispositif		Consignes	Critères de réussite
Situation 2 Les déménageurs	Orienter sa course : Notion de départ et d'arrivée	Distance à parcourir : 20 m Par groupes de 4 à 5 élèves En 15 secondes, ramener le plus d'objets possibles Ne transporter qu'un seul objet à la fois <u>Variante</u> : le temps n'est pas donné, c'est le nombre d'objet qui est précisé		Courir et transporter le plus vite possible les objets	Avoir le plus grand nombre d'objets Etre le 1 ^{er} à avoir transporté tous les objets (5).
Situation 3 Le 1 ^{er} dans sa maison	Orienter sa course : Notion de départ et d'arrivée	Distance à parcourir : 20 m Course opposant 4 à 5 élèves Ligne de départ matérialisée Cerceaux disposés à l'arrivée		Arriver le plus vite possible dans un cerceau	Etre dans le cerceau à la fin de la course
Situation 4 Le 1 ^{er} dans sa maison	Orienter sa course : Notion de couloir	Distance à parcourir : 20 m Course opposant 4 à 5 élèves Ligne de départ et d'arrivée matérialisées 4 à 5 cerceaux de couleurs différentes disposés 5 m après l'arrivée. Attribuer une couleur à chaque enfant. <u>Variante</u> : Distance		Arriver le plus vite possible dans le cerceau qui correspond à sa couleur	Choisir le couloir qui correspond à sa couleur Arriver le 1 ^{er} dans le cerceau qui correspond à son couloir

Situations	Compétences visées	Dispositif		Consignes	Critères de réussite
<p>Situation 5</p> <p>Poursuivant – Poursuivi La queue du diable</p>	<p>Orienter sa course : Notion de couloir</p>	<p>Distance à parcourir : 25 à 30 m 2 élèves par couloir Ecart de 1 à 2 m entre le poursuivant et le poursuivi Partir au même signal Ne pas attraper le poursuivi, mais le foulard Respecter les lignes de départ et d'arrivée et le couloir</p>		<p><u>Poursuivi</u> : Courir le plus vite possible en restant dans le couloir pour franchir la ligne d'arrivée sans se faire prendre le foulard <u>Poursuivant</u> : courir le plus vite possible en restant dans le couloir pour attraper le foulard</p>	<p>Atteindre la ligne d'arrivée sans se faire prendre le foulard.</p>
<p>Situation 6</p> <p>Voilà les renards</p>	<p>Réagir à un signal</p>	<p>Groupe classe 1 équipe de poules 1 équipe de renard Le coq : le maître ou la maîtresse Au signal du coq (ex : sifflet), les poules rejoignent le poulailler et les renards entrent dans la basse – cour pour manger les poules en les touchant.</p>		<p><u>Renards</u> : Toucher les poules pour les empêcher de rejoindre le poulailler. <u>Poules</u> : Rejoindre le poulailler</p>	<p>Nombre de poules ayant rejoint le poulailler</p>
<p>Situation 7</p> <p>Pile ou face Bleu ou rouge</p>	<p>Réagir vite à un signal</p>	<p>Jeux de course poursuite Au signal (« pile » ou « bleu »), les piles ou bleus s'enfuient vers leur camp, les « faces » ou « rouges » essaient de les rattraper avant la ligne d'arrivée. Varier les positions de départ ⇒ debout de face ⇒ assis de face ⇒ accroupi ⇒ debout de dos ⇒ en appui sur les mains</p>	<p> ☺ Pile ou bleu ☐ Face ou rouge </p>	<p>Démarrer le plus tôt possible après le signal. Courir le plus vite possible jusqu'à son camp.</p>	<p><u>Poursuivant</u> : Rattraper avant la ligne <u>Poursuivi</u> : Ne pas se laisser rattraper avant la ligne</p>

Situations	Compétences visées	Dispositif		But	Critères de réussite
Situation 8 Le chat et la souris	Réagir vite à un signal	Distance de course : 20 + 5 m Espace de 5 m entre le poursuivant et le poursuivi Varier les positions de départ pour le poursuivi : assis, couché, accroupi etc.. Au signal, les 2 démarrent		Démarrer le plus vite possible après le signal	<u>Poursuivant</u> : Rattrapper avant la ligne d'arrivée <u>Poursuivi</u> : Ne pas se laisser rattrapper avant la ligne d'arrivée
Situation 9 Les 3 tapes	Réagir vite à un signal	Distance de course : 20 m 2 coureurs de même force : poursuivant – poursuivi Les 2 lignes de départ sont espacées d'1 m Les lignes de départ et d'arrivée sont matérialisées <u>Variante</u> : moduler le rythme des 3 tapes (signal plus ou moins long)		Partir le plus vite possible après la 3ème tape	<u>Poursuivant</u> : Rattrapper avant la ligne <u>Poursuivi</u> : Ne pas se laisser rattrapper avant la ligne
Situation 10 Varier les signaux	Réagir vite à un signal	Courses en parallèle Distance : 10 m Lignes de départ et d'arrivée matérialisées Varier le signal du départ ⇒ Signal visuel donné devant les coureurs : bras baissé, drapeau, foulard etc... ⇒ Signal auditif donné devant les coureurs (sifflet, voix, ballon, frappé au sol ...) ⇒ Signal auditif donné derrière les coureurs	Partir le plus vite possible et courir à fond jusqu'à la ligne d'arrivée. 2 répétitions par signal	Démarrer le plus vite possible après le signal	Arriver le premier sur la ligne d'arrivée