

# Course de vitesse en cycle 1

## (Séance 1)

### Situation de référence

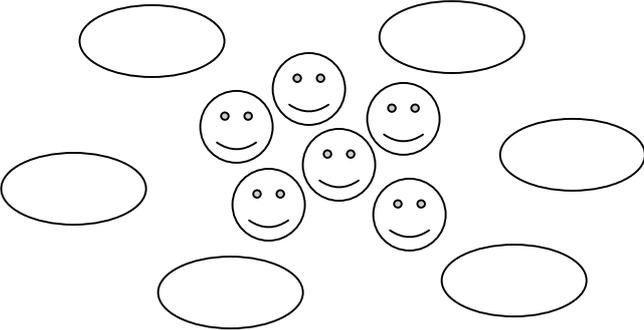
<b>Compétence spécifique</b>	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.
<b>Objectifs</b>	☞ Observer les capacités motrices de chaque enfant lors d'une course : - Courir vite en ligne droite ; - Réagir à un signal ; - Franchir la ligne d'arrivée.

Situation de référence	"Cours plus vite"
<b>But</b>	Franchir la ligne d'arrivée avant le ballon.
<b>Matériel</b>	4 plots, 1 ballon de basket-ball, un terrain rectangulaire
<b>Dispositif</b>	 <p>La distance varie en fonction du niveau des élèves : PS : 5 m, MS : 7,5 m, GS : 10 m. Prévoir d'autres ateliers en même temps pour pouvoir observer chaque enfant à celui-ci.</p>
<b>Déroulement</b>	Un enfant donne le signal de départ (sifflet, cloche, etc.) L'enseignant fait rouler le ballon en ligne droite et les enfants courent jusqu'aux plots posés sur la ligne d'arrivée. Les enfants doivent essayer d'arriver avant le ballon.
<b>Critère de réussite :</b>	L'enfant a franchi la ligne d'arrivée avant le ballon.
<b>Observations</b>	Utiliser la fiche d'évaluation pour chaque enfant.

# Course de vitesse en cycle 1

## (Séance 2)

<b>Compétence spécifique</b>	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer
<b>Objectif</b>	☞ réagir à un signal visuel, auditif et tactile

Situation 1	"Les voitures au garage"
<b>But</b>	Au signal sonore, rejoindre le garage le plus vite possible
<b>Matériel</b>	Autant de cerceaux que d'enfants, un sifflet
<b>Dispositif</b>	 <p>Chaque cerceau représente le garage, chaque enfant est le pilote d'une voiture. L'enseignant est le gendarme.</p>
<b>Déroulement</b>	D'un coup de sifflet le gendarme donne le départ pour que chaque pilote rentre sa voiture au garage le plus rapidement possible.
<b>Critères de réussite</b>	Le pilote a immédiatement conduit sa voiture au garage.
<b>Variantes</b>	Changer d'instrument sonore : une clochette, un tambourin...

Situation 2	"Cric crac boum"
<b>But</b>	Adapter son geste au signal sonore. 🎵🎵🎵🎵🎵
<b>Matériel</b>	un sifflet, un maraca, un grelot.
<b>Dispositif</b>	Les enfants sont disposés dans la salle. L'enseignant se place face aux enfants.
<b>Déroulement</b>	L'enseignant donne les consignes : un geste pour chaque instrument. Exemples possibles : Au son du grelot : lever les bras. Au son du maraca : se mettre accroupi. Au son du sifflet : lever un pied. L'enseignant observe les réactions des enfants.
<b>Critères de réussite</b>	L'enfant a fait le bon geste correspondant au signal sonore.
<b>Variantes</b>	Augmenter le nombre de signaux L'enseignant peut se cacher. Les enfants peuvent rechercher les gestes adaptés à chaque signal.

# Course de vitesse en cycle 1

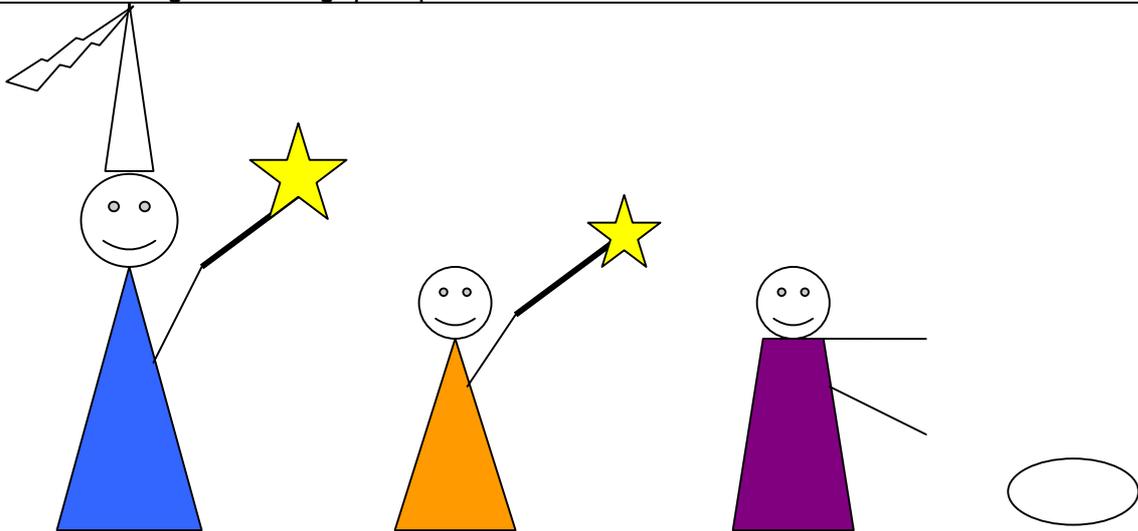
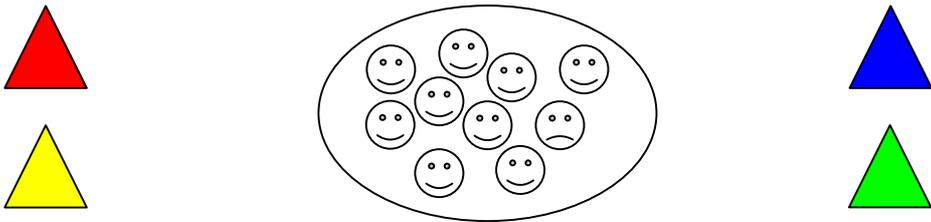
## (Séance 2 suite)

**Compétence spécifique**

☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.

**Objectif**

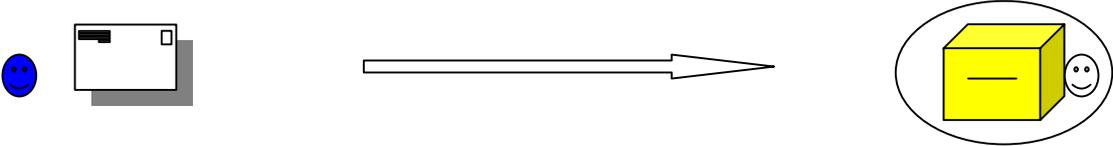
☞ Réagir à un signal visuel, auditif et tactile.

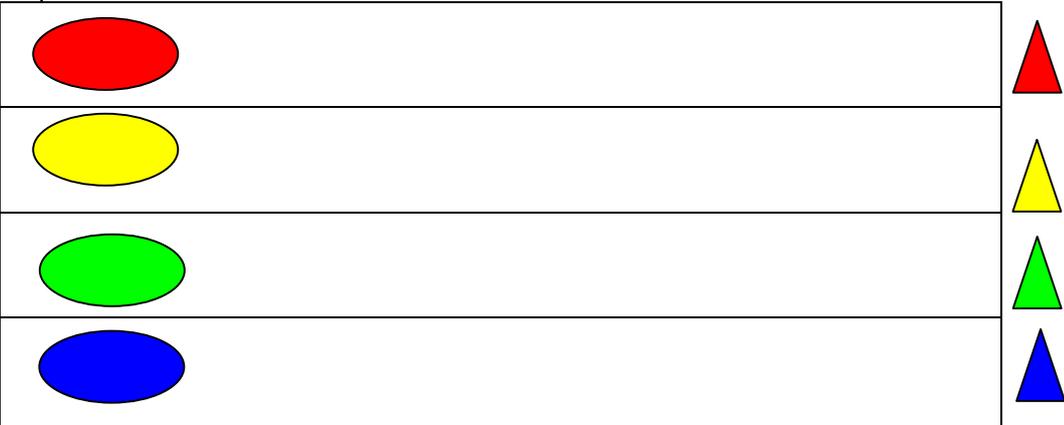
Situation 3	"Les fées"	
<b>But</b>	Au signal tactile, rejoindre sa maison le plus vite possible.	
<b>Matériel</b>	Cerceaux, baguettes magiques pour les fées	
<b>Dispositif</b>	 <p>La classe est divisée en 2 groupes : les fées et les statues. Chaque fée est derrière sa statue. L'enseignant(e) est le roi (la reine) des fées.</p>	
<b>Déroulement</b>	<p>D'un coup de baguette magique, la reine des fées (l'enseignant) touche au fur et à mesure les petites fées dans le dos. Les fées à leur tour transforment leur statue en coureur par un coup de baguette magique dans le dos. Celui-ci doit rejoindre sa maison le plus vite possible.</p> <p>L'enseignant peut alors observer la réaction de la fée (donner immédiatement le coup de baguette) et ensuite celle de la statue (rejoindre immédiatement sa maison).</p>	
<b>Critères de réussite</b>	<p>La fée a immédiatement donné le coup de baguette.</p> <p>La statue s'est mise immédiatement à courir.</p>	
Situation 4	"La maison des couleurs"	
<b>But</b>	Rejoindre au signal visuel sa maison le plus vite possible	
<b>Matériel</b>	Plots de couleur, cartons de couleur	
<b>Dispositif</b>	 <p>Des plots de couleurs sont disposés dans la salle. Les enfants sont disposés au centre de la salle.</p>	
<b>Déroulement</b>	L'enseignant montre un carton de couleur pour que l'enfant rejoigne une maison de même couleur symbolisée par un plot.	
<b>Critères de réussite</b>	L'enfant est allé vers le plot de la bonne couleur.	
<b>Fin de séance</b>	Refaire la situation de référence "Cours plus vite" et observer si chaque enfant réagit à un signal.	

# Course de vitesse en cycle 1

## (Séance 3)

<u>Compétence spécifique</u>	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.
<u>Objectif</u>	☞ Courir en ligne droite.

Situation 5	"Les facteurs"
<b>But</b>	Distribuer le courrier le plus rapidement possible.
<b>Matériel</b>	De vieilles enveloppes, des boîtes à chaussures, des cerceaux.
<b>Dispositif</b>	 <p>Autant d'enfants facteurs que d'enfants "boîtes aux lettres". Chaque facteur devra mettre son enveloppe dans la "boîte aux lettres" placée en face de lui.</p>
<b>Déroulement</b>	Au signal chaque enfant facteur part distribuer le courrier le plus rapidement possible.
<b>Critères de réussite</b>	Le facteur a mis l'enveloppe dans la bonne "boîte aux lettres".
<b>Variantes</b>	Augmenter la distance à parcourir, augmenter le nombre d'enveloppes à distribuer.

Situation 6	"La course de chevaux de couleurs"
<b>But</b>	Rejoindre son écurie le plus rapidement possible sans sortir de son couloir.
<b>Matériel</b>	cerceaux, foulards, plots : bleus, jaunes, rouges, verts. Craies, pour tracer les couloirs.
<b>Dispositif</b>	<p>Départ <span style="float: right;">Arrivée</span></p>  <p>Les enfants sont des chevaux de couleur. Chaque enfant a un foulard derrière lui symbolisant la queue du cheval.</p>
<b>Déroulement</b>	Au signal, les chevaux partent rejoindre leur écurie le plus vite possible en restant dans leur couloir.
<b>Critère de réussite</b>	Chaque cheval a respecté son couloir de course pour rejoindre son écurie.
<b>Variantes</b>	Augmenter la distance à parcourir, diminuer la largeur des couloirs.

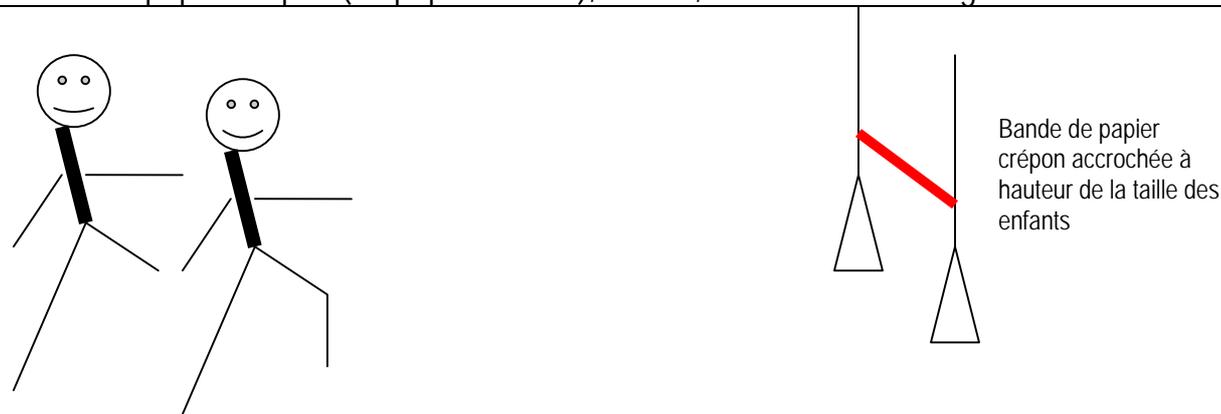
Situation 7	<b>"Lapins-renards"</b>
<b>But</b>	Rejoindre son terrier le plus vite possible avant le renard.
<b>Matériel</b>	foulards, craie, plots pour les couloirs, matérialiser les terriers
<b>Dispositif</b>	 <p>Départ</p> <p>Arrivée (Terriers)</p> <p>renard      lapin</p> <p>Chaque lapin a un foulard derrière son dos symbolisant sa queue. Le renard est derrière son lapin à une distance de 2m.</p>
<b>Déroulement</b>	Au signal, tous les animaux partent. Le renard doit attraper la queue du lapin avant qu'il ne rejoigne son terrier.
<b>Critères de réussite</b>	Les lapins ont gardé leur queue jusqu'au terrier.
<b>Fin de séance</b>	Refaire la situation de référence "Cours plus vite" et observer si chaque enfant court en ligne droite.

# Course de vitesse en cycle 1

## (Séance 4)

<b>Compétence spécifique</b>	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.
<b>Objectif</b>	☞ Terminer sa course.

Situation 8	"Attrape la maraca"
<b>But</b>	Aller chercher la maraca et l'agiter.
<b>Matériel</b>	maracas, chaises, craies.
<b>Dispositif</b>	 <p>Une maraca est posée sur une chaise (banc, objet à hauteur d'enfant). Objectif : continuer la course jusqu'à la ligne d'arrivée, ne pas ralentir sa course. courir par 2 au delà de la ligne d'arrivée et agite la maraca posée sur une chaise.</p>
<b>Déroulement</b>	Au signal, les deux enfants partent. Le premier qui agite la maraca a gagné.
<b>Critères de réussite</b>	L'enfant a secoué le premier la maraca.
<b>Variantes</b>	Mettre deux instruments différents pour que chaque enfant termine bien sa course. Augmenter le nombre d'enfants et le nombre d'instruments différents.

Situation 9	"Franchir la ligne"
<b>But</b>	Franchir la ligne d'arrivée en déchirant la bande de papier.
<b>Matériel</b>	Bandes de papier crépon (ou papier toilette), scotch, socles+bâtons de grande taille.
<b>Dispositif</b>	 <p>Bande de papier crépon accrochée à hauteur de la taille des enfants</p>
<b>Déroulement</b>	Au signal, les deux enfants partent. Le premier qui déchire la bande de papier a gagné.
<b>Critères de réussite</b>	L'enfant a déchiré le papier.
<b>Fin de séance</b>	Réfaire la situation de référence "Cours plus vite" et observer si chaque enfant court en ligne droite.