

Compétence en maternelle: Agir dans l'espace, dans la durée et sur des objets		Nom du jeu : Courir comme des animaux	Action motrice : Courir vite
Objectif d'apprentissage : partir au signal de départ, orienter sa course (c'est-à-dire, rester dans son couloir) et courir vite			
Descriptif de la tâche :			
But	Aller le plus loin possible en 6 secondes		
Dispositif	<p>Tous les élèves sont regroupés dans un espace matérialisé au sol (grande maison). 3 couloirs sont tracés au sol près de cette maison. Ces 3 couloirs sont partagés en 3 zones, matérialisées par des plots ou un tracé et une image représentant l'animal : la plus proche du départ est la maison de l'<u>écureuil</u> (= 10m), la zone intermédiaire est celle du <u>lièvre</u> (=20m) et la plus éloignée est celle du <u>cheval</u> (= 30m).</p> <p>6 élèves (2 par couloir) sortent de la grande maison et se placent sur la ligne de départ.</p> <p>Au signal, ils s'élancent et courent le plus vite possible jusqu'au signal de fin de course (= 6 secondes *).</p> <p>Les élèves doivent repérer la zone dans laquelle ils se sont arrêtés et la noter sur une fiche individuelle.</p> <p><i>* Pour matérialiser la durée de la course, l'enseignant peut utiliser un minuteur, une comptine (« 1,2,3, j'irai dans les bois, 4,5,6 cueillir des cerises » ou « pomme de reinette et pomme d'api, tapis, tapis rouge, pomme de reinette et pomme d'api ») ou une bande son enregistrée ou même faire compter les élèves spectateurs jusqu'à 6.</i></p>		
Consigne	« Au signal sonore, cours le plus loin possible. Tu t'arrêtes quand tu entends le 2ème signal (ou la fin de la chanson, de la comptine, ...) et tu regardes dans quelle maison tu es arrivé. »		
Critères de réussite	Aller le plus loin possible		

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-se placer sur la ligne de départ, en attente du signal -démarrer immédiatement au signal -courir en ligne droite -s'arrêter au 2ème signal -repérer sa zone d'arrivée	-pas de prise de conscience du moment du départ → -course peu régulière (alternance des allures voire marche) → -course en dehors du couloir ou en zigzag → -ne s'arrête pas au signal →	-modifier le signal (ex : le coureur doit partir quand on le touche) -mettre un loup qui part après le coureur pour le rattraper -matérialiser davantage les couloirs (plots reliés par de la rubalise) -placer un élève en bout de couloir, pour fixer le regard du coureur vers l'arrivée -placer, sur le côté, un observateur qui repère les zones d'arrivée -diminuer la longueur des zones (ex : de 5m en 5m)

Trame de variance	
Simplifier : -réduire les distances -proposer de déménager des objets (de la nourriture) entre le départ vers les arrivées	Complexifier : -augmenter les distances (15m, 30m et 40m), le nombre de maisons ... -organiser la course avec le retour
Sécurité : -vérifier les lacets des chaussures -gérer les temps d'attente (élèves assis par exemple) -pas d'obstacles sur le parcours	Evaluation : -l'élève sait nommer la maison dans laquelle il est arrivé (autoévaluation possible sur une fiche avec l'image de l'animal à coller) -l'élève a réussi à atteindre la maison suivante

