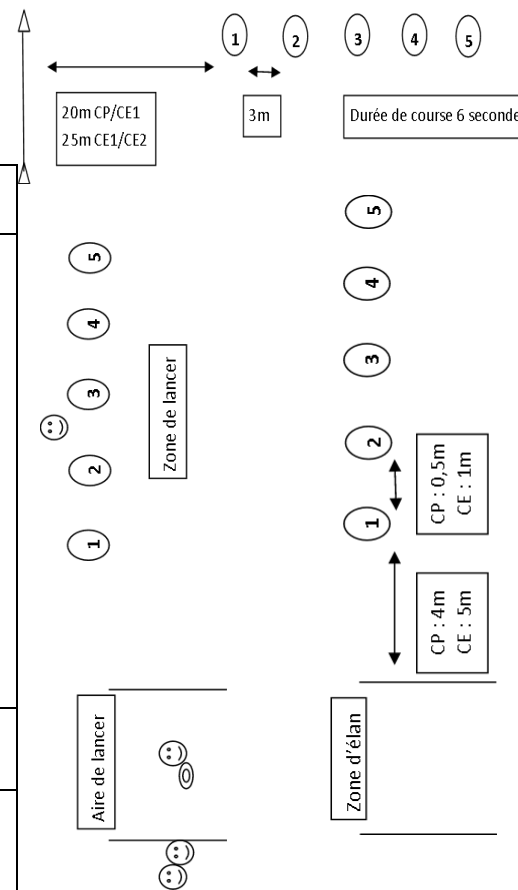


<b>Compétence en Cycle 2 :</b> Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée		<b>Nom du jeu :</b> Ateliers tournants en athlétisme n°2	<b>Activité :</b> Athlétisme / courir, sauter, lancer
<b>Objectif d'apprentissage :</b> repérer, identifier sa performance, chercher à la stabiliser pour égaler ou battre son propre record			
<b>Descriptif de la tâche :</b>			
But	Relever sa performance en passant dans 3 ateliers (courir, sauter, lancer) pour l'améliorer lors des séances suivantes		
Dispositif	Dans la cour (ou stade), organiser 3 ateliers en partageant la classe en 3 : - <b>pour la course</b> , matérialiser avec des plots une zone de départ et 4 couloirs de 30m. Des plots de couleur sont disposés sur le côté tous les 3m à 20m du départ. Prévoir un signal sonore indiquant une durée de 6 secondes (cf. fichier course 6 secondes). - <b>pour le lancer</b> , définir une aire de lancer de 8m de large sur une longueur de 25 m (voir tableau) et placer des plots de couleur pour matérialiser des zones. Prévoir des anneaux souples d'un diamètre d'environ 15cm. - <b>pour le saut</b> , matérialiser une aire de saut composée d'une ligne de départ et de 5 zones matérialisées par des plots de couleurs espacées d'1m. La première zone est située à 5m de la ligne de départ. Pour les trois épreuves, les plots de couleur, disposés dans le même ordre, indiquent les zones atteintes par les élèves. Chaque zone correspond à un nombre de points (cf. barème ci-dessous). <i>Chaque élève inscrit sa meilleure performance après 5 essais sur une fiche de relevés (conçue en classe en amont). Les performances sont traduites en points et correspondent aux zones atteintes. Les élèves changent d'atelier toutes les 15mn.</i>		
Consigne	« Vous allez effectuer 5 essais dans chaque atelier et noter votre meilleure performance. Vous devrez changer d'atelier au signal ».		
Critères de réussite	Courir, sauter, lancer de plus en plus loin		
Comportements attendus			
<b>Pour la course :</b> réagir vite au signal de départ ; courir droit ; maintient son allure de course jusqu'au signal de fin de course. <b>Pour le lancer :</b> lancer les anneaux en adaptant son geste et en identifiant sa zone de performance. <b>Pour le saut :</b> prendre une course d'élan et enchaîner 5 bonds successifs d'un pied sur l'autre.			
<b>Trame de variance</b>			
<b>Sécurité</b> L'enseignant se place à un endroit central pour avoir une vue d'ensemble. Bien préciser les zones interdites (couloirs de course et de saut, zone de chute des lancers). Nommer 2 responsables par équipe chargés de la bonne marche des ateliers. Prévoir un signal sonore de rassemblement en cas de problème.		<b>Evaluation</b> L'élève est capable : - d'identifier sa performance en vue de l'améliorer - d'identifier les éléments qui permettent de l'améliorer	

### **Course de vitesse sur 6 secondes**

	Sur 6 sec CP/CE1	Sur 6 sec CE1/CE2	Les élèves se rangent sur la ligne de départ 2 par 2 ou 4 par 4. La durée de la course – 6 secondes - est indiquée par un signal sonore (début et fin de course) : bande enregistrée (signal à télécharger : cf. fichier course 6 secondes) ou gestion avec chronomètre et sifflet. A chaque course, des élèves se placent sur le côté de la piste au niveau des plots pour contrôler la zone atteinte par les coureurs, d'autres se placent sur la ligne de départ pour organiser le départ de la course. Une rotation des rôles est organisée. La zone atteinte à l'issue des 6 secondes détermine le nombre de points obtenus. Les élèves notent leur score sur leur fiche individuelle, de retour dans la zone de départ et entourent leur meilleure performance.
1 point	Plot 1 à 20m	Plot 1 à 23m	
2 points	Plot 2 à 23m	Plot 2 à 26m	
3 points	Plot 3 à 26m	Plot 3 à 29m	
4 points	Plot 4 à 29m	Plot 4 à 32m	
5 points	Plot 5 à 32m	Plot 5 à 35m	
En cas d'utilisation d'une bande sonore, prévoir un appareil suffisamment puissant pour que les coureurs entendent le signal de départ et de fin			

### **Lancer en distance d'anneaux**

Anneaux	<b>CP / CE1</b>	<b>CE1/ CE2</b>	Les élèves non lanceurs se placent en retrait de l'aire de lancer. L'un après l'autre, ils lancent successivement deux anneaux le plus loin possible à l'intérieur de la zone de lancer matérialisée par les plots, vont les chercher après avoir repéré le point de chute et notent le nombre de points gagnés sur leur fiche individuelle. Comme pour les courses, des élèves peuvent être placés sur le côté de l'aire de lancer pour contrôler les zones effectivement atteintes par les lanceurs Les élèves effectuent 3 lancers. A la fin de l'atelier, chaque élève entoure sa meilleure performance.
1 point	Plot 1 à 7m	Plot 1 à 10m	
2 points	Plot 2 à 11m	Plot 2 à 15m	
3 points	Plot 3 à 15m	Plot 3 à 20m	
4 points	Plot 4 à 19m	Plot 4 à 25m	
5 points	Plot 5 à 23m	Plot 5 à 30m	

### **Multibonds**

	<b>CP / CE1</b>	<b>CE1/ CE2</b>	Les aires de saut sont composées d'une zone d'élan, d'une ligne d'appel et d'une zone de saut comprenant 5 plots disposés comme indiqués sur la fiche (prévoir 2 aires). Les élèves se rangent au début de la zone d'élan, prennent un élan et enchaînent 5 bonds successifs d'un pied sur l'autre à partir de la ligne d'appel. Les sauteurs identifient la zone atteinte à l'issue des cinq bonds et notent le nombre de points correspondant de retour dans la zone de départ. Comme pour les courses, des élèves peuvent être placés sur le côté de l'aire de saut pour contrôler les zones effectivement atteintes par les sauteurs. Les élèves effectuent 5 essais. A la fin de l'atelier, chaque élève entoure sa meilleure performance.
1 point	Plot 1 à 4m	Plot 1 à 5m	
2 points	Plot 2 à 4,5m	Plot 2 à 6m	
3 points	Plot 3 à 5m	Plot 3 à 7m	
4 points	Plot 4 à 5,5m	Plot 4 à 8m	
5 points	Plot 5 à 6m	Plot 5 à 9m	