

Course de vitesse en cycle 2


(Séance 2)

Durée : 45mn

Compétence spécifique	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Réaliser une performance mesurée : <ul style="list-style-type: none"> ☞ mettant en jeu des actions motrices caractérisées par leur vitesse ☞ dans des types d'efforts variés
Objectifs	☞ Réagir à un signal

Situation 1	"Qui attrape ?"
But	Arriver à traverser le terrain sans se faire toucher
Matériel	aucun
Dispositif	<div style="text-align: center;"> </div> <p>Les joueurs sont groupés à une extrémité du terrain (D), le meneur est parmi eux. Les joueurs se déplacent dans cette partie délimitée</p>
Déroulement	Les joueurs demandent : qui attrape ? Le meneur répond ce qu'il veut (Blanche neige, césar...) puis prononce le prénom d'un joueur : c'est Lucas. Tous les joueurs doivent alors courir pour arriver à l'autre extrémité du terrain (A) sans se faire toucher par Lucas.
Critères de réussite	Celui qui attrape marque 1 point par joueur touché.
Variantes	C'est un enfant qui est le meneur. Le meneur peut donner plusieurs prénoms.

Situation 2	"Il est minuit dans la bergerie"
But	Arriver à traverser le terrain sans se faire toucher
Matériel	aucun
Dispositif	<div style="text-align: center;"> </div> <p>Un loup et des moutons qui se promènent dans une partie délimitée du terrain.</p>
Déroulement	Les moutons demandent au loup : quelle heure est-il ? Si le loup donne une heure quelconque les moutons continuent de se promener, si le loup répond : il est minuit ! les moutons doivent s'enfuir dans la bergerie sans se faire attraper. Les moutons touchés sont éliminés.
Critères de réussite	Ne pas se faire attraper
Variantes	Les moutons touchés deviennent loups.

Situation 3	"Le béret"
But	Rapporter le foulard dans son camp.
Matériel	Un foulard
Dispositif	 <p data-bbox="316 495 890 533">Un terrain partagé en deux parties égales.</p>
Déroulement	Les joueurs sont répartis en 2 équipes à chaque extrémité du terrain, ils portent tous un numéro. Le foulard est déposé au centre du terrain. Lorsque le meneur annonce un numéro, les joueurs des deux équipes portant ce numéro doivent venir essayer d'attraper le foulard (garder une main dans le dos) et le ramener dans leur camp sans se faire toucher par l'adversaire.
Critères de réussite	Chaque foulard ramené donne un point à l'équipe. Chaque joueur qui touche l'adversaire donne un point à l'équipe.
Variantes	On peut annoncer plusieurs numéros en même temps. On peut annoncer les numéros en anglais. On peut varier la position de départ (assis, dos tourné...)