

COMMENTAIRE :

Module d'apprentissage complet avec des situations ludiques pour relancer la motivation.
le groupe de travail USEP/CPC 94

COMPETENCE SPECIFIQUE

*"Réaliser une performance mesurée
dans des types d'effort variés"*

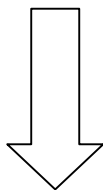
COMPETENCES TRANSVERSALES

*"Mesurer et apprécier les effets de l'activité"
"Appliquer des règles de vie collective"*

CYCLE 2

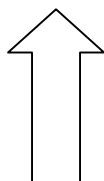
COURSE LONGUE

- Module d'Apprentissage n°1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- *Courir de plus en plus longtemps sans arrêt*
- *Tenir un carnet de bord des progrès*
- *Observer les résultats d'un camarade*



LANGAGE OUTIL

- *Ecrire ce que l'on a fait et ressenti*
- *Commenter et analyser ce que l'on a observé*

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p>Phase d'entrée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous les élèves entrent dans l'activité • Retour sur les notions de courir, marcher, s'arrêter • Se confronter à différentes formes de course 	<p>1 – « Et courir de plaisir » - page 3</p> <p>2 – « La course au trésor » - page 4</p> <p>3 - "Aller - retour" - page 5</p> <p>4 - Des jeux de poursuite</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Situations motivantes et permettant à tous de s'engager dans la course. ➤ Repérage des différences entre les 3 notions par la verbalisation de ce qui est fait et vu
<p>Situation de référence initiale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser la meilleure performance prévue. • Récolter des résultats pour pouvoir les analyser 	<p>"Courir loin" - pages 6 et 7</p> <ul style="list-style-type: none"> - alterner les rôles de coureur et d'observateur - le temps écoulé est annoncé par affiche 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les fiches d'observation individuelles relèvent le nombre de tours (le temps couru ?) jusqu'à l'arrêt ➤ En classe, traitement des résultats : <ul style="list-style-type: none"> - observations effectivement recueillies - comparaison des tours (et des temps) affichés - inventaire des problèmes rencontrés en course: sensations, difficultés, ...
<p>Phase d'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire des moyens de course économique : régularité, allure adaptée, rythme respiratoire, ... • Apprendre à prélever des indices sur soi en action, à les noter (quel codage ?), à leur donner de la valeur 	<p>1 – "En sens contraire" - page 8</p> <p>2 – "les trains arrivent toujours à l'heure" - page 9</p> <p>3 – "Aller - retour" - page 10</p> <p>4 – "Mon record en 5 minutes" - pages 11 et 12</p> <p>5 - "La course au trésor" - page 13</p> <p>6 - "Course poursuite" - page 14</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le choix des situations dépend de la priorité des problèmes à régler ➤ Une situation s'exploite sur plusieurs séances par le jeu de l'avant et de l'après la séance de course : place importante du langage et des interactions entre les élèves ➤ Toutes les 3-4 séances, on peut revenir sur la situation de référence adaptée ➤ Les situations de course collective permettent de se confronter à des allures différentes, d'entraîner les plus faibles dans des durées et des distances plus longues
<p>Situation de référence finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluer les progrès réalisés des points de vue : <ul style="list-style-type: none"> - de la performance : distance, temps - des sensations - des observations recueillies 	<p>"Courir loin longtemps" - pages 15 et 16</p> <ul style="list-style-type: none"> - alterner les rôles de coureur et d'observateur, par deux - fiche d'observation adaptée à la réalité de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Même dispositif que pour la référence initiale, ce sont les outils et les buts visés qui ont changé ➤ Le temps de bilan doit permettre de situer les progrès réalisés globalement par la classe, ainsi qu'individuellement dans les différents domaines

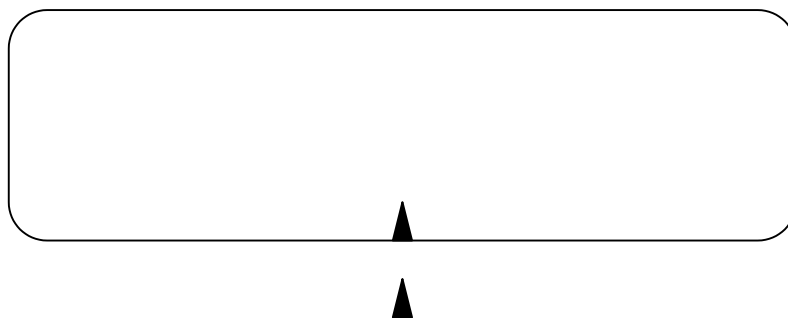
"Et courir de plaisir..."

Situation d'ENTREE

"Courir sans s'arrêter"

BUT : Courir sans s'arrêter

DISPOSITIF : partager la classe en 2 groupes : coureurs - observateurs
faire passer les élèves 2 fois dans chaque rôle en alternance
circuit de 250 mètres environ



CONSIGNES :

- Aux coureurs : "Vous faites 3 tours de circuit, si possible, sans vous arrêter"
- Aux observateurs : "Vous suivez des yeux un camarade qui court et vous notez le nombre d'arrêts sur la fiche"

VARIABLES :

- augmenter ou diminuer le nombre de tours selon la longueur du circuit
- introduire le temps réalisé pour faire un certain nombre de tours.

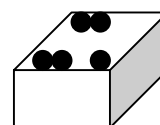
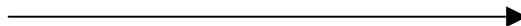
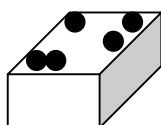
"La course au trésor"

Situation d'ENTREE

"Effectuer la plus grande distance dans un temps donné"

BUT : Amener le plus d'objet possible dans notre caisse pendant la durée du jeu

- DISPOSITIF** :
- 2 équipes de nombre d'élève égal : les A partent de B pour mettre les objets dans la caisse A et idem pour les B.
 - durée de jeu de 3 minutes à 5 minutes
 - même nombre d'objet dans chaque caisse au départ.



Camp A

20 à 100 mètres

Camp B

CONSIGNES :

- "Au signal de départ, tu prends un seul objet que tu vas aller poser en courant dans la caisse de ton camp, puis tu reviens chercher un 2^{ème} objet dans la caisse de départ et ainsi de suite.
- "A la fin du jeu, chaque équipe compte le nombre d'objets qui est dans sa caisse."

VARIABLES :

- introduire des fiches de résultats d'équipe
- dès qu'un coureur s'arrête ou marche, il sort du jeu : égrener le temps toutes les minutes pour donner des repères.

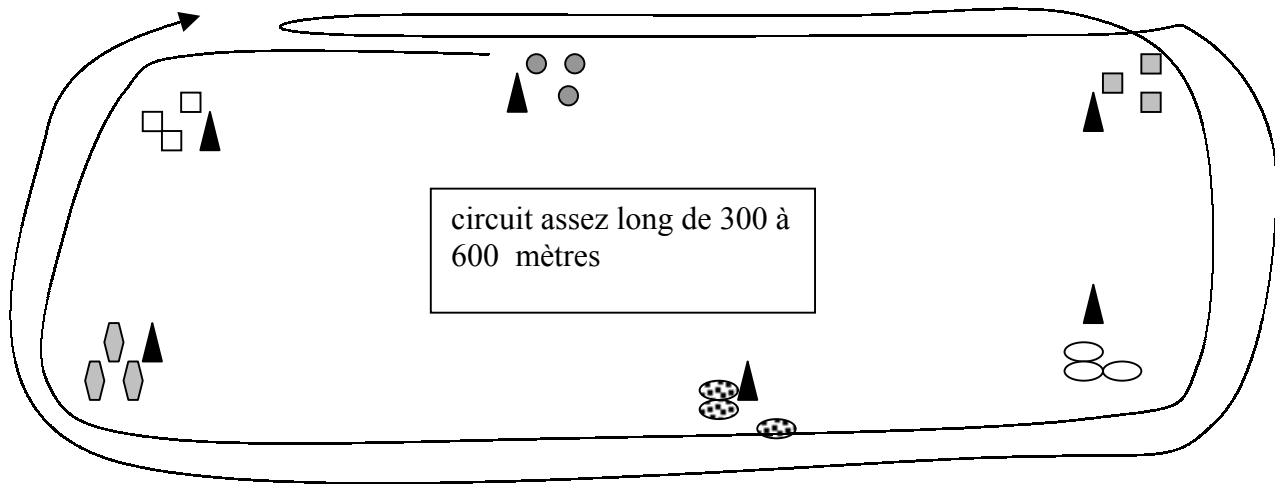
"Aller - Retour"

Situation d'ENTREE

"Courir à allure régulière"

BUT : En restant groupé, courir aussi vite à l'aller qu'au retour .

DISPOSITIF : Equipes de 3-4 élèves qui placent leur borne à un endroit du circuit.
Durée d'aller entre 1 minute et 3 minutes (total de 2 à 6 minutes)



CONSIGNES :

- "Au signal, nous partons en courant de notre base et au 2^{ème} signal, nous faisons demi-tour pour revenir par le même chemin à notre base"
- "Au 3^{ème} signal, nous nous arrêtons de courir et nous repérons où nous sommes arrivés : loin, près, avant, après la base."

VARIABLES :

- former des équipes homogènes ou hétérogènes
- faire observer une équipe par une autre, si la durée permet de réaliser plus d'un tour.

Situation de REFERENCE INITIALE

" Courir loin "

BUT : "Courir le plus de tours possible, sans s'arrêter, pendant 10 minutes".

DISPOSITIF : - 2 groupes : coureurs et observateurs, an alternance
- horloge ou affiche pour annoncer le temps écoulé.

Circuit de 100 à 200 mètres

CONSIGNES :

- Aux coureurs : " Au signal, tu te mets à courir autour du circuit jusqu'au signal de fin, mais si tu t'arrêtes de courir ou si tu marches avant la fin des 10 minutes, tu ne repars plus en courant.
- Aux observateurs : "Tu comptes le nombre de tours entiers effectués par le camarade que tu observes et s'il s'arrête avant la fin, tu notes le temps réalisé."

CRITERES DE REUSSITE :

- avoir couru sans s'arrêter ni marcher pendant les 10 minutes

FICHE D'OBSERVATION

<i>Courir loin</i>		
Nom du coureur :		Nom de l'observateur :
Dates :	Nombre de tours :	Arrêts :
		OUI - NON
		OUI - NON
		OUI - NON

Exploitation de la fiche

1. Faire l'inventaire des niveaux de réussite :

- qui s'est arrêté avant les 10 minutes ? Pourquoi ?
- comptabiliser le nombre de tours de ceux qui ont couru pendant 10 minutes : comparer les raisons des résultats différents.

2. Faire l'inventaire des problèmes rencontrés :

- sur le plan de sensations : essoufflement, douleurs,...
- sur le plan des allures de course : trop vite, irrégulière...
- sur le plan de la notion de temps : 10 minutes, c'est long
- sur le plan des observateurs : compréhension de la fiche, rester attentif, oubli d'observation.

"En sens contraire"

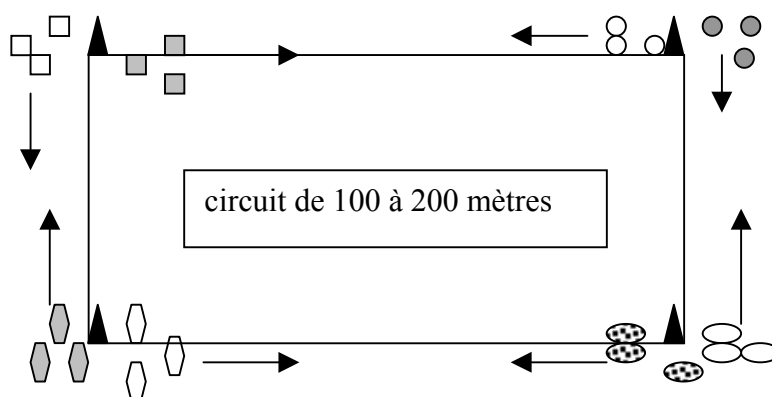
Situation d'Apprentissage

"Adapter son allure de course à celle des autres"

BUT : Courir à la même allure que l'équipe qui court en sens contraire que nous.

DISPOSITIF : 4 groupes de 2 équipes par base de départ

Toutes les équipes partent en même temps de chaque base, l'une part dans un sens, l'autre dans le sens opposé.



CONSIGNES :

- "sur chaque base nous formons 2 équipes différentes"
- "au signal du maître, les 2 équipes de chaque base partent en sens opposé pour réaliser 3 tours et essayer de revenir à la base en même temps"

CRITERES DE REUSSITE :

- se croiser sur notre base sans être obliger de ralentir, ni d'accélérer.

VARIABLES :

- faire observer les réalisations des équipes
- faire des regroupements de niveau homogène
- fixer des objectifs différents : sur 1 tour, 2,3,4,5 tours.

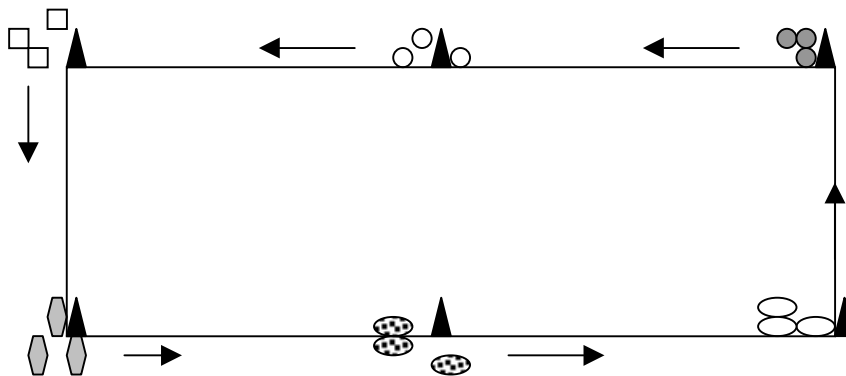
"Le Train qui vient toujours à l'heure"

Situation d'Apprentissage

"Adapter son allure de course à celle des autres"

BUT : Arriver à sa place en même temps que le train-chef.

DISPOSITIF : Disposer 6 gares distantes de 20 mètres entre elles sur les circuit
Former des groupes de 3-4 élèves de niveaux différents
L'enseignant désigne un "train-chef" qui donne l'allure, pour chaque série de tours



CONSIGNES :

- "Nous partons tous ensemble pour parcourir 1,2,3 ... tours."
- Nous essayons d'aller à la même allure que le train chef tout en restant groupés."
- "A la fin de chaque tour, nous changeons la locomotive de notre train."

CRITERES DE REUSSITE :

- passer aux différentes gares en même temps que le train-chef.

VARIABLES :

- introduire des observateurs pour repérer le nombre de réussite, les causes des échecs et des réussites
- faire des groupes de mêmes niveaux qui se rencontrent : les omnibus, les rapides, les TGV.

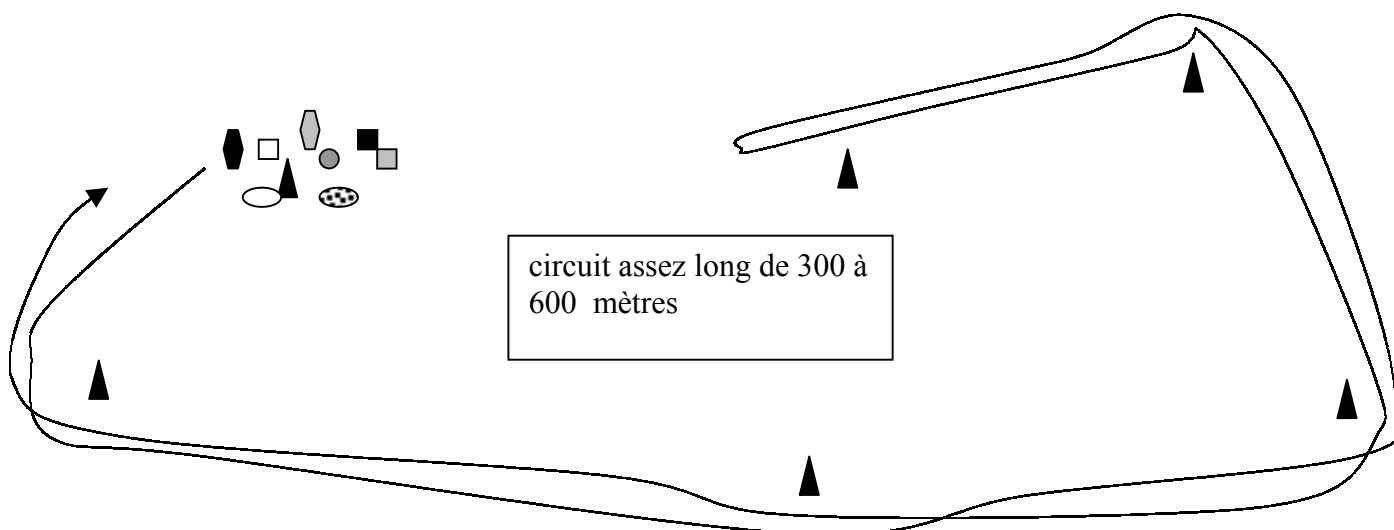
Situation d'Apprentissage

"Courir à allure régulière de plus en plus longtemps"

"Aller - Retour"

BUT : Courir à la même allure à l'aller comme au retour.

DISPOSITIF : 2 groupes : les coureurs et les observateurs
 durée d'aller de 2 à 4 minutes : égrener le temps toutes les minutes
 2 séquences par séances.
 voir le circuit de la situation d'entrée, page 5

**CONSIGNES :**

- Aux coureurs : "Vous partez ensemble, puis chacun court à son allure
 "Au coup de sifflet, vous faites demi-tour et refaites en sens inverse le chemin parcouru, puis au coup de sifflet final, vous vous arrêtez."
- Aux observateurs : "Vous comptez le nombre de tours à l'aller, puis au retour et vous repérez l'endroit où il s'arrête à la fin de la course."

CRITERES DE REUSSITE :

- ne pas s'arrêter, ralentir ou accélérer
- arriver à son point de départ à 10 mètres près.

VARIABLES :

- l'enseignant n'annonce plus le temps toutes les minutes
- chaque élève se fixe un but personnel de temps : aller de 1 minute - 2 minutes - 3 minutes - etc..., jusqu'à réussite avant de passer au palier supérieur.

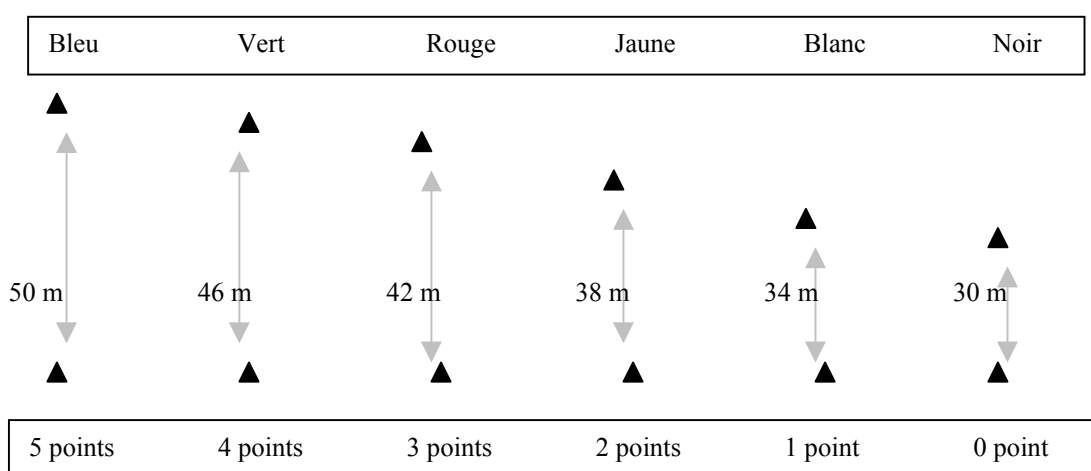
*"Mon record
en 5 minutes"*

Situation d'Apprentissage

"Courir le plus loin possible dans un temps donné"

BUT : réaliser les 10 tours les plus longs en 5 minutes.

DISPOSITIF : former des duos : un coureur - un observateur
l'enseignant donne le départ et siffle toutes les 30 secondes.



CONSIGNES : Faire faire des essais pour comprendre les conditions de réalisation et connaître le parcours le plus adapté à ses possibilités

- Aux coureurs : "Tu choisis un parcours de couleur où tu réalises le tour en 30 secondes, puis tu vas effectuer 10 tours en 5 minutes : - si tu es en retard, tu peux aller sur le parcours plus court
- si tu es en avance, tu peux aller sur le parcours plus long
- Aux observateurs : "Chaque fois que ton camarade tourne sur la ligne de départ, tu mets une barre sous la couleur correspondante."

CRITERES DE REUSSITE :

- 1 - Réussir à effectuer les 10 tours en 5 minutes
- 2 - Marquer plus de points que la séance précédente.

VARIABLES :

- mettre en lien temps et distances et réinvestir sur un parcours différent.
- augmenter la durée de course jusqu'à 10 - 15 minutes
- établir un tableau d'évolution des résultats en points, en distance
- faire annoncer les points visés.

FICHE D'OBSERVATION - "Mon record en 5 minutes" –

Nom du coureur :		Nom de l'observateur :						
Dates :	Valeur	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point	0 point	Total points :
	Parcours	bleu	vert	rouge	jaune	blanc	noir	
Exemple	Nombre de tours		1 1 1	1 1 1 1 1	1 1			
5 oct 2004	Points marqués		3x4 points = 12	5x3 points = 15	2x2 points = 4			31 points
	Nombre de tours							
	Points marqués							
	Nombre de tours							
	Points marqués							
	Nombre de tours							
	Points marqués							

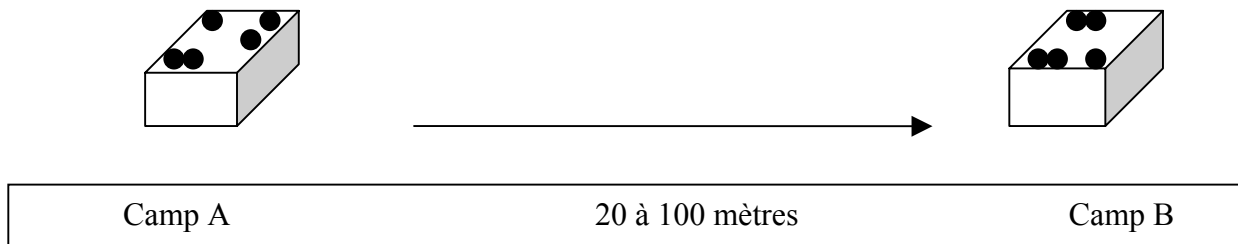
"La Course au trésor"

Situation d'Apprentissage

"Savoir régler son allure pour durer"

BUT : Amener le plus d'objet possible dans sa caisse pendant la durée du jeu.

DISPOSITIF : 3 équipes : 2 équipes se rencontrent, 1 équipe observe
durée de jeu de 5 à 10 minutes.



CONSIGNES :

- Aux coureurs : "chaque fois que tu marches ou que tu t'arrêtes, tu donnes un point à l'autre équipe."
- Aux observateurs : "Vous vérifiez qu'un seul objet est transporté à la fois et vous comptez le nombre d'arrêt ou de marche par équipe."

CRITERES DE REUSSITE :

- l'équipe n'est plus pénalisée par les arrêts.

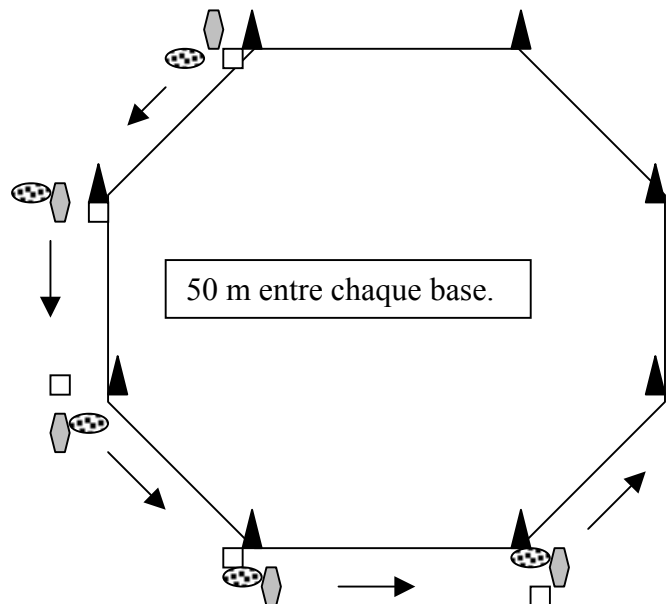
"Course poursuite"

Situation d'Apprentissage

"Répartir ses efforts sur une distance donnée en tenant compte des autres"

BUT : Courir sur plusieurs tours pour rattraper ceux qui sont devant moi, sans me faire rattraper par ceux qui me suivent.

DISPOSITIF : La classe divisée en coureurs et en observateurs : chaque coureur est observé par un camarade
Equipes de 4 -5 -6 élèves de même niveau, ayant la même couleur de dossard, et qui sont répartis sur les différentes bases de départ



CONSIGNES :

- Aux coureurs : "Tu te places sur une des bases de départ et tu repères les camarades ayant les mêmes couleurs de dossard que toi, placés devant et derrière toi"
"Tu pars pour 1-2-3 tours au signal."
- Aux observateurs : "Tu comptes le nombre de tours effectués et tu repères si ton coureur a été rattrapé et/ou a rattrapé un autre coureur de la même couleur que lui à la fin des 1-2 ou 3 tours."

CRITERES DE REUSSITE :

- 1 - je n'ai pas été rattrapé
- 2 - j'ai rattrapé celui qui était devant moi.

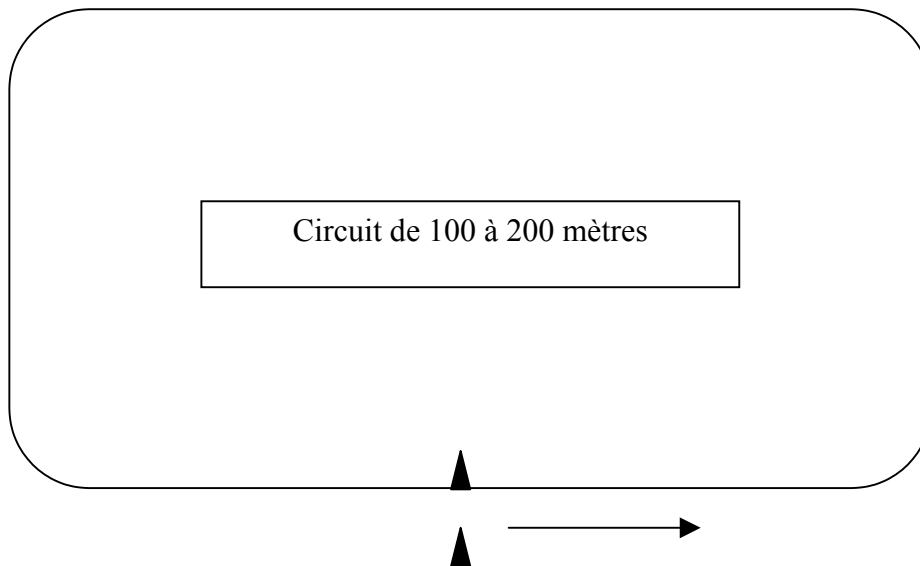
VARIABLES: - se lancer des défis 2 par 2 et en étant alternativement suivi ou poursuivi
- modifier les écarts entre les bases en fonction du nombre de tours à parcourir.

Situation de REFERENCE FINALE

" Courir loin longtemps"

BUT : Courir la plus grande distance possible, sans s'arrêter, pendant 10 à 15 minutes .

DISPOSITIF : 2 groupes : coureurs et observateurs, an alternance horloge ou affiche pour annoncer le temps écoulé.



CONSIGNES :

- Aux coureurs : "Au signal, tu cours autour du circuit, mais dès que tu marches ou que tu marques un arrêt, ta course sera terminée."
- Aux observateurs : "Tu comptes le nombre de tours du camarade que tu observes
"Tu notes le temps de course dès qu'il s'arrête ou au signal final"
"Tu communique les résultats."

CRITERES DE REUSSITE :

- 1 - avoir couru sans s'arrêter ni marcher pendant les 10 à 15 minutes
- 2 - avoir parcouru une distance plus importante qu'à la première situation de référence.

FICHE OBSERVATOIRE

<i>Courir loin - longtemps</i>			
Nom du coureur :		Nom de l'observateur :	
Nombre de tours		Temps de course	
Nombre de tours	Distance d'un tour	Distance parcourue	
X	=		

Exploitation des fiches

1. Etablir un tableau comparatif entre :

- les performances réalisées en référence initiale
- les performances réalisées en référence finale

2. Analyser :

- les projets individuels en temps sans arrêt, en distance
- les projets globaux de la classe
- l'évolution des réussites des élèves pendant la course : répartition, points de côté, régularité de la course, ...