



Course au score

Niveau 2

Compétences spécifiques	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se situer dans un espace donné par rapport à des points remarquables</li> <li>• Choisir le meilleur itinéraire pour rejoindre un endroit précis</li> <li>• Rechercher un effort continu</li> <li>• Chercher à réaliser un parcours le plus rapidement possible</li> </ul>
Compétences transversales	
S'engager lucidement dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager en prenant un risque mesuré</li> <li>• Etre conscient de la difficulté de la tâche</li> <li>• Eprouver et contrôler ses émotions</li> <li>• Enrichir son répertoire de sensations motrices</li> </ul>
Construire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir pour viser une meilleure performance</li> </ul>
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprécier, lire des indices de plus en plus variés</li> <li>• Appréhender les notions relatives à l'espace et au temps</li> <li>• Prendre conscience de ses capacités</li> <li>• Donner son avis, évaluer une action selon des critères simples</li> <li>• Anticiper et d'écrire ce qui sera vécu</li> <li>• Utiliser et comprendre les codes</li> </ul>
Appliquer des règles de vie collective	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se conduire dans le groupe en fonction de règles</li> <li>• Gérer sa sécurité et celles des autres</li> <li>• Aider un camarade à trouver des repères significatifs</li> </ul>

Descriptif de la tâche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• But : rechercher une stratégie pour trouver 5 balises dans un temps minimum</li> </ul>	
	<p>Consigne : chaque élève reçoit un plan avec des balises indiquées. Il l'observe, puis il va sur le terrain pour relever le code de 5 balises en indiquant l'emplacement des balises choisies. Le temps est chronométré.</p> <p>Le retour au point de contrôle se fait quand les 5 balises sont trouvées ou au signal de fin</p>	
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Environnement : CREPS défini par le plan</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matériel fourni : Plans avec emplacement des balises d'une zone et case de réponses 1 grille de correction avec les réponses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matériel à amener : Tableau double entrée avec liste des élèves pour la gestion des déplacements Chronomètre, corne de brume Petit matériel</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formes de travail : seul</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sécurité : 3 adultes répartis en triangle reconnaître les limites imposées avec la classe</li> </ul>	
Critère de réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de code balise exacte et le temps</li> </ul>	
Les variables possibles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partir à deux</li> <li>• Choisir des zones du plan plus ou moins difficiles</li> <li>• Faire des groupes de niveau en fonction des zones</li> <li>• Donner des indices supplémentaires</li> </ul>	