

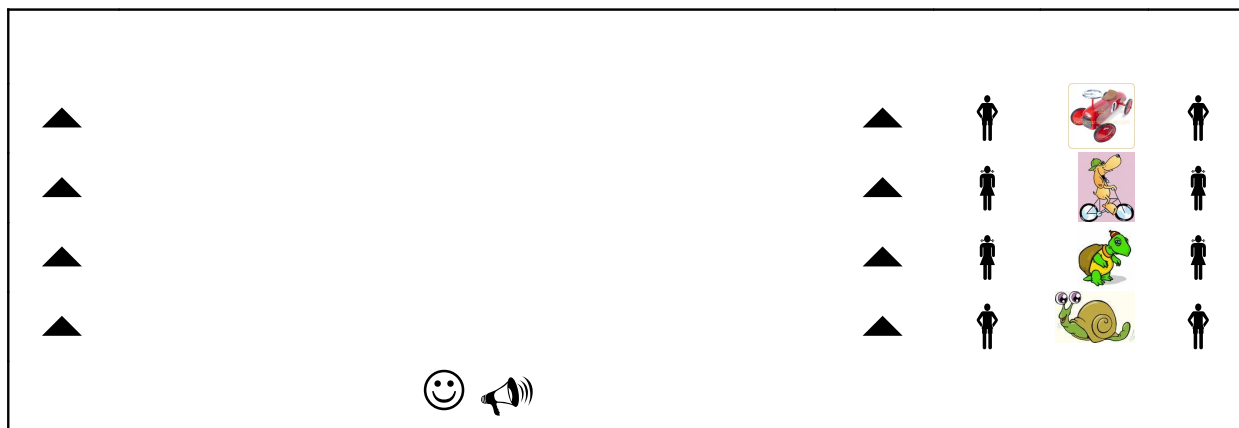
Atelier 6 Course - Allure

But : construire une allure de course

Critère de réussite : faire une différence dans les rythmes de course

Objectif : réguler sa vitesse en fonction des contraintes de temps et d'espace, comprendre qu'il y a des allures de courses différentes.

Dispositif :



Situation 1

Consigne :

- 1 - je fais un aller retour en respectant le rythme qui m'est demandé. Il y a 4 rythmes : Marche (escargot), trottine (tortue), courir longtemps (vélo), courir vite (voiture)
- 2 - je compte combien, j'entends de coups de tambourin pendant le trajet de mon copain.

Descriptif : les élèves sont par deux, un coureur, un observateur

Critère de réussite : plus je vais vite, moins je totalise de coup de tambourin.

Pour simplifier	pour complexifier
<ul style="list-style-type: none"> - Seulement un aller et ne pas mélanger les allures - Matérialiser le temps qui passe. (plots alignés, remplir la caisse, sablier,...) - Comparer 2 allures très distinctes (escargot/vélo) 	<ul style="list-style-type: none"> - le nombre d'allures proposées - la référence au temps

Situation 2

Consigne : pendant que le marcheur fait le trajet, je vais chercher des objets, en respectant mon dessin (allure de course)

Déroulement : on utilise que trois allure (marcheur, trotte, course rapide). Le marcheur donne le temps de jeu.

Critère de réussite : j'ai plus d'objet quand je coure plus vite.

Pour simplifier	pour complexifier
- Un enfant fait l'escargot et ramène un objet, pendant ce temps on impose aux autres une allure (vélo) pour les PS ou 2 allures pour les MS/GS.	- le nombre d'allures proposées

Situation 3

Consigne : chaque coureur de l'équipe doit ramener des objets en respectant l'allure indiquée.

Descriptif : On forme des équipes de 4, on joue avec les 4 allures. Pendant le temps de jeu (indiqué par une musique), chacun doit ramener des objets.

Critère de réussite : pour l'équipe, dans chaque couloir le nombre d'objets est croissant en fonction de la vitesse.

Pour simplifier	pour complexifier
<ul style="list-style-type: none">- moins d'allures proposées- une phase de jeu par allure	

Matériel :

8 cônes, 4 images, 1 tambourin, des objets (environ 30).







