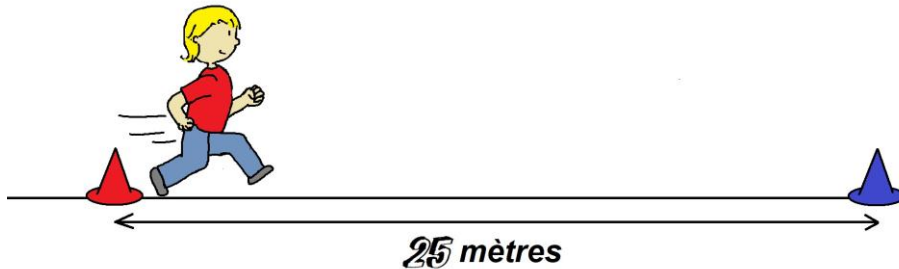


# COURIR VITE

- **But**

Courir le plus vite possible sur 25m pour gagner la course.

- **Dispositif de la situation de référence**



La situation de référence se joue en 2 courses.

Course 1 : phase de séries

L'enseignant réalise des séries de 4/5 coureurs répartis de manière aléatoire.

Les élèves courent dans leur série. A l'arrivée un classement est réalisé (1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup>/3<sup>ème</sup>/4<sup>ème</sup>/5<sup>ème</sup>)

Course 2 : phase des finales

Pour la phase des finales, les groupes de coureurs sont constitués par des élèves arrivés à la même position dans leur série (tous les 1ers des séries courent ensemble, tous les 2<sup>ème</sup> des séries courent ensemble, ...)

L'enseignant doit être vigilant à ce que l'élaboration des groupes pour les phases de séries permettent à tous les élèves de se rencontrer sur l'ensemble des séances (éviter que certains élèves courent toujours contre les mêmes). Ce brassage permet aux élèves de s'engager plus dans les courses puisque leur place à l'arrivée reste incertaine.

- **Objectifs**

- Construire des espaces orientés
- Dégager et mettre en œuvre des principes d'action
- Prendre du plaisir à s'engager dans l'action, à agir et à affronter des adversaires

- **Compétences visées**

- Etre prêt à partir (disponibilité/attention/concentration)
- Réagir vite à un signal
- Courir droit et orienter sa course
- Courir vite jusqu'au bout du parcours
- Evaluer le résultat de sa course, relativiser la victoire et accepter de perdre la course

- **Activités liées**

Langage oral :

- Description de la situation
- Verbalisation des critères de réalisation « pour gagner la course »

- **Pistes pour permettre aux élèves de travailler des compétences spécifiques**

La situation de référence devient situation d'apprentissage quand l'enseignant centre l'attention des élèves sur les critères de réalisation en amont et à l'issue des courses et/ou donne des repères visuels (couloirs de course, plots de départ et d'arrivée de la même couleur).

Des situations d'apprentissage trop éloignées de la situation de référence occasionnent une perte de sens pour les élèves. Si les situations d'apprentissage proposées sont trop différentes de la situation de référence, ils rencontrent des difficultés à transférer les compétences développées pourtant communes.

Cependant, quelques jeux décrochés sur des temps d'échauffement (jeux de poursuite, consignes à réaliser au signal, ...) peuvent permettre aux élèves de se centrer en agissant sur des compétences spécifiques.