

DES EXEMPLES DE MISES EN ŒUVRE POUR L'OBJECTIF 1 : COURIR

Situation 1	2-3 ans	Courir pour suivre l'enseignant dans la salle d'EPS ou dans la cour
<b>Ce que l'élève doit apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Différencier marcher/courir</li> <li>- Passer d'une action à une autre action : marcher, courir, s'arrêter</li> <li>- Réagir à un signal</li> </ul>	
<b>Matériel</b>	Bancs, plots, cerceaux, caisses, chaises, tables...	
<b>Organisation</b>	Classe entière	
<b>But pour l'élève</b>	Suivre et réaliser les mêmes actions que l'enseignant(e)	
<b>Critères de réussite</b>	L'enfant imite l'adulte	
<b>Variantes</b>	L'enseignant peut donner des consignes orales aux enfants : « Courez jusqu'au banc », revenez vers moi en marchant... » L'enseignant utilise des codes gestuels ou sonores.	
<b>Langage</b>	Langage en situation utilisé par l'enseignant : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les actions (marcher, courir, s'arrêter)</li> <li>- Les objets disposés dans l'espace</li> <li>- Les locutions spatiales (vers le banc, la caisse, entre les arbres, autour du cerceau, face au toboggan...)</li> </ul> L'enseignant fait verbaliser ou verbalise lui-même les effets produits par la course (chaleur, le coeur qui bat plus vite, l'essoufflement, le mal aux jambes...).	

Situation 2	2-3 ans	Courir pour transporter seul un objet léger : vider une caisse centrale	
<b>Ce que l'élève doit apprendre</b>	Courir, s'orienter et éviter des camarades.		
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 à 6 caisses afin d'éviter que les enfants se heurtent.</li> <li>- Espacées de la caisse centrale d'environ 10 m afin que les enfants puissent courir.</li> <li>- De nombreux petits objets.</li> </ul>		
<b>Organisation et consignes</b>	Classe entière ou en demi-groupe : « Vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans n'importe quelle caisse ». « Vous repartez chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans la caisse du milieu ».		
<b>But pour l'élève</b>	Prendre un objet et courir le déposer dans une des caisses.		
<b>Critères de réussite</b>	Les enfants observent que la caisse est vide.		
<b>Variables</b>	Nombre de caisses et distance		
<b>Langage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les objets à transporter</li> <li>- Vide/plein</li> <li>- Les locutions spatiales en relation avec la position des caisses dans l'espace : au milieu de la salle, près du mur, autour de la salle...</li> </ul>		

DES EXEMPLES DE MISES EN ŒUVRE POUR L'OBJECTIF 1 : COURIR

Situation 3	3-4 ans	Courir pour transporter un objet léger en franchissant un obstacle : vider une caisse centrale
<b>Ce que l'élève doit apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir et s'orienter</li> <li>- Courir et prendre des informations pour éviter les autres</li> <li>- Maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber</li> <li>- Enrichir les actions motrices pour franchir les obstacles (par-dessus, par-dessous, entre, sous...)</li> </ul>	
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 à 6 caisses afin d'éviter que les enfants se heurtent</li> <li>- Obstacles : latte, briques,</li> <li>- De nombreux petits objets,</li> </ul>	
<b>Organisation et consignes</b>	<p>Classe entière ou en demi-groupe</p> <p>« Vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans n'importe quelle caisse ».</p> <p>« Vous repartez chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans la caisse du milieu ».</p> <p>Espacer la caisse centrale d'environ 10 m afin que les enfants puissent courir.</p>	
<b>But pour l'élève</b>	Courir pour transporter des objets d'une caisse (une maison) dans une autre caisse (maison) en franchissant des obstacles.	
<b>Critères de réussite</b>	Les enfants observent que la caisse est vide.	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre de caisses et distance entre les caisses et la caisse centrale.</li> <li>- Le nombre et le type d'obstacle : plots, tapis, banc, chaises.</li> </ul>	
<b>Langage</b>	Le nom des objets à transporter, le nom des obstacles, vide/plein, locution spatiale liée à la position des caisses dans l'espace. Ex : près du mur, au milieu ....	

Situation 4	4-5 ans	Courir plus vite que les camarades pour faire une action sur la ligne d'arrivée
<b>Ce que l'élève doit apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir et s'orienter</li> <li>- Courir vite sans attendre les autres</li> <li>- Courir en ligne droite</li> </ul>	
<b>Matériel</b>	Chaise, caisses, ballons ou autres objets pouvant être saisis par les enfants.	
<b>Organisation et consignes</b>	<p>Groupe de 4 ou 5 enfants.</p> <p>Au signal, les enfants s'élancent vers une ligne d'arrivée matérialisée par une action à faire : s'asseoir sur une chaise, poser un objet dans une caisse.</p> <p>« Le premier qui s'assoit sur sa chaise a gagné » ou « Le premier qui pose le ballon dans la caisse a gagné ».</p>	
<b>But pour l'élève</b>	S'asseoir le plus rapidement, ou poser l'objet dans la caisse.	
<b>Critères de réussite</b>	L'enfant n'a pas attendu ses camarades, il arrive le premier.	
<b>Variables Variantes</b>	<p>La distance, les types d'objet, d'action...</p> <p>Faire un aller-retour type relais avec passage d'objet.</p>	
<b>Langage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les verbes d'actions : courir, s'asseoir, poser.</li> <li>- Locution spatiale : s'asseoir sur, poser dans.</li> </ul>	

**DES EXEMPLES DE MISES EN ŒUVRE POUR L'OBJECTIF 1 : COURIR**

Situation 5	5 ans	Courir pour rattraper un camarade
<b>Ce que l'élève doit apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite</li> <li>- Toucher sans agripper pour ne pas faire tomber</li> <li>- Différencier le rôle de poursuivant/poursuivi</li> </ul>	
<b>Matériel</b>	Foulards	
<b>Organisation et consignes</b>	Enfant par deux. Un poursuivant et un poursuivi : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le poursuivi part sur la ligne de départ.</li> <li>- Le poursuivant part 1m50 derrière le poursuivi.</li> <li>- Au signal, le poursuivant essaie de rattraper son camarade avant la ligne d'arrivée, le touche ou s'empare du foulard accroché dans son dos.</li> </ul>	
<b>But pour l'élève</b>	Rattraper avant la ligne d'arrivée son camarade ou ne pas se faire toucher.	
<b>Critères de réussite</b>	Pour le poursuivant : « <i>J'ai rattrapé mon camarade</i> ». Pour le poursuivi : « <i>Je suis arrivé avant mon camarade</i> ».	
<b>Variables</b>	Augmenter la distance qui sépare les enfants au départ.	
<b>Langage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les verbes d'actions : rattraper, courir, toucher</li> <li>- Locution spatiale : avant la ligne d'arrivée</li> </ul>	

Situation 6	3 à 5 ans	Courir pour franchir des obstacles variés
<b>Ce que l'élève doit apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir en franchissant des obstacles</li> <li>- Découvrir des franchissements de hauteur et de longueur variables.</li> </ul>	
<b>Matériel</b>	Lattes, cerceaux, plots, tapis, moquettes, briques...	
<b>Organisation et consignes</b>	- Classe entière répartie en groupes. - Chaque parcours doit présenter au moins deux obstacles variant en hauteur et en longueur. Il est important que l'enfant effectue plusieurs passages sur un parcours avant de passer au parcours suivant. <u>Pour prolonger l'activité</u> : les enfants sont invités à créer eux-mêmes de nouveaux parcours. Des consignes peuvent être données quant au nombre d'obstacles (à limiter), quant à l'obligation d'inclure dans son parcours des franchissements horizontaux et verticaux.	
<b>But pour l'élève</b>	Atteindre le plus vite possible la ligne d'arrivée.	
<b>Critères de réussite</b>	L'enfant franchit les obstacles en conservant sa vitesse de course.	
<b>Variables</b>	Matériel et intervalles variés.	
<b>Langage</b>	Les verbes d'actions : franchir, courir, sauter par-dessus. Le nom du matériel. A partir d'une maquette, ou de photos décrire le parcours et expliquer ce qu'il faut faire.	