FICHE N° C 1

Compétence travaillée : réaliser une action que l'on peut mesurer.	
Activités support : course	**Situation ou jeu :** Remplir les caisses
Objectifs pour le maître : amener les élèves à courir en couloir le plus vite possible	

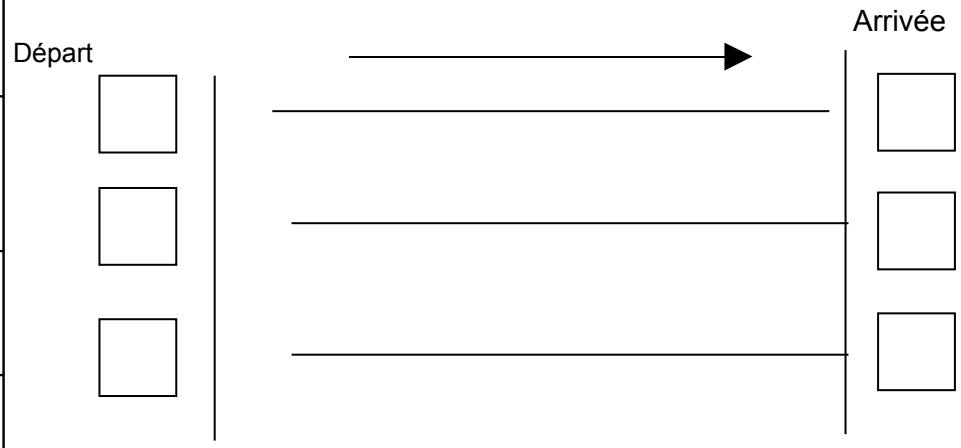
But pour l'élève :
Appartenir à une équipe, distinguer départ et arrivée, réagir à un signal, orienter sa course, courir dans son couloir

Dispositif, aménagement :
2 ou 3 équipes, couloirs balisés ou mieux tracés sur 10 à 15 m.
Une caisse de petits objets non dangereux par équipe au départ, une à l'arrivée. On part au coup de sifflet

Consignes :
« Vous devez amener le plus vite possible les objets dans l'autre caisse. Vous devez rester dans votre couloir. Vous partez les 3 en même temps au coup de sifflet. »

Critères de réussite :
Réaction au départ
Course en couloir
Course rapide

Illustration



Comportements attendus :	**Comportements à améliorer :**	**Variables :**	**Variantes :**
-Réaction au signal -Sens de la course -Arrêt après la ligne d'arrivée	-Pas ou peu de réaction au signal -Course mal orientée -Arrêt avant la ligne d'arrivée	-Augmenter ou réduire la distance -Augmenter ou réduire la taille des couloirs -Placer des obstacles sur le parcours .	2 équipes face à face : une qui vide sa caisse et remplit l'autre de l'adversaire