

## AGIR DANS LE MONDE

**COMPETENCE:** courir vite, réagir à un signal, coopérer.

**ACTIVITE:** courses de vitesse

**OBJECTIF DE LA SEANCE:** motiver des réponses motrices qui permettent de courir vite et de battre son propre record de la part des élèves qui n'ont pas réussi l'évaluation « courir vite » et cela grâce à la notion d'équipe, d'accompagnement, d'encouragement du groupe.

---

**MATERIEL:**

scotch de couleurs ou cordes pour matérialiser des couloirs de course (4), des quilles ( 2 par couloir), des plots ( 4 par couloir), cerceaux de départ.

---

**DEROULEMENT:**

La salle est divisée en quatre couloirs de course.

Une zone équipée de banc est conservée pour les spectateurs.

L'enseignant propose un petit échauffement où les élèves le suivent en courant sans pouvoir le dépasser.

Ensuite le groupe s'assoit et l'enseignant explique qu'il va faire des binômes qui devront courir main dans la main, ne jamais se lâcher.

Au signal, les quatre équipes partent en courant, vont prendre les quilles posées sur les plots ( une quille par concurrent), et reviennent en courant les poser sur les autres plots. L'équipe qui pose les quilles en premier a gagné. Le groupe de spectateurs encourage les coureurs et valide la performance.

---

**DUREE:**

5mn pour les explications, 8 mn pour les changements de groupe, 17 mn de course au total.

---

**RETOUR EN CLASSE:**

Chaque jour, un élève volontaire raconte à Dalma la séance d'EPS, il est aidé si nécessaire par le groupe. L'enseignant tient un tableau de participation pour inciter les élèves à venir parler au fil des jours. La tâche motrice induit un vécu corporel que l'élève exprime sous forme d'une trace explicite afin d'acquérir un savoir langagier. La trace peut prendre la forme d'un récit, d'une description, d'une explication et plus difficile d'une argumentation. Les activités langagières autour de l'EPS sont, à mon avis, incontournables.

---

**COMMENTAIRES /CONSEILS:**

- Cette séance permet un réinvestissement de ce qui a été fait durant le cycle courir vite.
- Son but est de développer la coopération et l'entraide ainsi que la confiance en soi avec l'appui du groupe.
- L'enseignant aura préparé la liste de ses binômes et aura été attentif de mettre ensemble un élève particulièrement performant avec un élève en grande difficulté. Les élèves leaders apprennent ainsi à tenir compte de l'autre en acceptant

- éventuellement la défaite commune , apprennent aussi à expliquer à l'autre comment aller plus vite. Les élèves en difficulté se sentent plus forts accompagnés d'un élève repéré performant par le groupe et démontrent bien souvent des capacités corporelles bien meilleures que lorsqu'ils sont seuls.
- L'enseignant veille à ce que le groupe spectateur soit acteur à la fois dans les encouragements mais aussi dans leur rôle d'arbitre ( déclarer qui sont les vainqueurs).
- Il peut être envisagé de distribuer des bracelets de tissu aux groupes vainqueurs et d'organiser une dernière course où ils se confronteraient.
- Le critère de réussite est que les élèves repérés en difficulté gagnent au moins une course durant la semaine.

## AMENAGEMENT:



PLOTS  
D ARRIVEE

PLOTS+  
QUILLES