

COURSES DE VITESSE

2. Course de vitesse Consignes générales

Organisation :

- Constituer 3 groupes dans la classe.
- L'activité se déroulera sur **3 temps qui seront organisés successivement** dans cet ordre : Temps 1 : Course classique. Temps 2 : Course égalisée. Temps 3 : Course avec handicap.
- 3 ateliers **identiques** fonctionneront en parallèle.
- Chaque groupe installera son atelier.

Dans chaque groupe, les enfants formeront des binômes (un trinôme si nombre impair d'enfants). Lorsqu'un enfant court, son camarade est juge de départ ou juge à l'arrivée.

Dispositif (pour chaque atelier) :

Matérialiser un espace de course d'une longueur de 20 mètres (Cycle 2) ou de 30 mètres (Cycle 3) permettant à 4 ou 5 enfants de courir simultanément.
Si possible matérialiser 4 à 5 couloirs de course.
Marquer une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

Matériel : Un claquoir de départ par atelier, petit matériel : plots, craie, fanions... pour matérialiser les couloirs, une marque pour chaque enfant (plot, caillou, objet divers).

Durée : Chaque temps durera 15 minutes.

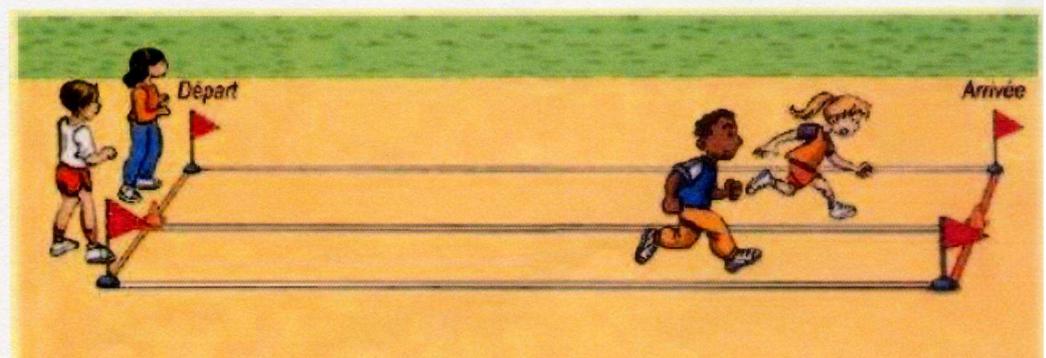
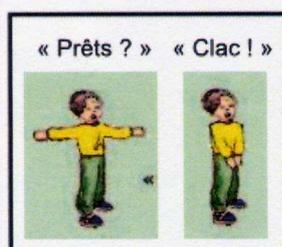
But : Franchir la ligne d'arrivée en premier.

Consignes :

Le départ sera donné d'une manière simplifiée par le juge de départ qui se place dans le prolongement de la ligne de départ.

Commandements : « Prêts ? » puis « Clac ! » avec le claquoir ou en frappant dans les mains (pas de sifflet).

Au signal du claquoir, partir le plus vite possible, courir en ligne droite sans jamais ralentir pour essayer de passer la ligne d'arrivée en premier.



Course de vitesse : Temps n°1

2. Course de vitesse

Temps n°1 : Course « Classique »

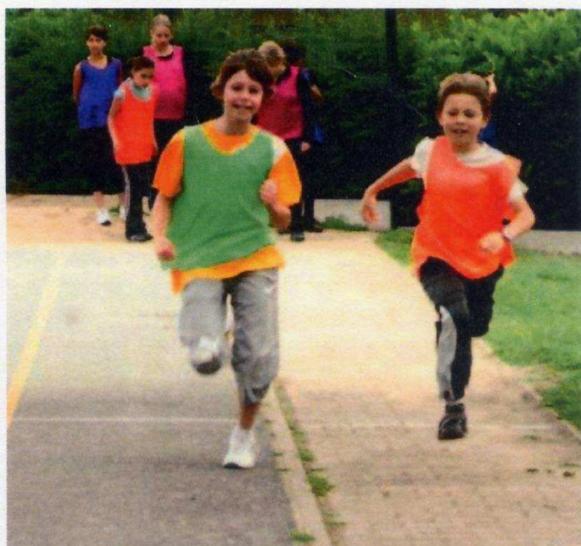
Déroulement :

Un enfant de chaque binôme est coureur et se met sur la ligne de départ.

Parmi les enfants qui restent, l'un d'eux est juge de départ, les autres sont juges d'arrivée.

Le juge de départ donne le départ suivant le protocole de la page 5.

Les juges d'arrivée observent la place de leur coureur au moment du franchissement de la ligne d'arrivée par le vainqueur et posent une marque au sol pour matérialiser la distance parcourue par leur coureur à ce moment précis. Un signal sonore est donné par l'enfant ou l'adulte lors de l'arrivée du vainqueur.



Après chaque course, inverser les rôles.

Répéter l'exercice jusqu'à ce que chaque enfant ait couru 3 fois.

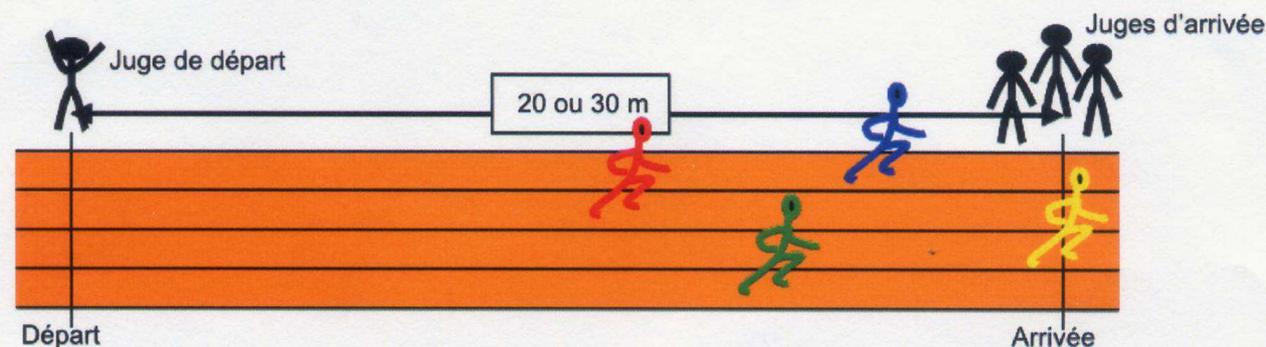
Critère de réussite :

Pour le coureur : Remporter la course ou être le mieux placé possible dans le classement.

Pour les juges à l'arrivée : Poser le plus précisément possible, à l'arrivée, la marque du coureur observé.

Temps de verbalisation :

Qui gagne ? Qui perd ? Combien de fois ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Où sont posées les marques individuelles à l'arrivée ? Quelles variations ?...



Course de vitesse : Temps n°3

2. Course de vitesse

Temps n°3 : Course avec « Handicap »

Matériel : Prévoir un masque de sommeil (ou un foulard) et une trottinette (ou un autre engin roulant : par exemple un fauteuil roulant).

Déroulement :

Dans chaque groupe, deux enfants volontaires se placent dans une des situations de handicap suivantes (on veillera à ce que toutes les situations proposées soient utilisées sur les trois groupes) :

- **Enfant en situation de handicap sensoriel (par exemple non-voyant) :** lors de la course, il sera porteur d'un masque (type masque de sommeil pour le voyage) ou d'un bandeau pour cacher les yeux.
- **Enfant en situation de handicap « mental » (par exemple qui met du temps à réagir à un signal) :** il prendra le départ assis par terre, dos à la ligne d'arrivée. Il devra au signal de départ se lever et se retourner pour courir.
- **Enfant en situation de handicap moteur (par exemple qui ne peut pas se déplacer en courant) :** il utilisera une trottinette pour réaliser la course.

Les courses s'effectuent toujours au niveau d'un même groupe avec les mêmes adversaires et dans les mêmes conditions que les moments précédents.

Consignes :

Vous allez devoir organiser la course, comme précédemment, pour que les coureurs de votre groupe se retrouvent dans la zone d'arrivée au moment du franchissement de la ligne par le vainqueur.

Il est important d'apporter des aides matérielle ou humaine aux enfants volontaires placés en situation de handicap (trottinette, guidage par la main de l'enfant " non-voyant "...).

Vous procéderez par discussion et tâtonnement (essai/erreur) si vous le souhaitez pour ajuster au mieux vos points de départs.

Attention : L'enseignant veille à l'organisation choisie par les enfants pour permettre notamment aux enfants placés en situations de handicap de pratiquer en toute sécurité (exemple : qualité de la relation du guide pour l'enfant non-voyant, respect des couloirs lors du ½ tour de l'enfant placé en situation de handicap " mental ").

Critère de réussite :

- Pour le coureur : remporter la course ou être le mieux placé possible dans le classement.
- Pour tous : lorsque le premier coureur franchit la ligne, tous les autres sont dans la zone d'arrivée. Important : Il s'agit d'une réussite collective.

Temps de verbalisation :

Qui gagne ? Qui perd ? Combien de fois ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? L'enfant en situation de handicap a-t-il eu sa chance pour gagner ? A-t-il été favorisé ? Est-ce que cela pose des problèmes ?..