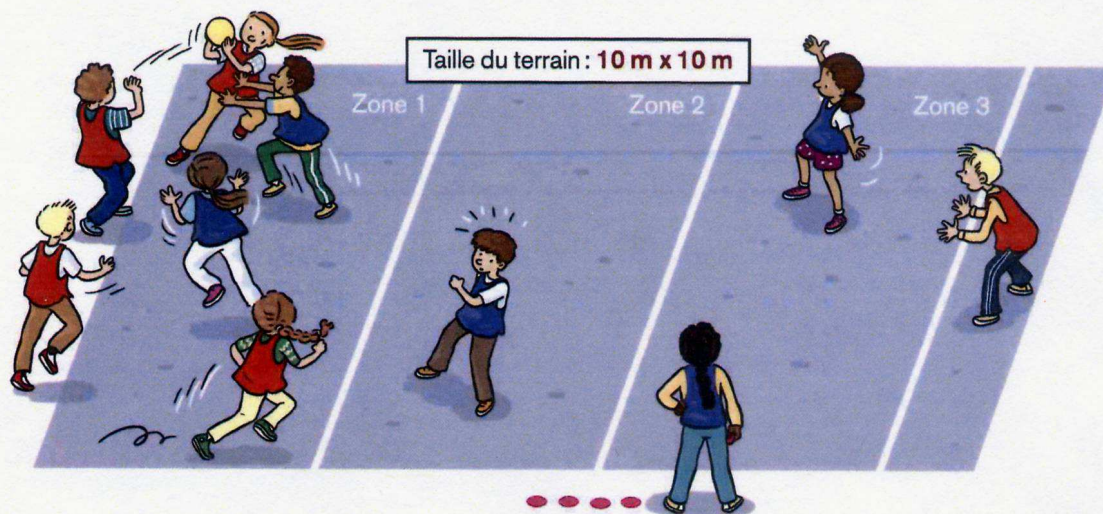


S'entraîner à progresser vers la cible

FICHE
ENFANTS

JEU COLLECTIF



Le terrain est séparé en trois zones et un couloir de fond réservé au joueur-but. L'équipe qui attaque comprend quatre joueurs de champ et un joueur-but. L'équipe qui défend comprend quatre joueurs dont deux en zone 1, un en zone 2, un en zone 3. L'arbitre appartient à l'équipe en défense : il compte le nombre de buts marqués et le nombre de « vies » (cinq jetons matérialisés devant lui).

Jeu des cinq vies

Il s'agit de marquer le plus grand nombre de points possibles (10 maximum) avant de perdre ses cinq vies. Une équipe attaque, l'autre défend. L'équipe attaquante dispose au départ de cinq vies. Elle part de la zone opposée à celle du joueur-but et marque 1 point chaque fois que celui-ci bloque le ballon. Les défenseurs ne peuvent intervenir que dans leur zone. À chaque perte de balle (interception, sortie, mauvaise réception du joueur-but), une vie (un jeton) est enlevée par l'arbitre. À chaque point marqué, les attaquants repartent de la même zone. L'équipe fait une nouvelle tentative mais conserve le même nombre de vies. Elle peut donc marquer plusieurs buts au cours d'une même vie. Le jeu s'arrête quand l'équipe attaquante atteint 10 points ou n'a plus de vie.

Jeu des cinq vies avec joker

Il s'agit du même jeu, mais l'équipe en défense comprend quatre joueurs dont un en zone 1, un en zone 2, un en zone 3 et un joker avec dossard qui, lui, peut défendre dans les trois zones. Le joker, à chaque départ d'attaque, se place en zone 2.

Lis les conseils de Junior et Lily pour progresser. Puis essaye de les mettre en application.

*Fais une passe facile à recevoir !
Si tu as la balle, cherche en premier
un joueur libre situé entre toi et la cible !*



*Quand tu as donné la balle, déplace-toi
vite vers la cible ! Si tu n'as pas la balle,
déplace-toi pour la recevoir !*



Le défi coopératif

Deux équipes se lancent un défi. Elles jouent une première partie de jeu des cinq vies.

► Celle qui a gagné la première partie reçoit un nombre de vies inférieur pour la deuxième partie. L'autre, par contre, conserve le même nombre de vies.

Le tir vers la cible

FICHE
ENSEIGNANT

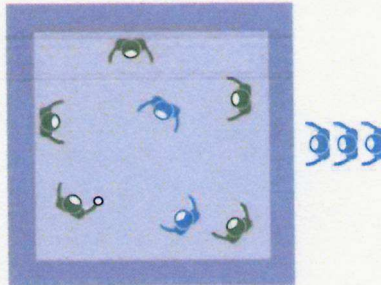
JEU COLLECTIF

Objectif

Tirer chaque fois que la cible est visible et à distance pour marquer.

Dispositif

Un terrain de 10 m x 10 m, avec un couloir de 1 m sur toute la périphérie.



Matériel

Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs sont constituées.

L'équipe attaquante se situe au départ dans l'espace de jeu, avec deux défenseurs de l'équipe adverse (les autres défenseurs se tiennent à l'extérieur). Il s'agit de faire une passe au joueur-but situé dans la zone périphérique sans perdre la balle. Après la première passe d'engagement au centre du terrain, n'importe quel joueur de l'équipe attaquante peut se positionner sur la périphérie en tant que joueur-but. Il peut également sortir de cette zone à n'importe quel moment et un autre joueur peut y rentrer à son tour (mais jamais deux joueurs en même temps). Le jeu commence à 5 contre 2. À chaque but marqué, un défenseur est introduit dans l'espace de jeu (5 contre 3), et ainsi de suite jusqu'à parvenir à l'équilibre numérique (5 contre 5).

Découvrir et expérimenter

On peut organiser un arbitrage par terrain si nécessaire et créer les conditions de l'autonomie.

Observer et s'interroger

Deux équipes reprennent la partie au départ.

Une équipe observe le jeu en se posant la question suivante : « Puisque le joueur-but n'est pas désigné au départ, comment faire pour marquer un but sans perdre la balle ? »

Mettre en commun et structurer

Les observations visant à expliciter les problèmes rencontrés (« ce qui fait perdre la balle ») et à en déduire les critères de réussite (« ce qui permet de marquer un but ») sont mises en commun.

« Ce qui fait perdre la balle à une équipe »

Tenter une passe trop lointaine ou trop difficile à son joueur-but.

Mal s'organiser ou mal se coordonner pour placer rapidement un joueur-but à la périphérie.

« Ce qui permet à une équipe de marquer un but »

Percevoir et utiliser les joueurs libres de marquage.

« Ouvrir » le regard quand on a la balle pour « lire » la position des partenaires et du joueur-but.

Les observables pour l'enseignant

Pour avoir une chance de marquer un but, il faut essayer de tirer chaque fois que la cible est visible et à distance favorable. Ceci suppose une prise d'information complexe et des conduites de décision difficile à prendre. Pourtant, il convient de comprendre qu'il y aura d'autant moins de buts marqués qu'il y a peu de tentatives de tir. Ceci aura également pour effet de dédramatiser les comportements de tir et de faciliter les prises de décision des porteurs de balle.

S'exercer et stabiliser

Le jeu est repris avec une règle modifiée.

L'équipe attaquante dispose de cinq tentatives. Elle commence à 5 contre 2. Si elle y parvient, elle fait une nouvelle tentative à 5 contre 3. De nouveau, en cas de réussite, on introduit un joueur supplémentaire, et ainsi de suite. Si l'équipe perd la balle, elle fait une nouvelle tentative avec le même rapport de force numérique que lors de la tentative précédente. On fait le total des buts marqués sur cinq tentatives. Puis les équipes changent de rôles.

► S'entraîner à tirer vers la cible

Taille du terrain : 20 m x 10 m



Deux équipes sont constituées de cinq joueurs chacune. La zone d'en-but est localisée tout autour du terrain.

Jeu du joueur-but volant tout autour du terrain

Pour qu'une équipe marque un but, son joueur-but doit réceptionner la balle à l'extérieur du terrain (zone d'en-but). Chaque joueur peut rentrer dans la zone d'en-but et devenir joueur-but, et en ressortir quand il veut. Il peut y avoir plusieurs joueurs-buts en même temps. À chaque but marqué ou sortie de balle (la balle rebondit en dehors du terrain), l'équipe adverse la récupère et repart du centre du terrain. Tous les joueurs doivent alors se situer dans l'espace de jeu. À chaque remise en jeu, la première passe ne peut être faite à un joueur-but.

Jeu du joueur-but volant dans un espace orienté

Il s'agit du même jeu, mais le terrain est orienté : à l'engagement ou après un but, chaque équipe remet en jeu la balle à partir d'un des côtés du terrain (l'autre équipe a le côté opposé). La zone d'en-but d'une équipe donnée (pour placer un joueur-but volant) est située tout autour du terrain, à l'exception du côté du terrain d'où elle engage. À chaque point marqué ou sortie de balle (la balle rebondit en dehors du terrain), l'équipe adverse la récupère et engage depuis son côté.

Lis les conseils de Junior et Lily pour progresser. Puis essaye de les mettre en application.

*Regarde toujours la cible !
Tente ta chance chaque fois que possible !*



*Décide-toi vite pour surprendre les défenseurs
et pense à leur faire des feintes !
Varie la trajectoire et la force de tes tirs !*



Le défi coopératif

Deux équipes se lancent un défi. Elles jouent une première partie de joueur-but volant.

► Celle qui a gagné la première partie retire à l'un de ses joueurs le droit de devenir joueur-but volant.

La progression vers la cible

FICHE
ENSEIGNANT

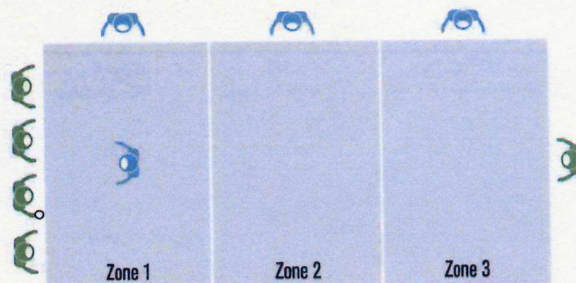
JEU COLLECTIF

Objectif

Se passer la balle sans la perdre pour s'approcher de la cible.

Dispositif

Un terrain de 20 m x 10 m séparé en trois zones (Z1, Z2, Z3).



Matériel

Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs sont constituées. L'espace est orienté de Z1 à Z3.

Quatre joueurs de l'équipe attaquante se placent au départ à l'extérieur de l'espace de jeu, juste avant Z1, et leur joueur-but après Z3. L'équipe qui défend se tient aussi à l'extérieur, sauf un des joueurs situé en Z1. Pour le reste de la partie, un défenseur affecté à une zone donnée ne peut jamais en sortir.

Il s'agit de parvenir à faire une passe à son joueur-but sans perdre la balle. Le jeu commence à 4 contre 1. Si le but est marqué, un deuxième défenseur est introduit en Z1, puis, en cas de nouveau but, un autre défenseur en Z2, et enfin en Z3. Quand le nombre de possessions décidé au préalable est atteint, l'équipe attaquante annonce son score final. On échange alors les rôles.

Découvrir et expérimenter

Multiplier les terrains autorise un large éventail d'expérimentations. On peut organiser un arbitrage par terrain si nécessaire et créer les conditions de l'autonomie.

Observer et s'interroger

Deux équipes reprennent la partie au départ.

Une équipe observe le jeu en se posant la question suivante : « Dans chaque zone, il y a plus d'attaquants que de défenseurs. Comment faire pour utiliser au mieux ce surnombre et parvenir à marquer un but ? »

Mettre en commun et structurer

Les observations visant à expliciter les problèmes rencontrés (« ce qui fait perdre la balle ») et à en déduire les critères de réussite (« ce qui permet de conserver la balle ») sont mises en commun.

« Ce qui fait perdre la balle à une équipe »

Faire un trop grand nombre de passes dans une zone donnée.

Ne pas avoir de joueur devant le porteur de balle.

« Ce qui permet à une équipe de conserver la balle »

Mettre en place rapidement des relais en avant du porteur de balle.

Fixer le dernier défenseur pour donner à un joueur libre afin qu'il marque.

Les observables pour l'enseignant

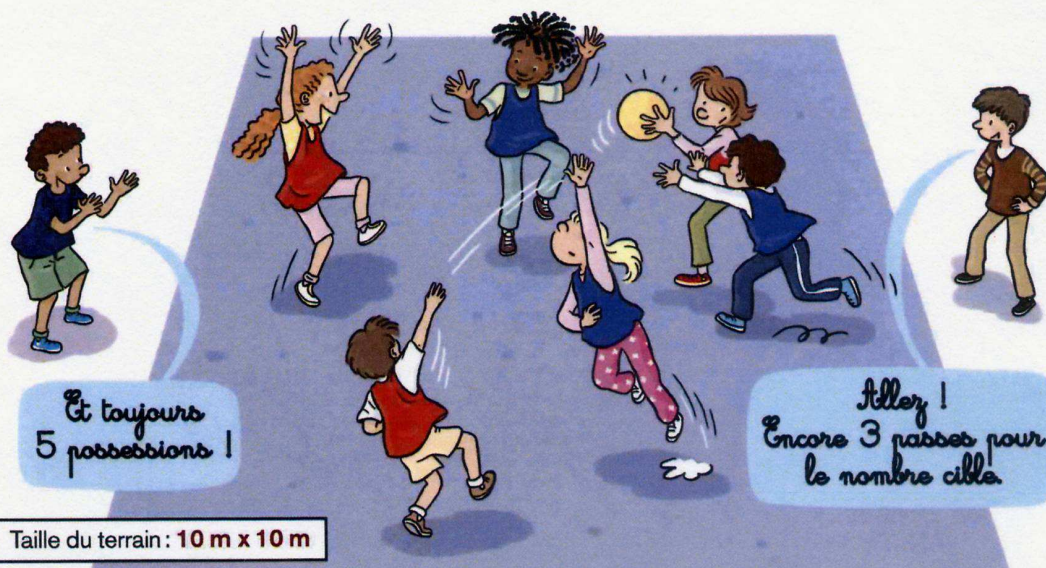
Progresser vers une cible de façon à être à distance de tir suppose, d'une part, d'assurer la conservation de la balle et, d'autre part, d'orienter les actions et déplacements de l'ensemble de l'équipe en direction du but à atteindre. On observe souvent des difficultés à comprendre le rôle indispensable du joueur sans ballon qui, au lieu de proposer des solutions en avant du porteur de balle (« en appui »), le fait au contraire en arrière (« en soutien »). De ce fait, non seulement l'équipe n'avance pas, mais parfois elle en vient même à reculer.

S'exercer et stabiliser

Le jeu est repris avec une règle modifiée.

L'équipe attaquante dispose de cinq tentatives. Elle commence à 4 contre 1. Si elle y parvient, elle fait une nouvelle tentative à 4 contre 2 en Z1. De nouveau, en cas de réussite, on introduit un joueur supplémentaire en Z2, et ainsi de suite en Z3. Si l'équipe perd la balle, elle fait une nouvelle tentative avec le même rapport de force numérique que lors de la tentative précédente. On fait le total des buts marqués sur cinq tentatives. Puis les équipes changent de rôles.

► S'entraîner à se démarquer



Deux équipes de trois joueurs sont identifiées par des chasubles de couleurs différentes. Deux enfants, à l'extérieur du terrain, comptent :
 – l'un, le nombre de passes total ;
 – l'autre, le nombre de possessions nécessaires pour atteindre le nombre-cible.

Jeu du nombre-cible

Une équipe attaque, l'autre défend. Une possession s'arrête quand il y a interception de l'équipe qui défend ou que l'équipe attaquante fait sortir la balle de l'aire de jeu. Les enfants placés à l'extérieur comptent le nombre de possessions nécessaires pour atteindre le nombre-cible de 30 (par exemple, quatre possessions pour parvenir à trente passes). Puis les équipes changent de rôles. L'équipe qui gagne est celle qui a atteint le nombre-cible de 30 en un minimum de possessions.

Jeu du surnombre d'attaquants

Il s'agit du même jeu, mais l'équipe qui attaque dispose de quatre joueurs alors que celle qui défend n'en compte que trois. Règle supplémentaire : un attaquant ne peut jamais renvoyer la balle à celui qui vient de la lui passer !

Lis les conseils de Junior et Lily pour progresser. Puis essaye de les mettre en application.

*Ne reste pas derrière ton défenseur,
cherche un espace libre !
Ne reste pas inactif !*



*Change de rythme pour surprendre
le défenseur !
Regarde toujours le porteur de balle
et indique-lui que tu veux recevoir la balle !*



Le défi coopératif

Deux équipes se lancent un défi. Elles jouent une première partie de nombre-cible.

- Celle qui a gagné la première partie cherche toujours à atteindre le même nombre-cible à la deuxième partie. L'autre, par contre, cherche à atteindre un nombre inférieur.

Le démarquage

FICHE
ENSEIGNANT

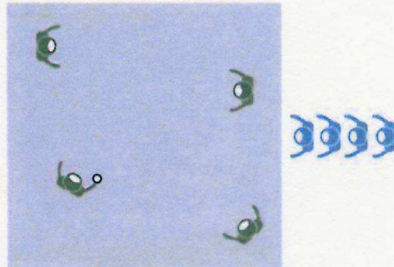
JEU COLLECTIF

Objectif

Se rendre visible du porteur de balle et à portée de passe pour recevoir la balle.

Dispositif

Un terrain de 10 m x 10 m.



Matériel

Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation

Deux équipes de quatre (ou cinq) joueurs sont constituées.

Une équipe se situe au départ dans l'espace de jeu, l'autre à la périphérie.

Il s'agit, pour l'équipe située sur le terrain, de faire le plus grand nombre possible de passes sans perdre la balle.

Le jeu commence à 4 contre 0 et, toutes les cinq passes réussies, un défenseur est introduit dans l'espace de jeu (4 contre 1) jusqu'à parvenir à l'équilibre numérique (4 contre 4). L'équipe qui fait des passes annonce son score final (le nombre atteint juste avant qu'elle ne perde la balle) et on échange les rôles.

Découvrir et expérimenter

Multiplier les terrains autorise un large éventail d'expérimentations. On peut organiser un arbitrage par terrain si nécessaire et créer les conditions de l'autonomie.

Observer et s'interroger

Deux équipes reprennent la partie à 4 contre 3.

Une équipe observe le jeu en se posant la question suivante : « *Puisqu'il y a quatre joueurs contre trois, un joueur devrait, à tout moment être libre. Parvient-il à se rendre visible de ses partenaires ? Est-il utilisé par ses partenaires et comment ?* »

Mettre en commun et structurer

Les observations visant à expliciter les problèmes rencontrés (« *ce qui fait perdre la balle* ») et à en déduire les critères de réussite (« *ce qui permet de conserver la balle* ») sont mises en commun.

« Ce qui fait perdre la balle à une équipe »

Ne pas proposer au porteur de balle des solutions de passe.

Jouer sur un espace trop réduit.

« Ce qui permet à une équipe de conserver la balle »

Percevoir et utiliser les joueurs libres de marquage.

Sortir de l'alignement porteur de balle/défenseur/non-porteur.

Les observables pour l'enseignant

Certains enfants restent souvent inactifs lorsqu'ils n'ont pas la balle. Il s'agit de renforcer le jeu sans ballon en sollicitant les non-porteurs, en particulier ceux qui sont le plus loin de la balle. Les maladresses entraînent également une distance de passe réduite, ce qui crée, en retour, des regroupements de joueurs dans un espace confiné. Pour développer la capacité du porteur à lire le jeu, il faut impérativement instaurer des règles qui lui assurent une conservation de balle sereine.

S'exercer et stabiliser

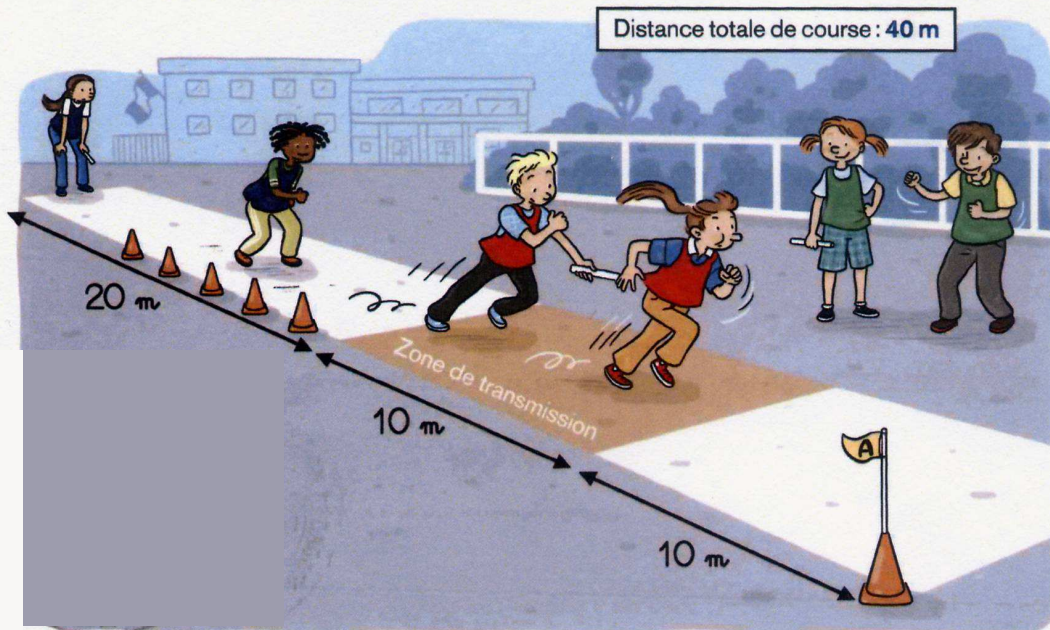
Le jeu est repris avec une règle modifiée.

L'équipe en possession de la balle doit réaliser un nombre de passes consécutives donné (de cinq à dix par exemple). Elle commence à 4 contre 0. Si elle y parvient, elle fait une nouvelle tentative à 4 contre 1. En cas de réussite, on introduit un joueur supplémentaire, et ainsi de suite. Si l'équipe perd la balle, elle fait une nouvelle tentative avec le même rapport de force numérique que lors de la tentative précédente. Puis les équipes changent de rôles.

S'entraîner à transmettre le témoin

FICHE
ENFANTS

COURSE DE RELAIS



Un parcours est constitué avec cinq plots placés tous les 2 m, avant une zone de transmission du témoin de 10 m.

Jeu des plots

Les élèves sont regroupés par binômes. Le premier (le relayé) court le plus vite possible et transmet le témoin à l'intérieur de la zone de transmission. Le second coureur (le relayeur) repère le plot devant lequel passe le premier coureur, qui doit déclencher son départ. Il essaye plusieurs plots différents afin de repérer la distance qui lui convient le mieux.

Jeu du signal

Les élèves sont regroupés par binômes. Le premier coureur donne un signal à celui qui le relaye juste avant la transmission. Ce dernier, en courant, tend le bras sans se retourner.

Attention, il faut transmettre le témoin dans la zone de transmission !

Lis les conseils de Junior et Lily pour progresser. Puis essaye de les mettre en application.



Transmettez-vous le témoin en courant !
Mettez-vous d'accord sur un signal sonore
pour tendre le bras et échanger le témoin !

Ne cours pas en regardant derrière toi pour
voir le coureur qui arrive !
Ne vous gênez pas lors de la transmission !

Le défi coopératif

Deux équipes de deux coureurs se lancent un défi sur le même parcours, en respectant la zone de transmission. Attention à ne pas perdre de temps lors de la transmission du témoin !

► L'équipe qui gagne une manche recule d'un pas au départ pour équilibrer les chances.

La transmission du témoin

FICHE
ENSEIGNANT

COURSE DE RELAIS

Objectif

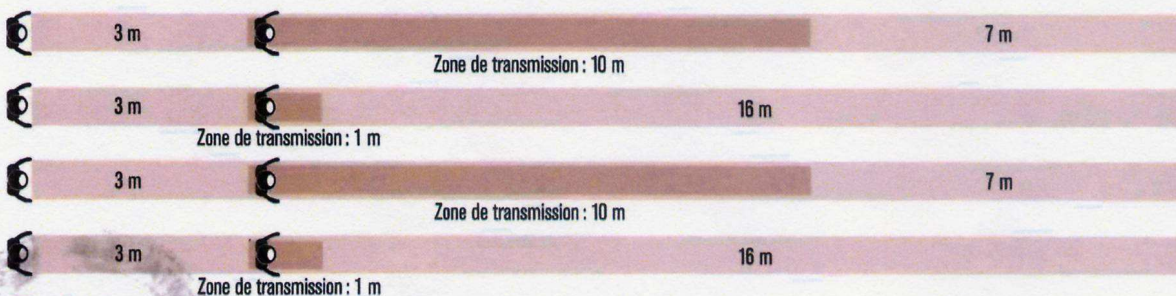
Transmettre le témoin en mouvement (se mettre en action avant la transmission).

Dispositif

Quatre couloirs de 20 m.

Multiplier les espaces de travail par groupe pour permettre l'expérimentation la plus active possible (par exemple, deux espaces identiques, comme sur le schéma ci-dessous).

Chaque relayé court en collaboration avec un relayeur placé devant lui. Le témoin doit être échangé et franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible. Le relayé doit passer le témoin au relayeur avant la fin de la zone de transmission.



Matériel

Quatre témoins (ou quatre foulards).

Découvrir et expérimenter

Les enfants, répartis en quatre groupes, expérimentent les quatre couloirs (deux à trois passages par couloir).

Observer et s'interroger

Deux groupes sont répartis sur les deux espaces de travail.

Les binômes relayeur/relayé sont regroupés par deux (quatre enfants) : un binôme court pendant que l'autre observe. Un observateur se concentre sur le moment de ralentissement du témoin, l'autre sur les enfants lors du passage de témoin.

La question à se poser est la suivante : « *Qu'est-ce qui fait ralentir la course du témoin ?* »

Mettre en commun et structurer

Les observations visant à expliciter les problèmes rencontrés (« *ce qui fait perdre du temps* ») et à en déduire les critères de réussite (« *ce qui fait gagner du temps* ») sont mises en commun.

« Ce qui fait perdre du temps aux enfants »

Se gêner dans la transmission.

Être obligé de ralentir car le relayeur est à l'arrêt.
Recevoir le témoin à l'arrêt.
Se retourner pour recevoir le témoin.

« Ce qui fait gagner du temps aux enfants »

Se coordonner lors de la transmission.

Être en mouvement lors de la transmission.
Tendre le bras en arrière sans regarder.

Les observables pour l'enseignant

Les enfants ont des difficultés à percevoir le moment où il faut décider de partir. Il s'agit donc de disposer des repères matériels dans l'espace de course.

La coordination entre les enfants doit permettre au second coureur d'atteindre la plus grande vitesse possible avant de recevoir le témoin.

S'exercer et stabiliser

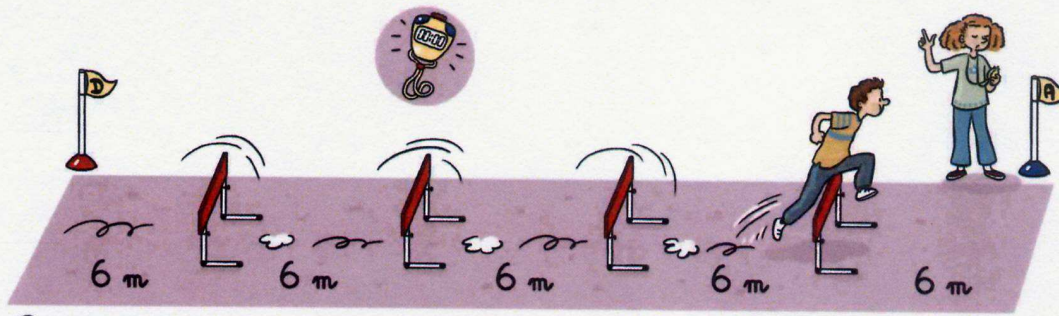
La classe recommence sur les deux couloirs avec une zone d'élan du relayé modulable en distance (de 5 à 30 m).



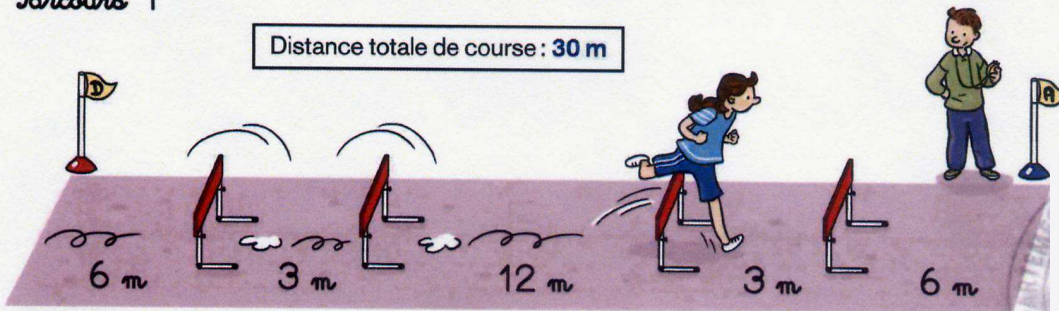
S'entraîner à franchir les obstacles

FICHE
ENFANTS

COURSE DE RELAIS



Parcours 1



Parcours 2

Deux parcours différents sont constitués avec des haies de 45 cm.

Jeu des deux couloirs

Les élèves sont regroupés par binômes. Chaque coureur passe successivement sur les deux parcours. Son camarade le chronomètre. Puis ils changent de rôles.

Jeu des deux jambes

Dans un premier temps, le coureur franchit toutes les haies en prenant appel du pied gauche, puis du pied droit. Il essaye ensuite de courir le plus rapidement possible, sans piétiner et en franchissant les haies comme elles se présentent, sans choisir au départ son pied d'appel.

Lis les conseils de Junior et Lily pour progresser. Puis essaye de les mettre en application.



Le défi coopératif

Deux coureurs se lancent un défi. Ils choisissent chacun un parcours différent. Attention à ne pas sauter trop haut au-dessus de l'obstacle!

➔ Celui qui gagne une manche recule d'un pas au départ pour équilibrer les chances.

Le franchissement

FICHE
ENSEIGNANT

COURSE DE RELAIS

Objectif

Intégrer le franchissement d'un obstacle à une course de vitesse.

Dispositif

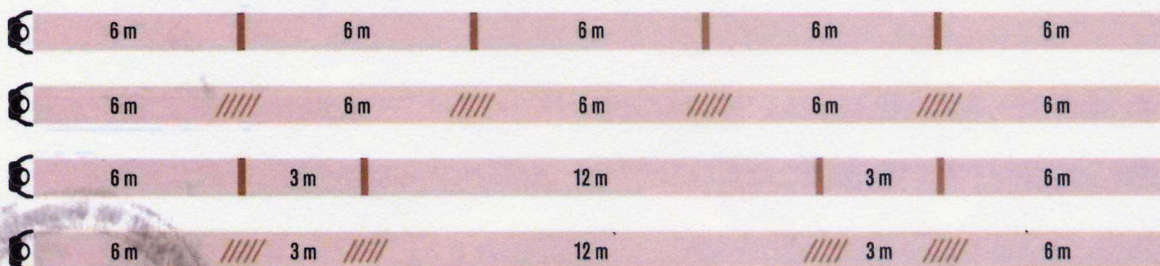
Quatre couloirs de 30 m.

Sur le 1^{er} parcours, quatre haies sont disposées selon un espacement régulier (6 m d'intervalle).

Sur le 2^e parcours, quatre rivières de 50 cm respectant le même espacement régulier sont tracées à la craie.

Sur le 3^e parcours, quatre haies sont disposées selon des espacements irréguliers (6 m, 3 m, 12 m, 3 m, 6 m).

Sur le 4^e parcours, quatre rivières de 50 cm respectant les mêmes espacements irréguliers sont tracées à la craie.



Matériel

Huit haies réglées à 45 cm.

Découvrir et expérimenter

Les enfants, répartis en quatre groupes, expérimentent les quatre couloirs (deux à trois passages par couloir).

Observer et s'interroger

Deux groupes sont répartis sur les quatre espaces de travail.

Les enfants sont regroupés en binômes : un coureur et un observateur.

La question à se poser est la suivante : « *Qu'est-ce qui fait perdre du temps au coureur ?* »

Mettre en commun et structurer

Les observations visant à expliciter les problèmes rencontrés (« *ce qui fait perdre du temps* ») et à en déduire les critères de réussite (« *ce qui fait gagner du temps* ») sont mises en commun.

« Ce qui fait perdre du temps aux enfants »	« Ce qui fait gagner du temps aux enfants »
Piéter.	Reprendre contact avec le sol le plus tôt possible lors du franchissement.
Sauter trop haut.	Sauter loin mais pas haut Passer près de la haie.

Les observables pour l'enseignant

L'enfant ralentit, piétine devant l'obstacle, soit par peur de l'obstacle soit parce qu'il recherche systématiquement le même pied d'appel.

Il saute au lieu de franchir, soit par peur de tomber soit à cause d'une impulsion trop proche de la haie. Cet appel, trop près de l'obstacle, engendre alors une trajectoire trop haute.

S'exercer et stabiliser

La classe recommence sur les deux couloirs avec des haies (espacements réguliers et irréguliers), mais en matérialisant une rivière de 50 cm en amont de chaque obstacle afin de provoquer une impulsion suffisamment éloignée de la haie.



► S'entraîner à prendre le départ

FICHE
ENFANTS

COURSE DE RELAIS



Un enfant donne le départ. Les deux autres courent jusqu'à l'arrivée où les attend un quatrième, les bras écartés au milieu de la piste. Chaque coureur essaie de taper le premier dans une de ses mains. C'est lui qui désigne le vainqueur.

Jeu des enchaînements

Avant la course, les deux coureurs se mettent d'accord sur un enchaînement d'actions à réaliser ensemble, derrière la ligne de départ, après le signal (par exemple : « saut pieds joints à droite, à gauche, à droite » et départ... ou « pieds écartés, pieds serrés, pieds écartés » et départ...).

Jeu du déséquilibre

Les deux coureurs prennent ensemble le départ après un déséquilibre vers l'avant, comme lors d'un début de chute. Attention, il faut partir ensemble !

Lis les conseils de Junior et Lily pour progresser. Puis essaye de les mettre en application.



Le défi coopératif

Deux coureurs se lancent un défi, un camarade leur donne le départ et un quatrième tend les bras à l'arrivée. Attention à la concentration au moment du départ !

► Celui qui gagne une manche recule, au départ, d'un pas pour équilibrer les chances.

Le départ

FICHE
ENSEIGNANT

COURSE DE RELAIS

Objectif

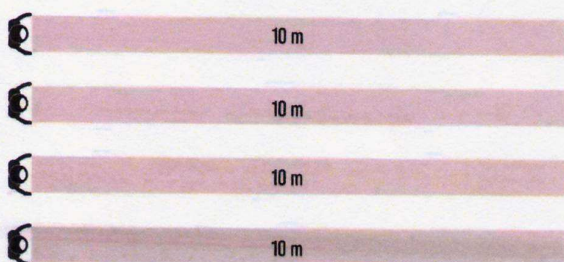
Gagner du temps au signal de départ.

Dispositif

Quatre couloirs de 10 m.

Les enfants démarrent au starter avec des positions de départ imposées :

- les pieds collés l'un contre l'autre ;
- les mains dans le dos ;
- sur un pied ;
- le pied gauche ou le pied droit en avant ;
- de dos ;
- assis ;
- après un sautiller ou un piétinement.



Matériel

Starter de départ.

Découvrir et expérimenter

Les enfants, répartis en quatre groupes, passent sur les quatre couloirs et expérimentent les sept positions de départ. Le signal de départ est donné par un enfant ou par le maître.

La même situation peut être réalisée avec un signal auditif différent pour chaque type de départ (claquoir, claquement de mains, etc.).

De même, le responsable du signal peut raconter une histoire contenant le mot qui déclenche le départ (« chat », « rouge », etc.).

Observer et s'interroger

Deux groupes sont répartis sur deux espaces de travail.

Les enfants sont regroupés en binômes : un coureur et un observateur.

La question à se poser est la suivante : « *Qu'est-ce qui fait gagner du temps au moment du départ ?* »

Chaque enfant choisit la position qu'il préfère. Le départ se fait avec un signal visuel : un objet qui touche le sol, le changement de couleur d'une feuille qu'on tourne...

Mettre en commun et structurer

Les observations visant à expliciter les problèmes rencontrés (« *ce qui fait perdre du temps* ») et à en déduire les critères de réussite (« *ce qui fait gagner du temps* ») sont mises en commun.

« Ce qui fait perdre du temps aux enfants »	« Ce qui fait gagner du temps aux enfants »
Être distrait.	Être attentif et concentré.
Avoir le corps mou et relâché.	Avoir les muscles prêts à l'action.

Les observables pour l'enseignant

Les enfants partent bien après le signal de départ du fait de difficultés à se concentrer et à mobiliser leur attention. Ils ne peuvent donc anticiper le signal. Il leur faut trouver une position de départ qui leur est propre, avec l'obligation d'être en appui sur la jambe avant.

S'exercer et stabiliser

La classe revient sur les deux couloirs : les enfants ont les yeux fermés et le départ se fait avec un signal auditif : silence/frappe ; signal non anticipé puis signal anticipé (à vos marques...).