



SOLIDARITÉS - fiche ATELIER

A

Course équitable



Cycle 2

Objectifs

- Courir vite
- Permettre à chaque enfant de pouvoir gagner en prenant en compte ses capacités

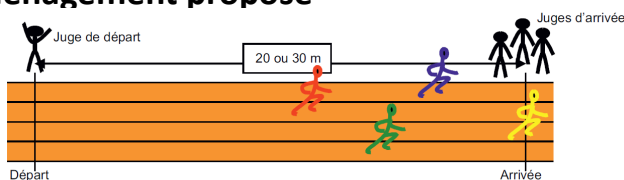
Matériel

- Marquage pour les zones de départ et d'arrivée (plots, lignes, craies...)
- Plots ou coupelles de différentes couleurs (1 pour deux enfants)

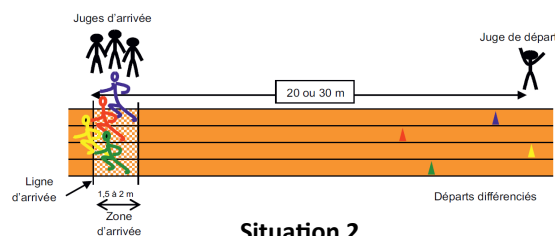
Durée :
30 min

Nbre d'enfants
Une douzaine

Aménagement proposé



Situation 1



Situation 2



Message visé

Chacun son défi pour progresser ! Une chance pour tous de gagner !

Descriptif

Posture et rôle de l'animateur

- Donne les consignes.
- Est garant de la sécurité.
- Anime un temps de questionnement.

But

- Franchir la ligne d'arrivée le premier.

Critères de réussite

- Pour le coureur :
 - * Franchir la ligne d'arrivée le premier.
 - * Être dans la zone d'arrivée quand le premier franchit la ligne (situation 2 de la course).
- Pour le juge à l'arrivée :
 - * Poser le plus précisément possible, à l'arrivée, la marque de son coureur dans la situation 1.
 - * Donner l'ordre d'arrivée de son coureur dans la situation 2.



Déroulement

Temps 1 : Course de vitesse

- Les enfants sont en binômes : un coureur et un juge d'arrivée.
- Les coureurs se placent sur la ligne de départ.
- Les juges, à proximité de la ligne d'arrivée, observent l'emplacement de leur coureur au moment du franchissement de la ligne d'arrivée par le gagnant. Chaque juge pose alors une marque au sol (plot) pour matérialiser la distance parcourue par son binôme.
- Un signal sonore retentit lors du passage de la ligne d'arrivée par le gagnant.
- Chaque coureur effectue 3 courses, la position du plot pouvant évoluer.
- Puis les rôles, coureur et juge, sont inversés.
- Ce temps 1 se termine par un débat mené par l'animateur : *Qui gagne, qui perd ? Combien de fois ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Où sont posés les plots à l'arrivée ? ...*

Temps 2 : Course équitable

- Le sens de la course est inversé et une zone d'arrivée de 2 mètres est tracée.
- Départs décalés : les coureurs se placent à leur plot d'arrivée (la distance à parcourir est adaptée aux possibilités du moment de chaque enfant). Les courses s'effectuent toujours entre les mêmes adversaires afin de conserver les mêmes conditions.
- Consigne : *Afin que chacun, quelles que soient ses possibilités, ait une chance de gagner, vous allez partir d'un endroit adapté à chacun. Pour cela, nous allons inverser le sens de la course et vous partirez de la marque posée par votre observateur lors des courses précédentes. Tous les coureurs doivent pouvoir, désormais, se retrouver dans la " zone d'arrivée ". Chacun a ainsi plus de chance de gagner. Il s'agit toujours pour le coureur de franchir la ligne d'arrivée le premier ou d'être au moins dans la zone d'arrivée au moment où le gagnant franchit la ligne.*
- On répète l'exercice jusqu'à ce que chaque enfant ait couru 3 fois.
- Le temps 2 se termine par un débat : *Qui gagne, qui perd ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Quelles différences entre les deux courses ? Quelle course avez-vous préférée ? Pourquoi ?*

Repères pour l'adulte

- Veiller à ce que les binômes et les concurrents des courses restent les mêmes.
- Pour maintenir l'enjeu « Courir vite » après la découverte du dispositif de la 2ème course, proposer d'attribuer un score à chaque course (aller et retour). Le meilleur score obtenu sera conservé.
- Le temps de débat est essentiel, il doit mettre en évidence le **défi de chacun et les progrès de chacun** (chance de gagner = émulation).

Pour aller plus loin...

- Utilisation de la Réglette des émotions :
 - * Avant le début de l'activité
 - * Après la première course
 - * Avant la 2ème course, une fois les consignes données
 - * A la fin de l'atelier.

**Mes notes, mes suggestions...
pour la prochaine mise en
place de l'atelier**

Annexes et ressources

- [Annexe 1](#) : «Ma première séance d'EPS»
- [Annexe 2](#) : Réglette du PLAISIR