

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne



L'athlétisme à l'école



Avec la collaboration de Henri SALAMON
Professeur d'EPS et formateur EPS à l'UFM de Toulouse

2012

DOCUMENT DEPARTEMENTAL EPS 31

L'ATHLETISME A L'ECOLE

Sommaire

► Préambule	3
1. Définition générale.....	4
2. Définition de l'athlétisme à l'école	4
3. Transformations attendues	5
4. Conseils pour une mise en œuvre efficace	6
5. Situation de Référence	10
6. Propositions de rencontres	10
► Organisation du document	11
► Courir, Sauter, Lancer en maternelle	12
Introduction.....	13
Courir en maternelle – A3	16
Courir en maternelle – Situations d'apprentissage	19
Sauter en maternelle – A3.....	35
Sauter en maternelle – Situations d'apprentissage	37
Lancer en maternelle – A3	45
Lancer en maternelle – Situations d'apprentissage	46
► L'athlétisme à l'école élémentaire	54

		COURIR p 55				SAUTER p 121			LANCER p 175
		Courir vite			Longtemps p 96				
Cycle 2	Page de titre	p 56			P 97	Sauter loin p 122			p 176
	Introduction	p 57			p 98	p 123			p 177
	Fiche A3	p 60			p 100	p 127			p 180
	Situation de référence	p 61			p 101	p 128			p 181
	Situations d'apprentissage	p 63			p 102				p 182
Cycle 3	Page de titre	Vite p 69	Obstacles p 80	Relais p 86	Longtemps p 107	Loin p 131	Haut p 149	Mutibonds p 162	p 197
	Introduction	p 70			p 108	p 132	p 150	p 163	p 198
	Fiche A3	p 73	p 81	p 87	p 110	p 136	p 154	p 167	p 201
	Situation de référence	p 74	p 82	p 89	p 112	p 137	p 155	p 169	p 202
	Situations d'apprentissage	p 75	p 83	p 91	p 114	p 139	p 157	p 171	p 203

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Préambule

2012

1 - Définition générale de l'athlétisme

C'est une activité de performance motrice chiffrée qui demande un effort à dominante énergétique dans un milieu déterminé avec ou sans matériel.

2 - Définition de l'athlétisme à l'école

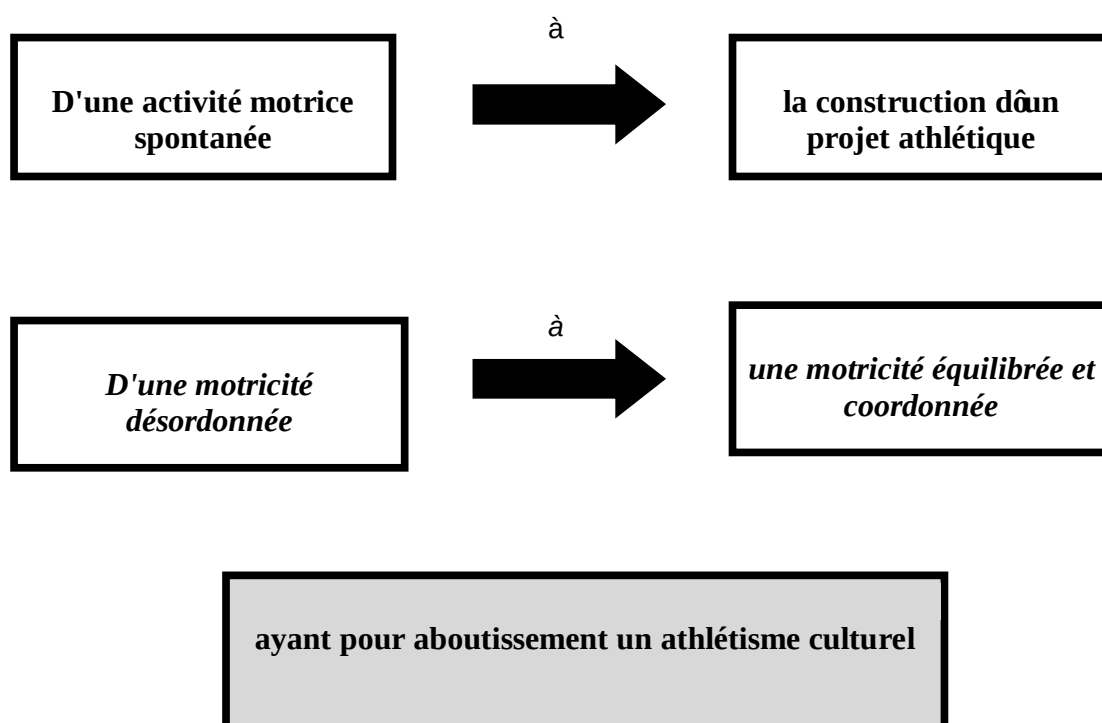
A - Définition

« Produire, entretenir, restituer et utiliser de façon optimale une énergie pour la transmettre au corps ou à un engin, pour sauter le plus haut ou le plus loin possible, courir le plus vite ou le plus longtemps possible, et envoyer un engin le plus loin possible dans un espace normé où se réalisent, se mesurent et se comparent des performances. » INRP

B - L'athlétisme dans les textes officiels

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Les programmes de l'école primaire, BO hors série n°3 du 19 juin 2008		
L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels. Elles permettent de se situer dans l'espace. L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie. Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire. Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.	L'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres ; ils apprennent aussi à veiller à leur santé. La pratique des activités est organisée sur les deux années du cycle en exploitant les ressources locales.	L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). La pratique des activités est organisée sur les trois années du cycle en exploitant les ressources locales.
Socle commun de connaissances et de compétences, BO n°29 du 20 juillet 2006		
	C5 : La culture humaniste : s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse C6 : Les compétences sociales et civiques pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles C7 : L'autonomie et l'initiative : maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ; se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée	C5 : La culture humaniste : inventer et réaliser des chorégraphies ou des enchaînements à visée artistique ou expressive C6 : Les compétences sociales et civiques respecter les règles de la vie collective notamment dans les pratiques sportives ; coopérer avec un partenaire ; obtenir l'attestation de première éducation à la route C7 : L'autonomie et l'initiative : s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ; se déplacer en s'adaptant à l'environnement ; réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation ; utiliser un plan
Progressions pour l'E.P.S, BO n°1 du 5 janvier 2012		
	cf. introduction de chaque famille d'activité	cf. introduction de chaque famille d'activité

3 - Les transformations attendues...



ce qui suppose l'adaptation aux ressources motrices de l'élève :

en maternelle

Exploration et développement d'un premier répertoire moteur dans des environnements variés



au cycle 2

Enchaînement d'actions simples visant la continuité des trajets moteurs
Création d'énergie par la recherche et l'utilisation de mise en tension musculaire (ex : gainage, extension, é)



au cycle 3

Alignement des différents segments pour une utilisation optimale de l'énergie créée
(ex : pied / tête pour les courses et les sauts ; pied / main pour les lancers)



pour aller vers...

Gainage des différentes charnières (bassin et ligne d'épaules)
Création et dosage de l'énergie produite
Synchronisation des actions motrices

4 - Conseils pour une mise en œuvre efficace.

Avant la séance

À l'école, présenter les situations aux élèves :

- Constituer des groupes de besoin au regard des comportements observés (situations d'entrée dans l'activité)
- Différencier les consignes et critères de réussite en fonction des groupes de travail (ils pourront être rappelés sous différentes formes et sur format papier (feuille de route / contrat d'équipée ..))
- Présenter les dispositifs (aménagement des espaces, consignes de sécurité, durée des situations) et, selon l'âge des élèves, les associer à l'aménagement matériel afin que chaque groupe puisse installer son dispositif

Sur le terrain

- Associer les élèves à l'aménagement des espaces de travail

Pendant la séance

- Adapter l'échauffement aux situations travaillées dans la séance. Pour des questions de sécurité, il est nécessaire que les élèves sollicitent les chaînes musculaires et les articulations qui seront utilisées dans la séance. Ce temps de mise en disponibilité ne doit pas excéder 5 minutes.
- Favoriser des temps maximum d'activité (nombre d'essais pour expérimenter et nombre de répétitions pour structurer) alternant des situations globales et des moments d'apprentissage.
- Encourager les élèves, les inciter à donner le meilleur d'eux même sur chaque essai (caractère explosif de l'action pour une libération maximale d'énergie : passer du geste appliqué au geste efficace).
- Privilégier les parcours pour favoriser la continuité des actions motrices (cf pages 5 et 6) ; un même parcours pouvant associer différentes familles (courir, sauter, lancer).
- Proposer des situations :
 - * - ouvertes pour permettre la diversité des réponses
 - motivantes, adaptées, évolutives pour que les élèves s'engagent (défi personnel) et progressent
 - inscrites dans la durée pour que l'élève répète et maîtrise son acquisition. Plus il y a de répétitions, plus il y a retour sur l'action
- Reformuler les consignes pour chaque groupe avant de débiter les situations d'apprentissage
- S'assurer de la bonne compréhension des consignes au sein de chaque groupe et identifier les réponses apportées par les élèves en se déplaçant dans les différents espaces de travail.
- S'assurer que les élèves respectent les consignes de sécurité dans chaque situation proposée
- Permettre aux élèves de tenir différents rôles (observateur, juge, chronométreur, starter, secrétaire ..). Le rôle d'athlète sera privilégié.

Après la séance

Sur le terrain

- Proposer quelques situations permettant de quitter l'activité physique (chute du rythme cardiaque, des tensions musculaires ..)

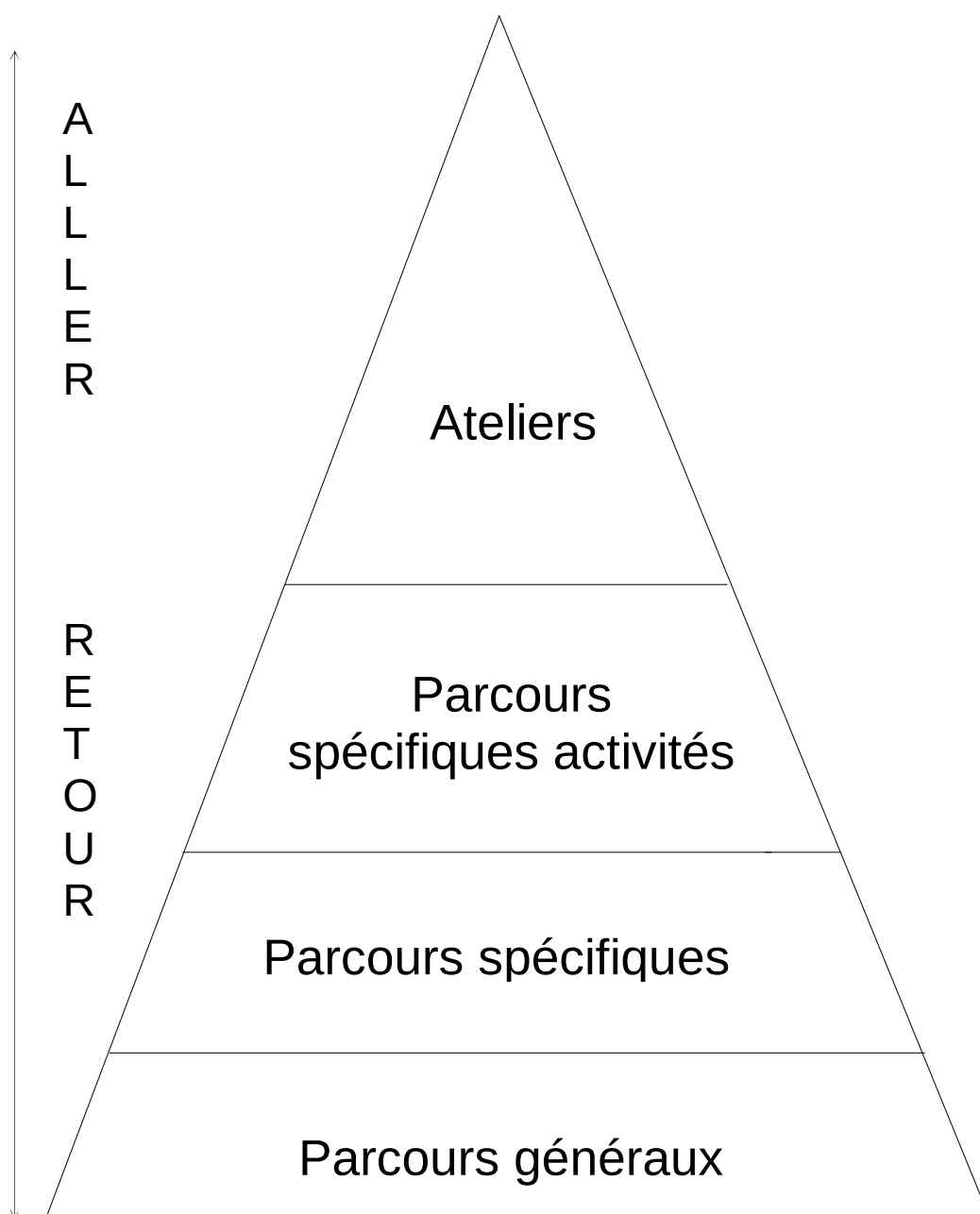
En classe

- Utiliser les feuilles de route pour exploiter les performances, mettre en évidence les progrès des élèves et identifier ce qui reste à construire
- Exploiter le vécu commun en classe (verbalisation, maîtrise de la langue, autres domaines disciplinaires ..)

A - Des formes de travail à intégrer dans les modules d'apprentissage.

- Les **parcours généraux** (mêlant courir/sauter/lancer) renvoient aux fondamentaux et permettent d'analyser les besoins des élèves et de donner du sens à ce qui va suivre.
- Les **parcours spécifiques à une famille** (par exemple : lancer)
- Les **parcours spécifiques à une activité** (par exemple : lancer en bras cassé)
- Les **ateliers** de réalisation de tâches (sous forme jouée ou de challenge permettant d'acquérir une compétence nécessaire à la réalisation d'une performance maximale)

Des allers et retours fréquents entre les formes de travail sont à mettre en place pour favoriser le feed-back chez l'élève.



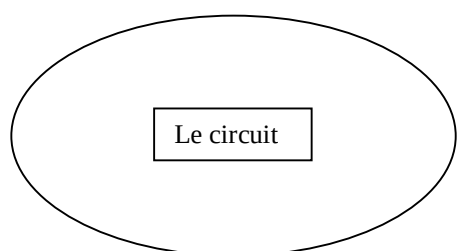
B - Des propositions de parcours

Il faut privilégier le temps d'activité de **tous** les élèves. Par conséquent nous vous proposons différents types de parcours, intérieur et/ou extérieur.

Cette liste ne se veut pas exhaustive.

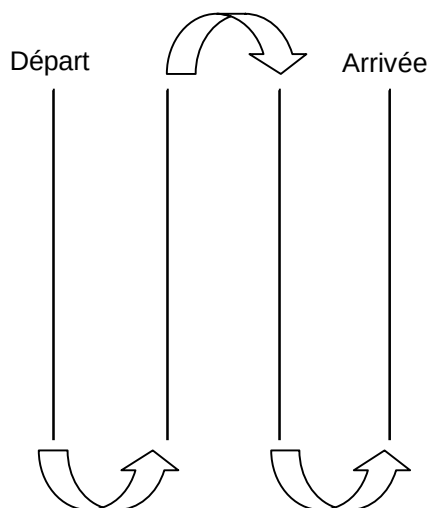
On peut mettre en place des parcours à thème, par exemple un parcours sur le saut comprenant plusieurs ateliers ; ou des parcours incluant plusieurs thèmes (exemple : un parcours associant courir, sauter, lancer).

A l'école maternelle il est souhaitable de privilégier les parcours incluant plusieurs thèmes afin de favoriser l'enchaînement des actions motrices.

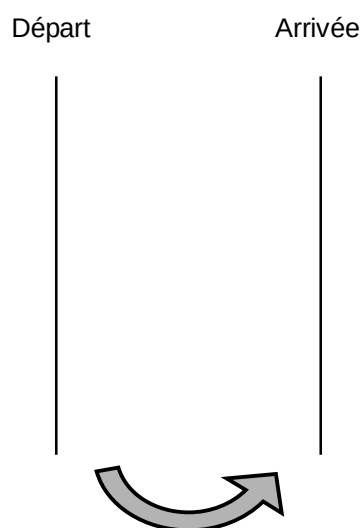


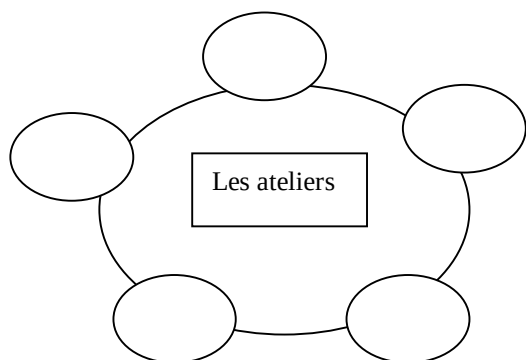
Les avantages	Les inconvénients
- Visibilité de l'enseignant - Dispositif privilégié pour une situation de référence et d'entraînement - Dispositif sécurisant pour les élèves de par sa répétition	- Temps d'attente des élèves élevé - Temps d'activité des élèves pouvant être insuffisant - Si un élève est en difficulté ce dernier bloque une partie du dispositif

Variables possibles :

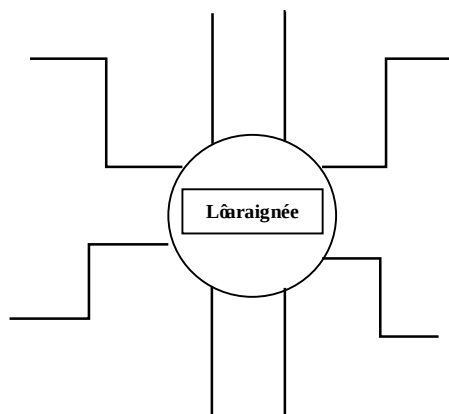


OU





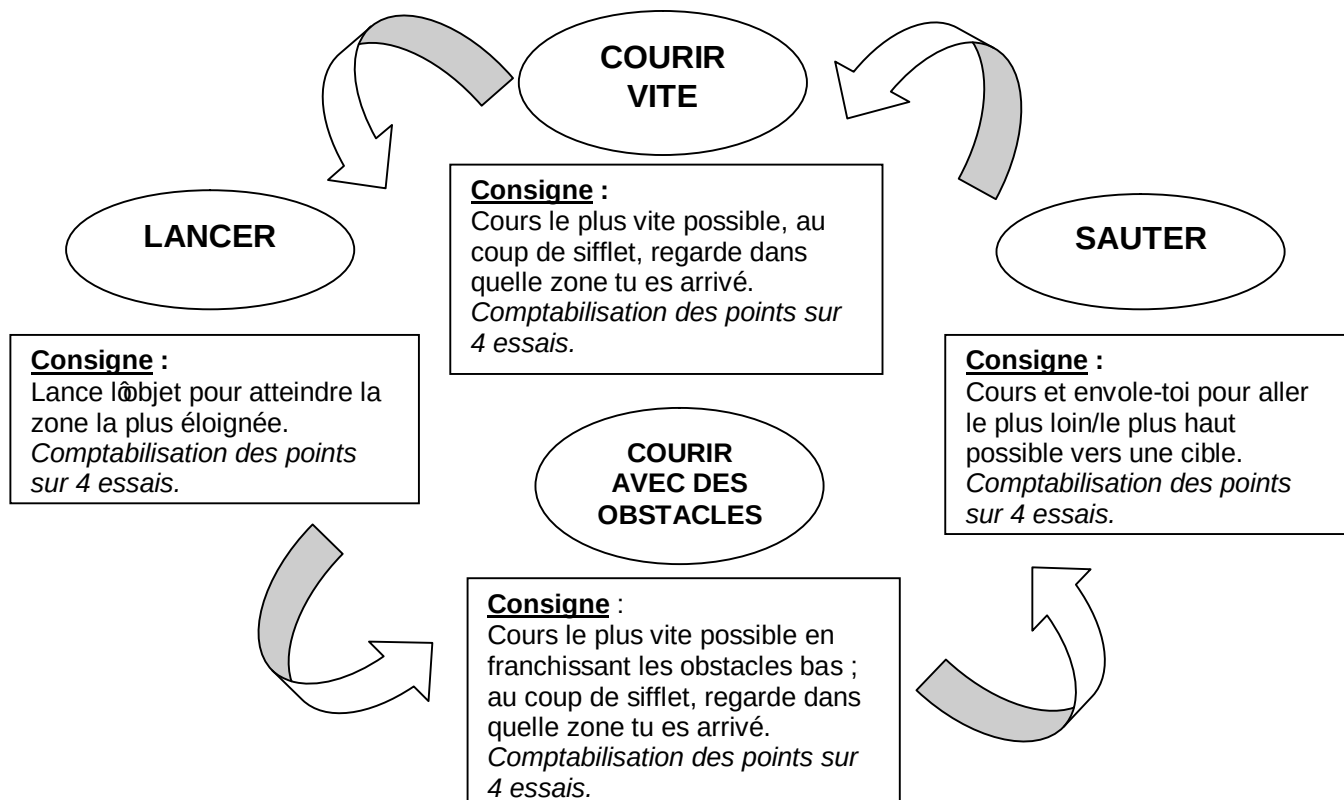
Les avantages	Les inconvénients
- Temps d'activité des élèves très important - Meilleure gestion du temps - Choix des apprentissages - Implication des élèves dans la mise en place et le rangement des ateliers	- Difficulté de gérer l'ensemble des ateliers - Nécessite beaucoup de matériel



Les avantages	Les inconvénients
- Dispositif favorisant la différenciation - Temps d'activité des élèves important - Possibilité de construire un projet d'apprentissage pour et avec l'élève. - Varier les entrées dans le parcours	- Nécessite beaucoup de matériel - Bien baliser les sens de déplacements - Nécessite un apprentissage des règles de fonctionnement

Propositions de situations sous forme de parcours « pour entrer dans l'activité »

Pour plus de détails (aménagement matériel), se référer aux situations de référence proposées dans chaque famille d'activité. Il est important de respecter l'ordre des actions proposées ci-dessous.



Un exemple d'outil de relevé de performances pour les élèves

Prénom	Atelier courir	Atelier lancer	Atelier courir avec des obstacles	Atelier sauter
	Nombre de points :	Nombre de points :	Nombre de points :	Nombre de points :
Marie				
Samy				

é

Cette grille sera exploitée par l'enseignant qui identifiera ainsi les besoins de chaque élève. Il pourra ensuite se référer aux situations d'apprentissage au regard des comportements observés, constituer des groupes de besoin et ainsi faire progresser ses élèves.

5 - La situation de référence

- **En maternelle** : Il s'agit de proposer des situations qui permettent d'entrer dans l'activité et ainsi de leur donner du sens.
- **Aux cycles 2 et 3** : Cette situation permet à la fois de donner du sens à l'activité dans la mesure où elle reprend les caractéristiques fondamentales de l'activité. Cette situation complexe permet d'établir un état des lieux des capacités motrices de chaque élève. Reprise pendant et en fin de module, elle permet de mesurer les progrès de chaque élève.

Des situations spécifiques aux courses, aux lancers et aux sauts sont précisées dans ce document.

ATTENTION : ne pas confondre la situation d'évaluation (reprise de la situation de référence) et la rencontre « athlétisme ».

L'évaluation, réalisée tout au long du module, permet de mesurer les progrès des élèves alors que la rencontre finalise les apprentissages et ancre la pratique dans le contexte social.

6 - Des propositions de rencontres (inter classes ou USEP)

- Privilégier des rencontres collectives dans lesquelles chaque élève :
 - vit des situations multiples
 - joue différents rôles : juge, athlète, organisateur
 - participe à la réussite de son équipe
 - agit en toute sécurité pour lui et pour les autres
- Les situations d'apprentissage proposées sont des ressources pour imaginer des rencontres.
- Quelques incontournables :

Etre vigilant sur :

- le type de situations proposées et les niveaux de difficulté selon les capacités des élèves
- le temps, la distance de course et le nombre d'essais
- le poids, le volume et la forme de l'objet lancé
- les zones de sécurité (matérialisation des espaces de pratique)
- les espaces d'évolution garantissant au maximum la sécurité afin d'éviter les traumatismes (ex : stade)

Organisation du document

Pour **chacun des trois niveaux**, vous trouverez :

Une introduction spécifique pour chaque famille d'activité.

La fiche A3 : Démarche d'apprentissage

Elle synthétise :

- les **thèmes de travail**
- les **comportements observés**
- les **obstacles** à franchir
- **ce qui est à apprendre**
- les titres des **situations d'apprentissage** "ce qui est à faire "
- les **critères de réussite** pour l'élève

La fiche A4 : Situation de référence

Aux cycles 2 et 3, elle propose une situation complexe permettant d'évaluer les progrès des élèves.

En maternelle, le choix a été de proposer des situations pour entrer dans l'activité. On trouvera une proposition d'observation des conduites motrices de la petite section à la grande section à la suite de l'introduction.

Les fiches A4 : Situations d'apprentissage

Elles correspondent à chacun des comportements observés afin de les dépasser.

L'intitulé ("**de** à ") reprend le comportement observé et donne l'objectif à atteindre.

Les situations sont décrites avec :

- le **dispositif**
- la **consigne**
- les **indicateurs de réussite** (observables)
- les **aides à la réalisation**

En bas de page, on retrouve les **critères de réussite** de l'élève.

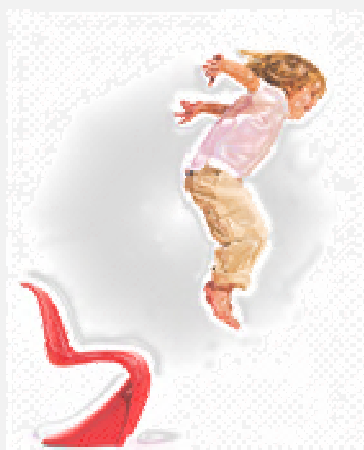
Fiche d'auto évaluation

La fiche est incluse dans la situation de référence.

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir, sauter, lancer en maternelle



2012

LA MATERNELLE : Introduction

Définition générale de l'activité en maternelle :

En maternelle l'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant.

L'exploration doit se faire dans des environnements familiers, puis petit à petit vers des espaces plus inhabituels (cour, forêt, piscine, é).

L'enfant doit agir en toute sécurité, mais accepte de prendre des risques mesurés et de fournir des efforts.

Les enseignants proposent des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive. Ils s'attachent à ce que les élèves aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des progrès réalisés.

Les élèves développent leurs capacités motrices lors d'activités libres ou guidées.

- Des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager)
- Des équilibres, des déséquilibres
- Des manipulations (agiter, tirer, pousser)
- Des projections d'objets (lancer, se réceptionner)
- Des activités avec règles afin de développer la coopération, l'adaptation, la situation collective

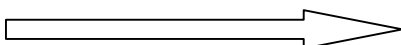
L'élève en action doit acquérir une image orientée de son corps, suivre des parcours élaborés par l'enseignant. Il doit coordonner des actions et les enchaîner, mais aussi adapter ses conduites motrices en vue de l'efficacité et de la précision du geste. Il doit se repérer dans l'espace.

En ce qui concerne l'athlétisme, l'objectif à l'école maternelle est de permettre à l'élève de passer d'une motricité usuelle et spontanée à une motricité athlétique.

Les transformations motrices attendues :

Passer de courir pendant la récréation à la course athlétique

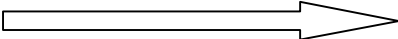
De



à

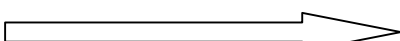
Regarder ses pieds ou ses camarades.	Regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée.
Courir à l'amble.	Courir en dissociant le haut et le bas du corps.
Rester à la verticale dans son déplacement.	Engager les épaules vers l'avant (accepter le déséquilibre).
Courir de façon saccadée, désorganisée.	Courir sans marquer d'arrêt (continuité des actions).

Passer de jeter le doudou du copain au lancer athlétique

De  à

Regarder l'objet lancé.	Regarder haut devant.
Coller l'objet à son corps et le jeter.	Eloigner l'objet de son corps pour le lancer.
Rester à la verticale dans le lancer.	Incliner son corps pour lancer.
Jeter, lâcher l'objet.	Lancer l'objet.

Passer de sauter à la marelle au sauter loin / haut / rebondir.

De  à

Regarder la zone d'impulsion ou de réception.	Regarder haut vers l'avant.
Conserver un appui au sol dans le « saut ».	Accepter l'envol.
Rester à la verticale sans utiliser les bras en l'air.	Engager son corps vers l'avant en utilisant les bras pour rester équilibré en l'air.
Sauter de façon désorganisée sans impulsion.	Sauter en donnant une impulsion sans marquer d'arrêt.

Mise en œuvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

« L'enfant doit agir en toute sécurité, mais accepte de prendre des risques mesurés et de fournir des efforts tout en modulant son énergie. » (BO N°3 du 19 juin 2008)

Il s'agira de mettre en place un rituel athlétique :

- en proposant des signaux (sonores et/ou visuels) de début et de fin d'activités.
- de définir des espaces d'évolution permettant aux élèves de se repérer.

Afin de satisfaire aux exigences de la sécurité, dans la mesure des moyens disponibles, certaines règles de fonctionnement doivent être respectées.

Pour les courses :

Choisir de préférence un terrain souple.

Orienter le sens de la course afin d'éviter les percussions (matérialiser : craies, plots, bandesé).

Pour les lancers :

Règles non négociables avec les élèves : lancer et aller récupérer les objets au signal sonore.

Définir clairement et faire repérer par les élèves les espaces orientés de lancer.

Définir les zones de lancer au regard de la latéralité des élèves (les gauchers à gauche du groupé).

Pour les sauts :

Eviter une répétition d'impulsions sur des sols durs (cour goudronnée).

Proposer une zone de réception souple.

Proposition d'observations au regard des objectifs à atteindre à la fin de l'école maternelle :

A la fin de l'école maternelle l'élève doit avoir construit un certain nombre de conduites motrices. Celles-ci seront observées sur les trois années de l'école maternelle de façon continue et validées dès qu'elles sont identifiées par l'enseignant en cours d'apprentissage et maîtrisées par l'élève.

L'objectif est d'avoir observé l'ensemble des critères à la fin de l'école maternelle.

Nous vous proposons une grille d'observation dans le cadre des activités athlétiques.

	SAUTER	PS	MS	GS	LANCER	PS	MS	GS	COURIR VITE / AVEC DES OBSTACLES	PS	MS	GS	COURIR LONGTEMPS	PS	MS	GS
Regard	Vers le haut et loin devant.				Vers le haut et loin devant.				Loin devant.				Regarde dans le sens de la course à produire (pas les copains).			
Parties du corps sollicitées	Impulsion à un pied.				Eloigne l'objet de son corps pour lancer.				Utilise ses bras et ses jambes.				Utilise ses bras et ses jambes.			
	Réception deux pieds															
Equilibration	Utilise ses bras pour s'équilibrer.				Utilise l'ensemble de son corps.				Utilise ses bras pour s'équilibrer.				Utilise ses bras pour s'équilibrer.			
Coordination	Ne s'arrête pas dans son saut.				Ne s'arrête pas dans son lancer.				Enchaîne course et franchissement : ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle.				Respire régulièrement.			

COURIR VITE

Passer de « courir pendant la récréation » à « une course athlétique » (CV : courir vite)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Orienter sa course	L'élève regarde ses pieds ou ses camarades.	L'orientation du regard.	Regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée.	CV-S1 Lions/gazelles CV-S2 Les déménageurs CV-S3 Les trois tapes CV-S4 Minuit dans la bergerie CV-S5 Le premier dans sa maison CV-S6 La queue du diable	→ Je pars au signal. → Je cours avec les épaules engagées vers l'avant. → Je cours de manière rectiligne. → Je regarde au-delà de la ligne d'arrivée.
Courir de façon fluide	L'élève court de façon saccadée, désorganisée en marquant éventuellement des arrêts.	L'organisation de sa course.	Courir sans marquer d'arrêt de façon fluide.	CV-S7 La navette colorée CV-S8 L'étoile de mer CV-S10 Les relais	→ Je cours sans marquer d'arrêt.

COURIR AVEC DES OBSTACLES

Passer de « courir pendant la récréation » à « une course athlétique » (CO : courir avec des obstacles)

Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Thèmes de travail	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
L'élève regarde ses pieds ou ses camarades.	L'orientation du regard.	Regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée.	Orienter sa course	CO-S1 Lions/gazelles CO-S2 Les déménageurs CO-S3 Les trois tapes CO-S4 Minuit dans la bergerie CO-S5 Le premier dans sa maison CO-S6 La queue du diable	→ J'ai les pieds orientés. → Je cours de manière rectiligne. → Je regarde au-delà de la ligne d'arrivée.
L'élève court de façon saccadée, désorganisée en marquant éventuellement des arrêts.	L'organisation de sa course.	Courir sans marquer d'arrêt de façon fluide.	Courir de façon fluide	CO-S9 L'anémone de mer CO-S11 Le relais sauteur	→ Je cours sans marquer d'arrêt. → Je ne m'arrête pas pour franchir un obstacle.

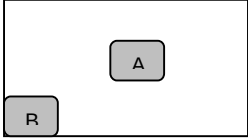
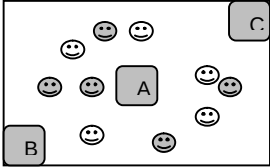
COURIR LONGTEMPS

Passer de « courir pendant la récréation » à « une course athlétique » (CL : courir longtemps)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Courir de façon fluide	L'élève court de façon saccadée, désorganisée en marquant éventuellement des arrêts.	L'organisation de sa course.	Courir sans marquer d'arrêt de façon fluide.	CL-S12 Les pétales colorés CL-S13 Les petits bouchons CL-S14 Les maçons CL-S15 Le code barre CL-S16 La chasse aux trésors	→ Je cours longtemps sans m'arrêter.

De « regarder ses pieds ou ses camarades » à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »			
CV-S1 CO-S1 Lions - Gazelles			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Les élèves sont par deux, une ligne de gazelles devant et une ligne de lions un mètre derrière. Le refuge des gazelles (ligne d'arrivée) est à 10 mètres. Inverser les rôles après 5 passages. <u>Variantes :</u> Modifier la position de départ (de profil, dos à dosé). Modifier les distances à parcourir. Avec obstacles : Sur le parcours des lions et des gazelles, positionner des obstacles. <u>Variantes :</u> Les lions peuvent ne pas avoir d'obstacles à condition d'augmenter la distance entre les deux lignes de départ (2 mètres minimum) et de les faire courir dans le couloir voisin. -En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au solé). -En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.	Je vais vous raconter une histoire avec des noms d'animaux. Quand les gazelles entendent leur nom, elles doivent s'enfuir et atteindre le refuge avant d'être rattrapées par les lions.	Partir au signal. Pieds orientés. L'enfant court avec les épaules engagées vers l'avant.	Sois attentif et concentré. Regarde le refuge.

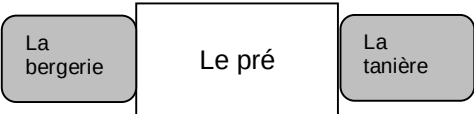
Je réussis quand : → Je pars vite. → Je ne me fais pas attraper par le lion. → Je cours vite vers le refuge. → Je touche peu d'obstacles.
--

De « regarder ses pieds ou ses camarades » à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »			
CV-S2 CO-S2 Les déménageurs			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<u>Situation préalable</u> : Groupe classe Une zone commune d'objets au centre (A). Une zone vide (B).  <u>Situation d'apprentissage</u> : Deux équipes identifiées (chacune avec un objet). Une zone commune d'objets au centre (A). Une maison vide identifiée dans le camp de chaque équipe (B et C).  <u>Variantes</u> : Caisse commune à différents endroits de l'espace, plusieurs caisses communes (nombres, distances). Équipes côte à côte. Avec obstacles : Autour des camps, positionner des objets à franchir lors des entrées et des sorties. <u>Variantes</u> : Positionner des obstacles dans tout l'espace de jeu. -En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au solé). -En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.	Vous devez prendre un objet dans la maison du milieu et l'apporter dans la maison vide. Votre équipe doit avoir plus d'objets que l'équipe adverse. Au signal, vous devez aller chercher un objet, remplir votre maison.	L'élève court de façon rectiligne. Il ne se trompe pas de maison.	Regarde la maison de ton équipe. Prends le chemin le plus court.

Je réussis quand :

- Je pars au signal.
- J'ai les pieds orientés.
- Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.
- Je regarde au-delà de la ligne d'arrivée.
- Je touche peu d'obstacles.

De « regarder ses pieds ou ses camarades »			
à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »			
CV-S3 CO-S3 Les trois tapes			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Les élèves sont par deux. Un élève devant et un derrière. L'élève devant doit atteindre en premier un refuge. Le signal de départ est donné par l'élève de devant en tapant trois fois dans la main de son camarade. La troisième tape indiquant le signal de départ. Inverser les rôles après 5 passages. <u>Variante :</u> <i>Modifier la position de départ (de profil, dos à dos).</i> <i>Modifier les distances à parcourir sans excéder 15m.</i> Avec obstacles : Positionner 2 obstacles de 1m de largeur sur le parcours. <u>Variante :</u> <i>Positionner des obstacles de natures différentes (à plat puis en hauteur) sur tout le parcours. Attention cependant à ne pas en mettre sur les trois premiers mètres.</i> -En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au sol). -En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.	L'élève devant tape trois fois dans la main de son camarade. A la troisième tape, il part et doit rejoindre en premier le refuge.	Partir au signal. Pieds orientés. L'enfant court avec les épaules engagées vers l'avant. L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course). L'enfant ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle. L'enfant est peu freiné par l'obstacle.	Sois attentif et concentré. Regarde le refuge. Ne regarde jamais l'obstacle. Passe par-dessus l'obstacle.
Je réussis quand : → Je pars vite. → J'arrive le premier au refuge. → Je touche peu d'obstacles.			

De « regarder ses pieds ou ses camarades » à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »			
CV-S4 CO-S4 Minuit dans la bergerie			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<u>Situation préalable :</u> La bergerie est bien délimitée. Pas d'obstacles entre la zone de « promenade » et la bergerie. La tanière du loup, le pré et la bergerie sont alignés.  <u>Situation d'apprentissage :</u> Les moutons se promènent dans le pré. Le loup se réveille et veut les attraper. <u>Variantes :</u> Plusieurs bergeries. Plusieurs prés. 2 loups. <u>Avec obstacles :</u> Le loup est couché dans sa tanière. Positionner des obstacles entre le pré et la bergerie (seuls les moutons franchissent les obstacles). <u>Variantes :</u> Positionner des obstacles de natures différentes (à plat puis en hauteur) sur tout le parcours. -En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au solé). -En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.	Les moutons se promènent, quand le loup sort de sa tanière les moutons doivent rejoindre le plus vite possible la bergerie. Ne pas se faire attraper par le loup.	Partir au signal visuel (sortie du loup). L'enfant court de manière rectiligne. L'enfant atteint la bergerie. L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course). L'enfant ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle. L'enfant est peu freiné par l'obstacle.	Regarde la bergerie et pas le loup. Prend le chemin le plus court. Ne regarde jamais l'obstacle. Arrête de regarder le loup quand il est réveillé. Passe par-dessus l'obstacle.

Je réussis quand :

→ Je pars vite.

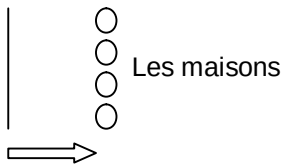
→ J'arrive sans me faire toucher dans la bergerie.

→ Je touche peu d'obstacles.

De « regarder ses pieds ou ses camarades »

à : « **regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée** »

CV-S5 CO-S5 Le premier dans sa maison

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Une ligne de départ matérialisée au sol. Des lattes en plastique ou des dessins au sol (sécurité) entre 10 et 15m de la ligne de départ matérialisent des « maisons ». Les « maisons » sont alignées. Partir ensemble au signal de l'enseignant pour arriver le premier dans une maison.  Les maisons <u>Variantes :</u> Signal de départ : - Au top, au sifflet, tambourin, fin d'une chanson - Abaisser le bras ; faire tomber un foulard, une balle ; faire rouler une balle et à son arrivée dans le champ de vision : démarre !... Avec obstacles : Positionner 2 à 3 obstacles sur chaque parcours. <u>Variantes :</u> Positionner des obstacles de natures différentes (à plat puis en hauteur) sur tout le parcours. Attention cependant à ne pas en mettre sur les trois premiers mètres. -En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au solé). -En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.	Choisissez une maison et placez-vous sur la ligne de départ face à elle. Au signal, être le premier à mettre un pied dans sa maison.	Partir au signal. Pieds orientés. L'enfant court avec les épaules engagées vers l'avant. L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course). L'enfant ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle. L'enfant est peu freiné par l'obstacle.	Sois attentif et concentré. Regarde ta maison. Ne regarde jamais l'obstacle. Passe par-dessus l'obstacle.

Je réussis quand :

→ **Je pars vite.**

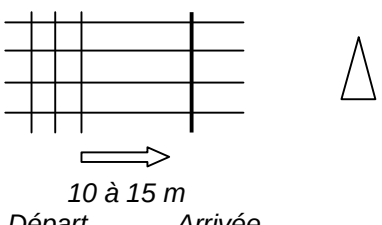
→ **J'arrive sans me faire toucher dans la bergerie.**

→ **Je touche peu d'obstacles.**

De « regarder ses pieds ou ses camarades »

à : « **regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée** »

CV-S6 CO-S6 La queue du diable

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Deux lignes de départ matérialisées au sol et espacées de 1 m. Un plot est placé à 5 m de l'arrivée (repère visuel). Des couloirs tracés (plots, soucoupes, cordes, craie..) de 1m de largeur. L'enfant de devant porte un foulard accroché à la ceinture dans le dos. Partir ensemble au signal de l'enseignant et atteindre sa maison sans se faire attraper le foulard. Changer de rôle tous les 2 essais.  10 à 15 m Départ Arrivé <u>Variantes :</u> Signal de départ : - Au top, au sifflet, tambourin, fin d'une chanson - Abaisser le bras ; faire tomber un foulard, une balle ; faire rouler une balle et à son arrivée dans le champ de vision : démarre !... Reculer la deuxième ligne de départ. Avec obstacles : Positionner 2 à 3 obstacles sur chaque parcours. <u>Variantes :</u> Positionner des obstacles de natures différentes (à plat puis en hauteur) sur tout le parcours. Attention cependant à ne pas en mettre sur les trois premiers mètres. -En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au solé). -En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15 cm.	Choisissez un couloir et placez-vous devant la ligne de départ en direction du plot éloigné. Au signal, être le premier à atteindre la ligne d'arrivée.	Partir au signal. Pieds orientés. L'enfant court avec les épaules engagées vers l'avant. Atteindre la ligne sans se faire prendre le foulard. L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course). L'enfant ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle. L'enfant est peu freiné par l'obstacle.	Sois attentif et concentré. Regarde le plot placé derrière la ligne. Ne regarde jamais l'obstacle. Passe par-dessus l'obstacle.

Je réussis quand :

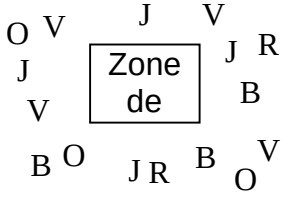
→ **Je pars vite.**

→ **Je franchis la ligne avant que mon camarade attrape mon foulard.**

→ **Je touche peu d'obstacles.**

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CV-S7 La navette colorée

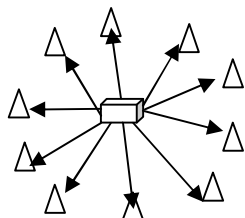
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 1/2 classe dans la zone de départ 4 plots de 5 couleurs différentes Mettre en place un dispositif parallèle pour l'autre partie de la classe. <u>Variables :</u> - Varier les distances. - Varier les directions. - Rester sur des aller/retour. - Passer d'un plot de couleur à l'autre.	Au signal, vous devez vous rendre derrière le plot de la couleur annoncée et revenir dans la zone de départ.	L'élève se dirige vers la couleur annoncée en empruntant le trajet le plus court (rectiligne). L'élève ne s'arrête pas dans sa course.	Regarde le plot de la couleur annoncée. Prends le chemin le plus court.

Je réussis quand :

- J'ai les pieds orientés vers le plot choisi.
- Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.
- Je regarde le plot de la couleur annoncée.

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CV-S8 L'étoile de mer

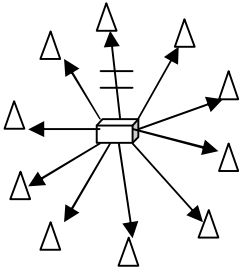
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<u>Situation préalable :</u> Les branches de l'étoile sont à égale distance de la caisse commune. Départ autour d'une caisse commune. Course en étoile, distance 10 mètres.  Les élèves ne font qu'un trajet aller. <u>Variante :</u> Modifier et/ou différencier la distance des branches de l'étoile.	Au signal, vous prenez un objet et vous devez le déposer derrière votre plot.	L'enfant court sans marquer d'arrêt, course fluide.	Tiens l'objet à une main. Regarde ton plot d'arrivée. Cours avec un témoin dans chaque main.

Je réussis quand :

- **J'ai les pieds orientés vers mon plot.**
- **Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.**
- **Je cours droit sans m'arrêter.**

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

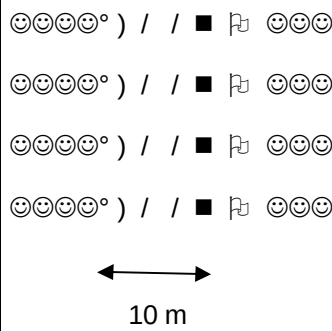
CO-S9 L'anémone de mer

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<u>Situation préalable :</u> Les branches de l'étoile sont à égale distance de la caisse commune. Départ autour d'une caisse commune. Course en étoile, distance 10 mètres (3 à 5 zones espacées de 1 à 2 m). Largeur de la rivière à partir de 25 cm. Les rivières se situent sur chaque branche.  Les élèves ne font qu'un trajet aller. <u>Variantes :</u> Modifier et/ou différencier la distance des branches de l'étoile. Modifier le nombre de rivières, la largeur des rivières et la distance entre les rivières (pas d'intervalles réguliers). Modifier la nature de l'obstacle et différencier les hauteurs (de 20 à 30 cm).	Au signal, vous devez aller derrière votre plot en franchissant la ou les rivières.	L'élève court sans marquer d'arrêt, course fluide.	Ne regarde pas la rivière. Regarde ton plot d'arrivée.

Je réussis quand :

- **Je ai les pieds orientés vers mon plot.**
- **Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.**
- **Je cours droit sans m'arrêter.**
- **Je ralentis le moins possible pour franchir l'obstacle.**

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

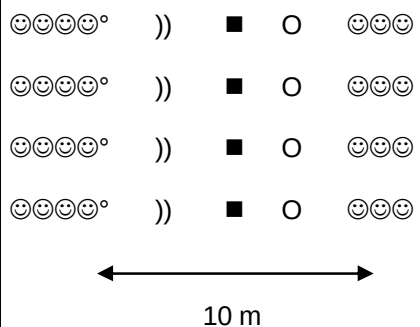
CV-S10 Les relais			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 équipes de 6 à 8 élèves. Chaque équipe est divisée en 2 groupes face à face. Un objet par équipe (anneau, témoin, balle) à se transmettre. Des obstacles placés au sol à <u>contourner</u>.  10 m Etre la première équipe à avoir transmis l'objet à tous les élèves de son groupe. <u>Variante :</u> - Le type d'obstacle. - Le nombre de passages par élève (4 maximum).	Au signal, vous devez aller le plus vite possible donner l'objet à votre camarade placé face à vous. Après avoir transmis l'objet, vous vous placerez derrière votre groupe.	L'élève court sans marquer d'arrêt, course fluide.	Regarde les obstacles. Penche-toi pour contourner les obstacles. Tends la main pour recevoir l'objet.

Je réussis quand :

- Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.
- Je cours sans m'arrêter.
- Je ralentis le moins possible pour contourner l'obstacle.

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CO-S11 Le relais sauteur

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 équipes de 6 à 8 élèves. Chaque équipe est divisée en 2 groupes face à face. Un objet par équipe (anneau, témoin, balle) à se transmettre. Des obstacles placés au sol à franchir.  10 m Etre la première équipe à avoir transmis l'objet à tous les élèves de son groupe. <u>Variantes :</u> - Le type d'obstacle. - La distance entre les obstacles. - Le nombre de passages par élève (4 maximum).	Au signal, vous devez aller le plus vite possible donner l'objet à votre camarade placé face à vous en franchissant les obstacles. Après avoir transmis l'objet, vous vous placez derrière votre groupe.	L'élève court sans marquer d'arrêt, course fluide. L'élève ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle. L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course).	Regarde derrière les obstacles. Passe par-dessus l'obstacle. Tends la main pour recevoir l'objet.

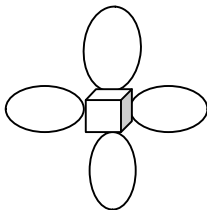
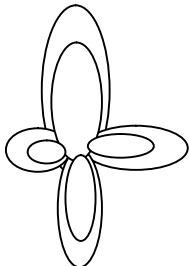
Je réussis quand :

- Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.
- Je cours sans m'arrêter.
- Je ralentis le moins possible pour franchir l'obstacle.

De « courir de façon désorganisée en marquant éventuellement des arrêts »

à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S12 Les pétales colorés

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<u>Situation diagnostique:</u> « les pétales colorés » : 4 boucles de même longueur. Au centre du dispositif, un sablier de 1 à 3 min et un stock de chouchous. A chaque tour effectué, l'élève prend un chouchou.  L'enseignant pourra établir des groupes homogènes d'allure en fonction du nombre de chouchous ramenés. <u>Variante :</u> Pour différencier, proposer des boucles de longueurs différentes et/ou proposer une organisation en croix. 	Vous allez courir sur le parcours balisé ; vous devez faire le plus de tours possible sans vous arrêter. A chaque tour vous prendrez un chouchou. Vous vous arrêterez à la fin du sablier (vous entendrez un coup de sifflet). A la fin du sablier, vous devez avoir récupéré 1 chouchou. (Remarque pour l'enseignant : - si l'élève ramène 1 chouchou : le parcours est adapté. - si l'élève va au-delà de la boucle, lui proposer le parcours suivant).	L'élève court sans s'arrêter ; il collecte au moins un chouchou. L'élève court sans s'arrêter. Il ramène au moins un chouchou.	De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple.

Je réussis quand :

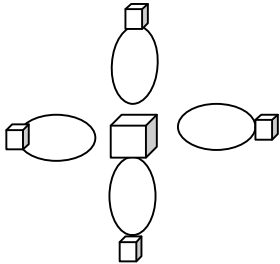
→ **Je ramène un chouchou.**

→ **Je fais le parcours sans m'arrêter.**

De « courir de façon désorganisée en marquant éventuellement des arrêts »

à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S13 Les petits bouchons

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 équipes de 6 élèves identifiés par des chasubles de couleurs différentes. 4 boucles de même longueur (15 à 20 mètres) délimitées par des plots de couleur (une couleur par équipe). 1 caisse centrale remplie de bouchons. Une caisse à remplir par équipe, cette caisse se trouvant sur la boucle de l'équipe. Un sablier de 1 à 3 min A chaque tour effectué, l'élève prend un bouchon et le dépose dans la caisse de son équipe.  L'enseignant adaptera le nombre de boucles au regard du nombre d'élèves. <u>Variantes :</u> <i>Pour différencier, proposer des boucles de longueurs différentes et/ou proposer une durée différente allant de 1 min à 3 min.</i>	Le départ se fait depuis la caisse à remplir. Au signal vous devez récupérer un bouchon à la fois dans la caisse centrale et le ramener dans votre caisse. Vous devez suivre votre parcours. Vous vous arrêtez à la fin du sablier (vous entendrez un coup de sifflet). A la fin du temps, on compte le nombre de bouchons collectés. L'équipe qui a gagné est celle qui a rempli le plus sa caisse.	L'élève court longtemps sans s'arrêter. L'élève amène au moins deux bouchons dans la caisse de son équipe.	De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple. Les espaces doivent être clairement identifiés par les élèves. Faire repérer préalablement le parcours par les élèves (marcher pour découvrir le parcours).

Je réussis quand :

→ **Je cours sans m'arrêter dans la boucle de mon équipe jusqu'au signal final.**→ **J'ai ramené au moins deux bouchons.**

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S14 Les maçons

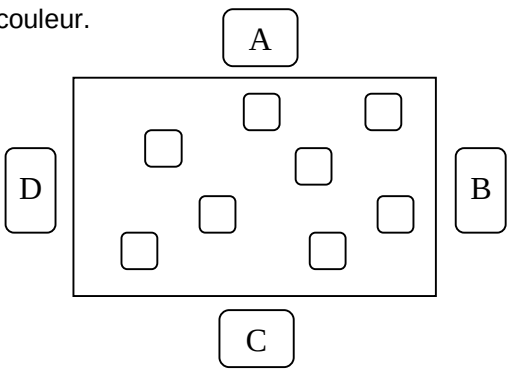
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 équipes identifiées par des chasubles de couleurs. 4 zones de construction identifiées par la couleur de l'équipe (plots). Chaque équipe dispose d'un lot de Kapla, Duploé . En prenant un objet à la fois, les élèves doivent construire un mur à un endroit défini par l'enseignant dans un temps donné. Chaque équipe est constituée de 4 coureurs et 2 maçons. Le maçon reste dans la zone du mur à construire. <u>Variantes :</u> - Varier les distances entre les objets et l'endroit où construire le mur. - Varier les durées de course de 1 min à 3 min.	Le départ se fait depuis le mur à construire. Au signal, vous allez chercher une brique et vous la ramenez à l'endroit du mur à construire. Puis vous la donnez aux maçons qui construisent le mur. A la fin du temps, on observe l'avancée de la construction du mur.	L'élève court longtemps sans s'arrêter. Il ramène au moins deux briques.	De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple. Les espaces doivent être clairement identifiés par les élèves. Faire repérer préalablement le parcours par les élèves (marcher pour découvrir le parcours).

Je réussis quand :

- **Je cours sans m'arrêter jusqu'au signal final.**
- **Je ramène au moins deux briques.**

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S15 Le code barre

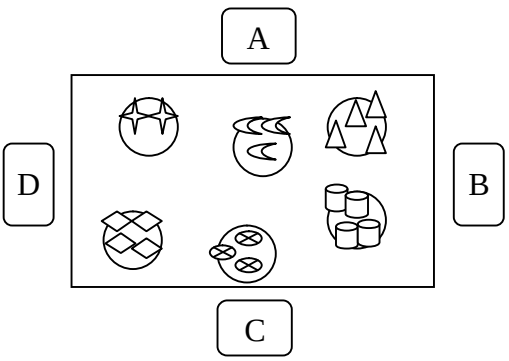
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 équipes : Chaque équipe dispose d'un code barre (algorithme de couleur) affiché dans la zone de l'équipe (A, B, C et D). Des caisses de chouchous sont réparties dans la zone de course. Caisses et chouchous sont de la même couleur.  En respectant l'algorithme des couleurs du code barre, les élèves doivent aller chercher le chouchou correspondant et se le mettre au poignet. L'élève peut revenir dans la zone de départ pour se remémorer l'algorithme. <u>Variantes :</u> - Varier les distances entre la zone de départ et les caisses de chouchous. - Varier les durées de course de 1 min à 3 min. - Varier la complexité de l'algorithme.	Vous démarrez au signal. Chaque chouchou récupéré est mis immédiatement au poignet. Vous devez reconstituer le code barre de votre équipe avant le signal de fin. A la fin du temps, chaque élève a autour du poignet le code barre correspondant à celui de son équipe.	L'élève court longtemps sans s'arrêter. L'élève a le bon code barre au poignet.	Retiens bien l'ordre des couleurs. De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple. Les espaces doivent être clairement identifiés par les élèves.

Je réussis quand :

- Je cours sans m'arrêter jusqu'au signal final.
- J'ai le bon code barre.

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S16 La chasse aux trésors

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 groupes identifiés par des chasubles de couleurs. Chaque groupe dispose d'une feuille de route sur laquelle sont mentionnés des objets à récolter dans l'ordre. Les objets récoltés seront disposés sur l'île des équipes (A, B, C ou D) dans l'ordre mentionné sur la feuille de route (validation de l'ordre après le jeu). Des objets divers sont disposés dans des cerceaux dans la cour de l'école (les objets sont visibles). En respectant la feuille de route de son groupe, chaque élève doit ramener sur son lieu de départ (île) les objets demandés.  <u>Variantes :</u> - Varier les distances entre la zone de départ et les caisses d'objets. - Varier le nombre d'objets à ramener.	Au signal, vous devez ramener dans l'ordre les objets dessinés sur votre carte aux trésors qui restera sur votre île. Chaque élève du groupe doit ramener tous les objets du trésor.	L'élève court longtemps sans s'arrêter. Chaque élève reconstitue l'ensemble du trésor sur l'île.	Rappelle-toi les objets du trésor à ramener. De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple. Les espaces doivent être clairement identifiés par les élèves.

Je réussis quand :

- Je cours sans m'arrêter.
- J'ai ramené tous les objets du trésor.

SAUTER LOIN

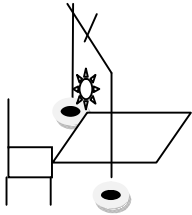
Passer de « sauter à la marelle» à «sauter loin» (SL : sauter loin)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Sauter pour s'envoler	L'élève regarde le sol et cherche à conserver un appui (sol, chaise, bancé).	L'orientation du regard. L'acceptation de perdre ses appuis au sol.	Regarder au-delà de la zone de réception. Donner une impulsion.	SL-S1 Le pompon SL-S2 La cible	→ Je n'accepte seul l'envol. → Je saute et je me réceptionne sur mes pieds.
Sauter, se réceptionner	L'élève saute de façon désorganisée.	L'organisation du saut (impulsion/réception).	Sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner.	SL-S3 Le kangourou SL-S4 La rivière aux crocodiles SL-S5 Le trésor des grenouilles	→ Je saute loin et je m'atterris sur mes pieds. → Je cours sans m'arrêter.
Sauter pour aller loin	L'élève reste à la verticale et regarde le sol.	La position du regard et corps dans le saut.	Regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant.	SL-S3 Le kangourou SL-S4 La rivière aux crocodiles SL-S5 Le trésor des grenouilles	→ Je regarde au-delà de la zone de réception. → Je saute par-dessus les obstacles et j'engage mon corps vers l'avant.

SAUTER HAUT

Passer de « sauter par-dessus les cartables» à «sauter haut» (SH : sauter haut)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Sauter pour s'envoler	L'élève regarde le sol et cherche à conserver un appui (sol, chaise, bancé).	L'orientation du regard. L'acceptation de perdre ses appuis au sol.	Regarder au-delà de la zone de réception. Donner une impulsion.	SH-S1 Le pompon SH-S2 La cible	→ Je n'accepte seul l'envol. → Je saute et je me réceptionne sur mes pieds.
Sauter, se réceptionner	L'élève saute de façon désorganisée.	L'organisation du saut (impulsion/réception).	Sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner.	SH-S6 La cueillette SH-S7 Sonner la cloche SH-S8 Le saut au Mayor	→ Je ne m'arrête pas pour sauter haut. → Je m'atterris sur mes deux pieds.
Sauter pour aller haut	L'élève reste à la verticale et regarde le sol.	La position du regard et corps dans le saut.	Regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant.	SH-S6 La cueillette SH-S7 Sonner la cloche SH-S8 Le saut au Mayor	→ Je chaîne sans m'arrêter mon élan et mon saut. → Je chaîne les actions sans m'arrêter (courir, sauter haut, rouler).

De « regarder le sol et chercher à conserver un appui » à : « regarder au-delà de la zone de réception et donner une impulsion »			
SL-S1 SH-S1 Le pompon			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<u>Situation préalable</u> : Sauter d'une chaise ou d'un banc pour aller toucher un objet en hauteur (foulard, clochette, ballon de baudruche), se réceptionner sur le tapis. Positionner un adulte près de la chaise afin d'éviter que celle-ci ne bascule.  <u>Variantes</u> : -Varier la hauteur de l'objet. -Proposer la même situation à partir du sol et si un élève le souhaite possibilité de prendre 2 à 3 pas d'élan.	Vous devez sauter pour toucher l'objet avec la main.	L'élève touche l'objet.	L'enseignant accompagne l'élève dans son saut.

Je réussis quand : → Je saute seul de ma chaise. → Je me réceptionne sur mes pieds. → Je saute et je touche l'objet.
--

De « regarder le sol et chercher à conserver un appui »

à : « **regarder au-delà de la zone de réception et donner une impulsion** »

SL-S2 SH-S2 La cible

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<u>Situation préalable :</u> Sauter d'une chaise ou d'un banc (h : 50 cm). Se réceptionner sur une cible, sur un tapis. Sécurité : Ne pas utiliser des cerceaux, risques de glissade.  <u>Variante :</u> Proposer des zones de réception de plus en plus éloignées.	Vous devez sauter sur la cible marquée au sol.	L'élève accepte l'envol. Il atteint la cible.	L'enseignant tient la main de l'élève et l'accompagne dans le saut.

Je réussis quand :

→ **Je saute et je me réceptionne sur mes pieds.**→ **J'atteins la cible.**→ **J'accepte seul de me lancer.**

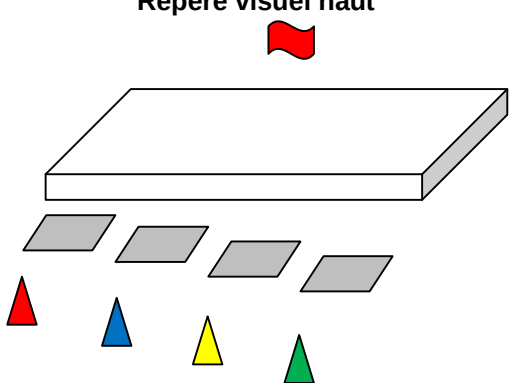
De « sauter de façon désorganisée »

à : « **sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner** »

De « rester à la verticale et regarder le sol »

à : « **regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant** »

SL-S3 Le kangourou

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Repère visuel haut  Un gros tapis de réception. Des zones d'impulsion de 1m de large matérialisées au sol et placées à des distances de plus en plus éloignées du tapis de réception (faire des essais de distances préalables variables selon le niveau des élèves). Les élèves répartis en couloir selon la distance d'impulsion choisie (départs de couleurs différentes = plots). Un repère visuel haut placé derrière le tapis.	Vous allez sauter pour aller le plus loin possible sur le tapis en vous envolant dans la zone tracée au sol. Vous atterrirez sur vos 2 pieds et vous roulez. Si vous y arrivez 3 fois, vous changez de plot.	- Sauter loin et atterrir sur le tapis. - Atterrir sur ses 2 pieds pour enchaîner un rouler. - Enchaîner les actions sans s'arrêter (courir, sauter loin, rouler).	- Regarde le drapeau placé derrière le tapis (repère visuel). - Ne regarde pas la zone au sol. - Aide-toi des bras pour t'envoler.

Je réussis quand :

→ **Je saute loin pour atterrir sur le tapis au moins 3 fois.**

→ **Je m'atterris sur mes deux pieds.**

→ **Je ne m'arrête jamais.**

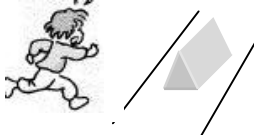
De « sauter de façon désorganisée »

à : « sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner »

De : « rester à la verticale et regarder le sol »

à : « regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant »

SL-S4 La rivière aux crocodiles

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<u>Situation préalable</u> : « La rivière aux crocodiles ». La zone à franchir sera élargie ; ce dispositif induira une prise d'élan de la part de l'élève. <u>Variante</u> :  -On remplace la zone au sol par un obstacle d'une hauteur de 15 à 30 cm environ (mousse, carton, filé). -On place l'obstacle au centre de la zone.	Vous devez aller de l'autre côté de la rivière. Vous devez passer de l'autre côté de l'obstacle sans mettre un pied dans la rivière.	La zone est franchie. Les pieds touchent en premier.	Si l'élève ne prend pas d'élan, l'enseignant peut le lui proposer.

Je réussis quand :

→ **Je regarde loin derrière la rivière.**

→ **Je cours sans m'arrêter.**

→ **Je me réceptionne sur mes pieds.**

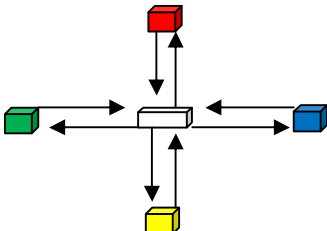
De « sauter de façon désorganisée »

à : « sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner »

De « rester à la verticale et regarder le sol »

à : « regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant »

SL-S5 Le trésor des grenouilles

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 équipes identifiées par des chasubles de couleurs. Une étoile à quatre branches, une équipe par branche. Chaque branche est constituée d'obstacles à sauter (briques, cordes au sol, traits, tapis). Au centre de l'étoile une caisse est remplie d'objets de préhension adaptée aux élèves. A l'extrémité de chaque branche se trouve une caisse de la même couleur que l'équipe dans laquelle les élèves doivent déposer les objets. Le départ se fait à côté de la caisse à remplir, les élèves sautent par-dessus les obstacles de leur parcours. Ils récupèrent un objet qu'ils ramènent dans leur caisse. Un sens de circulation pour chaque branche est matérialisé.  <u>Variantes :</u> - Varier la nature des obstacles et leur nombre. - Varier la distance entre les obstacles.	Au signal, vous allez chercher un objet en sautant par-dessus les obstacles à pieds joints et vous le ramenez dans votre caisse.	L'élève saute par-dessus les obstacles et engage son corps vers l'avant.	Aide-toi des bras pour t'envoler. Regarde derrière l'objet sauté.

Je réussis quand :

- **Je saute par-dessus les obstacles.**
- **Je ramène des objets.**

De « sauter de façon désorganisée » à : « sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner »			
De « rester à la verticale et regarder le sol » à : « regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant »			
SH-S6 La cueillette			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Des cordes sont tendues à une hauteur adaptée à la taille des élèves. Divers objets sont accrochés à ces cordes. Après un élan, les élèves doivent s'envoler pour toucher un objet. Des zones de départ sont matérialisées au sol. (plots, cerceaux, traitsé). <u>Variantes :</u> Varier les hauteurs des objets à toucher.	Au signal, pars de ta maison, cours et saute pour toucher l'objet que tu as choisi.	L'élève touche les objets désignés. L'élève enchaîne sans s'arrêter l'élan et son saut.	Regarde l'objet que tu veux toucher. Pousse sur tes jambes. Aide-toi des bras pour t'envoler.

Je réussis quand : → Je touche l'objet. → Je ne m'arrête pas pour sauter haut.

De « sauter de façon désorganisée »

à : « sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner »

De « rester à la verticale et regarder le sol »

à : « regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant »

SH-S7 Sonner la cloche

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Des cordes sont tendues à une hauteur adaptée à la taille des élèves. Des objets sonores (clochettes, grelots, tambourinsé) sont accrochés à ces cordes. Après un élan, les élèves doivent donner une impulsion sur une brique, caissette pour s'envoler et faire sonner un objet. Des zones de départ sont matérialisées au sol (plots, cerceaux, traitsé). <u>Variantes :</u> - Varier les hauteurs des objets à toucher. - Toucher l'objet avec la tête. - Varier la distance de l'élan.	Au signal, pars de ta maison, monte sur la caissette sans t'arrêter et saute pour toucher un objet.	L'élève touche les objets désignés. L'élève enchaîne sans s'arrêter son élan et son saut en donnant une impulsion sur la caissette.	Regarde l'objet que tu veux toucher. Pousse sur tes jambes. Aide-toi de tes bras pour t'envoler.

Je réussis quand :

→ **Je touche l'objet.**

→ **Je ne m'arrête pas pour sauter haut.**

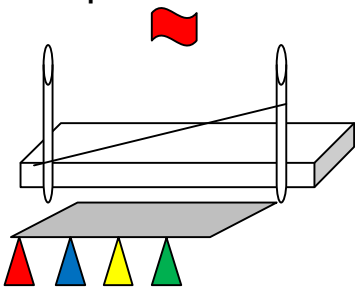
De « sauter de façon désorganisée »

à : « **sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner** »

De « rester à la verticale et regarder le sol »

à : « **regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant** »

SH-S8 Le saut au Mayor

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Repère visuel haut  Un gros tapis de réception. Un fil tendu incliné définissant des hauteurs différentes. Une zone d'impulsion de 1m de large matérialisée au sol, placée à 50 cm du tapis de réception. Les élèves répartis en couloir selon la hauteur choisie (départs de couleurs différentes = plots). Un repère visuel haut placé derrière le tapis.	Vous allez sauter par-dessus le fil sans le toucher en vous envolant dans la zone tracée au sol. Atterrir sur vos 2 pieds et rouler. Si vous y arrivez 3 fois, vous changez de plot.	- Sauter haut sans toucher le fil tendu. - Atterrir sur ses 2 pieds pour enchaîner un rouler. - Enchaîner les actions sans s'arrêter (courir, sauter haut, rouler).	- Regarde le drapeau placé derrière le fil (repère visuel). - Ne regarde pas la zone au sol. - Ne regarde pas le fil. - Aide-toi des bras pour t'envoler.

Je réussis quand :

- **Je saute haut par-dessus le fil sans le toucher au moins 3 fois.**
- **Je m'atterris sur mes deux pieds.**
- **Je ne m'arrête jamais.**

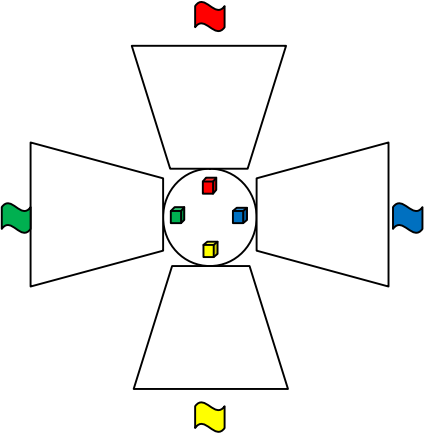
LANCER

Passer de « jeter le doudou du copain » au « lancer athlétique »

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Orienter son lancer	L'élève regarde l'objet lancé.	L'orientation du regard.	Regarder haut devant.	L-S1 Les drapeaux L-S2 L'île aux crocodiles L-S3 Le repas des lions L-S4 Les écureuils	→ Je regarde la cible visée. → Je lance en direction du repère.
Lancer haut et loin	L'élève tient l'objet près de lui et reste à la verticale, le regard sur l'objet.	La position du regard et du corps dans le lancer.	Eloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin.	L-S3 Le repas des lions L-S4 Les écureuils L-S5 Gagne terrain L-S6 Koh Lanta L-S7 Passe fil L-S8 Les cibles	→ Je lance par-dessus le repère. → Je lance loin.

De « regarder l'objet lancé »
à : « regarder haut devant »

L-S1 Les drapeaux

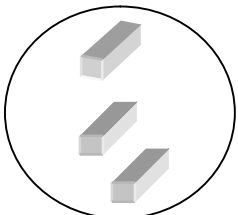
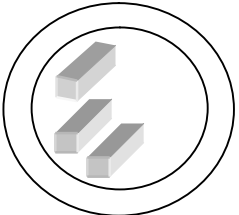
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 4 zones de réception en étoile à quatre branches (rouge, bleue, jaune et verte). Une zone de lancer centrale de 10m de diamètre. 4 caisses dans la zone de lancer face aux drapeaux. Des objets de même type à lancer dans les caisses. ½ classe assise positionnée au centre de la zone de lancer. Les élèves auront des chasubles correspondant à la couleur des drapeaux (répartir les 4 couleurs de façon équitable). Donner un numéro différent à chaque élève de la même couleur (ex : GROUPE ROUGE : élève 1, élève 2, élève 3, élève 4. Même chose pour chaque groupe de couleur).	Tous les élèves sont assis au centre de la zone de lancer. Avant de lancer, j'annoncerai un numéro (ex : « le 3 »). A ce signal, les 4 lanceurs portant le numéro 3 se dirigeront vers la caisse de la couleur de leur chasuble, prendront un objet et le lanceront le plus loin possible vers leur drapeau coloré. Après avoir lancé, ils reviendront s'asseoir avec leurs camarades.	Répondre à l'appel de son numéro. Se positionner devant la bonne caisse. Lancer vers le drapeau de son groupe.	Avant le jeu, cherche ton drapeau. Ecoute bien le numéro annoncé par l'adulte. Regarde le drapeau quand tu lances.

Je réussis quand :

- Je réponds à mon numéro.
- Je lance vers mon drapeau.

De «regarder l'objet lancé »
à : « regarder haut devant»

L-S2 L'île aux crocodiles

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Une caisse avec divers objets de tailles, formes et poids différents, placée à hauteur des hanches afin d'éviter que les élèves ne se baissent.  <u>Evolution du dispositif :</u>  Mise en place d'une rivière autour de l'île dont la largeur est de 2 à 3 mètres. Mettre ou indiquer un repère visuel de l'autre côté de la rivière (foulards accrochés en hauteur). <u>Variantes :</u> -Varier les objets (comètes, boîtes à chaussures, anneaux, balles lestées, sac de graines, tuyaux d'arrosage coupés, doudous des autres...). -La largeur de la rivière.	Vous devez lancer les objets en dehors de l'île. Vous devez lancer les objets par-dessus la rivière.	Les objets sont sur l'autre berge.	Donner un repère visuel en hauteur : <i>Regarde là où tu veux lancer l'objet.</i>

Je réussis quand :

- Je regarde et je lance en direction du repère (foulards en hauteur, ...).
- Je lance loin.

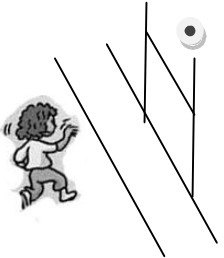
De « regarder l'objet lancé »

à : « **regarder haut devant** »

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »

à : « **éloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin** »

L-S3 Le repas des lions

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Plusieurs caisses avec divers objets de tailles, formes et poids différents. Une rivière et un filet derrière la rivière à 1m50 de hauteur. Les élèves devront lancer par-dessus la rivière et au-dessus du filet.  La largeur de la rivière est de 2 à 3 mètres. <u>Variantes :</u> -Par équipes -Avec des zones de réception	Vous devez lancer les objets de l'autre côté de la rivière et par-dessus le filet sans mettre les pieds dans la rivière.	Les objets sont dans la fosse aux lions et sont passés par-dessus le filet.	Donner un repère visuel en hauteur au-delà du filet : <i>regarde là où tu veux lancer l'objet.</i>

Je réussis quand :

→ Je regarde et je lance en direction du repère (foulards en hauteur, ...).

→ Je lance par-dessus le filet.

→ Je lance loin.

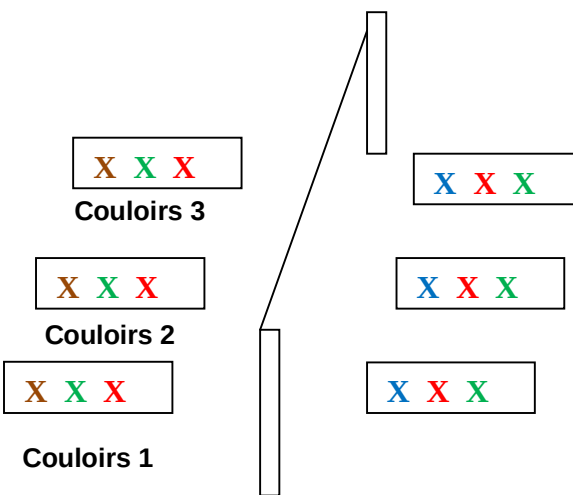
De « regarder l'objet lancé »

à : « **regarder haut devant** »

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »

à : « **éloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin** »

L-S4 Les écureuils

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 Des couloirs face à face séparés par un fil tendu. Des zones de couleurs différentes à égales distance du fil définies dans chaque couloir. Un élève dans chaque couloir. Les binômes face à face ont 1 gros ballon en mousse et se positionnent dans la même zone.	Positionner chaque binôme dans la zone la plus proche du fil (zone bleue). Vous vous lancerez le ballon en le faisant passer par-dessus le fil. Si vous réussissez 3 fois à atteindre la zone dans laquelle se situe votre camarade, vous reculerez dans la zone rouge (zone suivante) et ainsi de suite jusqu'à la zone orange.	Lancer le ballon par-dessus le fil. Atteindre la zone visée.	Regarde ton camarade quand tu lances. Finis ton lancer les bras tendus.

Je réussis quand :

→ Je lance le ballon par-dessus le fil au moins 3 fois.

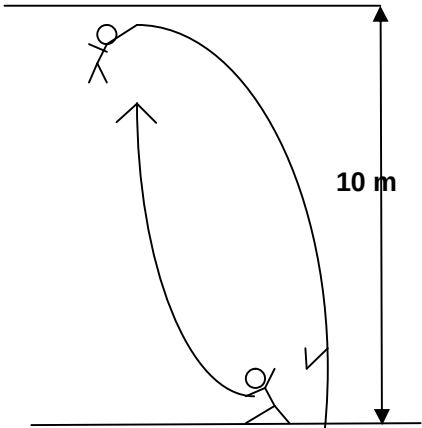
→ J'atteins la zone visée.

→ Je m'éloigne de plus en plus du fil et je réussis mon lancer.

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »

à : « éloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin »

L-S5 Gagne-terrain

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Deux élèves sont face à face, éloignés d'une dizaine de mètres. L'un des deux envoie un objet le plus loin possible pour faire reculer son adversaire. Ce dernier renvoie le même objet de l'endroit où il l'a attrapé ou de l'endroit où il est tombé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait réussi à repousser l'autre jusqu'à une limite de fond de jeu. Eviter les objets roulants.  <u>Variantes :</u> - Agrandir la distance entre les deux lignes de fond de jeu. - Lancer différents objets.	Lance l'objet le plus loin possible vers la ligne de fond. Tu dois faire reculer ton adversaire derrière la ligne de fond.	L'élève fait reculer son adversaire derrière la ligne de fond.	Ce dispositif demande l'utilisation d'une aire de jeu extérieure. Regarde la ligne de fond quand tu lances. Finis ton lancer les bras tendus.

Je réussis quand :

→ Je lance loin.

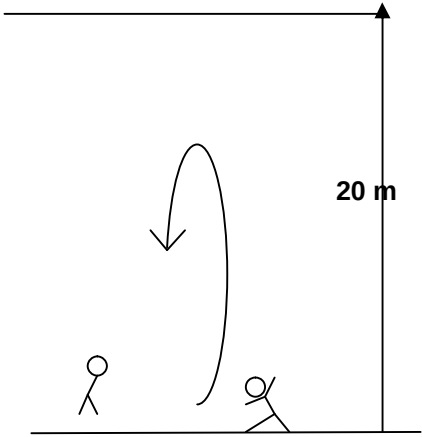
→ Je fais reculer mon adversaire.

→ Je fais aller mon adversaire derrière la ligne de fond de jeu.

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »

à : « éloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin »

L-S6 Koh Lanta

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Deux élèves jouent ensemble et doivent faire atteindre une zone à un objet en le lançant le moins de fois possible. A tour de rôle les élèves envoient l'objet le plus loin possible. Le partenaire lance l'objet de l'endroit où il est tombé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la zone soit atteinte. Eviter les objets roulants.  <u>Variantes :</u> - Agrandir la distance entre les deux lignes de fond de jeu. - Lancer différents objets.	Lancez l'objet le plus loin possible vers la ligne de fond. Le partenaire lance au point de chute. Restez derrière le lanceur.	L'objet lancé atteint la ligne de fond. Chaque lancer est orienté vers la ligne de fond.	Ce dispositif demande l'utilisation d'une aire de jeu extérieure. Regarde la ligne de fond quand tu lances. Finis ton lancer les bras tendus.

Je réussis quand :

→ **Je lance loin.**

→ **L'objet atteint la ligne de fond.**

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »

à : « éloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin »

L-S7 Passe fil

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Un mur (gymnase, préau) ; un fil tendu à 1,50m du sol et à 2m du mur visé. Un banc à 4 mètres du mur, délimite la zone de lancer. Les élèves sont situés derrière le banc, face au mur. Ils disposent de différents objets à lancer (cerceaux, vortex, sacs de sables, é) de préhension aisée. Ils doivent lancer par-dessus le fil et toucher le mur. Variation : Varier la distance du banc par rapport au mur et la hauteur du fil tendu à dépasser pour jouer sur la force du lancer. <u>Variantes :</u> Dessiner au mur des cibles à atteindre de tailles différentes et de hauteurs différentes.	Vous devez lancer au-dessus du fil et toucher le mur.	Les objets atteignent le mur en passant par-dessus le fil sans le toucher.	Donner un repère visuel : <i>regarde là où tu veux lancer l'objet.</i> Finis ton lancer les bras tendus.

Je réussis quand :

→ Je lance par-dessus le repère.

→ J'atteins la cible visée.

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »

à : « éloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin »

L-S8 Les cibles

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Les élèves sont répartis face à un mur. Un banc délimite la zone de lancer (au moins à 3m des cibles). Au mur, des cibles sont dessinées ou représentées de diamètres différents et de hauteurs différentes (au moins à 1,20m du sol). Les objets à lancer doivent être en nombre et de préhension aisés. A chaque lancer les élèves doivent atteindre la cible visée. <u>Variantes :</u> - Varier les distances entre la zone de lancer et le mur. - Varier les hauteurs des cibles à viser. - Varier les objets à lancer.	Vous devez toucher la cible visée.	L'élève touche la cible visée.	Regarde la cible. A la fin de ton lancer, ta main montre la cible visée.

Je réussis quand :

→ Je regarde la cible visée.

→ Je touche la cible visée.

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école Elémentaire



2012

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir en élémentaire



2012

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir vite au cycle 2



2012

COURSES DE VITESSE : Introduction

Définition de l'activité générale :

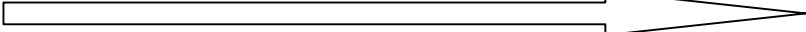
« Produire, entretenir et restituer de façon optimale une énergie pour projeter son corps le plus vite possible dans un espace normé ».

En d'autres termes, il s'agit de passer d'une course individuelle explosive dans toutes les directions à une course orientée et normée dans un espace personnel non inter pénétré construite collectivement pour faire ensemble ou s'opposer.

Définitions spécifiques concernant les courses de vitesse :

- Courir vite : se déplacer le plus vite possible d'un point A à un point B.
- Courir vite avec obstacles : se déplacer le plus vite possible d'un point A à un point B en franchissant des obstacles.
- Courir vite en relais : faire parcourir au témoin une distance le plus vite possible en s'organisant à plusieurs.

Transformations motrices attendues :

De  à

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Regard projeté dans l'axe de la course.	La tête n'est pas dans l'axe du corps : souvent la nuque est contractée, elle tire la tête vers l'arrière ventre en avant	Regard dans l'axe de la course, projeté au-delà de la ligne d'arrivée
Course en dissociant le haut et le bas du corps	Mobilisation complémentaire du haut et du bas du corps mais tonicité trop contractée.	Début d'organisation efficace d'une attitude tonique de course.
Création d'un déséquilibre avant	Redressements épisodiques pour retrouver la verticalité (équilibre statique du terrien). « Il court après ses pieds. »	Construction d'un équilibre dynamique par l'action coordonnée des bras et des jambes permettant de projeter son corps à pleine vitesse.
Début de coordination d'actions	Juxtapositions d'actions lors de courses dans des espaces contraints (couloirs).	Continuité des actions motrices sans rupture pour atteindre une vitesse optimale (démarrer, accélérer, tenir).

Repères des compléments des programmes (2012) :

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Courses de vitesse	- Courir vite sur une vingtaine de mètres. - Réagir à un signal de départ visuel ou sonore. - Maintenir une trajectoire rectiligne.	- Courir vite sur une trentaine de mètres. - Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir. <i>* Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 7 secondes.</i>	- Réagir au signal de départ. - Maintenir une trajectoire rectiligne (bras et regard horizontal dans l'axe de la course). - Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 secondes) ou sur une distance d'une trentaine de mètres.	- Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 secondes) ou sur une distance de 30 à 40 mètres. - Utiliser une position adaptée pour le départ. - Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.	- Courir vite sur 40 mètres. - Se propulser plus efficacement au départ. <i>* Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse pendant 10 secondes.</i>
Courses de haies			- Enchaîner course et franchissement en position équilibrée. - Adapter sa position à différents parcours comportant 3 ou 4 obstacles. - Franchir l'obstacle « en longueur » sans piétiner ni interrompre sa course.	- A partir de 3 parcours avec des haies distantes de 5, 6, 7 mètres : adapter sa foulée pour maintenir son allure de course. - repérer et utiliser son pied d'appel. - choisir le parcours permettant d'obtenir la meilleure performance.	- Augmenter sa vitesse de course et la maintenir avec les franchissements. <i>* Prendre un départ rapide, courir et franchir trois haies basses en ralentissant le moins possible ; finir vite.</i>
Course de relais			- Enchaîner une course avec une transmission, sans perdre le témoin. - Transmettre ou recevoir le témoin en mouvement.	- Recevoir le témoin dos à son partenaire et en mouvement. - Se transmettre le témoin sans gêner.	- Se transmettre le témoin dans une zone limitée. - Identifier la main porteuse du témoin pour améliorer la réception. <i>* Se lancer et recevoir un témoin sans ralentir, dans une zone définie, en enchaînant une course de vitesse sur 30 m et assurer le passage du témoin à son équipier.</i>

Mise en ĩ uvre de l'activit  :

1. D clinaison des formes de travail sp cifiques

* Forme individuelle : chronom tre (prise de performances)

* Forme collective :

- Travail en ateliers : situations de travail   2 ou + (1 coureur, 1 observateur, 1 chronom treur, 1 juge par exemple)

- Travail en classe enti re : situation de d fis entre  l ves

2. La s curit 

N cessit  d' tre vigilant sur :

* l' chauffement (contenu sp cifique, dur e)

* l'intensit  de l'exercice, le nombre de s ries de courses r alis es par s ance / la distance parcourue   chaque course, le temps et la nature de r cup ration entre 2 courses (disponibilit  des coureurs) par rapport   la distance totale parcourue

La construction de l'espace et du temps :

Dans les courses de vitesse, la distance est fixe. L' l ve coureur doit prendre conscience des effets de son action motrice ; c'est- -dire augmenter la longueur de sa foul e pour r duire le temps de course. Ce qui suppose :

* Continuit  de la trajectoire de la foul e tout au long de la course gr ce   la production et   la restitution de l' nergie au corps ;

* Maintien de l' quilibre du corps pendant la succession des foul es afin de maintenir la vitesse de course n cessaire   la performance ;

* Ajustement aux contraintes de d limitation de l'espace (couloir de course, espace inter haies, zone d' lan et de transmission pour les relais) ;

* Recours   d'autres indices que l'ajustement visuel : d veloppement d'un registre sonore (rythme de course en franchissant les haies par exemple), mais aussi d'une perception d'ordre kinesth sique (sensations ressenties par les  l ves : ne pas ralentir lors du franchissement de la ligne d'arriv e, entre les haies et lors de la transmission du t moin par exemple).

COURIR VITE : Cycle 2 - CP/CE 1
Passer de « exploser dans une succession d'actions » (démarrer et courir)
à « enchaîner les actions » (démarrer pour accélérer et tenir)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Départ	L'élève se lève et ne parvient pas à accélérer.	Lutte contre le déséquilibre avant pour éviter la chute. Se redresse pour retrouver son équilibre vertical	Se redresser suite à un déséquilibre avant permettant de démarrer Passer d'un regard pointé vers le sol à un regard projeté à l'horizontale, loin devant	CV-S1 Lions et gazelles CV-S2 Le relais des signaux CV-S3 Les postures de départ	Ÿ Toucher franchir la ligne d'arrivée le premier Ÿ Passer la ligne d'arrivée le plus vite possible. Ÿ Démarrer avant l'autre coureur
Attitude de course	Il n'accélère pas et ne tient pas la vitesse. Il a du mal à rester dans son couloir.	Une poussée avec un pied « amortisseur » (mou, non réactif) Un corps non cordonné	Construire un nouvel équilibre en course : se grandir et chercher un alignement vertical, en se servant des bras dans l'axe de la course. (éviter de courir après ses épaules) Avoir les « pieds vivants ». Viser un point loin devant	CV-S4 Course avec handicap CV-S5 Le face à face	Ÿ Franchir le premier la ligne d'arrivée. Ÿ Franchir le premier la ligne d'arrivée.
Arrivée	Il ralentit avant la ligne d'arrivée.	Regard ancré sur la ligne d'arrivée	Franchir la ligne d'arrivée à vitesse maximale	CV-S6 Attrape foulard	Ÿ Attraper le foulard le premier

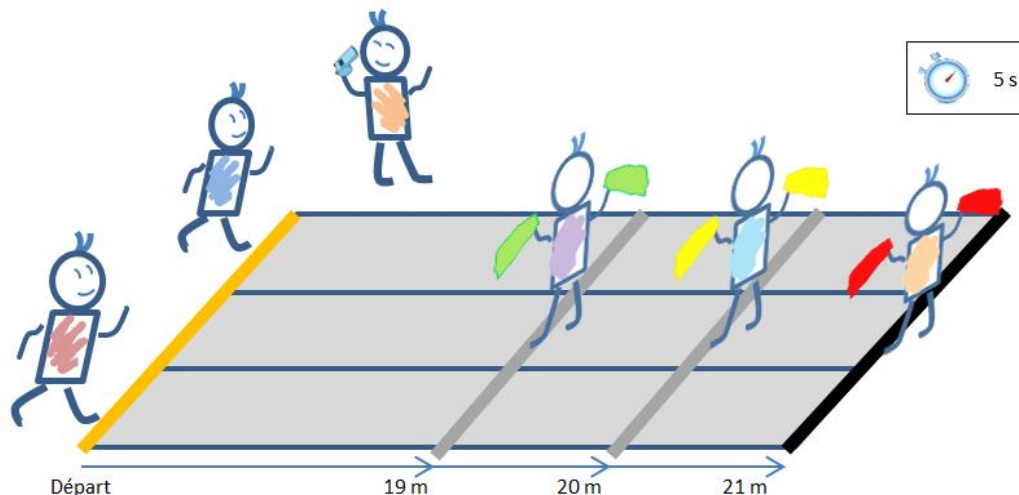
SITUATION DE REFERENCE - cycle 2

Type de situation : Course au défi par 2

Situation 1

* Dispositif :

Aménagement matériel : 3 couloirs matérialisés (2 couloirs de course. Sur la ligne médiane se positionnent 3 juges tenant dans chaque main un foulard de couleur différente)

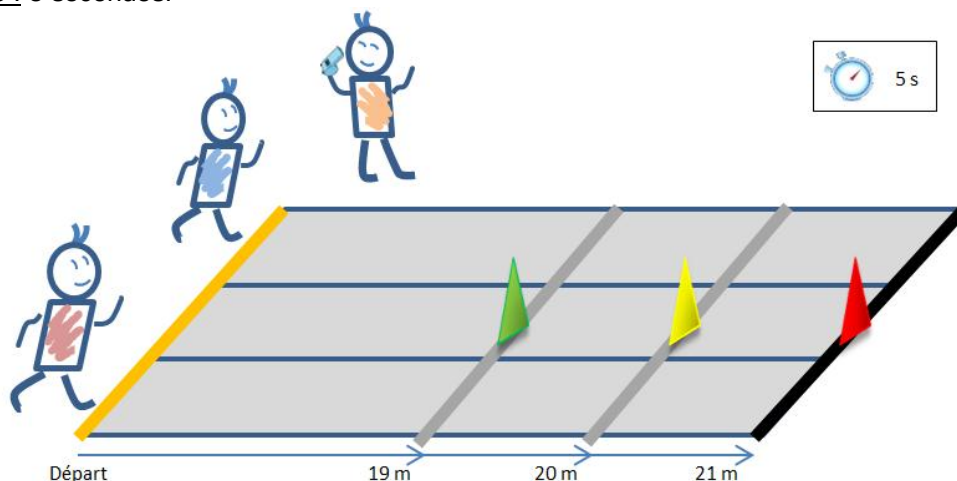


Situation 1 bis

Autre aménagement matériel : 2 couloirs matérialisés pour les coureurs et 3 zones d'arrivée différenciées par des plots de couleur.

Distance à parcourir : 19, 20 ou 21 mètres.

Durée de course : 5 secondes.



* Consigne : au signal, cours le plus vite possible dans ton couloir et au coup de sifflet à 5 secondes, touche le foulard dans la zone dans laquelle tu te trouves. Termine la course en décélérant

Donner des points différents aux couleurs de foulard en fonction des zones atteintes (situées à 19, 20 ou 21 mètres du départ).

L'enseignant valide la performance y compris quand un élève n'atteint pas la première zone.

Multiplier les essais (3 essais assortis de périodes de récupération consistant à revenir au point de départ en marchant).

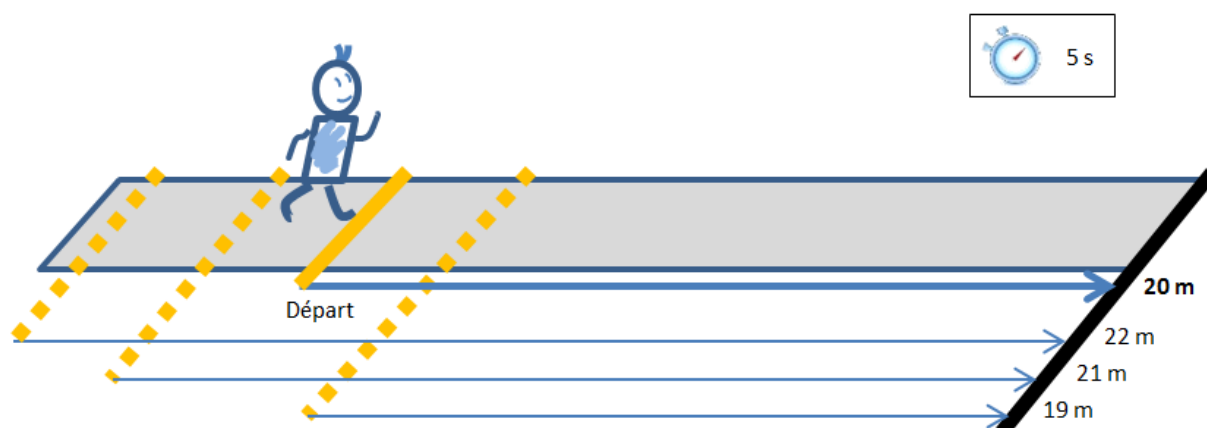
Situation 2 : Course individuelle au temps

Deuxième situation :

Dispositif : zones de départ échelonnées et zone d'arrivée commune située à 20 mètres.

Distance à parcourir : 19, 20, 21 ou 22 mètres.

Consigne : franchir la ligne d'arrivée à pleine vitesse après une course de 5 secondes.



Fiche évaluative

Nom : Prénom :	Situation 1				Situation 1 bis				Situation 2			
	Course 1	Course 2	Course 3	Meilleur score	Course 1	Course 2	Course 3	Meilleur score	Course 1	Course 2	Course 3	Meilleur score
EVALUATION 1												
EVALUATION 2												
EVALUATION 3												

A chaque essai, noter dans les cases la distance parcourue (zone atteinte : 19, 20, 21 ou 22 m).

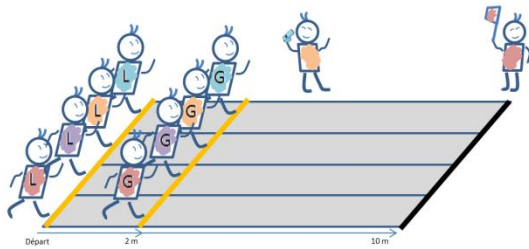
La case « meilleur score » comptabilise la plus grande distance parcourue sur l'ensemble des 3 essais dans chacune des 3 situations.

Au cours du cycle d'apprentissage, la zone atteinte à la situation de référence 2 devra être égale ou supérieure à la zone atteinte à la situation de référence 1 ou 1 bis.

De : « l'élève reste figé dans une position de départ »

à : « l'élève organise une posture de départ pour s'engager dans un déséquilibre avant »

CV-S1 Les lions et les gazelles

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Elèves répartis en 2 lignes : une ligne de gazelles située devant les lions Ligne d'arrivée située à 10 mètres de la ligne des lions Matériel : 1 sifflet et des juges d'arrivée Rôles : 1 lion et 1 gazelle + 1 juge d'arrivée 	Lion et gazelle au signal sonore, démarrez le plus vite possible, le lion doit rattraper la gazelle avant la ligne d'arrivée.	Attitude des coureurs au départ, prêts à réagir au signal : « bondir comme un chat ».	La vigilance des élèves au signal qui doivent être prêts avant le départ.

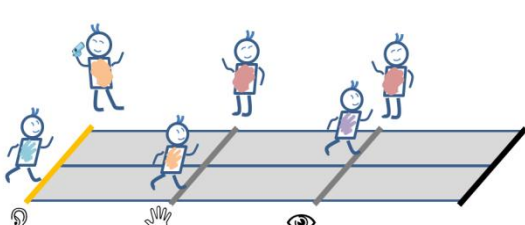
Je réussis quand :

→ Pour le lion : je rattrape la gazelle avant la ligne d'arrivée.

→ Pour la gazelle : je franchis la ligne d'arrivée sans être rattrapée par le lion

De : « l'élève reste figé dans une position de départ »
à : « l'élève organise une posture de départ pour s'engager dans un déséquilibre avant »

CV-S2 Le relais des signaux

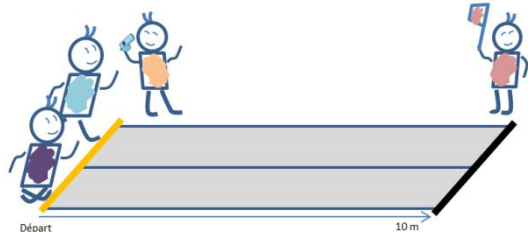
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Matériel : 1 sifflet et des juges d'arrivée Rôles : 1 starter (siffleur) pour A, 1 juge de ligne pour B et 1 juge d'arrivée pour C Faire courir des séries de 3 ou 4 équipes en même temps. 	A : pars au signal sonore et touche le coureur B. B : pars quand le coureur A te touche et cours vers le coureur C. C : pars quand le coureur B passe sur la ligne et franchis la ligne d'arrivée le plus vite possible. Courir 3 fois au même poste. Changer les postes. L'équipe gagnante est celle qui franchit la ligne d'arrivée en 1^{ère} position.	Personne ne s'anticipe le départ. Chacun part au bon signal (visuel, tactile ou auditif) en fonction de son poste. C termine la course en passant la ligne d'arrivée le plus vite possible.	Position de départ de chaque coureur Chaque coureur est attentif au signal donné, le regard projeté vers l'avant. Pour tous les coureurs rester dans son couloir.

Je réussis quand :

→ Mon équipe franchit la ligne d'arrivée en 1^{ère} position.

De : « l'élève reste figé dans une position de départ »
à : « **l'élève organise une posture de départ pour s'engager dans un déséquilibre avant** »

CV-S3 Les postures de départ

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Elèves courant en duo 1 ligne de départ et une ligne d'arrivée située à 10 mètres de la ligne de départ Matériel : 1 sifflet et 1 juge d'arrivée 	Au signal sonore, démarre le plus vite possible quelle que soit ton attitude de départ imposée par le maître (debout, assis, couché é).	Choisir la position de départ la plus efficace pour démarrer vite : corps regroupé permettant de « bondir comme un chat ».	La vigilance des élèves au signal qui doivent être prêts avant le départ. Position des coureurs au départ : coureur droit sur ses jambes ou coureur engagé dans un déséquilibre avant lui permettant de « bondir comme un chat ». Pousser de plus en plus fort sur les jambes.

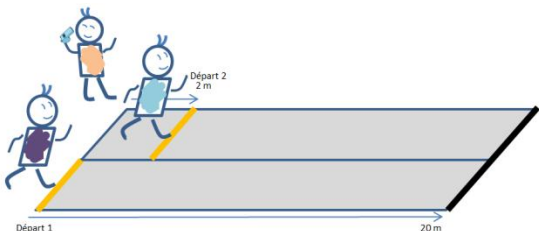
Je réussis quand :

→ **Je franchis le premier la ligne d'arrivée.**

De : « l'élève court de manière désorganisée »

à : « **l'élève court droit dans son couloir et maintient une attitude tonique tout au long de la course** »

CV-S4 La course avec handicap

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Les élèves courent en duos de vitesse homogène. 2 couloirs avec lignes de départ décalées de 2 mètres Ligne d'arrivée située à 20 mètres de la ligne de départ Matériel : 1 sifflet 	Au signal sonore du maître, démarrez le plus vite possible, Poursuivant : tu dois arriver en même temps que l'autre coureur Poursuivi : tu ne dois pas te faire rattraper	Partir vite et maintenir sa vitesse maximale jusqu'à l'arrivée.	Départ : bondir comme un chat. Pousser de plus en plus fort sur les jambes. Projeter son regard loin devant, au-delà de la ligne d'arrivée. Maintenir une posture tonique et rester concentré tout au long des séries.

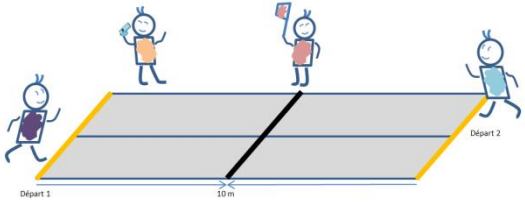
Je réussis quand :

→ **Je passe la ligne d'arrivée le premier.**

De : « l'élève court de manière désorganisée »

à : « l'élève court droit dans son couloir et maintient une attitude tonique tout au long de la course »

CV-S5 Le face à face dans un couloir

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Elèves courant en duo face à face, chacun dans un couloir 1 ligne de départ pour chacun et une ligne d'arrivée commune située à 10 mètres de la ligne de départ Matériel : 1 sifflet et 1 juge d'arrivée 	Au signal, démarre et cours le plus vite possible en restant dans ton couloir tout le long de la course, franchis la ligne d'arrivée le premier à pleine vitesse avant le coureur qui te fait face	Accélérer Courir droit tout en maintenant sa vitesse jusqu'à la ligne d'arrivée	Départ : bondir comme un chat Projeter son regard loin devant, au-delà de la ligne d'arrivée Maintenir une posture tonique

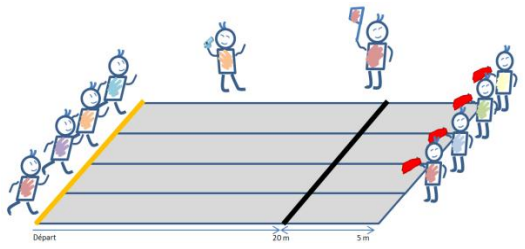
Je réussis quand :

→ J'arrive le premier sans avoir changé de couloir

De : « l'élève ralentit avant la ligne d'arrivée »

à : « l'élève court et franchit la ligne d'arrivée à pleine vitesse. »

CV-S6 L'attrape foulard

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Elèves courant en ligne par 4 4 couloirs tracés Une ligne de départ et une ligne d'arrivée située à 20 mètres de la ligne de départ 4 coureurs et 4 porteurs de foulard situés à 5 mètres au-delà de la ligne d'arrivée Matériel : 1 sifflet et 4 juges d'arrivée 	Cours le plus vite possible jusqu'à ton foulard sans changer de couloir	Attraper le foulard à pleine vitesse	Maintenir sa vitesse jusqu'au foulard.

Je réussis quand :

→ Je décroche le foulard le premier.

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir vite au cycle 3



2012

COURSES DE VITESSE : Introduction

Définition de l'activité générale :

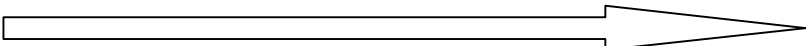
« Produire, entretenir et restituer de façon optimale une énergie pour projeter son corps le plus vite possible dans un espace normé ».

En d'autres termes, il s'agit de passer d'une course individuelle explosive dans toutes les directions à une course orientée et normée dans un espace personnel non inter-pénétré construite collectivement pour faire ensemble ou s'opposer.

Définitions spécifiques concernant les courses de vitesse :

- Courir vite : se déplacer le plus vite possible d'un point A à un point B.
- Courir vite avec obstacles : se déplacer le plus vite possible d'un point A à un point B en franchissant des obstacles.
- Courir vite en relais : faire parcourir au témoin une distance le plus vite possible en s'organisant à plusieurs.

Transformations motrices attendues :

De  à

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Regard projeté dans l'axe de la course.	La tête n'est pas dans l'axe du corps : souvent la nuque est contractée, elle tire la tête vers l'arrière ventre en avant	Regard dans l'axe de la course, projeté au-delà de la ligne d'arrivée
Course en dissociant le haut et le bas du corps	Mobilisation complémentaire du haut et du bas du corps mais tonicité trop contractée.	Début d'organisation efficace d'une attitude tonique de course.
Création d'un déséquilibre avant	Redressements épisodiques pour retrouver la verticalité (équilibre statique du terrien). « Il court après ses pieds. »	Construction d'un équilibre dynamique par l'action coordonnée des bras et des jambes permettant de projeter son corps à pleine vitesse.
Début de coordination des actions	Juxtapositions des actions lors de courses dans des espaces contraints (couloirs).	Continuité des actions motrices sans rupture pour atteindre une vitesse optimale (démarrer, accélérer, tenir).

Repères des compléments des programmes (2012) :

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Courses de vitesse	- Courir vite sur une vingtaine de mètres. - Réagir à un signal de départ visuel ou sonore. - Maintenir une trajectoire rectiligne.	- Courir vite sur une trentaine de mètres. - Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir. <i>* Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 7 secondes.</i>	- Réagir au signal de départ. - Maintenir une trajectoire rectiligne (bras et regard horizontal dans l'axe de la course). - Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 secondes) ou sur une distance d'une trentaine de mètres.	- Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 secondes) ou sur une distance de 30 à 40 mètres. - Utiliser une position adaptée pour le départ. - Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.	- Courir vite sur 40 mètres. - Se propulser plus efficacement au départ. <i>* Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse pendant 10 secondes.</i>
Courses de haies			- Enchaîner course et franchissement en position équilibrée. - Adapter sa position à différents parcours comportant 3 ou 4 obstacles. - Franchir l'obstacle « en longueur » sans piétiner ni interrompre sa course.	- A partir de 3 parcours avec des haies distantes de 5, 6, 7 mètres : adapter sa foulée pour maintenir son allure de course. - repérer et utiliser son pied d'appel. - choisir le parcours permettant d'obtenir la meilleure performance.	- Augmenter sa vitesse de course et la maintenir avec les franchissements. <i>* Prendre un départ rapide, courir et franchir trois haies basses en ralentissant le moins possible ; finir vite.</i>
Course de relais			- Enchaîner une course avec une transmission, sans perdre le témoin. - Transmettre ou recevoir le témoin en mouvement.	- Recevoir le témoin dos à son partenaire et en mouvement. - Se transmettre le témoin sans gêner.	- Se transmettre le témoin dans une zone limitée. - Identifier la main porteuse du témoin pour améliorer la réception. <i>* Se lancer et recevoir un témoin sans ralentir, dans une zone définie, en enchaînant une course de vitesse sur 30 m et assurer le passage du témoin à son équipier.</i>

Mise en ĩ uvre de l'activit  :

3. D clinaison des formes de travail sp cifiques

- * Forme individuelle : chronom tre (prise de performances)
- * Forme collective :
 - Travail en ateliers : situations de travail   2 ou + (1 coureur, 1 observateur, 1 chronom treur, 1 juge par exemple)
 - Travail en classe enti re : situation de d fis entre  l ves

4. La s curit 

N cessit  d' tre vigilant sur :

- * l' chauffement (contenu sp cifique, dur e)
- * l'intensit  de l'exercice, le nombre de s ries de courses r alis es par s ance / la distance parcourue   chaque course, le temps et la nature de r cup ration entre 2 courses (disponibilit  des coureurs) par rapport   la distance totale parcourue

La construction de l'espace et du temps :

Dans les courses de vitesse, la distance est fixe. L' l ve coureur doit prendre conscience des effets de son action motrice ; c'est- -dire augmenter la longueur de sa foul e pour r duire le temps de course. Ce qui suppose :

- * Continuit  de la trajectoire de la foul e tout au long de la course gr ce   la production et   la restitution de l' nergie au corps ;
- * Maintien de l' quilibre du corps pendant la succession des foul es afin de maintenir la vitesse de course n cessaire   la performance ;
- * Ajustement aux contraintes de d limitation de l'espace (couloir de course, espace inter haies, zone d' lan et de transmission pour les relais) ;
- * Recours   d'autres indices que l'ajustement visuel : d veloppement d'un registre sonore (rythme de course en franchissant les haies par exemple), mais aussi d'une perception d'ordre kinesth sique (sensations ressenties par les  l ves : ne pas ralentir lors du franchissement de la ligne d'arriv e, entre les haies et lors de la transmission du t moin par exemple).

COURIR VITE : Cycle 3 - CE2/CM1/CM2

Passer de « enchaîner les actions » (démarrer, accélérer, tenir) à « rendre efficace l'enchaînement des actions » (démarrer, accélérer, tenir)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Démarrer	L'élève se redresse trop tôt (dès le 2 ^e appui)	L'élève refuse le déséquilibre avant	Enchaîner : - chuter en avant avec des appuis hauts et poser les appuis sous le bassin (idéal à atteindre)	CV-S7 Le jeu des déséquilibres CV-S8 Je lance, tu démarres CV-S9 Départ debout ou mains au sol	Y Arriver le premier Y Arriver le premier Y Améliorer son temps sur 10 m
	L'élève ne se redresse pas ou trop tard	Les appuis restent « derrière »			
Accélérer	Foulées courtes, rapides, appuis sur les pointes de pied Il lance ses appuis en avant : il shoote	L'élève ne parvient pas à construire un appui plantaire efficace.	Enchaîner : - recherche de la fréquence maximale - et augmentation progressive de l'amplitude par poussée au sol - aide des bras et relâchement	CV-S10 Le défi du temps 1 CV-S11 Le défi du temps 2	Y Maintenir sa vitesse quelles que soient les distances parcourues (5m, 10m, 20m)
	Foulées amples, appuis sur les talons (il pistonne). Attitude désunie et incoordonnée, il produit plein de mouvements parasites.	L'écroulement des appuis au sol			
Tenir	L'élève se tasse au fur et à mesure L'élève bascule vers l'avant L'élève se désunit L'élève ralentit	Gainage des ceintures et alignement segmentaire	Regard projeté au-delà de la ligne d'arrivée	CV-S12 La course poursuite	Y Arriver le premier en restant dans son couloir

SITUATION DE REFERENCE - cycle 3

Dispositif :

Zones de départ échelonnées / Un juge d'arrivée

Distance de course : 30 à 40 mètres

2 couloirs ou 4 couloirs (selon l'espace de course) matérialisés obligatoirement et de préférence tracés

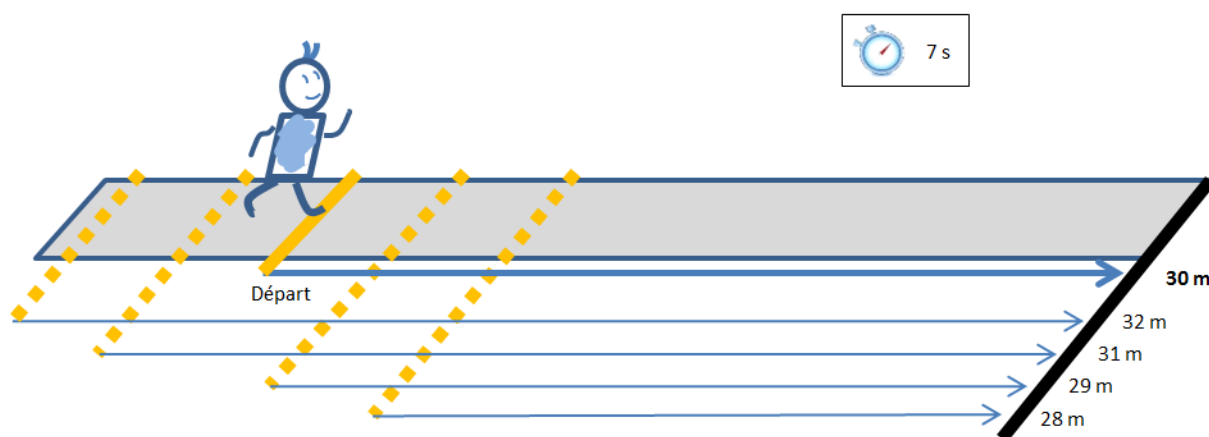
Zones de départ situées à 28, 29, 30, 31 ou 32 / 38, 39, 40, 41 ou 42 mètres de la ligne d'arrivée

Durée : 7 secondes maximum pour le 30m et 9 secondes maximum pour le 40m.

Nombre de séries : 6 essais assortis de périodes de récupération consistant à revenir au point de départ en marchant.

Consigne : au signal, cours le plus vite possible dans ton couloir. Au coup de sifflet termine la course en décélérant.

Critère de réussite : au cours du cycle trouver sa zone de départ pour franchir à pleine vitesse la ligne d'arrivée après 7 ou 9 secondes de course.



Fiche évaluative

Nom :						
Prénom :	Course 1	Course 2	Course 3	Course 4	Course 5	Course 6
(1) Recherche de contrat Performance (distance parcourue en 7 ou 9 s)						
(2) Contrat réalisé Maintien du meilleur contrat.						

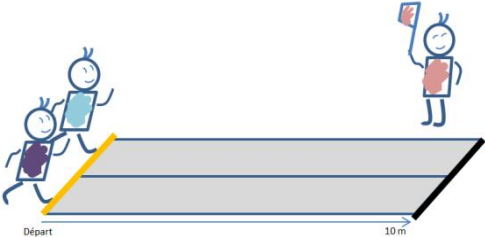
(1) Noter dans les cases la distance parcourue en 7 ou 9 secondes dans chacune des 3 premières courses.

(2) Réaliser le meilleur contrat 3 fois (stabilisation de la performance dans chacune des 3 dernières courses).

De : « L'élève se redresse trop tôt ou trop tard »

à : « L'élève optimise l'attitude de départ pour construire un équilibre actif »

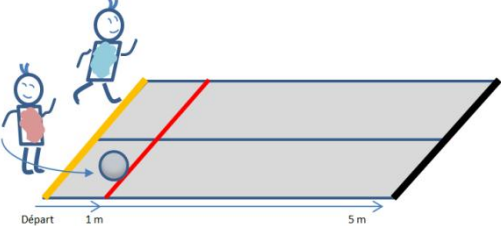
CV-S7 Le jeu des déséquilibres

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Dans un espace approprié (pelouse, tapis de 3 cm d'épaisseur, sableé) 2 lignes espacées de 10 mètres 2 coureurs 1 juge d'arrivée 	Démarre le plus vite possible en respectant la posture proposée par le maître (2 jambes alignées, jambes décalées) et cours le plus vite possible sur une distance de 10 mètres.	Maintenir le déséquilibre avant en ne se redressant pas trop vite	* Choix du pied avant * Acceptation et maîtrise du déséquilibre avant
Je réussis quand : → J'arrive avant mon camarade.			

De : « L'élève se redresse trop tôt ou trop tard »

à : « L'élève optimise l'attitude de départ pour construire un équilibre actif »

CV-S8 Je lance, tu démarres

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Par 3, 1 lanceur, 2 coureurs 1 balle 3 lignes (ligne de départ, ligne de franchissement de la balle située à 1 mètre de la ligne de départ et ligne d'arrivée située à 5 mètres) 	Coureur : Démarre quand la balle franchit la ligne située à 1 mètre devant toi et franchis le premier la ligne d'arrivée.	L'élève déclenche son déséquilibre avant quand la balle franchit la ligne.	Regard projeté vers l'avant et le sol, à 1 mètre de la ligne de départ.

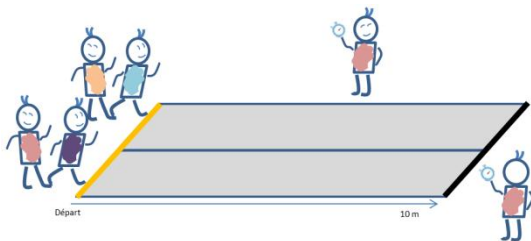
Je réussis quand :

→ **J'arrive avant mon camarade.**

De : « l'élève se redresse trop tôt ou trop tard »

à : « **l'élève optimise l'attitude de départ pour construire un équilibre actif** »

CV-S9 Départ debout ou mains au sol

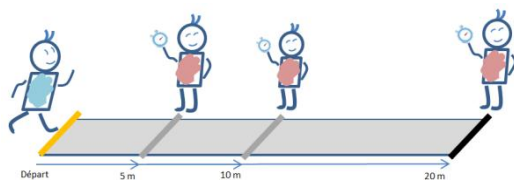
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Elèves courant en duo 2 partenaires « buttoirs » 2 chronomètres 1 ligne de départ et une ligne d'arrivée située à 10 mètres de la ligne de départ 1 sifflet et 2 chronomètres 5 essais pour chaque coureur 	Au signal sonore, démarre le plus vite possible (debout ou mains au sol) en utilisant l'appui de ton pied arrière maintenu contre le « buttoir » et cours le plus vite possible jusqu'à la ligne d'arrivée.	Le coureur utilise la pression du pied arrière pour se propulser le plus loin possible	* Le coureur presse avec force le pied du partenaire. Le partenaire perçoit cette pression sur son pied. * Posture de départ favorisant le déséquilibre avant : - départ debout : alignement du bout du pied jusqu'à la tête - départ au sol : alignement mains / épaule * Le coureur privilégie une pression forte sur la jambe avant

Je réussis quand :

→ **Je diminue mon temps au cours des 5 essais.**

De : « l'élève court dans une attitude désunie, incoordonnée (mouvements parasites) »
à : « l'élève court de façon équilibrée »

CV-S10 Le défi du temps 1

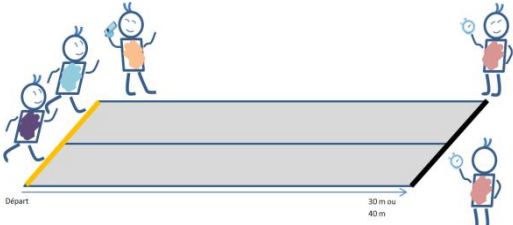
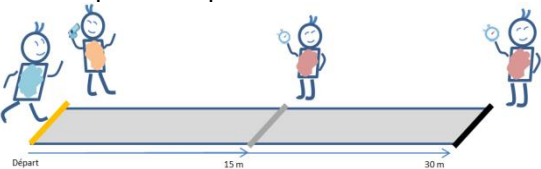
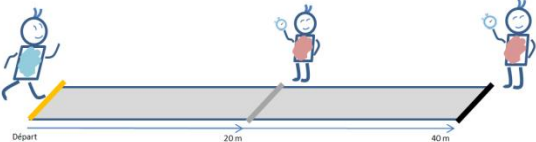
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Par groupe de 4 : 1 coureur et 1 couloir et 3 chronométreurs 4 lignes : 1 ligne de départ, 1 ligne à 5 mètres, 1 ligne à 10 mètres, et 1 ligne d'arrivée située à 20 mètres de la ligne de départ 1 sifflet et 3 chronomètres 5 essais pour chaque coureur Evolution du dispositif : course au défi entre 2 coureurs ou entre 2 équipes constituées de 5 coureurs de niveau semblable 	Cours le plus vite possible sur une distance de 20 mètres	Maintenir une attitude de course haute : pousser sur les jambes et tirer sur les bras dans l'axe de déplacement et tout au long de la distance	Démarrage efficace : utiliser le déséquilibre avant pour se propulser Produire une énergie maintenue tout au long de la course sur 5, 10 et 20 mètres

Je réussis quand :

- Ma performance aux 5 mètres se rapproche de celle aux 10 mètres divisée par 2.
- Ma performance sur 10 mètres se rapproche du double de celle de 20 mètres.

De : « l'élève court dans une attitude désunie, incoordonnée (mouvements parasites) »
à : « l'élève court de façon équilibrée »

CV-S11 Le défi du temps 2

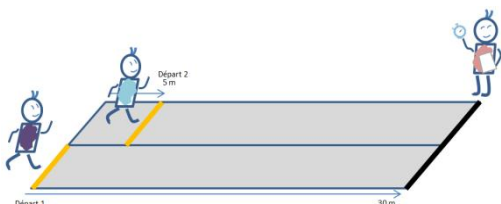
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
S11 Par groupe de 2 : 1 coureur et 1 chronométreur 2 lignes : 1 ligne de départ et 1 ligne d'arrivée située à 30 mètres 1 sifflet et 2 chronomètres 5 essais par coureur 2 lignes : 1 ligne de départ et 1 ligne d'arrivée située à 40 mètres 1 sifflet et 2 chronomètres 3 essais par coureur 	Au signal, démarre, cours le plus vite possible sur 30 mètres et franchis la ligne d'arrivée à pleine vitesse Calcule la moyenne pour chaque distance courue Au signal, démarre, cours le plus vite possible sur 40 mètres et franchis la ligne d'arrivée à pleine vitesse Calcule la moyenne pour chaque distance courue.	Conserver une attitude de course efficace pour maintenir sa vitesse sur toute la distance	Le regard est maintenu à l'horizontale Les bras sont actifs, dans l'axe de course et coordonnés à la foulée. Pendant la course, une attitude haute et bondissante est maintenue
S11 bis Par groupe de 3 : 1 coureur et 1 couloir et 2 chronométreurs 3 lignes : 1 ligne de départ, 1 ligne à 15 mètres et 1 ligne d'arrivée située à 30 mètres de la ligne de départ Matériel : 1 sifflet et 2 chronomètres 5 essais pour chaque coureur 	Au signal, démarre, cours le plus vite possible sur 30 mètres. Cherche à te rapprocher de la moitié du temps de course sur 15 mètres		
S11 ter Par groupe de 3 : 1 coureur et 1 couloir et 2 chronométreurs 3 lignes : 1 ligne de départ, 1 ligne à 20 mètres et 1 ligne d'arrivée située à 40 mètres de la ligne de départ Matériel : 1 sifflet et 2 chronomètres 3 essais pour chaque coureur 	Au signal, démarre, cours le plus vite possible sur 40 mètres. Cherche à te rapprocher de la moitié du temps de course sur 20 mètres		

Je réussis quand :

- Sur 15 mètres, je réussis 3 fois sur 5 à égaler ou dépasser la moitié du temps de course sur 30 mètres.
- Sur 20 mètres, je réussis 3 fois sur 5 à égaler ou dépasser la moitié du temps de course sur 40 mètres.

De : « L'élève se tasse au fur et à mesure. Il bascule vers l'avant, se désunit. Il ralentit »
à : « L'élève maintient sa foulée dynamique au-delà de la ligne d'arrivée »

CV-S12 La course poursuite

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Par 3 : 2 coureurs de niveau homogène et 1 observateur Course dans 2 couloirs contigus 1 chronomètre et 1 sifflet et 1 fiche de recueil des résultats 3 lignes : 2 lignes de départ espacées de 5 mètres, 1 ligne d'arrivée commune située à 30 mètres de la première ligne de départ (distance de 30 mètres pour le coureur A et de 25 mètres pour le coureur B) L'observateur tient la fiche de résultats. Le coureur A est situé à 5 mètres du coureur B Pour constituer des binômes de coureurs de niveau homogène, se référer aux prises de performance réalisées dans la situation S11. 	Coureur B : démarre lorsque le coureur A entre dans ton champ de vision. Tu dois le rattraper voire le dépasser avant la ligne d'arrivée Coureur A : démarre au coup de sifflet, parcours les 30 mètres le plus vite possible sans te faire rattraper	Le coureur B ne doit pas se retourner pour voir le coureur A mais doit entendre et sentir le passage du coureur A Modification des repères : passer de repères visuels à des repères auditifs et kinesthésiques	L'enseignant porte son attention sur le coureur B qui démarre debout, pieds décalés. Après un démarrage au moment juste, il maintient l'accélération jusqu'à la ligne d'arrivée. Son regard est projeté tout au long de la course au-delà de la ligne d'arrivée.

Je réussis quand :

- Le coureur B a gagné quand il franchit la ligne d'arrivée avant le coureur A.
- Le coureur B doit rattraper au moins 3 fois le coureur A sur 5 essais.

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir vite avec des obstacles au cycle 3

2012

COURIR VITE avec des obstacles : Cycle 3 - CE2/CM1/CM2

Passer de « enchaîner les actions » (courir et sauter) à « rendre efficace l'enchaînement des actions » (courir et franchir)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Démarrer et franchir	L'élève se redresse trop tôt	L'élève refuse le déséquilibre avant du haut du corps	Aborder le premier obstacle à une vitesse maximale. Enchaîner : - chuter en avant avec des appuis hauts et aller chercher les appuis devant - courir et franchir et courir Coordonner : - courir et s'adapter à l'approche de l'obstacle	CO-S1 Lance la fusée	Y Arriver le premier
	L'élève ne se redresse pas ou trop tard	Les appuis restent « derrière » Haut du corps très incliné vers l'avant			
	L'élève modère sa vitesse à l'approche du premier obstacle	L'élève a peur de tomber ou de se faire mal en franchissement l'obstacle Il élabore en courant une « organisation motrice » pour franchir			
Accélérer après avoir franchi	L'élève s'affaisse et ne peut reprendre une accélération de course après le franchissement	L'élève ne franchit pas, contourne ou saute par-dessus le premier obstacle Accepter un déséquilibre avant au dessus de l'obstacle et à la reprise de course Pieds mous, absence de gainage des ceintures.	Reprendre une course optimale après le franchissement de chaque obstacle. Construire un pied réactif. Courir tout en projetant le regard au-delà de la ligne d'arrivée	CO-S2 Franchis la rivière	Y Enchaîner sans s'arrêter la course et le franchissement sur toute la distance du parcours
Tenir en franchissant	L'élève n'a pas assez d'énergie pour finir. Il se désunit sur la fin de course Il saute l'obstacle et s'écroule après. L'élève piétine avant et après l'obstacle. Le regard est centré sur l'obstacle à franchir	Rupture de course au moment du franchissement Produire un effort croissant pour parvenir à franchir les derniers obstacles en conservant le plus de vitesse possible	Maintenir l'enchaînement courir et franchir et courir en : - Construisant un rythme de course entre chaque obstacle - Construisant un alignement segmentaire (gainage) - Ancrant le regard loin devant.	CO-S3 Repars vite	Y Améliorer le temps

SITUATION DE REFERENCE - cycle 3

Type : « **lièvre et kangourou** »

Objectif : s'inscrire dans un projet personnel de performance en réduisant l'écart entre le 40 mètres plat et le 40 mètres avec haies.

Préalable : faire vivre à chaque duo la situation de référence « vitesse » pour évaluer les performances individuelles et associer 2 coureurs de niveau proche.

Dispositif :

Par 3 : un lièvre, un kangourou et un juge

Un parcours avec haies basses, juxtaposé à un parcours « plat » avec plusieurs zones d'arrivée matérialisées par 5 objets différents (plots, assiettes, barres...) espacés de 1m.

Distance de course entre la ligne de départ et la première haie : 8, 9 ou 10 mètres.

Hauteur des haies : inférieure ou égale à la hauteur des genoux.

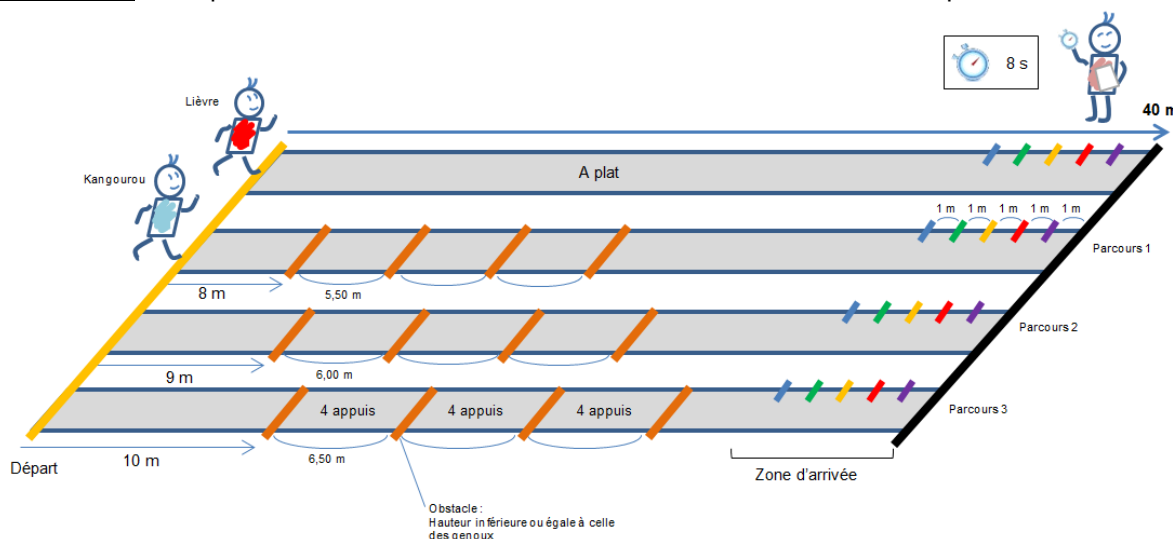
Distance entre les haies : plusieurs parcours permettant de franchir chaque intervalle de haies en 4 appuis, les haies étant éloignées de 5 mètres 50, 6 ou 6 mètres 50.

3 essais à plat et 3 essais avec haies.

Durée de la course : 8 secondes

Consigne : cours le plus vite possible en 8 secondes après avoir choisi ton parcours en course de haies.

Critère de réussite : chaque élève doit réduire l'écart entre la zone atteinte en course à plat et en course de haies.



Fiche évaluative

	Parcours 1		Parcours 2		Parcours 3		Meilleur score*
	40 m plat	40 m haies	40 m plat	40 m haies	40 m plat	40 m haies	
Evaluation 1							
Evaluation 2							
Evaluation 3							

Noter dans les cases les zones atteintes sur 8s dans le parcours choisi (P1, P2 ou P3).

*La case « meilleur score » comptabilise le nombre de zones atteintes entre le 40 mètres plat et le 40 mètres avec haies.

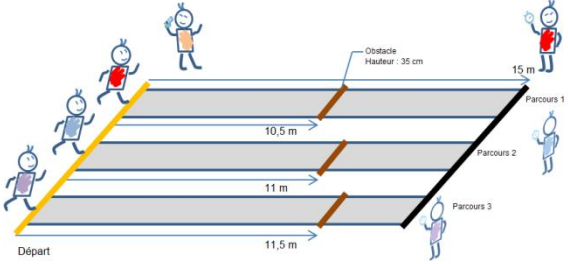
Exemple : Zone atteinte au 40 m plat = zone 5

Zone atteinte au 40 m haies = zone 3

Ecart : $5 - 3 = 2$

De « L'élève modère sa vitesse à l'approche du premier obstacle »
à « **L'élève arrive vite sur le premier obstacle** »

CO-S1 Lance la fusée

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
3 couloirs au choix sur une distance totale de 15 mètres Premier couloir : obstacle situé à 10 mètres 50 du départ Deuxième couloir : obstacle situé à 11 mètres du départ Troisième couloir : obstacle situé à 11 mètres 50 du départ 3 coureurs 1 juge d'arrivée Hauteur d'obstacle : 35 centimètres Reprise de course après l'obstacle sur une distance allant de 3m50 à 4m50 3 chronométreurs et 1 starter Nombre de répétitions : 5 essais 	Au signal du starter, démarre le plus vite possible, franchis l'obstacle sans ralentir et passe la ligne d'arrivée le premier	Ne pas piétiner et ne pas ralentir devant l'obstacle Franchir l'obstacle dans la foulée en perturbant le moins possible la course Reprendre la course après l'obstacle	Départ rapide Course progressivement accélérée Franchissement de la haie à vitesse maximum

Je réussis quand :

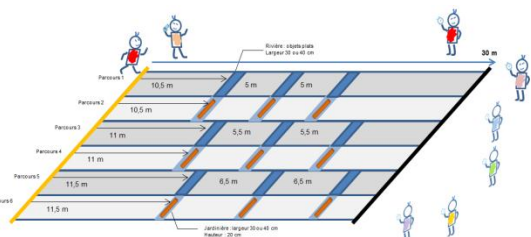
→ **J'arrive avant mon camarade.**

De « L'élève s'affaïsse et ne peut reprendre une accélération de course après le franchissement »

à « L'élève accélère après avoir franchi l'obstacle »

CO-S 2 Franchis la rivière

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Course au défi sur 6 parcours sur une distance totale de 30 mètres : *3 parcours de 3 rivières P1, P3, P5 (lattes, cordes, bandes de caoutchouc) d'une largeur de 30 cm, 35 cm ou 40 cm * 3 parcours de rivières avec une jardinière (25 à 30 cm de hauteur) au milieu de la rivière P2, P4, P6 d'une largeur de 30 cm, 35 cm ou 40 cm 6 chronomètres Nombre de répétitions : 6 essais et choix des 2 parcours identiques en terme de distance (1 parcours rivière et 1 parcours rivière / jardinière) dans lesquels l'élève est le plus à l'aise	Au signal du starter, démarre le plus vite possible, et franchis les 3 rivières sans ralentir jusqu'à la ligne d'arrivée	Rythmer sa course inter obstacles / P1, P3, P5 : franchir les rivières dans la foulée sans perturber la course P2, P4, P6 : Reprendre la course après chaque obstacle/ Courir le plus vite possible jusqu'à la ligne d'arrivée	Parvenir à franchir et reprendre la course avec un double appui derrière les rivières en conservant le même nombre d'appuis Ne pas s'écrouler après le franchissement pour permettre une reprise d'appui efficace

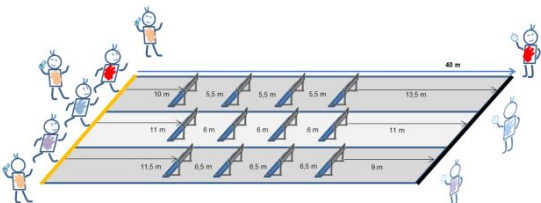


Je réussis quand :

→ Je cours aussi rapidement sur le même parcours avec ou sans jardinière (P1 / P2, P3 / P4, P5 / P6).

De « L'élève n'a pas assez d'énergie pour reprendre sa course entre les haies et finir à pleine vitesse »
à « L'élève conserve une vitesse optimale tout au long du parcours »

CO-S3 Repars vite

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Course de franchissement comportant une bande de caoutchouc située devant la haie. Proposer 3 parcours de 40 m comportant un aménagement différent (espaces identiques entre les haies d'un même parcours mais distances entre les haies différentes entre chaque parcours) / Positionnement des bandes en caoutchouc (ou trace à la craie, cordes) situées 20 cm devant la haie Hauteur de haie inférieure ou égale à 35 cm 3 chronomètres / 3 starters / 3 coureurs 3 essais minimum 	Au signal du starter, démarre le plus vite possible, et franchis les 4 haies sans ralentir jusqu'à la ligne d'arrivée	Arrive pieds décalés derrière la haie : rythme « PAM-PAM »	* Trouver le bon parcours qui permet de franchir la haie en se réceptionnant très près de celle-ci pour reprendre une course rapide * Arriver pieds décalés derrière la haie, pied actif pour reprendre une course dynamique et rythmée derrière chaque haie * Pas de ralentissement au moment du franchissement pour maintenir une vitesse constante tout au long de la course * Construire un rythme de course régulier entre chaque haie élaboré à partir d'une constance du nombre d'appuis (4)

Je réussis quand :

→ Je diminue mon temps au cours des 3 essais.

→ Je perfectionne ma reprise d'appui derrière la haie (double appui derrière la haie).

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir vite en transmettant un objet au cycle 3

2012

COURIR VITE à plusieurs en se transmettant un objet : Cycle 3 - CE2/CM1/CM2

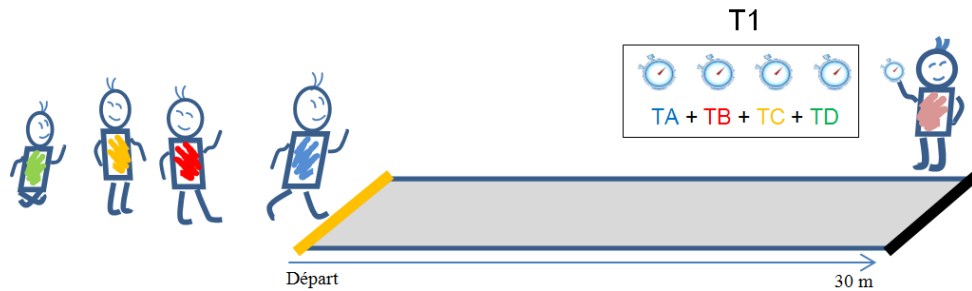
**Passer de « enchaîner les actions » (courir et donner en ralentissant)
à « rendre efficace l'enchaînement des actions » (courir et transmettre dans la course)**

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Démarrer et accélérer pour le premier donneur (relayé)	L'élève se redresse trop tôt (au 2 ^e ou 3 ^e appui)	L'élève refuse le déséquilibre avant du haut du corps	Enchaîner : - chuter en avant avec des appuis hauts - et aller chercher les appuis devant.	CR-S1 La course de vitesse	✓ Augmentation progressive de l'amplitude des foulées ✓ Diminution du temps de latence entre le signal de départ et l'action du coureur.
	L'élève ne se redresse pas ou trop tard	Les appuis restent « derrière » L'élève se penche vers l'avant, il court après son équilibre			
Démarrer et accélérer pour les receveurs (relayers)	Trottine en se retournant pour voir le donneur	Evaluer la vitesse du donneur pour démarrer au bon moment, le plus vite possible sans se retourner. « partir en aveugle »	Prendre des repères dans l'espace parcouru par le donneur.	CR-S 2 : Le rattrapeur rattrapé	✓ Se rejoindre à vitesse optimale dans le dernier tiers de la zone de transmission.
Tenir Enchaîner deux actions. Accélérer et transmettre pour Le donneur	Pars très vite, ralentit voire s'arrête à la transmission du témoin.	Posture de transmission et le moment de la transmission dans la zone.	Transmettre à vitesse optimale dans le dernier tiers de la zone de transmission.	CR-S 3 : Dernière limite pour transmission	✓ Poursuivre la course à vitesse optimale au-delà de la zone de transmission après avoir donné le témoin.

Thèmes de travail (suite)	Comportements	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Tenir Enchaîner deux actions pour le receveur	S'arrête, piétine, court à vitesse irrégulière pour recevoir le témoin. Epreuve des difficultés à relancer la course après avoir reçu le témoin.	Rupture entre la vitesse de réception du témoin et la vitesse de la course qui suit.	Recevoir le témoin à vitesse optimale sans ralentir : Prendre en compte la zone de transmission pour optimiser la vitesse de course et le moment de transmission.	CR-S 4 : Transmission du témoin	Ÿ Le témoin ne doit pas ralentir.
Tenir	L'élève se tasse au fur et à mesure. L'élève bascule vers l'avant. L'élève se désunit, ventre en avant. L'élève ralentit, se contracte.	Gainage des ceintures et alignement segmentaire.	Regard projeté au-delà de la ligne d'arrivée.	CR-S 5 : La flèche	Ÿ Diminuer son temps de course : de la réception du témoin au franchissement de ligne d'arrivée.

SITUATION DE REFERENCE - cycle 3

Situation 1



Objectif : prendre une performance individuelle sur 30 mètres et faire la somme des 4 temps individuels des coureurs de la même équipe.

Dispositif :

Plusieurs couloirs de vitesse

Distance parcourue : 30 m

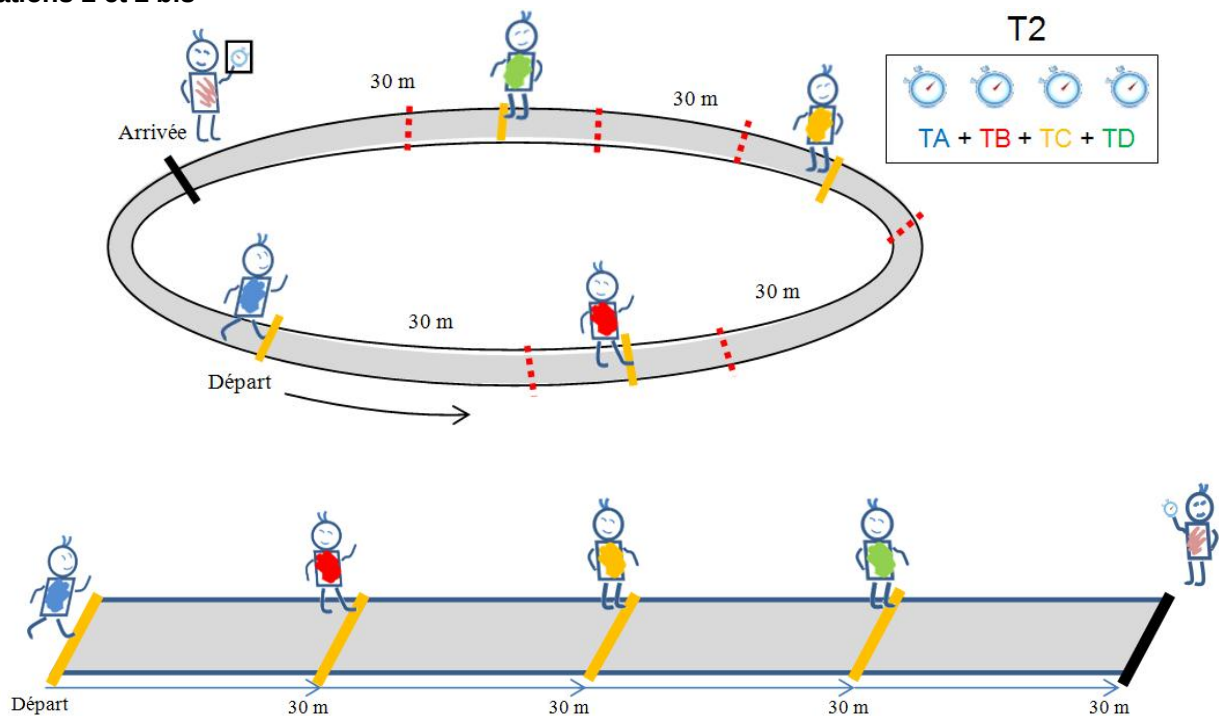
Matériel : 1 chronomètre par couloir

Nombre de séries : 3 essais

Consigne : Au signal, cours le plus vite possible dans ton couloir pour franchir la ligne d'arrivée à pleine vitesse.

Critère de réussite : diminuer le temps à chaque essai.

Situations 2 et 2 bis



Objectif : prendre une performance par équipe sur un relais 4 x 30 mètres

Dispositif :

Un parcours en cercle ou un parcours en ligne

Course sur 4 x 30 mètres avec 20 mètres de zone de transmission

Distance parcourue : 30 m par coureur (plus ou moins 10 mètres)

Matériel : 1 chronomètre

Nombre de séries : 3 essais

Consigne : Donne le témoin à ton receveur dans la zone de transmission sans perdre de temps

Critère de réussite : le temps du relais doit se rapprocher le plus possible du temps total des 4 coureurs en vitesse.

Fiches évaluatives

Nom :	Situation T1 (course individuelle sur 30 mètres)				
	Prénom :	Temps coureur A	Temps coureur B	Temps coureur C	Temps coureur D
EVALUATION 1					Meilleur temps total*
EVALUATION 2					
EVALUATION 3					
Meilleur temps*					

* Addition des meilleurs temps de chaque coureur

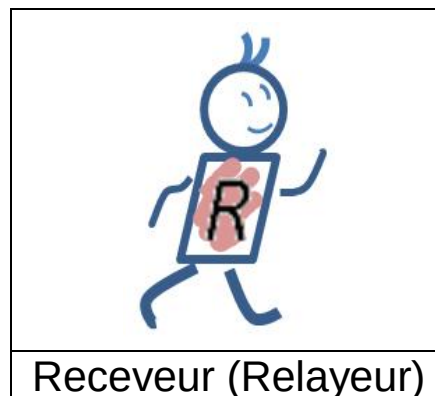
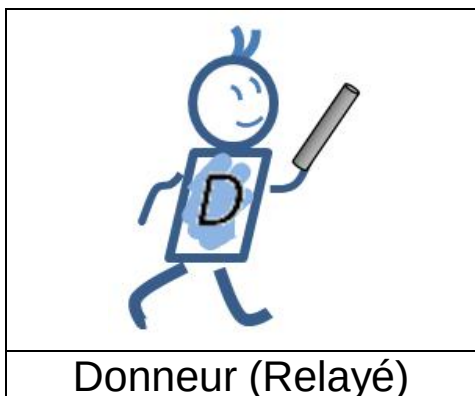
Nom :	Situation T2 et / ou T2 bis (course en relais 4 x 30 mètres)	
	Prénom :	
		T2
		T2 bis
EVALUATION 1		
EVALUATION 2		
EVALUATION 3		
Meilleur score entre les 3 évaluations		

Nom :	Situation de référence		
	Prénom :		
		T 1	T2 ou T2 bis
			Meilleur score (*) T2 (ou T2 bis) - T1
EVALUATION			

(*) T2 ou T2 bis (temps du relais) doit se rapprocher de la somme des temps individuels (T1)
Composition des équipes : 4 coureurs de vitesses similaires.

De « Le premier donneur (celui qui démarre la course) se redresse trop tôt »
à « **Le donneur optimise l'attitude de départ pour construire un déséquilibre actif** »

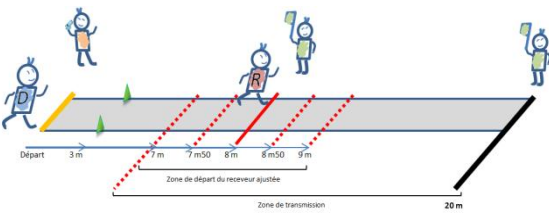
CR-S1 La course de vitesse (cf document cycle 3)



Situation préalable : reprendre la situation de référence « courir vite » (prise de performance individuelle course de vitesse sur 30 m).

De « Le receveur trotte en se retournant pour voir le donneur »
à « **Les receveurs évaluent la vitesse des donneurs pour partir au moment juste** »

CR-S2 Le ratteur raté

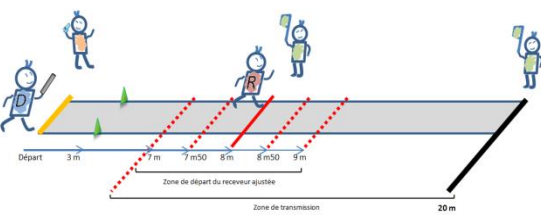
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
« Le ratteur / raté » : Dans un couloir, délimiter une ligne de départ et une ligne d'arrivée située à 20 mètres. Tracer une ligne située à 3 m de la ligne de départ matérialisée par des plots Tracer une zone à 7 m du départ composée de 5 lignes espacées de 50 cm (7 m, 7 m50, 8 m, 8 m50 et 9 m) Rôles : un starter ï un juge de zone ï un juge d'arrivée ï un relayeur ï un relayé Matériel : un sifflet 6 essais par binôme 	Le ratteur (donneur) : franchis le plus vite possible la ligne d'arrivée avant le raté Le raté (receveur) : démarre de la ligne centrale de la zone de départ (située à 8 mètres) quand le donneur a franchi la ligne des 3 m et cours le plus vite possible pour franchir la ligne d'arrivée avant le ratteur. Si tu es raté, tu avances d'une zone. Si tu n'es pas raté, tu recules d'une zone.	Le ratteur (donneur) : Bondir comme un chat et passer la ligne d'arrivée le premier. Le raté (receveur) : Démarrer dès que le relayeur a franchi la ligne des 3 m. Ne pas se faire rattraper.	Démarrer dans l'axe, bras et jambes en opposition. Franchir ensemble à vitesse optimale la ligne d'arrivée.

Je réussis quand :

- Le donneur réussit quand il a fait avancer le receveur d'au moins une zone.
- Le receveur réussit quand il recule d'au moins une zone.

De « Le donneur part très vite, ralentit, voire s'arrête à la transmission du témoin »
à « **Le donneur transmet le témoin au receveur à pleine vitesse juste avant la ligne de fin de zone** »

CR-S3 Dernière limite pour transmission

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Même dispositif que la situation précédente avec témoin, les équipes restant stables et les receveurs connaissant leur ligne de départ en fonction du donneur. Le donneur doit transmettre le témoin au receveur avant la ligne limite située à 20 m sans le faire tomber et en restant dans son couloir. Matérialiser une zone de transmission de 7 à 20 m. 6 essais par binôme 	Le donneur : transmet le témoin à pleine vitesse, sans ralentir avant la fin de la zone de transmission et sans faire tomber le témoin. Le receveur : démarré quand le relayeur franchit la ligne des 3 m et reçoit le témoin à pleine vitesse juste avant la fin de la zone de transmission.	Le donneur : Bondir comme un chat et rattraper le relayé pour courir à côté de lui et lui passer le témoin dans la zone de transmission. Le receveur : Démarrer dès que le relayeur a franchi la ligne des 5 m sans se retourner. Attraper le témoin dans la zone de transmission.	Le donneur : Courir à côté du relayé pour donner le témoin. Le receveur : Recevoir le témoin sans se retourner. Ne pas faire tomber le témoin.

Je réussis quand :

- Le donneur a transmis le témoin dans la zone de transmission sans le faire tomber.
- Le receveur réussit quand il reçoit le témoin dans la zone de transmission sans le faire tomber.

DONNEUR

De « Le donneur s'arrête, piétine, court à vitesse irrégulière pour donner le témoin dans une zone délimitée. »

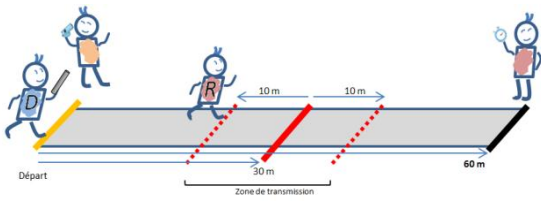
à « Le donneur transmet le témoin à vitesse optimale dans la zone de transmission. »

RECEVEUR

De « Le receveur s'arrête, piétine, se tasse au fur et à mesure, bascule vers l'avant, se désunit et ralentit pour recevoir le témoin. »

à « Le receveur reçoit le témoin à vitesse optimale et relance sa course. »

CR-S4 Transmission du témoin

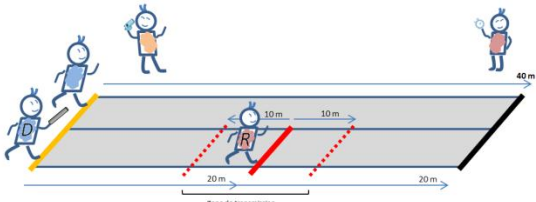
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Matérialiser un couloir d'une distance de 60 mètres. Zone de transmission : 10 mètres dans les 30 premiers mètres et 10 mètres dans les 30 derniers mètres Rôles : 1 équipe de 4 (2 coureurs, 1 starter et 1 chronométreur). Le donneur est au départ et le receveur se positionne dans la zone de transmission située à 20 mètres de départ. 6 essais par binôme 	Le donneur : Transmets à vitesse optimale le témoin dans la zone définie en te positionnant du bon côté du relayé afin de le lui donner dans la main opposée à la tienne. Le receveur : Attrape le témoin et cours le plus vite possible pour le transmettre au receveur suivant.	Le donneur : Bondir comme un chat et rattraper le receveur pour courir à côté de lui et lui passer le témoin dans la zone de transmission. Le receveur : Retrouver la zone de départ optimale (cf S3). Attraper le témoin dans la zone de transmission et relancer sa course.	Le donneur: Transmettre le témoin au plus près possible des 40m. Le receveur : Recevoir le témoin et enchaîner une reprise de course immédiatement après.

Je réussis quand :

→ Le receveur franchit la ligne d'arrivée (située à 60 m) en réduisant le temps à chaque passage.

De « Le receveur éprouve des difficultés à relancer sa course après avoir reçu le témoin.. »
à « **Le receveur relance sa course dès la transmission du témoin.** »

CR-S5 La flèche

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
2 couloirs : un couloir de 40 m et un couloir 2 fois 20 m en relais 2 coureurs en relais sur 2 fois 20 mètres + 1 coureur en vitesse sur une distance de 40 mètres 1 chronométrateur qui prend les 2 temps Alterner les différents rôles dans l'équipe de 4 6 essais par binôme 	Equipe de relais : Faites parcourir les 40 m au témoin le plus vite possible et essayez d'arriver en même temps que le coureur seul.	L'équipe de relais : Faire parcourir au témoin (l'objet de transmission) la distance de 40 mètres en se rapprochant de la vitesse d'un coureur sur 40 mètres (coureurs de même niveau).	Rester tonique tout au long de sa course. Etre concentré pour le passage de témoin.

Je réussis quand :

→ Le temps de chronométrage de l'équipe de relais se rapproche du temps du coureur sur 40 m.

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir longtemps en élémentaire

2012

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir longtemps au cycle 2

2012

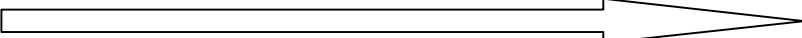
COURSE LONGUE : Introduction

Définition spécifique de la course longue :

Courir la plus grande distance en un minimum de temps. Pour cela le corps produit de l'énergie et l'utilise pour courir le plus vite possible sur une longue distance.

Il s'agit de passer d'une course inadaptée, irrégulière et/ou discontinue à une course optimisée en fonction de son projet de course (battre son record, réaliser un contrat de temps de course ou de distance, gagner la course).

Transformations motrices attendues :

De  à

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Courir irrégulièrement	Courir en tenant deux allures de course	Diversifier les allures et les utiliser pour réussir sa course

Repères des compléments des programmes (2012) :

Activités athlétiques	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Courir	Courir longtemps - Développer le sens de l'effort, en accepter les conséquences (essoufflement, temps de récupération). - Gérer sa course en utilisant des arrêts définis en fonction de ses capacités. - Courir à allure régulière de plus en plus longtemps. - Commencer à construire les conditions d'une récupération active (marche, allure réduite volontairement).	Courir longtemps - Gérer sa course : savoir régler son allure et l'adapter à un itinéraire donné ou à une durée. - Savoir récupérer en marchant. - Courir longtemps (de 6 à 12 minutes), de façon régulière, en aisance respiratoire	Courses en durée - Courir sur un temps donné en ajustant sa vitesse pour ne pas être essoufflé. - Réduire le nombre d'étapes marchées sur un circuit donné (en nombre de tours ou sur une durée de 8 à 12 minutes). - Se fixer un contrat de course établi à partir d'une évaluation diagnostique et le réaliser.	Courses en durée - Courir à allure régulière, en aisance respiratoire, à l'aide de repères visuels ou sonores, puis sans repère, dans un temps contractualisé. - Gérer sa course sur une durée de 8 à 15 minutes. - Ajuster sa foulée, son allure pour atteindre l'objectif. - Savoir comment récupérer activement après un temps de course pour enchaîner une autre course (deux fois 8 minutes par exemple).	Courses en durée - Améliorer sa foulée (amplitude, action combinée bras-jambes) et contrôler sa respiration pour augmenter sa performance. - Ajuster sa foulée à ses partenaires (courir à plusieurs dans le cadre d'un contrat collectif, prendre des relaiés) - Courir 8 à 15 minutes, selon ses possibilités, de façon régulière, en aisance respiratoire.

Mise en œuvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

1. Unité d'apprentissage

- Séances EPS d'un maximum de 30 minutes 3 à 4 fois/semaine. Chaque séance sera organisée autour d'un temps d'action associé à un temps de récupération active (marche jusqu'au retour d'une respiration aisée).
- Organisation de l'espace
 - Installation de repères de distance
 - Il pourra être intéressant de varier les environnements de course. (cour d'école, stade, terrains variés...). Aucun apprentissage ne sera engagé au détriment de la sécurité des élèves.
- Une trace écrite des progrès de l'élève réalisée en classe facilitera son investissement (sera facteur de motivation) et permettra d'utiliser les données collectées lors des courses, dans d'autres domaines disciplinaires (math – calcul sur les durées).
- Des temps de verbalisation seront essentiels pour permettre à l'élève soit de construire son projet de course soit de la reconstruire a posteriori.

2. Temps de la rencontre

- Certains lieux peuvent nécessiter la présence d'observateurs adultes en plus de l'enseignant.
- Sans préparation spécifique un cross génère chez l'élève un risque de réponses inadaptées : risque de « surchauffe » ou de désengagement.
- Courir avec une tenue adaptée (légère) et prévoir de quoi se couvrir pendant le temps de récupération.
- S'hydrater.

3. La construction de l'espace et du temps

La vitesse est le rapport entre l'espace et le temps. Si on veut aider les élèves à connaître et contrôler leur vitesse, on doit dans un premier temps multiplier les repères de temps et d'espace. Cela permet aussi une gestion de l'effort dans la durée. Dans un second temps, progressivement, on les supprimera.

L'espace :

Dans les situations d'apprentissage, toujours matérialiser clairement des circuits de 50, 100 ou 200 mètres ; toujours informer clairement les élèves des distances proposées et surtout des éventuels changements.
« Aujourd'hui, le circuit faité ».

L'installation de certains dispositifs (« la maison », « la marguerite ») étant parfois longue à faire, on gagnera du temps en marquant d'un point de peinture les endroits où placer les plots.

En termes d'exigence, on privilégiera les zones à traverser au signal, plutôt que les lignes (tolérance d'erreur) lors des situations d'apprentissage.

Le temps :

Beaucoup plus difficile à construire chez les élèves mais tout aussi essentiel. Il faut donc donner des repères aux élèves.

Repères visuels : un nombre de gros plots/cubes empilés (correspondant au temps à courir) que l'on va régulièrement désempiler : chaque unité de temps (15, 30 ou 60 s), on enlève un plot/cube.

Repères sonores : coups de sifflets réguliers (30 s et 15 s soit en direct, soit enregistrés), voix (prévenir du temps qui reste à courir), chanson répétitive ou de différente durée é

NB : La notion de temps est difficile à appréhender. De fait, on est souvent confus. On entend fréquemment, par abus de langage « Hier, vous avez couru 5 tours ; aujourd'hui, vous allez en faire 10 » alors que l'intention de l'enseignant est de les faire courir 2 fois plus longtemps.

COURIR LONGTEMPS : Cycle 2 ĩ CP/CE1

Passer de « essayer de courir longtemps » à « avoir construit et tenir deux allures de courses »

Thèmes de travail	Les comportements observés	Les obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Démarrer	L'élève part trop vite.	Modifier l'allure de course de départ.	Adopter dès le départ une allure non pénalisante pour pouvoir courir longtemps.	CL-S1 Prendre le train	→ Démarrer au signal sans précipitation
	L'élève n'est pas prêt à partir au signal	Modifier la capacité attentionnelle de l'élève au moment du départ.	Se tenir prêt à partir en mobilisant son attention.	CL-S1 Prendre le train Essayer plusieurs locomotives à allures différentes	→ Suivre une allure de course imposée
Gérer son allure	L'élève a des ruptures d'allures, il court vite, il accélère, il marche é	Accepter de ne pas accélérer, de se faire doubler, de ne pas attendre ses camarades.	Trouver une allure régulière.	CL-S2 La maison	→ Courir régulièrement pendant 8 à 10 minutes. → Courir régulièrement plus vite pendant 5 minutes.
	L'élève a du mal à choisir une distance à parcourir sur un temps donné	Accepter de ne pas marcher ou accélérer.	Trouver une allure régulière	CL-S3 Etre au rendez-vous	→ Suivre une allure imposée sur une durée longue.
Tenir la distance	L'élève court régulièrement sur une distance courte	Contrôler son allure de course.	Respecter une allure donnée tout le temps de la course Conserver son allure sur une durée longue	CL-S4 Le petit train	→ Accepter une allure de course gérée par d'autres sur une durée longue.
	L'élève se essouffle si la distance est longue	Contrôler sa respiration.	Courir pour réussir un contrat choisi par soi ou par d'autres	CL-S5 La course aux chouchous	→ Réussir son contrat sans marcher.

SITUATION DE REFERENCE ĩ cycle2

La situation de référence proposée au début du cycle d'apprentissage est une situation d'évaluation diagnostique qui doit permettre :

- à l'enseignant de connaître le niveau de réponse des élèves pour organiser l'unité d'apprentissage
- aux élèves de comprendre/percevoir les problèmes à résoudre et/ou de découvrir l'activité physique.

Plusieurs essais seront proposés aux élèves lors de la première séance. Certains « ratant » leur premier essai, on ne disposerait pas de la bonne information.

On dispose alors de l'état initial de tous les élèves de la classe.

En reprenant la Situation de référence en cours de cycle, l'enseignant et l'élève pourront constater les éventuels progrès et réguler si cela est nécessaire.

En la reprenant à la fin du cycle, elle donne une image à un moment donné, des acquis des élèves.

Elle pose bien le problème fondamental : courir longtemps.

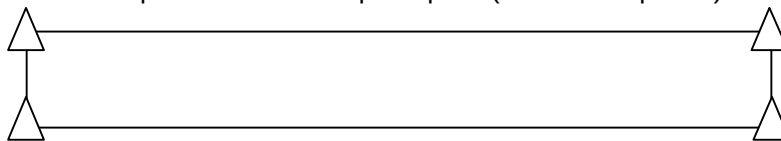
Elle permet une prise d'information.

Elle est simple à mettre en œuvre.

Au cycle 2, elle vient après une ou deux séances pour entrer dans l'activité.

Situation de référence ĩ la course au contrat

Dispositif : Un rectangle de 100 m de périmètre délimité par 4 plots (45 m x 5 m par ex).



Classe divisée en 2 groupes : les uns courent, les autres notent les passages sur la grille évaluative (cf. ci-dessous).

Nom	1	2	3	4	5	é .	é .	15	16	17	18	19	20
Prénom													
Date													

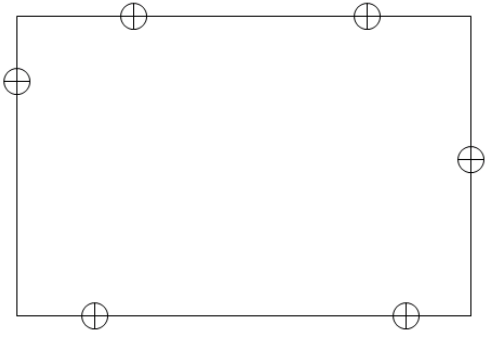
Tâche de l'élève coureur : annoncer son contrat (contrat minimum) et le réaliser : par exemple faire 8 tours (minimum). Courir le plus longtemps possible sans s'arrêter, l'enseignant arrête l'activité au bout de 15 minutes.

Tâche de l'élève observateur : Cocher la case quand le coureur termine son tour sans s'arrêter.

De : « démarrer »

à : « **adapter son départ à une allure imposée** »

CL-S1 Prendre le train

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Repérer des élèves qui sont capables de courir régulièrement et leur attribuer le rôle de locomotive. Les locomotives courent sur un circuit d'une centaine de mètres au minimum où sont matérialisées plusieurs gares. Les autres élèves sont des voyageurs qui prennent le train en gare. 	Aux locomotives : « vous courez régulièrement ». Aux voyageurs : « vous suivez la locomotive de près ».	<u>Aucun voyageur ne double la locomotive.</u> On voit des groupes compacts circuler et des voyageurs monter et descendre des trains.	Repérer les locomotives avec des dossards « fluo » Un voyageur ne fait pas plus d'un tour pour l'obliger à multiplier les départs.

Je réussis quand :

- **Je suis capable de démarrer sans précipitation.**
- **J'accepte des allures gérées par d'autres.**

De : « courir avec des ruptures d'allure »

à : « **gérer son allure** »

CL-S2 La maison

Trouver une puis deux allures régulières pour repasser à chaque fois au signal dans la zone de départ.

(Ce dispositif est décrit avec précision dans la situation de référence cycle 3)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Des plots matérialisent un espace nommé « maison », d'autres déterminent différents circuits de longueurs variées.	Choisissez un étage et courez, vous devez passer au signal (toutes les 30 s) au rez-de-chaussée.	Les élèves réussissent à <u>chaque fois</u> à passer au rez-de-chaussée au signal sans changer d'étage ni de rythme de course.	- ne faire partir les élèves qu'après le troisième coup de sifflet afin qu'ils s'approprient le temps entre les deux signaux sonores (30 s). - faire durer la situation au minimum 8 à 10 minutes. - pour les élèves qui n'y arriveraient pas : ajouter des repères ĩ coup de sifflet toutes les 15 secondes, changer d'étage. Au fur et à mesure des séances, on amènera les élèves à explorer les étages supérieurs : pour construire une allure plus rapide qu'il tiendra au minimum 5 minutes.

Je réussis quand :

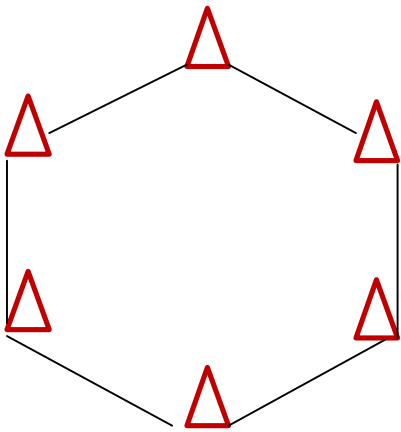
- **Je suis capable de courir régulièrement.**
- **Je connais mon contrat de course et je le reproduis.**

De : « courir avec des ruptures d'allure »

à : « **gérer son allure** »

CL-S3 Être au rendez-vous

Pour ceux qui n'auraient pas construit leur allure : suivre une allure imposée sur une durée longue.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Des plots placés à intervalles réguliers (par exemple :30 m) matérialisent un circuit. Les élèves sont répartis sur les plots pour faciliter le départ, un signal sonore est donné toutes les 15 secondes 	Vous devez courir régulièrement pour passer près du plot au moment du signal.	Les élèves passent à <u>chaque</u> signal près d'un plot.	Il peut y avoir un plus grand nombre de plots en fonction de la disposition de la cour.

Je réussis quand :

→ **J'accepte des allures gérées par d'autres.**

→ **Je suis capable de courir régulièrement.**

De : « gérer son allure ».

à : « **trouver et tenir des allures de plus en plus longtemps** »

CL-S4 Le petit train

Respecter une allure donnée tout le temps de la course.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Sur un trajet matérialisé, choisir un élève capable de réguler son allure de départ : la locomotive que le groupe suivra pendant minimum 8 minutes.	Vous devez courir derrière la locomotive sans la dépasser et sans la perdre.	Les élèves respectent <u>l'allure donnée par la locomotive sur tout le temps de la course</u>	Donner un signal sonore pour indiquer à la locomotive à quel moment elle doit se retrouver en gare. Trois trains sont organisés à partir des niveaux repérés lors de la situation de la maison. Constituer des équipes en fonction des niveaux repérés dans « la maison ». Equipe 1 : les élèves des étages 2 et 3 Equipe 2 : les élèves des étages 4 et 5 Equipe 3 : les élèves des étages 6 et 7 Courir en grappe et non en file indienne pour ne pas se gêner. Chaque train doit tenir 16 à 20 tours de 30s.

Je réussis quand :

→ **J'accepte des allures gérées par d'autres.**

→ **Je suis capable de tenir des allures de course permettant de durer.**

De : « gérer son allure ».

à : « mobiliser et tenir ses allures de plus en plus longtemps »

CL-S5 La course des chouchous
Choisir son allure pour réussir son contrat

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Jusqu'à 3 classes d'élèves coureurs et 1 classe de « distributeurs ». Un circuit de 200 m au cycle 2 et 400 m au cycle 3. Les élèves se sont entraînés sur un circuit de 100 ou 200 m. Ils savent ce qu'ils sont capables de courir en 12 minutes. Ce « contrat » est écrit sur un papier dans leur poche. « Je vais courir 2000 m en 12 mn ». A chaque passage, le coureur prend un chouchou que lui tend un distributeur et il le met à son poignet. Une fois le nombre de tours prévu accompli, le coureur quitte le circuit et fait valider son contrat.	Vous savez combien de tours vous devez réaliser. Courez sur le rythme que vous connaissez afin de réussir votre contrat.	Les individus ne marchent pas sur le parcours. Ils réussissent leur contrat.	Si la « course aux chouchous » est la forme de la rencontre en fin d'unité d'apprentissage, il n'est pas rare que les élèves fassent un tour de plus, motivés par la rencontre. Les contrats peuvent être validés soit par un « distributeur », soit par un autre coureur, soit par l'élève lui-même. Des stylos sont à leur disposition.

Je réussis quand :

→ **Je connais mon contrat de course et je le reproduis.**

→ **Je suis capable de tenir deux allures de course permettant de durer.**

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir longtemps au cycle 3

2012

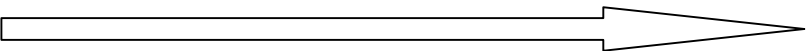
COURSE LONGUE : Introduction

Définition spécifique de la course longue :

Courir la plus grande distance en un minimum de temps. Pour cela le corps produit de l'énergie et l'utilise pour courir le plus vite possible sur une longue distance.

Il s'agit de passer d'une course inadaptée, irrégulière et/ou discontinue à une course optimisée en fonction de son projet de course (batter son record, réaliser un contrat de temps de course ou de distance, gagner la course).

Transformations motrices attendues :

De  à

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Courir irrégulièrement	Courir en tenant deux allures de course	Diversifier les allures et les utiliser pour réussir sa course

Repères des compléments des programmes (2012) :

Activités athlétiques	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Courir	Courir longtemps - Développer le sens de l'effort, en accepter les conséquences (essoufflement, temps de récupération). - Gérer sa course en utilisant des arrêts définis en fonction de ses capacités. - Courir à allure régulière de plus en plus longtemps. - Commencer à construire les conditions d'une récupération active (marche, allure réduite volontairement).	Courir longtemps - Gérer sa course : savoir régler son allure et l'adapter à un itinéraire donné ou à une durée. - Savoir récupérer en marchant. - Courir longtemps (de 6 à 12 minutes), de façon régulière, en aisance respiratoire	Courses en durée - Courir sur un temps donné en ajustant sa vitesse pour ne pas être essoufflé. - Réduire le nombre d'étapes marchées sur un circuit donné (en nombre de tours ou sur une durée de 8 à 12 minutes). - Se fixer un contrat de course établi à partir d'une évaluation diagnostique et le réaliser.	Courses en durée - Courir à allure régulière, en aisance respiratoire, à l'aide de repères visuels ou sonores, puis sans repère, dans un temps contractualisé. - Gérer sa course sur une durée de 8 à 15 minutes. - Ajuster sa foulée, son allure pour atteindre l'objectif. - Savoir comment récupérer activement après un temps de course pour enchaîner une autre course (deux fois 8 minutes par exemple).	Courses en durée - Améliorer sa foulée (amplitude, action combinée bras-jambes) et contrôler sa respiration pour augmenter sa performance. - Ajuster sa foulée à ses partenaires (courir à plusieurs dans le cadre d'un contrat collectif, prendre des relais) - Courir 8 à 15 minutes, selon ses possibilités, de façon régulière, en aisance respiratoire.

Mise en œuvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

1. Unité d'apprentissage

- Séances EPS d'un maximum de 30 minutes 3 à 4 fois/semaine. Chaque séance sera organisée autour d'un temps d'action associé à un temps de récupération active (marche jusqu'au retour d'une respiration aisée).
- Organisation de l'espace
 - Installation de repères de distance
 - Il pourra être intéressant de varier les environnements de course. (cour d'école, stade, terrains variés...). Aucun apprentissage ne sera engagé au détriment de la sécurité des élèves.
- Une trace écrite des progrès de l'élève réalisée en classe facilitera son investissement (sera facteur de motivation) et permettra d'utiliser les données collectées lors des courses, dans d'autres domaines disciplinaires (math – calcul sur les durées).
- Des temps de verbalisation seront essentiels pour permettre à l'élève soit de construire son projet de course soit de la reconstruire a posteriori.

2. Temps de la rencontre

- Certains lieux peuvent nécessiter la présence d'observateurs adultes en plus de l'enseignant.
- Sans préparation spécifique un cross génère chez l'élève un risque de réponses inadaptées : risque de « surchauffe » ou de désengagement.
- Courir avec une tenue adaptée (légère) et prévoir de quoi se couvrir pendant le temps de récupération.
- S'hydrater.

3. La construction de l'espace et du temps

La vitesse est le rapport entre l'espace et le temps. Si on veut aider les élèves à connaître et contrôler leur vitesse, on doit dans un premier temps multiplier les repères de temps et d'espace. Cela permet aussi une gestion de l'effort dans la durée. Dans un second temps, progressivement, on les supprimera.

L'espace :

Dans les situations d'apprentissage, toujours matérialiser clairement des circuits de 50, 100 ou 200 mètres ; toujours informer clairement les élèves des distances proposées et surtout des éventuels changements.
« Aujourd'hui, le circuit faité ».

L'installation de certains dispositifs (« la maison », « la marguerite ») étant parfois longue à faire, on gagnera du temps en marquant d'un point de peinture les endroits où placer les plots.

En termes d'exigence, on privilégiera les zones à traverser au signal, plutôt que les lignes (tolérance d'erreur) lors des situations d'apprentissage.

Le temps :

Beaucoup plus difficile à construire chez les élèves mais tout aussi essentiel. Il faut donc donner des repères aux élèves.

Repères visuels : un nombre de gros plots/cubes empilés (correspondant au temps à courir) que l'on va régulièrement désempiler : chaque unité de temps (15, 30 ou 60 s), on enlève un plot/cube.

Repères sonores : coups de sifflets réguliers (30 s et 15 s soit en direct, soit enregistrés), voix (prévenir du temps qui reste à courir), chanson répétitive ou de différente durée é

NB : La notion de temps est difficile à appréhender. De fait, on est souvent confus. On entend fréquemment, par abus de langage « Hier, vous avez couru 5 tours ; aujourd'hui, vous allez en faire 10 » alors que l'intention de l'enseignant est de les faire courir 2 fois plus longtemps.

COURIR LONGTEMPS : Cycle 3 ĩ CE2/CM1/CM2

Passer de « tenir les allures » à « choisir les allures pour réussir sa course »

Thèmes de travail		Les comportements observés	Les obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
					Ce qui est à faire	Critères de réussite
Démarrer		Comme les élèves ont construit deux allures différentes, le démarrage ne doit plus être un problème, sinon, il faut revenir aux situations prévues pour le cycle 2.				
Construire son allure de course	Gérer son allure	L'élève a du mal à modifier son allure selon la distance à parcourir.	Ne maîtriser qu'une seule allure. La capacité à choisir l'allure qui convient en fonction : -des possibilités du moment -du profil de la course	Chercher, trouver et tenir ses allures. Adapter son allure aux nécessités de la situation.	CL-S1 La marguerite	→ Choisir et tenir plusieurs allures de course, les répéter souvent, les utiliser à bon escient.
	Adapter sa propre allure à la distance à parcourir	L'élève n'arrive pas à adapter son allure à un des trajets du demi-cercle.		Chercher, trouver et tenir ses allures. Adapter son allure aux nécessités de la situation.	CL-S2 Le demi-cercle	
	Réussir son projet de course	L'élève ne maîtrise qu'une seule allure de course. L'élève n'arrive pas à adapter son allure à ses adversaires.		Moduler et tenir son allure en fonction de son projet de course. Elaborer des stratégies de course.	CL-S3 Le tonnoir de Patrick	

Tenir la distance	L'élève se essouffle vite, n'arrive pas à accélérer, « est tout rouge » ou a « un point de côté .»	Modifier le contrôle de sa respiration.	Essayer différents rythmes respiratoires.	CL-S4 La valse du coureur	→ Trouver un rythme respiratoire adapté.
Réussir son projet de course en équipe	L'élève n'utilise pas les temps de repos et les accélérations de façon efficace.	Gérer ses allures.	Courir vite et souvent en équipe. Tirer profit des temps de pause pour récupérer.	CL-S5 L'agence de voyage de Fabian	→ Courir le plus vite possible et répéter souvent et longtemps cet effort.
	L'élève ne prend pas en compte la course des autres. L'élève ne récupère pas activement.	Gérer une allure différente de la sienne. Etre capable de élaborer collectivement une stratégie.	Courir en équipe.	CL-S6 Le wagon de Claude	→ Des stratégies de course apparaissent.
	L'équipe n'élabore pas de stratégie de course.	Etre capable de élaborer collectivement une stratégie. Gérer ses allures.	Définir une stratégie d'équipe.	CL-S7 Le cross multiniveaux	→ Des stratégies de course apparaissent.

SITUATION DE REFERENCE – cycle 3

La situation de référence proposée au début du cycle d'apprentissage est une situation d'évaluation diagnostique qui doit permettre :

- à l'enseignant de connaître le niveau de réponse des élèves pour organiser l'unité d'apprentissage.
- aux élèves de comprendre/percevoir les problèmes à résoudre et/ou de découvrir l'activité physique.

Plusieurs essais seront proposés aux élèves lors de la première séance. Certains « ratent » leur premier essai, on ne disposerait pas de la bonne information.

On dispose alors de l'état initial de tous les élèves de la classe.

En reprenant la Situation de référence en cours de cycle, l'enseignant et l'élève pourront constater les éventuels progrès et réguler si cela est nécessaire.

En la reprenant à la fin du cycle, elle donne une image à un moment donné, des acquis des élèves.

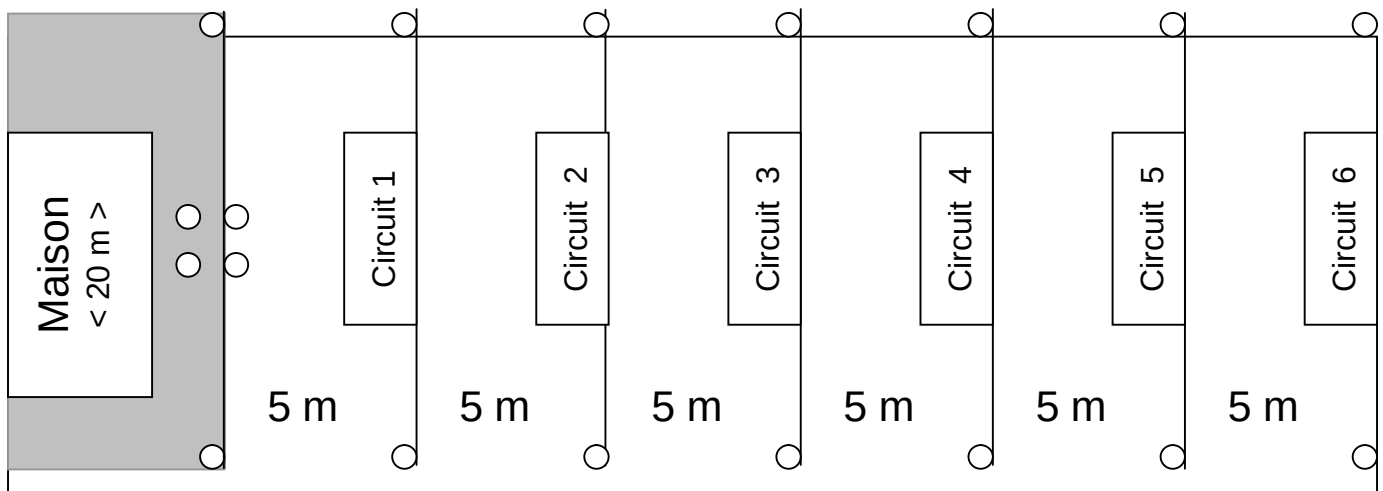
Elle pose bien le problème fondamental : courir longtemps.

Elle permet une prise d'information.

Elle est simple à mettre en œuvre.

Situation de référence – la maison

Dispositif : rectangles successifs dont la longueur est incrémentée de 5 m. Des plots délimitent chaque rectangle.



La distance parcourue, dans le plus petit circuit (1) est de 50 m : $(20 + 5) \times 2$.

En 30 s, cela correspond à une vitesse de 6 km/h.

La distance parcourue, dans le plus long circuit (6) est de 100 m : $(20 + 30) \times 2$.

En 30 s, cela correspond à une vitesse de 12 km/h.

Pour les circuits, les vitesses de course seront respectivement et à titre indicatif de :

6 ; 7,2 ; 8,4 ; 9,6 ; 10,8 et 12 km/h.

Courir longtemps ĩ Cycle 3

La classe divisée en 2 groupes : les uns courent, les autres notent les passages sur la grille évaluative (cf. ci-dessous).

Prénom :													
Date :													
Tours	1	2	3	4	5	é	é	é	16	17	18	19	20
N° du circuit emprunté													
Réussite Ok / Retard / Avance													

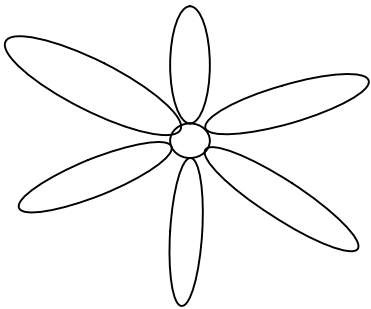
Tâche de l'élève coureur : Courir pendant 10 minutes en étant dans la Maison quand retentit le signal (toutes les 30 s). S'il est en retard de façon significative, il attend dans la maison le signal suivant pour repartir.

Tâche de l'élève observateur : Noter le numéro du circuit emprunté par le coureur. Valider la réussite : ok / Retard / Avance.

De : « tenir son allure »

à : « **déterminer différentes allures pour s'adapter aux situations** »

CL-S1 La marguerite
Chercher, trouver et tenir ses allures.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
A l'aide d'un odomètre ou d'un vélo muni d'un compteur, matérialiser 8 circuits correspondants aux distances parcourues en 1 minute en courant à 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12 km/h (voir tableau ci-dessous).  Les élèves vont déterminer la vitesse à laquelle ils courent. Un coup de sifflet est donné toutes les minutes.	Vous allez courir 3 / 5 / 8 / 10 minutes (au choix de l'enseignant). Vous devez rester sur le même circuit et passer au centre de la marguerite à mon coup de sifflet (chaque minute). Vous démarrez au signal.	Les individus trouvent leurs repères : ils sont au rendez-vous au moment du signal. (De nombreux essais sont parfois nécessaires).	Veiller à la pertinence des choix face à la durée annoncée. (Un élève ayant tenu une allure de 8 km/h sur 8 mn ne devrait pas tenter 12 km/h sur 10 mn par exemple). Ajouter un signal toutes les 30 secondes ou si besoin, toutes les 15 secondes permet à l'élève d'ajuster ses allures. Ne siffler qu'à chaque minute (voire toutes les 2 minutes) nécessite de la part des élèves une réelle maîtrise de leur allure. On jouera sur cette variable en fonction du niveau des élèves et du but recherché.

Je réussis quand :

→ **Je suis capable de tenir plusieurs allures de course.**

→ **Je suis capable de choisir entre plusieurs allures de course.**

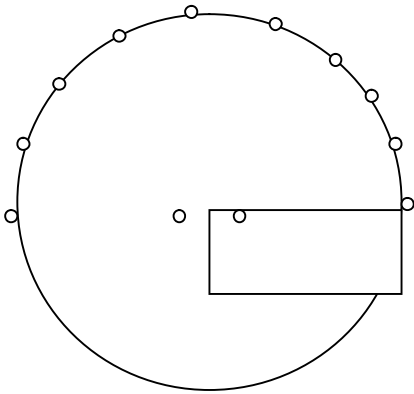
→ **Je suis capable de déterminer un contrat temps / distance adapté à mes possibilités.**

Vitesse	Distance en 15 s	Distance en 1 mn
5 km/h	20,8 m	83,2 m
6 km/h	25 m	100 m
7 km/h	29,2 m	116,8 m
8 km/h	33,3 m	133,2 m
9 km/h	37,5 m	150 m
10 km/h	41,7 m	166,8 m
11 km/h	45,9 m	183,6 m
12 km/h	50 m	200 m

De : « tenir son allure »

à : « **l'adapter à la distance à parcourir pour réussir son projet de course** »

CL-S2 Le demi-cercle
Chercher, trouver et tenir son allure.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Une longue durée à tenir (8 à 15 mn) Un circuit matérialisé par des plots placés (de 60 à 160 m) afin de passer fréquemment près de l'enseignant.  On utilise la propriété du cercle (tous les points sont à égale distance du centre) pour remettre tous les coureurs au même point de départ toutes les 30 secondes.	Les coureurs : Au départ, vous courez vers le centre du demi-cercle. Vous courez le long des plots. Au signal (toutes les 30 secondes) vous vous dirigez à nouveau vers le centre du cercle. Les observateurs : Vous notez sur la fiche d'observation le n° du plot où le coureur est passé au signal. Vous démarrez au signal.	Le coureur passe toujours au même plot, avec un écart maximum de +1 ou -1.	Au départ, tous les élèves sont répartis sur la circonférence du cercle. Faire varier les emplacements des 2 plots « mobiles » en fonction de la vitesse de course du groupe (de 5 à 15 m). Cette situation permet à l'élève de trouver son allure la plus rapide.

Je réussis quand :

→ Je suis capable de tenir plusieurs allures de course.

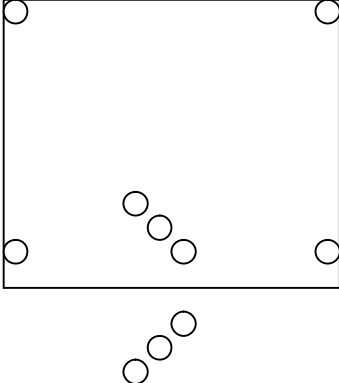
→ Je suis capable de choisir entre plusieurs allures de course.

→ Je suis capable de déterminer un contrat temps / distance adapté à mes possibilités.

De : « tenir son allure »

à : « **moduler ses allures et tenir pour réussir son projet de course** »

CL-S3 L'entonnoir de Patrick : la course aux points

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Sur un circuit de 100 à 200 m, baliser une zone de passage en forme d'entonnoir (voir ci-dessous). 	<u>Aux coureurs</u> : A chaque tour, vous pouvez marquer des points en fonction de votre classement : -1^{er} tour : le 1^{er} marque 1 pt -2^{ème} tour : le 1^{er} = 2 pts; le 2^{ème} = 1 pt -3^{ème} tour : le 1^{er} = 3 pts; le 2^{ème} = 2 pt; le 3^{ème} = 1 pt -5^{ème} tour : le 1^{er} = 5 pts le 2^{ème} = 4pts; le 3^{ème} = 2pts tous les autres marquent 1 pt é . -Dernier tour : le 1^{er} = 30 pts, le 2^{ème} = 20 pts é Tous les autres marquent 2 pts. <u>Aux observateurs</u> : Chacun observe à chaque tour, la position d'un camarade et note les points qu'il obtient. Vous démarrez au signal.	Les élèves modulent leur allure pour marquer des points. Ils mettent en œuvre des stratégies (s'économiser en début de course, rester dans les premières positions, disputer tous les sprints, ne disputer que le dernieré).	Valoriser le changement de rythme qui permet de gagner quelques places. A chaque tour, les élèves marquent des points en fonction de leur passage. Plus la course avance, plus le nombre de points attribué est important. Valoriser tout barème qui favorise la gestion des sprints tout au long de la course en privilégiant la fin de course. Démultiplier cette situation pour que courent ensemble des élèves de niveau homogène.

Je réussis quand :

→ Je suis capable de tenir plusieurs allures de course.

→ Je suis capable de choisir entre plusieurs allures de course.

Coureur :	Tour 1	Tour 2	Tour 3	é	Tour 8	Tour 9	Tour 10	T
xxxxxxx								
Points obtenus :	n	n	n		n	n	n	

De : « d une respiration subie »

  : « une respiration contr ol e pour augmenter sa performance »

CL-S4 La valse du coureur
Essayer diff rents rythmes respiratoires

Dispositif	Consigne	Indicateurs de r�ussite	Aides � la r�alisation
Une longue dur�e � tenir (8 � 15 mn) Un circuit mat�rialis� (50, 100 ou 200 m) afin de passer fr�quemment pr�s de l'�nseignant. Uniquement au CM.	Vous allez courir longtemps (leur pr�ciser la dur�e) en suivant l'allure de course que vous connaissez et qui vous convient. Au bout de 5 mn d'effort je vous ferai des propositions de rythmes respiratoires, vous les essaieriez et retiendrez celui qui vous correspond. Vous d�marrez au signal.	Les �l�ves ne s'�ssoufflent pas. Ils continuent � courir. Ils choisissent une respiration qui leur convient.	Quelques rythmes propos�s : 1 inspir 2 inspir 3 expir 1 inspir 2 expir 3 expir 1 inspir long 2 expir long En insistant sur l'�piration, les inspirations sont plus naturelles. Un air musical peut aider � « fixer » cette respiration. Explorer, essayer sur des allures diff�rentes (sur au moins 2 minutes) diff�rents rythmes respiratoires pour en adopter un.

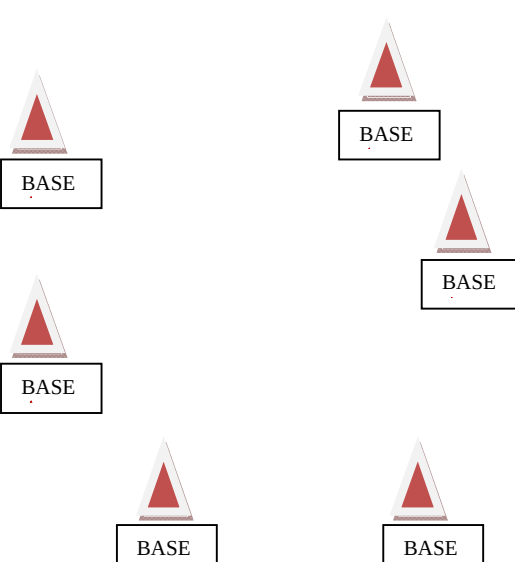
Je r ussis quand :

→ **Je suis capable d' voir un rythme respiratoire adapt    ma course.**

De : « gérer ses allures »

à : « **moduler et tenir ses allures pour contribuer à la réussite du projet de course de l'équipe** »

CL-S5 L'agence de voyage de Fabian
Courir vite et souvent en équipe

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 à 5 équipes de 4 à 7 coureurs et 4 à 6 « distributeurs ». A chaque équipe est associée une couleur Les distributeurs occupent une « base ». Les bases sont à différentes distances les unes des autres (de 20 à 60 m) Un jeu de 30 étiquettes numérotées de 1 à 30 par équipe. Pour chaque distributeur, une enveloppe contenant des étiquettes tirées aléatoirement dans les jeux de toutes les équipes. Le point de regroupement des coureurs n'est pas obligatoirement matérialisé. 	<u>Aux coureurs :</u> Vous devez reconstituer la collection de 30 étiquettes de votre couleur. Pour cela, vous allez, de base en base, demander une étiquette. Vous n'avez droit qu'à une demande par base. Si vous obtenez l'étiquette, vous la ramenez à votre « collecteur » ; sinon, vous cherchez à une autre « base ». <u>Aux distributeurs :</u> Donnez, si vous l'avez, l'étiquette au coureur qui vous la demande. Veillez à ce qu'ils ne voient pas les étiquettes que vous avez. Vous démarrez au signal.	L'équipe gagnante est celle qui reconstitue sa collection la première. Les individus : profitent des temps de repos (files d'attente) pour récupérer, courent vite entre 2 bases. Les équipes s'organisent : savent où elles en sont (étiquettes obtenues / manquantes) ; ont désigné un « collecteur ».	Les équipes ne disposent pas de stylos et doivent s'organiser. Le « collecteur » doit lui aussi courir pour chercher des étiquettes et ses partenaires lui courent après ! Ce travail : courses courtes mais intenses et fréquentes permet de travailler la puissance. On peut remplacer les nombres par des noms de villes, de fleuves et articuler le projet course avec d'autres domaines disciplinaires.

Je réussis quand :

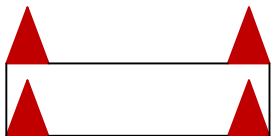
→ **Je suis capable de m'organiser au sein d'une équipe pour courir avec d'autres.**

→ **Je suis capable de courir le plus vite possible et de répéter souvent et longtemps cet effort.**

De : « gérer ses allures »

à : « **mettre ses allures au service de la stratégie de course de l'équipe** »

CL-S6 Le wagon de Claude
Courir en équipe

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Un circuit court (environ 60 m) où il y a 4 gares matérialisées avec des plots. Un ou deux observateurs par équipe pour compter les points (nombre de tours validés).  Des équipes de 3 ou 4 coureurs « tournent sur le circuit ». Pour que le tour soit validé, il doit y avoir au plus un wagon à l'arrêt. 1 équipe = 1 train 1 coureur = 1 wagon	Vous allez courir par équipe un maximum de tours pendant 10 minutes. Pour qu'un tour soit compté, il ne doit pas y avoir plus d'un wagon à l'arrêt. L'équipe qui gagne est celle qui marque le plus de points. Vous démarrez au signal.	Les stratégies de course apparaissent. Chaque élève pense à s'arrêter pour récupérer activement pour enchaîner une autre course. Les élèves se relaient pour imprimer l'allure.	Un circuit court pose le problème d'arrêts fréquents à gérer. Etablir un code de communication entre élèves pour savoir qui peut s'arrêter pour se reposer. Ne pas hésiter à s'arrêter avant d'être fatigué.

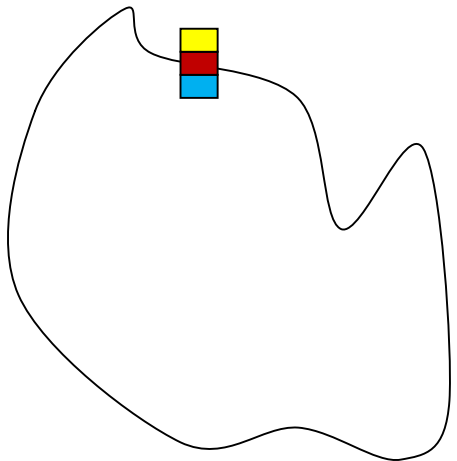
Je réussis quand :

→ **Je suis capable de m'organiser au sein d'une équipe pour courir avec d'autres.**

De : « gérer ses allures »

à : « **mettre ses allures au service de la stratégie de course de l'équipe** »

CL-S7 Le cross multiniveaux

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Un circuit long (accidenté) adapté aux possibilités des élèves. Partager chaque classe participante en 3 équipes identifiées par des dossards de couleur. Exemple : Pour 27 CM2, 9 bleus, 9 rouges, 9 jaunes. Idem pour les autres classes ; Laire de départ est partagée en 3 zones correspondant aux couleurs des équipes.  Tous les CM2 partent. Zone de départ, 3 autres équipes du même niveau attendent. Lorsque le 7^{ème} coureur (pour une équipe de 9 coureurs) jaune arrive, les CM1 jaunes, et seulement les jaunes partent. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la course. <u>Variable pour élaborer des stratégies collectives :</u> Comme dans un relais, le 1^{er} CM2 jaune donne le départ au 1^{er} CM1 jaune et ainsi de suite jusqu'au 7^{ème} qui lui, fait partir les élèves restant.	Vous allez courir sur une distance que vous connaissez. C'est une course d'équipe, car c'est le xième coureur de votre équipe qui donnera le départ pour le niveau suivant. Vous démarrez au signal.	Toutes les équipes partent. Le résultat de la course est visible pour les élèves.	Prévoir suffisamment de dossards pour les deux premiers niveaux. Faire partir de préférence les CM2 en premier pour finir par les CP qui courent moins vite et ainsi ne rattrapent pas le niveau précédent. Les premiers arrivés restent dans leur zone afin de pouvoir identifier le Xième. Les distances peuvent être aménagées en fonction des niveaux de classe. Veiller au respect des consignes au moment des passages de relais.

Je réussis quand :

→ **Je suis capable de m'organiser au sein d'une équipe pour courir avec d'autres.**

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Sauter en élémentaire



2012

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Sauter loin au cycle 2

2012

SAUTER : Introduction

Définition de l'activité générale :

Sauter c'est transformer et utiliser de l'énergie pour bondir, rebondir pour s'envoler vers le haut, loin vers l'avant, sans engin ou avec engin (perche, corde é).

Formes diversifiées de sauts :

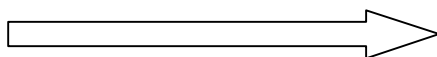
Il est important de permettre aux élèves d'explorer différentes modalités de sauts : vers le haut à pieds joints, sur un pied puis l'autre, avec élan, sans élan, é
Le projet technique de l'élève se construira dans cette complexité d'expériences.

Transformations motrices attendues :

Les comportements observés, décrits ci-dessous, se retrouvent quel que soit le type de saut, comme autant de problèmes à résoudre. Ils renvoient aux « problèmes fondamentaux » de l'athlétisme (équilibre, déséquilibre et enchaînements d'actions, coordination motrice).

Sauter loin (maternelle, cycle 2 et 3)

De

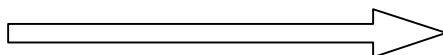


à

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Sauter en enchaînant un élan* et une impulsion sans marquer d'arrêt. * L'élan n'est pas nécessairement une course.	Sauter en enchaînant course et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser de la vitesse pour sauter.
Accepter l'envol pour sauter.	Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel pour sauter (s'envoler).	Avoir une impulsion optimale vers le haut et l'avant pour sauter.
Se réceptionner après le saut pour enchaîner une action simple (courir, rouleré).	Se réceptionner sur ses deux pieds après avoir sauté.	Maintenir la tonicité lors de la réception du saut.

Sauter haut (cycle 3)

De

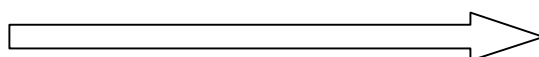


à

Cycle 3	
Enchaîner course d'élan et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser de la vitesse pour sauter.
Donner une impulsion à un pied vers le haut.	Avoir une impulsion optimale vers le haut en utilisant les segments libres pour rester équilibré.
Maintenir une tonicité à la réception.	Se réceptionner en restant équilibré.

Multibonds (cycle 3)

De



à

Cycle 3	
Enchaîner course d'élan et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser sa vitesse pour sauter.
Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel.	Avoir une impulsion optimale vers le haut et vers l'avant en utilisant les segments libres pour rester équilibré.
Maintenir une tonicité dans l'enchaînement des bonds.	Enchaîner des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut.
Se réceptionner sur ses deux pieds après avoir sauté.	Maintenir la tonicité lors de la réception.

Repères des compléments des programmes (2012) :

Activités athlétiques	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Sauter en longueur	Sauter loin - Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied, en courant de façon rectiligne lors de la prise d'élan, en se réceptionnant sur deux pieds sans chute arrière. - Évaluer sa performance.	Sauter loin - Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt. - Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée. - Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière. - Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.	Saut en longueur - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Se réceptionner sans déséquilibre arrière. - Enchaîner course et impulsion sur un pied. - Identifier son pied d'appel. - Construire une zone d'appel matérialisée. - Enchaîner trois foulées bondissantes en atterrissant pieds joints (triple bond).	Saut en longueur - Accepter le déséquilibre sans regarder ses pieds. - Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied sans ralentir avant la zone d'appel. - Enchaîner trois sauts en restant tonique (triple saut).	Saut en longueur - Bondir avec une action des bras dans le sens du haut. - Coordonner course et impulsion en conservant la vitesse. - Réaliser trois bonds de même amplitude - Sauter loin après une course d'élan de 6 à 8 foulées et une impulsion sur un pied dans une zone d'appel.
Sauter en hauteur			Saut en hauteur - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Arriver équilibré sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied en trouvant son pied d'appel.	Saut en hauteur - Estimer sa distance d'élan. - Respecter la zone d'appel. - Utiliser les bras pour sauter haut.	Saut en hauteur - Travailler l'allègement des bras. - Augmenter la tonicité de l'impulsion. - Se lever verticalement après une course d'élan adaptée pour franchir la barre ou l'élastique.

Mise en œuvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

1. Les règles de sécurité pour sauter :

Toutes les situations proposées doivent **assurer la sécurité des élèves** : ne pas sauter sur des terrains trop durs ou herbeux sans zone adéquate de réception.

2. L'organisation des espaces :

- Utiliser les salles ou les gymnases et les espaces extérieurs (cour de récréation, piste d'athlétisme, stade d'athlétisme, fosse à sable couverte).
- Pour aider les élèves à connaître et contrôler leurs performances, il est important, dans un premier temps, de multiplier les repères spatiaux. Petit à petit l'élève construira des repères internes et non plus « matériels ».
- Matériel envisagé : tracés au sol, lattes, élastiques, mètres, cordes, haies, barres, tapis (au moins 10 cm), plinths, caisses, plots.
- Toujours matérialiser clairement les pistes d'élan et quand il y en a une, la zone d'appel (zone large pour éviter le « pointage »).
- Toujours permettre aux élèves d'explorer et adapter les distances, veiller à ce que le dispositif conduise pas la même longueur de course d'élan pour tous.
- En termes d'exigence, on privilégie les zones d'appel plutôt que les lignes (tolérance d'erreur) lors des situations d'apprentissage.

SAUTER LOIN : Cycle 2 ï CP/CE1**Passer de « courir et s'arrêter pour sauter » à « courir et sauter sans s'arrêter »**

Thème de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Course d'élan	L'élève ralentit lors de la course d'élan.	Appréhender le déséquilibre vers l'avant.	Enchaîner course et impulsion sans rupture.	SL-S1 Rythme	→ Connaître la longueur de sa course d'élan.
	L'élève piétine ou s'arrête devant la zone d'appel.	Appréhender l'envol (perte d'appuis).		SL-S2 L'hippodrome SL-S3 Elan	→ Conserver la vitesse tout au long de sa course d'élan.
Impulsion	L'élève saute à pieds joints.	Nombre de foulées.	Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel pour s'envoler.	SL-S4 L'escalier	→ Connaître et utiliser toujours son même pied d'appel.
	L'élève donne son impulsion hors de la zone d'appel.			SL-S5 Les foulards 1 SL-S6 Les foulards 2 SL-S7 Tête foulard	→ Arriver au plus près de la limite d'appel. → Enchaîner course et impulsion. → Regarder haut et loin.
Réception	L'élève est déséquilibré au moment de l'impulsion vers l'avant, l'arrière, le côté.	Connaissance de la position des différentes parties de son corps durant le saut.	Se réceptionner sur ses deux pieds.	SL-S8 Saute - Roule SL-S9 Réception SL-S6 Les foulards 2 SL-S10 Les 3 sauts	→ Rester « grand » lors de l'impulsion.
	L'élève ne s'aide pas de ses bras. L'élève regarde ses pieds.	Orientation du regard.			→ Regarder loin devant.
Réception	L'élève tombe à la réception.	Appréhension de la réception Relâchement avant et pendant la réception.	Se réceptionner sur ses deux pieds.	SL-S8 Saute - Roule SL-S9 Réception SL-S6 Les foulards 2 SL-S10 Les 3 sauts	→ Conserver les bras en avant.
	L'élève n'arrive pas sur ses deux pieds.	Jambes au même niveau à la réception.			→ Se réceptionner sur ses pieds joints. → A la réception, poursuivre son mouvement vers l'avant.

SITUATION DE REFERENCE ĩ Sauter loin cycle 2

Les situations de référence décrites ci-dessous peuvent tout à fait s'inscrire dans un dispositif de type parcours. La situation de référence proposée *en début d'apprentissage* doit permettre :

- à l'enseignant de connaître le niveau de réponse de ses élèves pour organiser l'unité d'apprentissage.
- aux élèves de comprendre et percevoir les problèmes à résoudre.

Plusieurs essais seront proposés aux élèves.

En reprenant la situation de référence *en cours de cycle*, l'enseignant et les élèves constateront les progrès réalisés et réguleront si nécessaire.

En fin de cycle, la situation de référence donne une image à un moment donné des acquis des élèves.

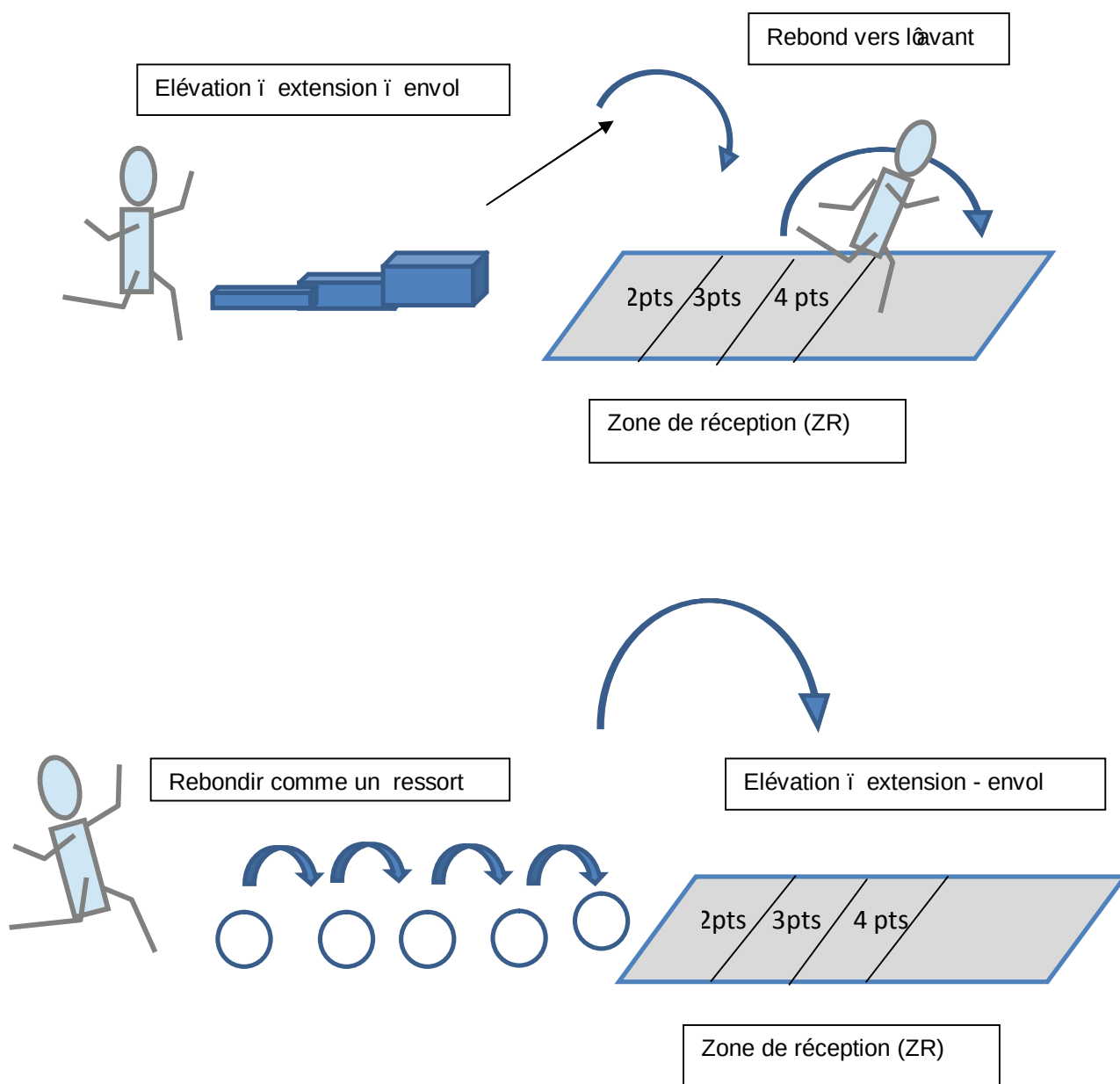
L'observation pour l'enseignant portera essentiellement sur :

- la continuité des actions entre la course d'elan et le saut (vers le haut, vers l'avant).
- la qualité de l'envol vers le haut ou l'avant.
- la performance (repères dans un espace mesuré).
- l'articulation entre prise d'elan et impulsion : régularité dans l'utilisation du pied d'appel, déséquilibre accepté vers le haut et l'avant.

De retour en classe, il sera intéressant d'observer collectivement les performances des élèves pour dégager avec eux des critères de progrès.

Consigne : « Cours et envoie-toi pour aller le plus loin possible ».

- L'objectif est que l'élève améliore sa performance entre la première et la dernière séance.
- L'élève réalise au minimum six sauts.



Fiche ěvaluative

	1er atelier				2ème atelier			
Nom : Prénom :	ZR	Si chute vers l'arrière à la réception	Rebond vers l'avant		ZR	Si chute vers l'arrière à la réception	Rebond vers l'avant	
	Nombre de points	-1 point	+1 point	Total	Nombre de points	-1 point	+1 point	Total
EVALUATION 1								
EVALUATION 2								
EVALUATION 3								

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Sauter loin au cycle 3



2012

SAUTER : Introduction

Définition de l'activité générale :

Sauter c'est transformer et utiliser de l'énergie pour bondir, rebondir pour s'envoler vers le haut, loin vers l'avant, sans engin ou avec engin (perche, corde é).

Formes diversifiées de sauts :

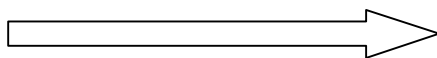
Il est important de permettre aux élèves d'explorer différentes modalités de sauts : vers le haut à pieds joints, sur un pied puis l'autre, avec élan, sans élan, é
Le projet technique de l'élève se construira dans cette complexité d'expériences.

Transformations motrices attendues :

Les comportements observés, décrits ci-dessous, se retrouvent quel que soit le type de saut, comme autant de problèmes à résoudre. Ils renvoient aux « problèmes fondamentaux » de l'athlétisme (équilibration, déséquilibration et enchaînements d'actions, coordination motrice).

Sauter loin (maternelle, cycle 2 et 3)

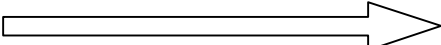
De



à

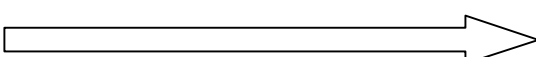
Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Sauter en enchaînant un élan* et une impulsion sans marquer d'arrêt. * L'élan n'est pas nécessairement une course.	Sauter en enchaînant course et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser de la vitesse pour sauter.
Accepter l'envol pour sauter.	Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel pour sauter (s'envoler).	Avoir une impulsion optimale vers le haut et l'avant pour sauter.
Se réceptionner après le saut pour enchaîner une action simple (courir, rouleré).	Se réceptionner sur ses deux pieds après avoir sauté.	Maintenir la tonicité lors de la réception du saut.

Sauter haut (cycle 3)

De  à

Cycle 3	
Enchaîner course d'élan et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser de la vitesse pour sauter.
Donner une impulsion à un pied vers le haut.	Avoir une impulsion optimale vers le haut en utilisant les segments libres pour rester équilibré.
Maintenir une tonicité à la réception.	Se réceptionner en restant équilibré.

Multibonds (cycle 3)

De  à

Cycle 3	
Enchaîner course d'élan et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser sa vitesse pour sauter.
Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel.	Avoir une impulsion optimale vers le haut et vers l'avant en utilisant les segments libres pour rester équilibré.
Maintenir une tonicité dans l'enchaînement des bonds.	Enchaîner des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut.
Se réceptionner sur ses deux pieds après avoir sauté.	Maintenir la tonicité lors de la réception.

Repères des compléments des programmes (2012) :

Activités athlétiques	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Sauter en longueur	Sauter loin - Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied, en courant de façon rectiligne lors de la prise d'élan, en se réceptionnant sur deux pieds sans chute arrière. - Évaluer sa performance.	Sauter loin - Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt. - Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée. - Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière. - Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.	Saut en longueur - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Se réceptionner sans déséquilibre arrière. - Enchaîner course et impulsion sur un pied. - Identifier son pied d'appel. - Construire une zone d'appel matérialisée. - Enchaîner trois foulées bondissantes en atterrissant pieds joints (triple bond).	Saut en longueur - Accepter le déséquilibre sans regarder ses pieds. - Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied sans ralentir avant la zone d'appel. - Enchaîner trois sauts en restant tonique (triple saut).	Saut en longueur - Bondir avec une action des bras dans le sens du haut. - Coordonner course et impulsion en conservant la vitesse. - Réaliser trois bonds de même amplitude - Sauter loin après une course d'élan de 6 à 8 foulées et une impulsion sur un pied dans une zone d'appel.
Sauter en hauteur			Saut en hauteur - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Arriver équilibré sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied en trouvant son pied d'appel.	Saut en hauteur - Estimer sa distance d'élan. - Respecter la zone d'appel. - Utiliser les bras pour sauter haut.	Saut en hauteur - Travailler l'allègement des bras. - Augmenter la tonicité de l'impulsion. - Se lever verticalement après une course d'élan adaptée pour franchir la barre ou l'élastique.

Mise en ĩ uvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

3. Les règles de sécurité pour sauter :

Toutes les situations proposées doivent **assurer la sécurité des élèves** : ne pas sauter sur des terrains trop durs ou herbeux sans zone adéquate de réception.

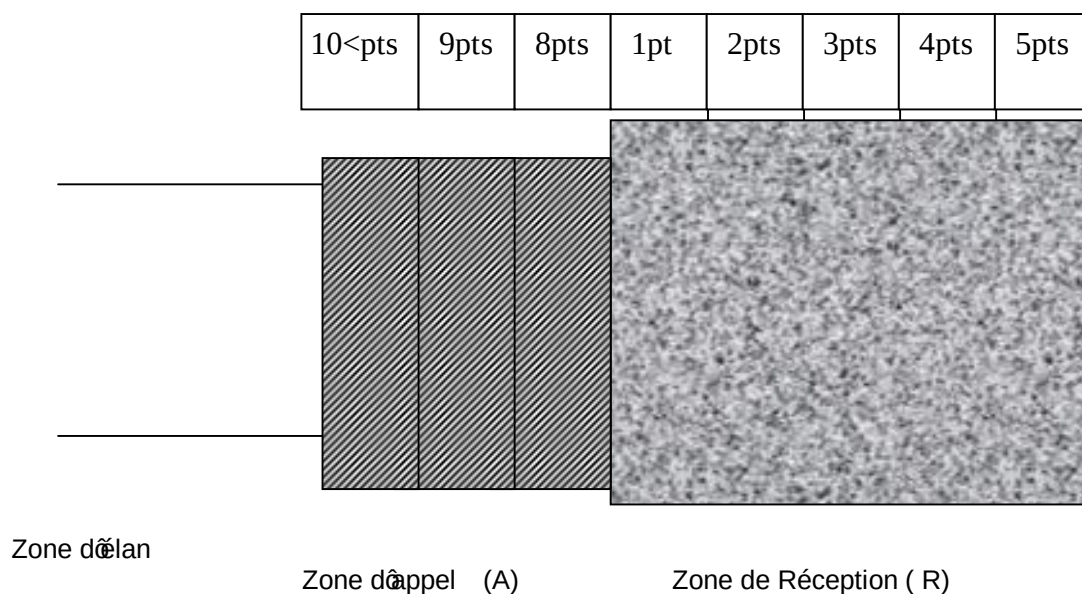
4. L'organisation des espaces :

- Utiliser les salles ou les gymnases et les espaces extérieurs (cour de récréation, piste d'athlétisme, stade d'athlétisme, fosse à sable couverte).
- Pour aider les élèves à connaître et contrôler leurs performances, il est important, dans un premier temps, de multiplier les repères spatiaux. Petit à petit l'élève construira des repères internes et non plus « matériels ».
- Matériel envisagé : tracés au sol, lattes, élastiques, mètres, cordes, haies, barres, tapis (au moins 10 cm), plinths, caisses, plots.
- Toujours matérialiser clairement les pistes d'elán et quand il y en a une, la zone d'appel (zone large pour éviter le « pointage »).
- Toujours permettre aux élèves d'explorer et adapter les distances, veiller à ce que le dispositif n'induisse pas la même longueur de course d'elán pour tous.
- En termes d'exigence, on privilégie les zones d'appel plutôt que les lignes (tolérance d'erreur) lors des situations d'apprentissage.

SAUTER LOIN : Cycle 3 ĩ CE2/CM1/CM2**Passer de « courir et sauter sans s'arrêter » à « courir vite pour sauter loin »**

Thème de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Course d'élan	L'élève piétine devant la zone d'appel.	Avoir une course accélérée et régulière (foulées régulières).	Enchaîner course rapide et impulsion sans rupture.	SL-S1 Rythme	→ Connaître la longueur de sa course d'élan.
	L'élève ralentit avant de donner l'impulsion.	Conserver la vitesse créée pour sauter.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser sa vitesse pour sauter.	SL-S2 L'hippodrome	→ Conserver la vitesse tout au long de sa course d'élan.
	L'élève, entraîné par sa vitesse, ne donne plus d'impulsion.	Trouver sa vitesse optimale permettant de donner une impulsion.		SL-S3 Elan	
Impulsion	L'élève n'est pas sur son bon pied d'appel.	Régularité des foulées dans la course d'élan.	Avoir une impulsion optimale vers le haut et l'avant.	SL-S4 L'escalier	→ Connaître et utiliser toujours son même pied d'appel.
	L'élève donne son impulsion hors de la zone d'appel. (au cycle 3 la zone d'appel est réduite)	Méconnaissance de son pied d'appel.		SL-S5 Les foulards 1	→ Arriver dans la zone d'appel.
	L'élève est déséquilibré au moment de l'impulsion vers l'avant, l'arrière ou le côté.	Utiliser sa vitesse pour donner une impulsion efficace.		SL-S6 Les foulards 2	→ Enchaîner course et impulsion.
Réception		Rester équilibré pendant le saut.	Utiliser les segments libres (bras, jambes) pour rester équilibré.	SL-S7 Tête foulard	→ Regarder haut et loin.
	L'élève, emporté par sa vitesse, bascule vers l'avant à la réception.	L'équilibre pendant l'envol.	Se redresser pendant l'envol pour se réceptionner sur ses deux pieds. Maintenir la tonicité lors de la réception.	SL-S9 Réception SL-S6 Les foulards 2 SL-S10 Les 3 sauts	→ Rester « grand » lors de l'impulsion. → Regarder loin devant

SITUATION DE REFERENCE ĩ Sauter loin cycle 3



Zones d'appel et zones de réception de 20 cm chacune.

Consigne : « Cours et envoie-toi pour aller le plus loin possible. »

- L'objectif est que l'élève améliore sa performance entre la première et la dernière séance.
- L'élève réalise au minimum six sauts.
- Les observateurs notent leurs observations selon les critères.
- Organiser plusieurs sautoirs en parallèle.

Critères d'observation pour le maître :

Faire pointer le regard du couple observateur/sauteur sur :

- L'enchaînement course de départ et impulsion sans rupture.
- L'impulsion optimale vers le haut et l'avant.
- L'utilisation du même pied d'appel.
- La réception sur les pieds de manière groupée sans déséquilibre arrière.

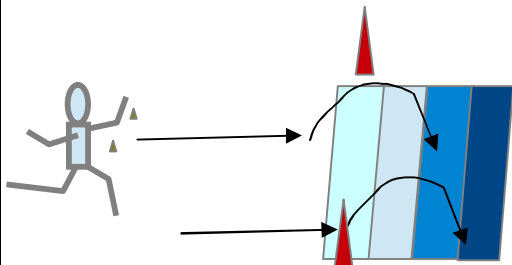
Fiche ěvaluative

Nom : Prénom :	ZA Nombre de points	ZR Nombre de points	Total	Observations
EVALUATION 1				
EVALUATION 2				
EVALUATION 3				

De « l'élève ralentit lors de la course d'élan, piétine ou s'arrête devant la zone d'appel ou la dépasse »

à : « l'élève enchaîne course et impulsion sans rupture »

SL-S1 Rythme

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Les élèves sont par deux. Un élève prend sa course d'élan, et l'autre frappe dans ses mains le rythme lors de chaque appui du coureur. Une zone d'impulsion est matérialisée. Le saut s'achève sur un tapis de réception ou dans un bac à sable. (Course d'élan de 6 ou 8 foulées) 	Le coureur : « Prends de la vitesse pour sauter loin ». L'observateur : « Frappe le rythme de la course ».	Le rythme de la course marqué par le frappé des mains s'accélère. <i>En cycle 3, l'élève connaît la distance de sa course d'élan. (Prise de marque possible : ex : marque au sol, feuilleé).</i>	L'élève observateur devra pouvoir dire si le rythme est en accélération, régulier ou en décélération. Distance courte de 10 à 12 m. L'observateur peut scander avec sa voix la course d'élan : P a n/p a n/pan/pan/pan / droit !

Je réussis quand :

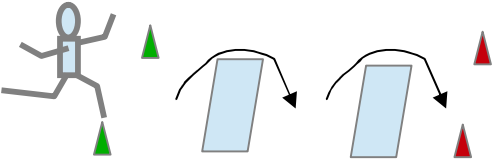
→ **Je connais la longueur de ma course d'élan.**

→ **J'accélère tout au long de ma course d'élan.**

De « l'élève ralentit lors de la course d'élan, piétine ou s'arrête devant la zone d'appel ou la dépasse »

à : « l'élève enchaîne course d'élan et impulsion sans rupture »

SL-S2 L'hippodrome

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
S'élancer et accélérer pour franchir l'obstacle : 2 fossés successifs. Distance de 10 à 15 m. 	« Accélère ta course d'élan et franchis les obstacles donnés en allant le plus loin possible. »	L'élève parvient à franchir les deux obstacles avec recherche de vitesse entre les deux obstacles. Cycle 3 : <i>prendre mesure de distances</i> <i>Nombre d'impulsion plus important.</i>	Privilégier l'impulsion et l'élévation pour sauter loin. Privilégier le déséquilibre vers l'avant pour enchaîner avec une reprise d'élan. Réaliser une succession d'impulsions : Ex : 4 foulées /impulsion/4 foulées/ impulsioné

Je réussis quand :

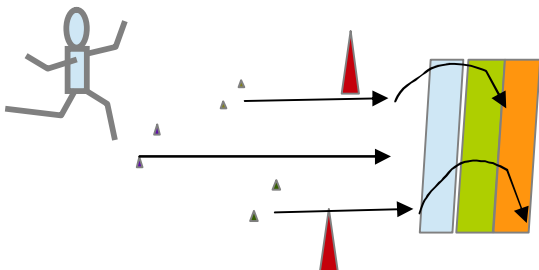
→ **Je connais la longueur de ma course d'élan.**

→ **Je conserve ma vitesse tout au long de ma course d'élan.**

De « l'élève ralentit lors de la course d'élan, piétine ou s'arrête devant la zone d'appel ou la dépasse »

à : « l'élève enchaîne course d'élan et impulsion sans rupture »

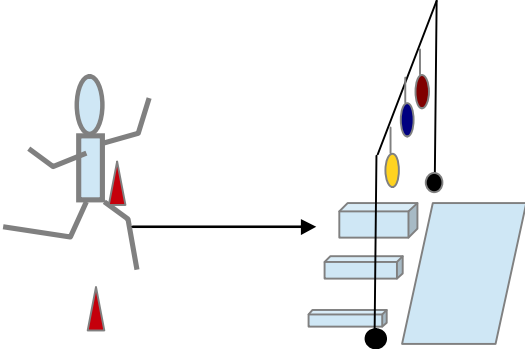
SL-S3 L'élan

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
3 ou 4 dispositifs de saut avec des longueurs de course d'élan différentes. Aménagement des zones de réception permettant l'appréciation de la performance. Les élèves sont par deux : un sauteur et un observateur. Le sauteur fait plusieurs essais sur chaque dispositif, de façon à ce qu'il puisse apprécier l'efficacité de son élan. 	« Fais plusieurs essais sur chaque zone d'élan et tu détermineras quelle est la course la plus efficace. »	L'élève trouve la course d'élan qui lui convient. Cycle 3 : prendre mesure de distance	Conseil : pour sauter loin, il est préférable de ne pas prendre un élan trop long ou trop court. 4 couloirs : distances de 9m/12m/15m/18m Au cours des différents essais l'élève trouvera le couloir qui lui permet de sauter le plus loin. Il pourra alors affiner le point de départ dans ce couloir (+ ou ĩ 1m).

Je réussis quand :

→ Je connais la longueur de ma course d'élan.

→ Je conserve ma vitesse tout au long de ma course d'élan.

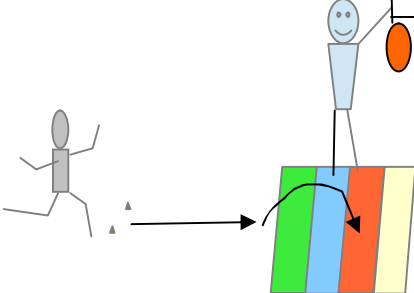
De « l'élève prend une impulsion aléatoire » à : « l'élève produit une impulsion vers le haut et vers l'avant »			
SL-S4 L'escalier			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
L'élève court et prend appel sur un plinth d'impulsion. Des ballons suspendus près de la zone d'impulsion à hauteurs différentes. 	« Touche les ballons suspendus. »	L'élève touche le ballon. <i>Cycle 3 : l'élève annonce la couleur du ballon</i>	Regarder loin et haut pour aller loin.

Je réussis quand :
→ **Je regarde haut et loin.**

De « l'élève prend une impulsion aléatoire »

à : « **l'élève produit une impulsion vers le haut et vers l'avant** »

SL-S5 Les foulards 1

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Plusieurs couloirs, des observateurs. L'enseignant ou l'élève montre un foulard (couleur) au moment de l'impulsion. 	« Saute de la zone d'appel et donne la couleur du foulard. »	Donne la bonne couleur. Met le pied dans la zone d'appel.	Regarder loin et haut.

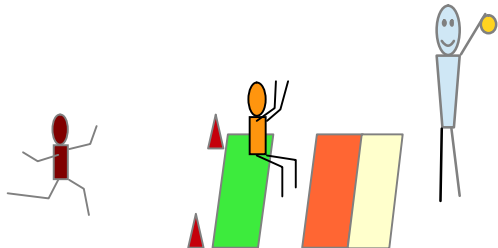
Je réussis quand :

→ **Je regarde haut et loin.**

De « l'élève prend une impulsion aléatoire »

à : « **l'élève produit une impulsion vers le haut et vers l'avant** »

SL-S6 Les foulards 2

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Par groupes de deux enfants. Le sauteur prend son élan, et lors de la suspension, le maître ou un autre élève montre un foulard. L'élève devra en indiquer la couleur. On recherchera la meilleure performance en gardant le regard au loin. 	« Saute et repère la couleur du foulard. »	L'élève donne la couleur du foulard.	Regarder loin et haut lors de la suspension. Modifier la couleur du foulard pour chaque essai.

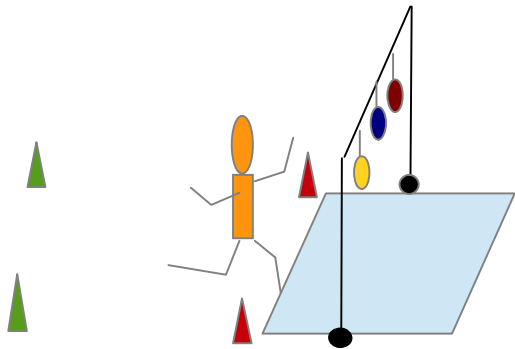
Je réussis quand :

→ **Je regarde loin et haut durant le saut.**

De « l'élève prend une impulsion aléatoire »

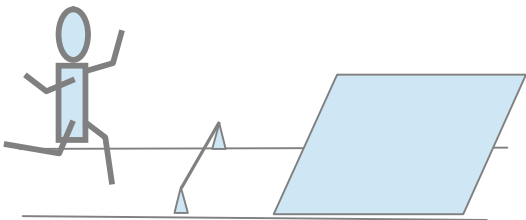
à : « l'élève produit une impulsion vers le haut et vers l'avant »

SL-S7 Tête foulard

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Le sauteur prend son élan et cherche à sauter le plus loin possible pour toucher avec la tête les foulards suspendus. Placer à 1m après la zone d'appel, de chaque côté de la fosse des poteaux de saut et l'élastique auquel sont accrochés des foulards (hauteur : taille moyenne des enfants + 30cm). 	« Saute et touche le foulard avec la tête. »	L'élève produit une impulsion vers le haut.	Regarder loin et haut lors de la suspension.

Je réussis quand :

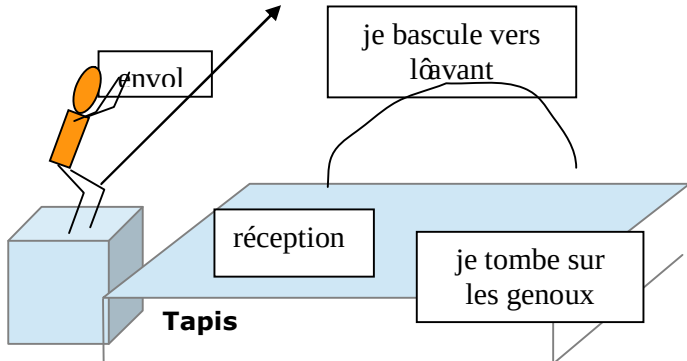
→ **Je regarde loin et haut durant le saut.**

De « l'élève tombe en arrière à la réception » à : « l'élève arrive sur ses deux pieds »			
SL-S8 Saute - roule			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Courir vite, franchir l'obstacle et enchaîner une roulade à la réception. 	« Franchis l'obstacle et enchaîne une roulade à la réception. »	Un élève observe la continuité de la course sans affaissement à la reprise d'appuis	Les obstacles peuvent être des rivières matérialisées par des plots (ou des lattes) ou des obstacles mous.

Je réussis quand : → Je me réceptionne sur mes pieds joints. → Je poursuis mon mouvement vers l'avant à la réception.
--

De « l'élève tombe en arrière à la réception »
à : « **l'élève arrive sur ses deux pieds** »

SL-S9 Réception

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
A partir d'un banc ou d'une table, sauter fléchi pieds joints, pour arriver dans une zone assez loin sur tapis de réception ou fosse de sable. 	« Envole-toi le plus longtemps possible dans la zone. »	L'élève est capable de chaîner le mouvement vers l'avant à la réception.	Le plinth ou tremplin prolonge le « temps d'envol », ce qui permet à l'élève d'organiser sa position.

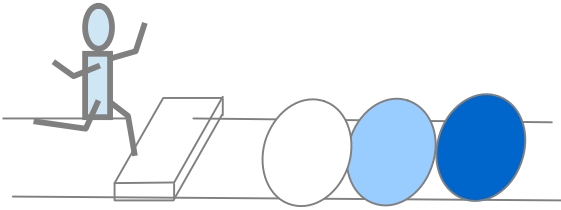
Je réussis quand :

→ **Je bascule vers l'avant à la réception.**

De « l'élève tombe en arrière à la réception »

à : « l'élève arrive pieds joints en déséquilibre vers l'avant »

SL-S10 Les 3 sauts

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Courir, prendre appel sur un plinth ou sur un tremplin. Se réceptionner sur un tapis ou dans un sautoir.  <i>Rq : Appel surélevé 10/15cm ou tremplin</i>	« Envoie-toi le plus longtemps possible en prenant l'impulsion sur le plinth pour atteindre une zone de couleur. »	L'élève conserve de la vitesse pour franchir la distance totale le plus vite possible.	L'élève essaie de reprendre une course après réception. Un observateur annonce la couleur de la zone de réception (tendre vers des couleurs identiques pour chaque saut).

Je réussis quand :

→ Je bascule vers l'avant à la réception.

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Sauter haut au cycle 3

2012

SAUTER : Introduction

Définition de l'activité générale :

Sauter c'est transformer et utiliser de l'énergie pour bondir, rebondir pour s'envoler vers le haut, loin vers l'avant, sans engin ou avec engin (perche, corde é).

Formes diversifiées de sauts :

Il est important de permettre aux élèves d'explorer différentes modalités de sauts : vers le haut à pieds joints, sur un pied puis l'autre, avec élan, sans élan, é

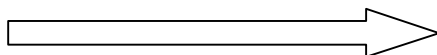
Le projet technique de l'élève se construira dans cette complexité d'expériences.

Transformations motrices attendues :

Les comportements observés, décrits ci-dessous, se retrouvent quel que soit le type de saut, comme autant de problèmes à résoudre. Ils renvoient aux « problèmes fondamentaux » de l'athlétisme (équilibration, déséquilibration et enchaînements d'actions, coordination motrice).

Sauter loin (maternelle, cycle 2 et 3)

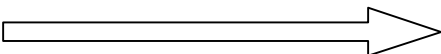
De



à

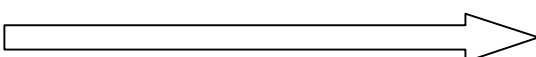
Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Sauter en enchaînant un élan* et une impulsion sans marquer d'arrêt. * L'élan n'est pas nécessairement une course.	Sauter en enchaînant course et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser de la vitesse pour sauter.
Accepter l'envol pour sauter.	Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel pour sauter (s'envoler).	Avoir une impulsion optimale vers le haut et l'avant pour sauter.
Se réceptionner après le saut pour enchaîner une action simple (courir, rouleré).	Se réceptionner sur ses deux pieds après avoir sauté.	Maintenir la tonicité lors de la réception du saut.

Sauter haut (cycle 3)

De  à

Cycle 3	
Enchaîner course d'élan et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser de la vitesse pour sauter.
Donner une impulsion à un pied vers le haut.	Avoir une impulsion optimale vers le haut en utilisant les segments libres pour rester équilibré.
Maintenir une tonicité à la réception.	Se réceptionner en restant équilibré.

Multibonds (cycle 3)

De  à

Cycle 3	
Enchaîner course d'élan et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser sa vitesse pour sauter.
Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel.	Avoir une impulsion optimale vers le haut et vers l'avant en utilisant les segments libres pour rester équilibré.
Maintenir une tonicité dans l'enchaînement des bonds.	Enchaîner des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut.
Se réceptionner sur ses deux pieds après avoir sauté.	Maintenir la tonicité lors de la réception.

Repères des compléments des programmes (2012) :

Activités athlétiques	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Sauter en longueur	Sauter loin - Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied, en courant de façon rectiligne lors de la prise d'élan, en se réceptionnant sur deux pieds sans chute arrière. - Évaluer sa performance.	Sauter loin - Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt. - Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée. - Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière. - Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.	Saut en longueur - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Se réceptionner sans déséquilibre arrière. - Enchaîner course et impulsion sur un pied. - Identifier son pied d'appel. - Construire une zone d'appel matérialisée. - Enchaîner trois foulées bondissantes en atterrissant pieds joints (triple bond).	Saut en longueur - Accepter le déséquilibre sans regarder ses pieds. - Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied sans ralentir avant la zone d'appel. - Enchaîner trois sauts en restant tonique (triple saut).	Saut en longueur - Bondir avec une action des bras dans le sens du haut. - Coordonner course et impulsion en conservant la vitesse. - Réaliser trois bonds de même amplitude - Sauter loin après une course d'élan de 6 à 8 foulées et une impulsion sur un pied dans une zone d'appel.
Sauter en hauteur			Saut en hauteur - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Arriver équilibré sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied en trouvant son pied d'appel.	Saut en hauteur - Estimer sa distance d'élan. - Respecter la zone d'appel. - Utiliser les bras pour sauter haut.	Saut en hauteur - Travailler l'allègement des bras. - Augmenter la tonicité de l'impulsion. - Se lever verticalement après une course d'élan adaptée pour franchir la barre ou l'élastique.

Mise en œuvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

5. Les règles de sécurité pour sauter :

Toutes les situations proposées doivent **assurer la sécurité des élèves** : ne pas sauter sur des terrains trop durs ou herbeux sans zone adéquate de réception.

6. L'organisation des espaces :

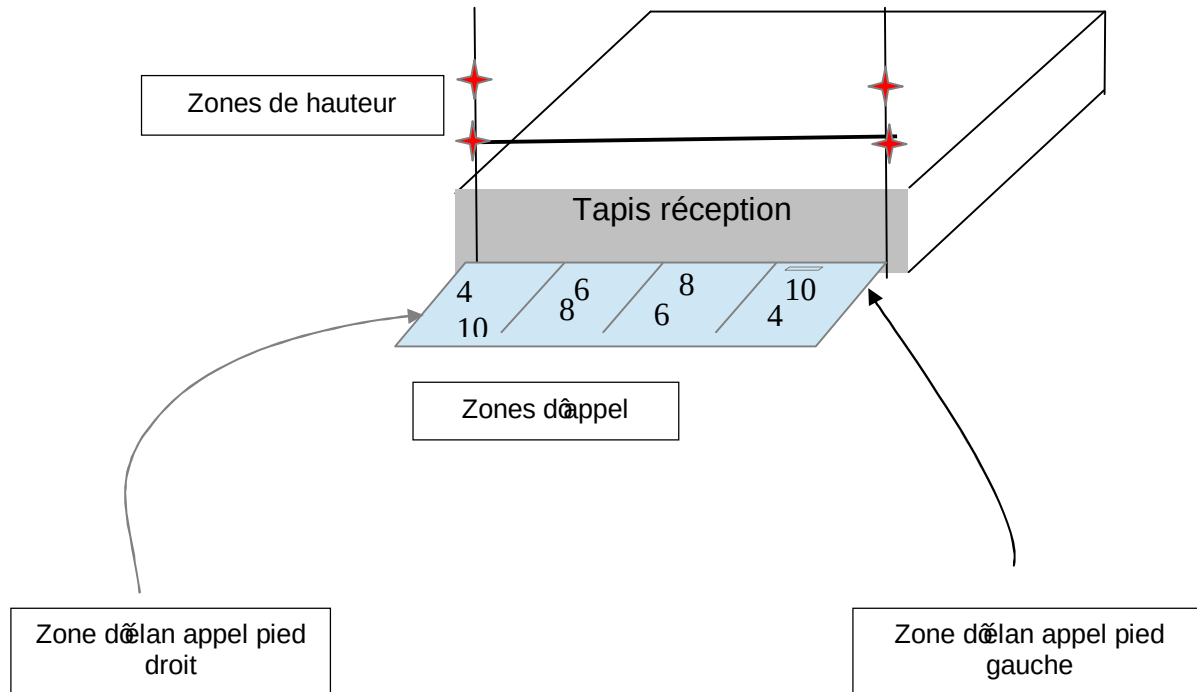
- Utiliser les salles ou les gymnases et les espaces extérieurs (cour de récréation, piste d'athlétisme, stade d'athlétisme, fosse à sable couverte).
- Pour aider les élèves à connaître et contrôler leurs performances, il est important, dans un premier temps, de multiplier les repères spatiaux. Petit à petit l'élève construira des repères internes et non plus « matériels ».
- Matériel envisagé : tracés au sol, lattes, élastiques, mètres, cordes, haies, barres, tapis (au moins 10 cm), plinths, caisses, plots.
- Toujours matérialiser clairement les pistes d'élan et quand il y en a une, la zone d'appel (zone large pour éviter le « pointage »).
- Toujours permettre aux élèves d'explorer et adapter les distances, veiller à ce que le dispositif n'induit pas la même longueur de course d'élan pour tous.
- En termes d'exigence, on privilégie les zones d'appel plutôt que les lignes (tolérance d'erreur) lors des situations d'apprentissage.

SAUTER HAUT : Cycle 3 ĩ CE2/CM1/CM2

Passer de « s'élancer puis sauter vers le haut » à « courir sans s'arrêter pour sauter vers le haut »

Thèmes de travail	Comportement observé	Obstacle à franchir	Ce qui est à apprendre	Situation d'apprentissage		
				Ce qui est à faire		Critères de réussites
Course d'élán	L'élève piétine ou s'arrête devant la zone d'appel.	Avoir une course ou un élán régulier (foulées régulières).	Enchaîner course d'élán et impulsion sans rupture. Pour cela, limiter la course d'élán à 4 ou 5 appuis (au-delà : difficulté à produire un appel vers le haut).	SH-S1 Les courses d'élán		□ Franchir l'obstacle.
	L'élève ralentit avant de donner l'impulsion	Conserver la vitesse créée pour sauter haut.		SH-S2 Obstacles		
	L'élève, entraîné par son élán, ne donne plus d'impulsion.	Trouver sa vitesse optimale pour donner une impulsion vers le haut.				
Impulsion	L'élève est déséquilibré au moment de l'impulsion vers l'avant, l'arrière, le côté.	L'équilibre pendant le saut : position des bras et de la jambe libre.	Utiliser les segments libres pour rester équilibré : bras vers le haut et genou de la jambe libre orienté vers le haut.	SH-S3 Les objets suspendus		□ Garder le buste vertical et lancer les bras vers l'avant.
	L'élève ne s'aide pas des bras pour s'envoler vers le haut.			SH-S4 Les zones d'appel		
	L'élève cherche son pied d'appel pour donner une impulsion.	Régularité des foulées dans la course d'élán. Méconnaissance de son pied d'appel.	Avoir une impulsion optimale vers le haut.	SH-S5 Le tremplin		
	L'élève donne son impulsion hors de la zone d'appel.	L'utilisation de son élán pour donner une impulsion efficace (distance adéquate par rapport à la cible à atteindre).	Avoir une impulsion optimale vers le haut.			

SITUATION DE REFERENCE ĩ Sauter haut : cycle 3



Zones d'appel et zones de réception (A-B-C ou D) de 40 cm chacune.
Inverser le chiffre des zones d'appel et de réception pour un appel pied droit.

Consigne : « cours et envole-toi pour aller le plus haut possible ».

- L'objectif est que l'élève améliore sa performance entre la première et la dernière séance.
- L'élève réalise au minimum six sauts.
- Cinq observateurs notent leurs observations selon les critères.
- Organiser plusieurs sautoirs en parallèle.

Critères d'observation pour l'enseignant :

Faire pointer le regard du couple observateur/sauteur sur :

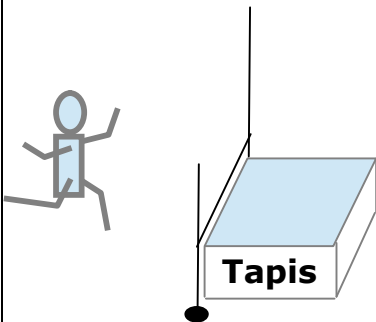
- l'enchaînement de l'elán et du saut (zone d'appel)
- l'utilisation du même pied d'appel
- la trajectoire d'envol (impulsion énergique vers le haut)
- la zone de réception qui ne doit pas être trop éloignée de la zone d'impulsion (privilégier l'élévation vers le haut plutôt que le saut rasant).

Fiche ěvaluative

Nom :	Nombre de points	Nombre de points	Nombre total de points
Prěnom :	(zone appel)	(zone hauteur)	
EVALUATION 1			
EVALUATION 2			
EVALUATION 3			

De « l'élève ralentit avant de sauter, piétine s'arrête devant la zone d'appel »
à : « l'élève enchaîne course et impulsion sans rupture »

SH-S1 Courses d'elan

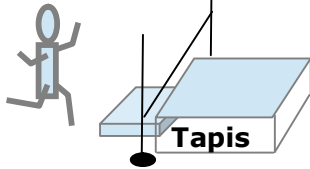
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Un obstacle à franchir de type barre ou élastique avec repère. Tapis de réception.  The diagram shows a stick figure running from left to right towards a blue rectangular mat. Above the mat is a horizontal line representing an obstacle, supported by two vertical poles. A small black dot is on the ground in front of the mat. The mat is labeled 'Tapis'.	« Essayez de sauter haut en variant de la trajectoire de la course d'elan. » « Arrivez sur le dos ou sur le ventre. »	Sur cinq ou six essais avoir déterminé : son point de départ, l'angle d'approche de l'obstacle (dans le cas d'une course oblique).	Grandis toi à l'impulsion et regarde vers le haut.

Je réussis quand :
→ J'enchaîne course et saut.

De « l'élève ralentit avant de sauter, piétine s'arrête devant la zone d'appel »

à : « **l'élève enchaîne course et impulsion sans rupture** »

SH-S2 Obstacles

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Varier les obstacles pour un saut : • au-dessus d'un élastique • par-dessus un obstacle • sur un obstacle élevé (banc, plinthe)  Tapis	« Franchissez les obstacles. »	L'élève parvient à franchir les obstacles soit sur un appel pieds joints soit sur appel sur un pied. L'élève s'engage dans le saut avec confiance.	Grandis toi à l'impulsion et regarde vers le haut.

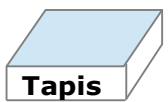
Je réussis quand :

→ **Je enchaîne course et saut.**

De « l'élève se déséquilibre au moment de l'impulsion vers l'avant, l'arrière, le côté, ne s'aide pas de ses bras »

à : « **l'élève utilise les segments libres pour rester équilibré / l'élève a une impulsion optimale vers le haut** »

SH-S3 Les objets suspendus

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Un objet suspendu en hauteur.  Tapis	« Saute haut pour toucher l'objet avec différentes parties du corps (tête, main, coude, é). »	L'élève parvient à toucher l'objet à plusieurs reprises.	L'élève garde le buste vertical et lance les bras vers l'avant.

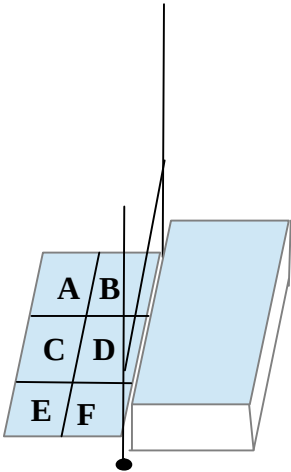
Je réussis quand :

→ **Je franchis l'obstacle.**

De « l'élève se déséquilibre au moment de l'impulsion vers l'avant, l'arrière, le côté, ne s'aide pas de ses bras »

à : « **l'élève utilise les segments libres pour rester équilibré / l'élève a une impulsion optimale vers le haut** »

SH-S4 Les zones d'appel

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Définir plusieurs zones d'appel à différentes distances de l'élastique. 	« Trouve la zone d'appel qui permet le saut optimal. »	L'élève parvient à déterminer la zone d'appel et utilise systématiquement le même pied d'appel.	Proposer 3 zones proches de l'élastique et 3 zones éloignées.

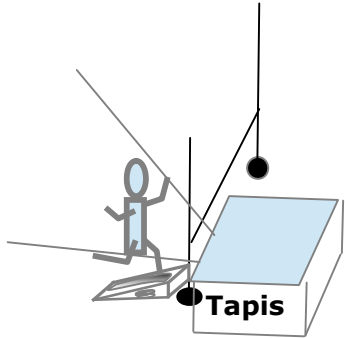
Je réussis quand :

→ **Je franchis l'obstacle**

De « l'élève se déséquilibre au moment de l'impulsion vers l'avant, l'arrière, le côté, ne s'aide pas de ses bras »

à : « l'élève utilise les segments libres pour rester équilibré / l'élève a une impulsion optimale vers le haut »

SH-S5 Le tremplin

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Placer un tremplin devant l'obstacle. Le tremplin est déplacé en fonction de la trajectoire de la course d'élan. 	« Franchis l'obstacle en prenant une impulsion à un pied sur le tremplin. » « Essaie les trois trajectoires (1, 2, 3). »	L'élève utilise systématiquement le même pied d'appel.	Partir de son côté d'impulsion préférentiel et utiliser une course d'élan réduite. • Elan à gauche = impulsion pied droit • Elan à droite = impulsion pied gauche • Elan en face = impulsion pied droit ou gauche

Je réussis quand :

→ Je franchis l'obstacle.

De « l'élève se déséquilibre au moment de l'impulsion vers l'avant, l'arrière, le côté, ne s'aide pas de ses bras »

à : « **l'élève utilise les segments libres pour rester équilibré / l'élève a une impulsion optimale vers le haut** »

SH-S6 Parcours

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Organiser un parcours intégrant les dispositifs décrits dans les situations précédentes.	« Réalise le parcours. »	L'élève enchaîne les différents sauts en prenant le bon pied d'appel, en ayant une course d'élan optimale et une impulsion énergique vers le haut.	Pour favoriser le temps d'activité possibilité de doubler le parcours et/ou de prévoir plusieurs entrées dans le parcours. Variantes : effectuer le parcours le plus rapidement possible, placer des observateurs tout le long du parcours pour noter les progrès sur une grille d'observation en fonction des indicateurs de réussite.

Je réussis quand :

→ **Je franchis l'obstacle.**

→ **Je garde le buste vertical et je lance les bras vers l'avant.**

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Multibonds au cycle 3

2012

SAUTER : Introduction

Définition de l'activité générale :

Sauter c'est transformer et utiliser de l'énergie pour bondir, rebondir pour s'envoler vers le haut, loin vers l'avant, sans engin ou avec engin (perche, corde é).

Formes diversifiées de sauts :

Il est important de permettre aux élèves d'explorer différentes modalités de sauts : vers le haut à pieds joints, sur un pied puis l'autre, avec élan, sans élan, é

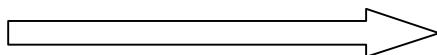
Le projet technique de l'élève se construira dans cette complexité d'expériences.

Transformations motrices attendues :

Les comportements observés, décrits ci-dessous, se retrouvent quel que soit le type de saut, comme autant de problèmes à résoudre. Ils renvoient aux « problèmes fondamentaux » de l'athlétisme (équilibration, déséquilibration et enchaînements d'actions, coordination motrice).

Sauter loin (maternelle, cycle 2 et 3)

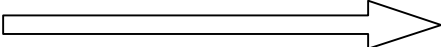
De



à

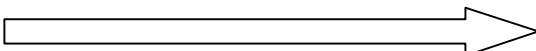
Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Sauter en enchaînant un élan* et une impulsion sans marquer d'arrêt. * L'élan n'est pas nécessairement une course.	Sauter en enchaînant course et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser de la vitesse pour sauter.
Accepter l'envol pour sauter.	Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel pour sauter (s'envoler).	Avoir une impulsion optimale vers le haut et l'avant pour sauter.
Se réceptionner après le saut pour enchaîner une action simple (courir, rouleré).	Se réceptionner sur ses deux pieds après avoir sauté.	Maintenir la tonicité lors de la réception du saut.

Sauter haut (cycle 3)

De  à

Cycle 3	
Enchaîner course d'élan et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser de la vitesse pour sauter.
Donner une impulsion à un pied vers le haut.	Avoir une impulsion optimale vers le haut en utilisant les segments libres pour rester équilibré.
Maintenir une tonicité à la réception.	Se réceptionner en restant équilibré.

Multibonds (cycle 3)

De  à

Cycle 3	
Enchaîner course d'élan et impulsion sans rupture.	Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser sa vitesse pour sauter.
Donner une impulsion à un pied dans une zone d'appel.	Avoir une impulsion optimale vers le haut et vers l'avant en utilisant les segments libres pour rester équilibré.
Maintenir une tonicité dans l'enchaînement des bonds.	Enchaîner des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut.
Se réceptionner sur ses deux pieds après avoir sauté.	Maintenir la tonicité lors de la réception.

Repères des compléments des programmes (2012) :

Activités athlétiques	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Sauter en longueur	Sauter loin - Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied, en courant de façon rectiligne lors de la prise d'elan, en se réceptionnant sur deux pieds sans chute arrière. - Évaluer sa performance.	Sauter loin - Enchaîner course d'elan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt. - Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée. - Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière. - Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.	Saut en longueur - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Se réceptionner sans déséquilibre arrière. - Enchaîner course et impulsion sur un pied. - Identifier son pied d'appel. - Construire une zone d'appel matérialisée. - Enchaîner trois foulées bondissantes en atterrissant pieds joints (triple bond).	Saut en longueur - Accepter le déséquilibre sans regarder ses pieds. - Enchaîner course d'elan et impulsion sur un pied sans ralentir avant la zone d'appel. - Enchaîner trois sauts en restant tonique (triple saut).	Saut en longueur - Bondir avec une action des bras dans le sens du haut. - Coordonner course et impulsion en conservant la vitesse. - Réaliser trois bonds de même amplitude - Sauter loin après une course d'elan de 6 à 8 foulées et une impulsion sur un pied dans une zone d'appel.
Sauter en hauteur			Saut en hauteur - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Arriver équilibré sur ses deux pieds. - Sauter à partir d'une impulsion sur un pied en trouvant son pied d'appel.	Saut en hauteur - Estimer sa distance d'elan. - Respecter la zone d'appel. - Utiliser les bras pour sauter haut.	Saut en hauteur - Travailler l'allègement des bras. - Augmenter la tonicité de l'impulsion. - Se lever verticalement après une course d'elan adaptée pour franchir la barre ou l'élastique.

Mise en ĩ uvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

7. Les règles de sécurité pour sauter :

Toutes les situations proposées doivent **assurer la sécurité des élèves** : ne pas sauter sur des terrains trop durs ou herbeux sans zone adéquate de réception.

8. L'organisation des espaces :

- Utiliser les salles ou les gymnases et les espaces extérieurs (cour de récréation, piste d'athlétisme, stade d'athlétisme, fosse à sable couverte).
- Pour aider les élèves à connaître et contrôler leurs performances, il est important, dans un premier temps, de multiplier les repères spatiaux. Petit à petit l'élève construira des repères internes et non plus « matériels ».
- Matériel envisagé : tracés au sol, lattes, élastiques, mètres, cordes, haies, barres, tapis (au moins 10 cm), plinths, caisses, plots.
- Toujours matérialiser clairement les pistes d'elán et quand il y en a une, la zone d'appel (zone large pour éviter le « pointage »).
- Toujours permettre aux élèves d'explorer et adapter les distances, veiller à ce que le dispositif n'induit pas la même longueur de course d'elán pour tous.
- En termes d'exigence, on privilégie les zones d'appel plutôt que les lignes (tolérance d'erreur) lors des situations d'apprentissage.

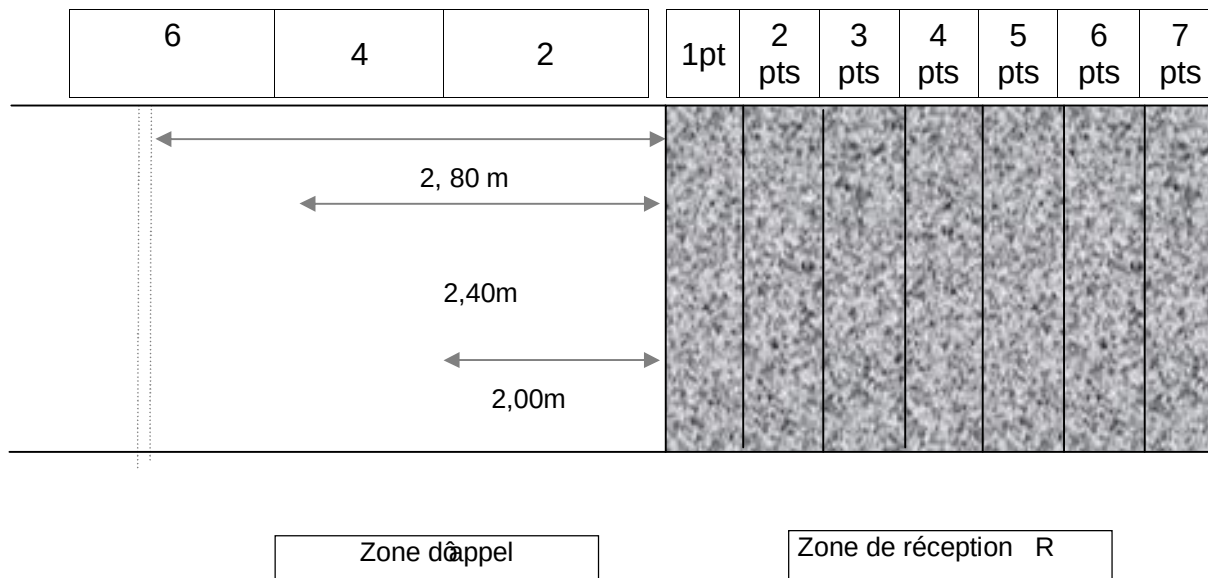
MULTIBONDS : cycle 3 ĩ CE2/CM1/CM2

Passer de « sauter plusieurs fois » à « enchaîner des impulsions pour rebondir »

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situation d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Course d'élan	L'élève piétine devant la zone d'appel. L'élève ralentit avant de donner l'impulsion. L'élève, entraîné par sa vitesse, ne donne plus d'impulsion.	La course : accélérée et régulière (foulées régulières). Conserver la vitesse créée pour sauter. Trouver sa vitesse optimale permettant de donner une impulsion.	Enchaîner course rapide et impulsion sans rupture. Accepter le déséquilibre pour acquérir et utiliser sa vitesse pour sauter.	SL-S1 Rythme SL-S2 L'hippodrome SL-S3 Elan (situations décrites dans doc Sauter loin)	→ Connaître la longueur de sa course d'élan. → Conserver la vitesse tout au long de sa course d'élan.
Impulsion	L'élève n'est pas sur son bon pied d'appel. L'élève donne son impulsion hors de la zone d'appel. L'élève est déséquilibré au moment de l'impulsion vers l'avant, l'arrière ou le côté.	Régularité des foulées dans la course d'élan. Méconnaissance de son pied d'appel. La vitesse pour donner une impulsion efficace. L'équilibre pendant le saut.	Avoir une impulsion optimale vers le haut et l'avant. Utiliser les segments libres (bras, jambes) pour rester équilibré.	SL-4 L'escalier SL-5 Les foulards 1 SL-6 Les foulards 2 (situations décrites dans doc Sauter loin)	→ Connaître et utiliser toujours son même pied d'appel. → Arriver au plus près de la limite d'appel. → Enchaîner course et impulsion. → Regarder haut et loin.

Bonds	L'élève fait une enjambée lors du premier bond et s'écrase au suivant.	La vitesse pour donner une impulsion efficace. L'écrasement au sol : recherche d'un pied actif pour rebondir.	Enchaîner des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut. Rebondir.	MB-S1 Le tapis MB-S2 Des parcours MB-S3 Les foulards MB-S4 La forme des bonds	→Enchaîner sans arrêt course et impulsion dans la zone d'appel.
	L'élève est déséquilibré pendant la succession des bonds.	L'équilibre pendant la succession des bonds.	Utiliser les segments libres (bras, jambes) pour rester équilibré pendant l'ensemble du saut.		
Réception	L'élève, emporté par sa vitesse, bascule vers l'avant à la réception.	L'équilibre pendant l'envol.	Se redresser pendant l'envol pour se réceptionner sur ses deux pieds. Maintenir la tonicité lors de la réception.	SL-S9 Réception SL-S7 Tête foulard (situations décrites dans doc Sauter loin)	→Conserver les bras en avant. →Se réceptionner sur ses pieds joints.

SITUATION DE REFERENCE i Multibonds cycle 3



- Zones d'appel et zones de réception de 20 cm chacune.
- 3 couloirs différents : zone appel + 2 m / ZA + 2,40 / ZA + 2,80.

Consigne : « cours et rebondis en trois bonds dans la zone d'appel pour aller le plus loin possible ».

- L'objectif est que l'élève améliore sa performance entre la première et la dernière séance.
- L'élève réalise au minimum six sauts.
- Un élève saute / un élève relève la performance
- Organiser plusieurs sautoirs en parallèle.

Critères d'observation pour le maître :

Faire pointer le regard du couple observateur/sauteur sur :

- L'enchaînement course d'élan et impulsion sans rupture.
- Pied d'appel Droite-Gauche-Droite et réception ou Gauche-Droite-Gauche et réception.
- La régularité des bonds et repérer « l'écasement ».
- La réception sur les pieds de manière groupée sans déséquilibre arrière.

Variables : on pourra pondérer les valeurs de chacune des zones d'appel et/ou de réception.

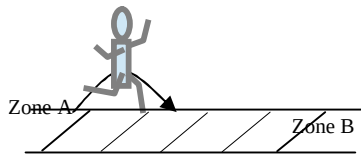
Fiche ěvaluative

Nom : Prénom :	ZA	ZR	Si retombe en arriěre à la rěception	Total	Observations
	Nombre de points	Nombre de points	- 1 point		
EVALUATION 1					
EVALUATION 2					
EVALUATION 3					

De « l'élève fait une enjambée lors du premier bond et se crase au suivant / l'élève est déséquilibré pendant la succession des bonds »

à : « **l'élève enchaîne des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut** »

MB-S1 Le tapis

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Un chemin formé de 5 ou 6 tapis. Une zone A en début du chemin. Une zone B à l'arrivée. Un départ variable pour la prise d'élan matérialisé par un plot. 	« Faites le moins de bonds possibles pour aller de A en B. »	Situer le nombre de bonds. Sur dix essais, parvenir à réduire le nombre de bonds.	L'appel dans la zone A se fait sur un pied. L'élève continue à courir après le dernier tapis.

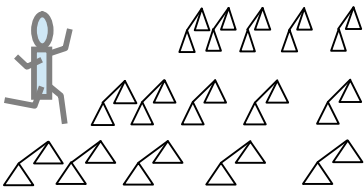
Je réussis quand :

→ **J'enchaîne sans arrêt ma course et mon impulsion.**

De « l'élève fait une enjambée lors du premier bond et s'écroule au suivant / l'élève est déséquilibré pendant la succession des bonds »

à : « l'élève enchaîne des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut »

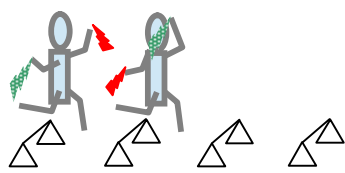
MB-S2 Des parcours

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Plusieurs parcours avec 5 ou 6 obstacles de plus en plus espacés. Il s'agit de franchir un maximum d'obstacles en prenant un appui par intervalle et en essayant plusieurs fois chacun des parcours du plus facile au plus difficile. Un observateur écoute la régularité des appuis. 	« Franchis les obstacles en prenant un appui entre chaque obstacle. »	L'élève adapte le franchissement en fonction de l'espacement entre les obstacles.	Repérer les locomotives avec des dossards « fluo ». Un voyageur ne fait pas plus d'un tour pour l'obliger à multiplier les départs. Obstacles : coupelles souples (type chapeau chinois).
Je réussis quand : → J'enchaîne ma course et mon impulsion dans la zone d'appel et sans arrêt.			

De « l'élève fait une enjambée lors du premier bond et s'écrase au suivant / l'élève est déséquilibré pendant la succession des bonds »

à : « l'élève enchaîne des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut »

MB-S3 Les foulards

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Un parcours formé d'obstacles à franchir. Le sauteur dispose d'un foulard dans chaque main. 	« Après la prise d'impulsion vous devez franchir les obstacles en montant alternativement chaque foulard « haut » à chaque bond. »	Réussir à monter haut les bras à chaque bond.	Veiller à ce que les plots soient espacés régulièrement Attention : une trop grande élévation peut entraîner un écrasement à la réception

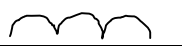
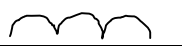
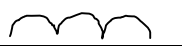
Je réussis quand :

→ **J'enchaîne sans arrêt ma course et mon impulsion.**

De « l'élève fait une enjambée lors du premier bond et se crase au suivant / l'élève est déséquilibré pendant la succession des bonds »

à : « **l'élève enchaîne des bonds réguliers en restant équilibré pendant l'ensemble du saut** »

MB-S4 La forme des bonds

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation								
Par groupe de 2 : un sauteur et un observateur Une zone d'élan et une zone de réception graduée. L'observateur peut dessiner la forme des bonds et inscrire le résultat des sauts dans un tableau d'observation. <table><tr><th>Forme</th><th>Résultat</th></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <i>Variante</i> : L'observateur peut aussi frapper le rythme de chaque bond, le sauteur écoute son rythme	Forme	Résultat							« Vous devez prendre votre élan et effectuer trois rebonds dans la zone de réception. »	Repérer la façon la plus efficace de sauter : -bonds longs/courts - bonds hauts/rasants	Il peut y avoir plusieurs parcours en parallèle pour faciliter la prise d'observations. Monter les genoux pendant les bonds.
Forme	Résultat										
											
											
											

Je réussis quand :

→ **J'enchaîne ma course et mon impulsion dans la zone d'appel et sans arrêt.**

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Lancer en élémentaire



2012

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Lancer au cycle 2



2012

LANCER : Introduction

Définition de l'activité générale :

« Produire, entretenir, restituer et utiliser de façon optimale une vitesse pour la transmettre à un engin et l'envoyer le plus loin possible dans un espace normé. »

En d'autres termes, c'est le corps qui produit la vitesse et qui la transmet à l'engin : il s'agit de passer d'un lancer exécuté avec le bras à un lancer qui mobilise l'ensemble du corps.

Définitions spécifiques concernant les lancers :

Il existe trois types de lancer :

- Le lancer « bras cassé » (type Javelot) : balles, sac de graines, vortexé

Départ de profil. L'engin est tenu en arrière du corps, bras légèrement fléchi de façon à augmenter le trajet de lancement de l'engin avant le lâcher.

- Le lancer « en poussée » (type Poids) : gros carton, gros ballon, é (objets volumineux et légers)

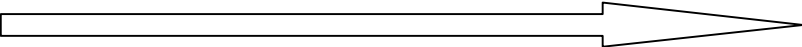
Départ de profil. L'engin est posé dans la main positionnée au niveau de l'épaule. Il est projeté vers l'avant par une poussée de l'ensemble du corps.

- Le lancer « en rotation » (type Disque) : cerceaux, comètes, gros carton, gros ballon, objets volumineux

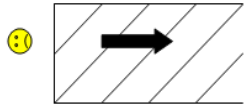
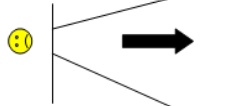
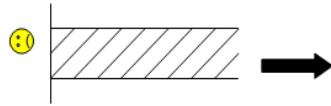
Départ de profil. L'engin est tenu par la main, en arrière du corps. L'engin est projeté vers l'avant par une demi-rotation du haut du corps.

L'objet à lancer et le dispositif induisent le type de lancer.

Typologie des lancers à l'école		Position de la caisse par rapport au lanceur		
	Préhension	Latéral	Devant	Derrière
Gros cartons, ballons de basket	2 mains	Poussée	Poussée	Rotation/poussée
Balles, sacs de graines, vortex, manches à balai	1 main	Bras cassé	Bras cassé	Bras cassé
Cerceaux	1 ou 2 mains	Rotation	Bras cassé	Rotation
Anneaux	1 main	Bras cassé	Bras cassé	Rotation
Comètes	1 main	Rotation	Rotation/bras cassé	Rotation/bras cassé
Morceaux de tuyaux	1 main	Rotation	Bras cassé	rotation
Frites	2 mains	Rotation	Bras cassé	Rotation

Transformations motrices attendues :De  à

Maternelle Lancer vers l'avant	Cycle 2 Lancer précis	Cycle 3 Lancer précis et loin
Lancer sur une cible haute	Lancer vers le haut	Lancer haut
Lancer sans élan	Prendre de l'élan pour lancer	Lancer en élan
Lancer devant	Lancer loin pour atteindre une zone	Lancer loin et dans l'axe

Au cycle 1	Au cycle 2	Au cycle 3
Orientation vers l'avant	Précision	Précision et distance
		

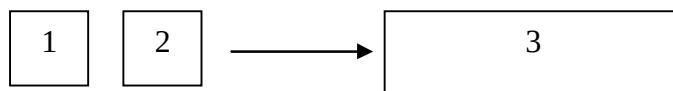
Repères des compléments des programmes (2012) :

Activités athlétiques	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Lancer loin	-Lancer à une main des objets légers et variés : * en adaptant son geste à l'engin ; * en enchaînant un élan réduit et un lancer ; * en identifiant sa zone de performance. -Lancer des objets lestés : * en variant les trajectoires (plus horizontale, plus vers le haut) pour identifier la plus performante ; * en variant le geste de lancer (en poussée, devant ou au-dessus de la tête).	-Lancer à une main des objets légers et variés : * enchaîner une prise d'élan et un lancer sans s'arrêter. * lancer dans une zone définie * diversifier les prises d'élan ; * construire une trajectoire en direction et en hauteur ; * lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer. -Lancer d'objets lestés à deux mains * construire une trajectoire parabolique en direction et en hauteur ; * augmenter le chemin de lancement. -Enchaîner une prise d'élan et un lancer, à partir d'une zone d'élan et renouveler sa performance au moins 4 fois sur 5 essais.	-Lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer. -Enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir. -Lancer dans l'espace défini et rester face à la cible après le lancer. -Construire une trajectoire en direction et en hauteur. -Adapter son geste à l'engin (balle lestée, vortex, javelot, anneaué).	-Diversifier les prises d'élan (course droite, pas chassés). -Construire une trajectoire parabolique.	-Diversifier les prises d'élan (course droite, pas chassés). -Augmenter le chemin de lancement (bras allongé, en arrière de l'axe tête-tronc-jambe). * Effectuer plusieurs lancers, avec différents engins, pour réaliser une trajectoire optimale en liant dans un seul mouvement élan, lancer et accompagnement.

Mise en ĩ uvre de l'activit  : dispositifs et conditions de s curit 

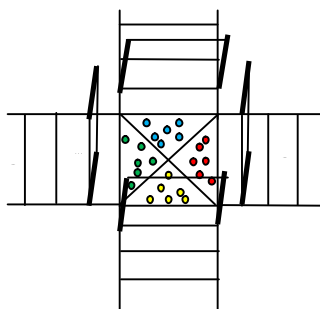
1. L'organisation des espaces

- Il est important de d terminer : une zone de lancer (2) (avec uniquement le ou les lanceurs), une zone d'attente (1), situ e en arri re de la zone de lancer (dans laquelle les  l ves attendent leur tour) et une zone de r ception de l'engin (3).



- Privil gier un dispositif en croix ou dos   dos.

Ex : situation de La Corde



- Le dispositif en parall le est strictement interdit dans le cadre des lancers en rotation

2. Les r gles de s curit  pour lancer

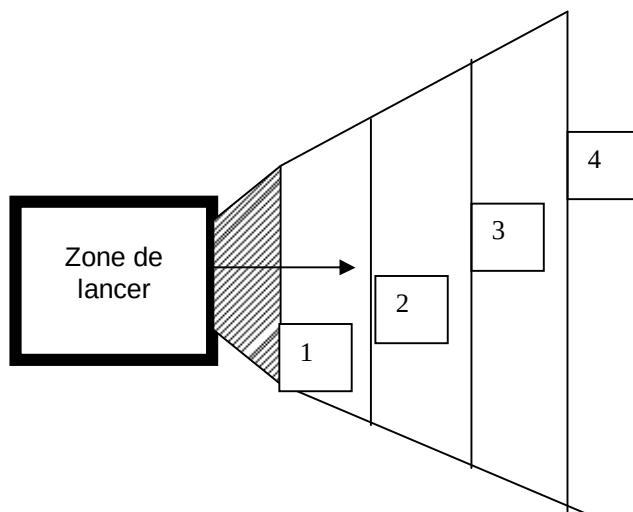
- D finir avec les  l ves un axe de lancer
- Lancer au signal de l'enseignant
- R cup rer au signal : apr s chaque lancer ou quand tous les engins ont  t  lanc s.

LANCER : Cycle 2 - CP/CE1

Passer de « lancer vers l'avant » à « lancer précis dans un secteur »

Thèmes de travail	Comportements observés	<u>Obstacles à franchir</u> (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Organiser des lancers différents selon l'objet à lancer	L'élève jette l'objet avec le bras en sautant. Il le tient à pleine main.	Utilisation exclusive du bras. Tenue de l'objet à pleine main.	Prendre une position de départ de profil, pieds décalés sur l'axe de lancer.	L-S1 Les chercheurs L-S2 L-S3 L-S4 La prise d'objets	→ Mes pieds sont décalés sur l'axe du lancer. → Quel que soit l'objet et le type de lancer, je tiens l'engin « relâché » dans ma main. → Je lance loin en tenant l'objet du bout des doigts.
Prendre de l'élan	L'élève s'arrête et jette l'objet.	Rupture dans le lancer (trajet ≠ trajectoire).	Lancer avec tout le corps en se grandissant.	L-S5 La prise en arrière L-S6 Tic-tac lâche L-S7 Tendre le ressort (à genou) L-S8 Tendre le ressort (le tendeur)	→ Je déclenche le lancer avant la pose du pied avant (donc à la pose du pied arrière au sol). → Après avoir lancé je suis emporté par mon élan et je me retrouve dans la zone grisée. → Je lance en restant équilibré
Lancer vers le haut	L'élève lance l'objet à plat.	Trajectoire plate ou descendante.	Lancer haut pour aller loin.	L-S9 Les géants (bras cassé) L-S9 bis Les géants (en poussée) L-S9 ter Les géants (en rotation) L-S10 La corde	→ J'atteins une des cibles. → L'engin passe au-dessus du fil. → Je lance de façon régulière dans la zone la plus éloignée.
Atteindre une zone	L'élève lance l'objet devant lui dans une zone de 180°.	Direction de l'objet aléatoire.	Lancer dans une zone de plus en plus axiale et éloignée	L-S10 La corde L-S11 Les terriers L-S12 Les zones L-S13 Puissance 3	→ Je lance de façon régulière dans la zone la plus éloignée. → Je lance de façon régulière dans la partie 3 de la zone la plus resserrée. → J'atteins régulièrement la zone la plus éloignée. → Je lance de façon régulière dans la zone 3.

SITUATION DE REFERENCE - cycle 2



L'espace entre chaque zone est de 1,50 m.

Consigne : « lance l'engin pour atteindre la zone la plus éloignée »

- L'élève réalise 4 lancers. Les points de chaque lancer sont additionnés.
- L'objectif est que l'élève améliore son score entre la première et la dernière séance.
- Chaque engin correspond à un type de lancer (voir tableau du préambule) selon le matériel disponible ou le choix pédagogique de l'enseignant.

Fiche évaluative

Nom :	Engin 1:					Engin 2 :					Engin 3 :				
Prénom :	L1	L2	L3	L4	TOT	L1	L2	L3	L4	TOT	L1	L2	L3	L4	TOT
EVALUATION 1															
EVALUATION 2															
EVALUATION 3															

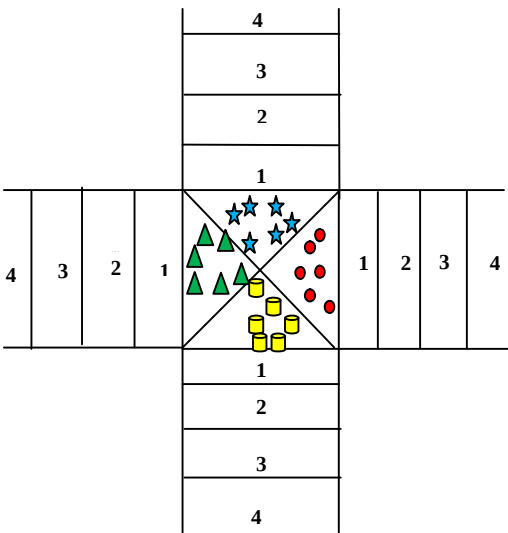
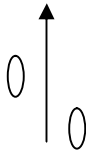
Noter dans les cases le nombre de points correspondant à la zone atteinte pour chaque lancer (L1 : lancer 1, L2 : lancer 2 é)

La case « total » (TOT) comptabilise l'ensemble des quatre lancers.

De « l'expérimentation de lancers »

à : « organiser son lancer en fonction de l'objet »

L-S1 Les chercheurs

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 - 4 groupes - Ateliers identiques - Dans un espace orienté, de nombreux essais. - Intérêt : aspect ludique, travail en équipe, contrat d'équipe.	Lancer l'engin en essayant différentes façons : de profil / de face ; pieds serrés / pieds décalés.	Amener les élèves à identifier : position départ de profil, pieds décalés sur l'axe de lancer. Pour un droitier.  Pieds inversés pour un gaucher.	-Organiser quatre ateliers pour chaque type de lancers en variant les engins : -Lancer bras cassé -Lancer en poussée -Lancer en rotation ; dans ce cas, pour des raisons de sécurité « éclater le dispositif ». -Faire l'inventaire des différents types de lancer (affiche). Trier les propositions en fonction de leur efficacité.

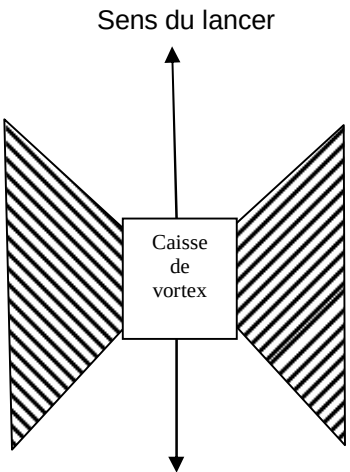
Je réussis quand :

→ Mes pieds sont décalés sur l'axe du lancer

De « prendre l'objet à pleine main »

à : « adapter la prise à l'objet »

L-S2 La prise d'objets (bras cassé)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Sens du lancer  Sens du lancer Dans un espace orienté, Un seul objet lancé par atelier, de nombreux essais. Proposer la même situation avec : - Des balles lestées - Des barres en plastique - Des fusées Tout type d'objet qui se lance en bras cassé.	Lance l'objet à une main en essayant différentes façons de le tenir.	Prise en porte-plume, du bout des doigts	Balle lestée : tenue par le bout des doigts, ne reposant pas dans la paume de la main Barre en plastique ou fusée : tenue par le bout des doigts (pouce et index), reposant sur la « viande du pouce », Vortex : posé sur la main par laarrière de l'olive.

Je réussis quand :

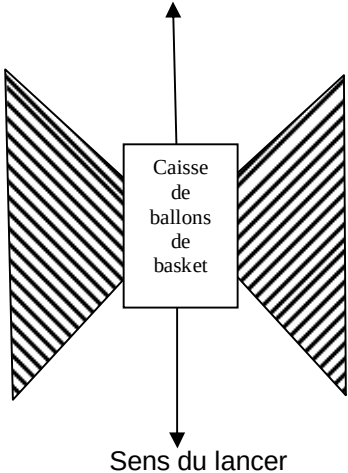
→ Quel que soit l'objet et le type de lancer, je tiens l'engin « relâché » dans ma main.

→ Je lance loin en tenant l'objet du bout des doigts.

De « prendre l'objet à pleine main »

à : « adapter la prise à l'objet »

L-S3 La prise d'objets (en poussée)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Sens du lancer  Sens du lancer Dans un espace orienté, Un seul objet lancé par atelier, de nombreux essais. Proposer la même situation avec : - sacs lourds - poids - medecine-ball - boîte à chaussures Tout type d'objet qui se lance en poussée.	Lance l'engin en essayant différentes façons de le tenir.	Tenue de l'engin à deux mains (une qui porte l'objet, l'autre qui stabilise), Près du tronc/axe, Coudes hauts, sous l'engin, à hauteur d'épaule, Les doigts des deux mains se regardent.	Tout autre objet que le poids est posé dans la paume de la main qui lance. Le poids peut être proposé aux élèves mais après avoir expérimenté les autres objets ; il doit être posé sur les phalanges et non dans la main.

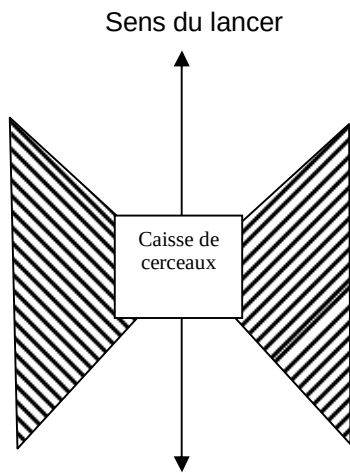
Je réussis quand :

→ Quel que soit l'objet et le type de lancer, je tiens l'engin « relâché » dans ma main.

→ Je lance loin en tenant l'objet près du corps, coude haut à hauteur d'épaule.

De « prendre l'objet à pleine main »
à : « adapter la prise à l'objet »

L-S4 La prise d'objets (en rotation)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 Sens du lancer Caisse de cerceaux Sens du lancer Dans un espace orienté, Un seul objet lancé par atelier, de nombreux essais. Proposer la même situation avec : - des anneaux - des tuyaux d'arrosage Tout type d'objet qui se lance en rotation...	Lance l'engin en essayant différentes façons de le tenir.	Tenue de l'engin paume de la main vers le bas.	Tenue non crispée, Dans le creux des doigts,

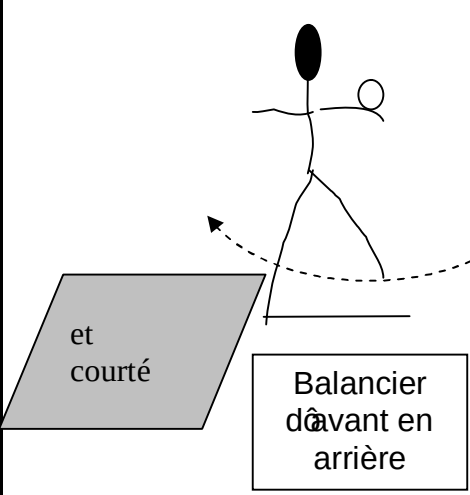
Je réussis quand :

→ Quel que soit l'objet et le type de lancer, je tiens l'engin « relâché » dans ma main.

→ Je lance loin en tenant l'objet paume de la main orientée vers le bas.

De « à l'aplomb des appuis ou en avant des appuis »
à : « **engin légèrement en arrière des appuis** »

L-S6 Le Tic-Tac-Lâche (et court)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Dans un espace orienté, Un seul type d'engin, De nombreux essais. 	Dire aux enfants : - « Tic » - « Tac » - « Lâche » (cf. aide à la réalisation pour définir les moments du lancer)	Le corps s'incline vers l'arrière. Les jambes sont fléchies. L'engin est en arrière des appuis. Après le lâcher, l'enfant est emporté par son élan (la zone grisée)	Lancer avant que le pied avant ne touche le sol. Verbaliser : - « Tic » sur l'appui avant, - « Tac » sur l'appui arrière (déclencher le lancer au-delà de la verticale) - « Lâche » avant de passer sur l'appui avant. Réaliser plusieurs balancements en augmentant au fur et à mesure leur amplitude. « Finir grand » en poussant sur les jambes. L'élan créé par le tic-tac doit emporter l'enfant vers l'avant (zone avant grisée sur le schéma).

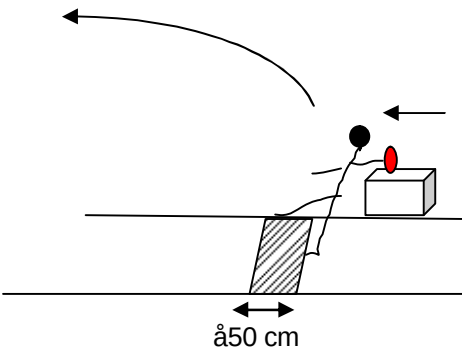
Je réussis quand :

→ Je lâche l'engin avant que mon pied avant ne touche le sol.

→ Après avoir lancé je suis emporté par mon élan et je me retrouve dans la zone grisée.

De « lancer à l'arrêt »
à : « prendre de l'élan »

L-S5 La prise en arrière

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 à 50 cm Dans un espace orienté. Des objets sont posés sur une table (à hauteur de cuisse) en arrière du lanceur. De nombreux essais.	Je me penche en arrière en soulevant le pied avant (pour prendre l'objet sur la table derrière moi). Je bascule de l'arrière vers l'avant pour lancer sans marquer d'arrêt. Je lance avant d'avoir posé le pied avant au sol. Interdit de poser les pieds dans la zone hachurée. Variables : - reculer la caisse - faire varier les types d'engins (bras cassé ou poussée). - pour le lancer en rotation la caisse sera positionnée dans le dos du lanceur.	Lancer avec tout le corps en se grandissant. Le corps s'incline vers l'arrière. L'engin est en arrière des appuis. Lancer l'engin avant que le pied avant ne touche le sol.	Avoir les jambes fléchies. S'équilibrer avec le bras opposé. Lâcher l'engin dès que le pied avant touche le sol.

Je réussis quand :

→ Je déclenche le lancer avant la pose du pied avant au sol (donc à la pose du pied arrière au sol).

De « lancer à l'arrêt »

à : « **prendre de l'élan** »

L-S7 Tendre le ressort (à genou)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Dans un espace orienté, Le lanceur est à genou de profil. Pour les lancers bras cassé ou en poussée : L'engin est placé à sa gauche ou à sa droite au sol Pour les lancers en rotation ; l'engin est placé légèrement en arrière et à hauteur de main. Le lanceur doit attraper l'engin et le lancer. Répéter l'action à plusieurs reprises et en éloignant de plus en plus l'engin du lanceur.	Attrape l'engin situé à côté ou derrière toi et lance-le.	Le haut du corps s'incline fortement vers l'arrière à la limite du déséquilibre. L'engin est en arrière des appuis.	Le lanceur regarde dans l'axe du lancer et s'équilibre avec l'autre bras.

Je réussis quand :

→ **Je lance en restant équilibré.**

De « lancer à l'arrêt »

à : « prendre de l'élan »

L-S8 Tendre le ressort (le tendeur)
(uniquement pour les lancers « bras cassé »)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 Dans un espace orienté, le lanceur tient l'objet en arrière, son camarade le suit en tenant sa main du bout des doigts. Un cerceau est placé en avant du lanceur. De nombreux essais.	Le « tendeur » maintient la main du lanceur qui résiste. Dès que le lanceur droitier pose le pied droit dans le cerceau, le « tendeur » lâche la main. Le lanceur déclenche alors son lancer. Situation inverse pour un gaucher.	Le haut du corps s'incline fortement vers l'arrière. A la limite du déséquilibre. L'engin est en arrière des appuis.	Le lanceur regarde loin, droit devant lui et s'équilibre avec l'autre bras.

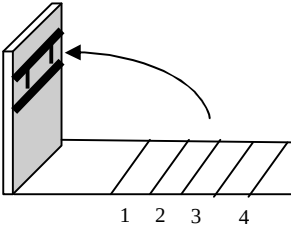
Je réussis quand :

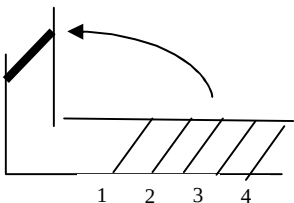
→ Je lâche l'engin dès que j'ai posé le pied avant au sol.

De « à l'aplomb des appuis ou en avant des appuis »

à : « **engin légèrement en arrière des appuis** »

L-S9 Les géants (avec bras cassé)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Engin léger / bras cassé : De nombreux essais. Angle à 30°  30° pour les lancers type « javelot »	Lance de la zone 1 (la plus proche), puis zone 2, puis zone 3 pour atteindre une cible qui est au mur. Essaie pieds serrés, pieds décalés.	Lancer avec tout le corps en se grandissant. Atteindre la cible. Finir grand. L'engin est bien en arrière de la verticale. Les jambes sont fléchies.	Faire identifier aux observateurs que plus on s'éloigne (vers la zone 4) plus le haut du corps s'incline. Viser la cible avec le coude du bras non-lanceur. Regarder la cible à atteindre. La position « pieds décalés » est à privilégier.
Je réussis quand : → Je atteins une des cibles.			

L-S9 bis Les géants (en poussée)			
Engin lourd / en poussée : Monter le fil au fur et à mesure que l'on recule pour continuer à viser haut. De nombreux essais. Angle à 40°  40° pour les lancers type « poids »	Lance de la zone 1 (la plus proche), puis zone 2, puis zone 3 par-dessus le fil tendu. Essaie pieds serrés, pieds décalés.	Lancer avec tout le corps en se grandissant. Franchir le fil tendu. Finir grand. L'engin est bien en arrière de la verticale. Les jambes sont fléchies. Le coude est haut.	Faire identifier aux observateurs que plus on s'éloigne (vers la zone 4) plus le haut du corps s'incline. La main qui équilibre peut soutenir l'engin. Regarder au-dessus du fil. La position « pieds décalés » est à privilégier.

Je réussis quand :
→ **L'engin passe au-dessus du fil**

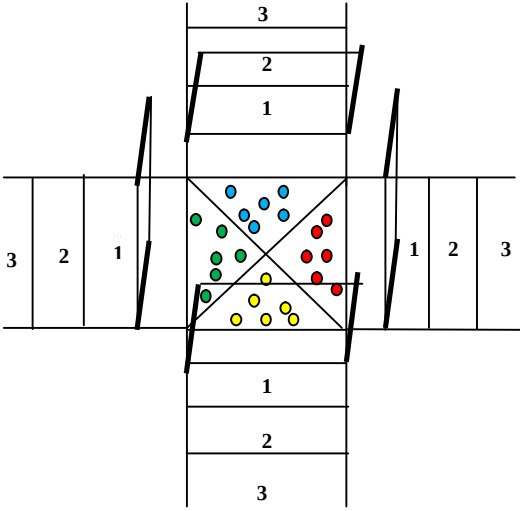
L-S9 ter Les géants (en rotation)			
Rotation : Monter le fil au fur et à mesure que l'on recule pour continuer à viser haut. De nombreux essais. 30° pour les lancers type « disque »	Lance de la zone 1 (la plus proche), puis zone 2, puis zone 3 et par-dessus le fil tendu. Essaie pieds serrés, pieds décalés.	Lancer avec tout le corps en se grandissant. Franchir le fil tendu. Finir grand. Augmenter l'amplitude de la rotation (vissage du corps autour de l'axe vertical). Les jambes sont fléchies.	Faire identifier aux observateurs que pour lancer loin, la rotation doit être plus grande. Le bras non-lanceur équilibre la rotation. Regarder au-dessus du fil. La position « pieds décalés » est indispensable. Lâcher l'engin avant de dépasser l'axe du corps. (repère : venir buter sur l'autre bras qui vise dans l'axe)

Je réussis quand :
→ L'engin passe au-dessus du fil.

De « lancer à plat »

à : « lancer haut pour aller loin »

L-S10 La corde

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Angle du lancer = à adapter selon le type de lancer 30° ou 40°.  - 4 groupes - Ateliers identiques - Intérêt : aspect ludique, travail en équipe, contrat d'équipe.	Lancer l'engin par-dessus la corde et atteindre une cible <u>Variables :</u> - varier les objets à lancer -varier les types de lancers ; pour des raisons de sécurité « éclater» le dispositif pour les lancers en rotation. -varier le nombre de zones -varier la largeur des zones -varier la profondeur des zones -varier la hauteur de l'obstacle	Les élèves sont capables de lancer plusieurs fois l'objet dans la zone la plus éloignée.	Privilégier les lancers « loin dans l'axe » Finir le lancer en montrant la cible. Afin que les élèves identifient clairement le critère de réussite, compter les points pour chaque élève ou pour chaque équipe (1pt, 2pts, 3pts, 4pts)

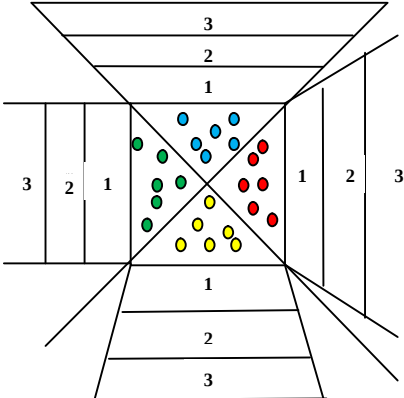
Je réussis quand :

→ Je lance de façon régulière dans la zone la plus éloignée.

De « lancer devant »

à : « lancer dans une zone de plus en plus réduite »

L-S11 Les terriers

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 - 4 groupes - Ateliers différenciés - Rotation en fonction des difficultés - Intérêt : aspect ludique, travail en équipe, contrat d'équipe.	Lancer l'engin le plus loin possible sans qu'il sorte de la zone définie. <u>Variables :</u> -Faire varier les objets à lancer -Faire varier les types de lancers ; pour des raisons de sécurité « éclater » le dispositif pour les lancers en rotation.	Les élèves sont capables de lancer plusieurs fois l'objet dans la partie la plus éloignée de la zone la plus resserrée.	Privilégier les lancers « loin dans l'axe » Finir le lancer en montrant la cible. Afin que les élèves identifient clairement le critère de réussite, compter les points pour chaque élève ou pour chaque équipe (1pt, 2pts, 3pts) Demander aux élèves d'annoncer la zone visée. Si l'élève réussit, passer dans l'atelier où la zone de réception est plus resserrée ; et inversement si l'élève lance en dehors de la zone de réception.

Je réussis quand :

→ Je lance de façon régulière dans la partie 3 de la zone la plus resserrée.

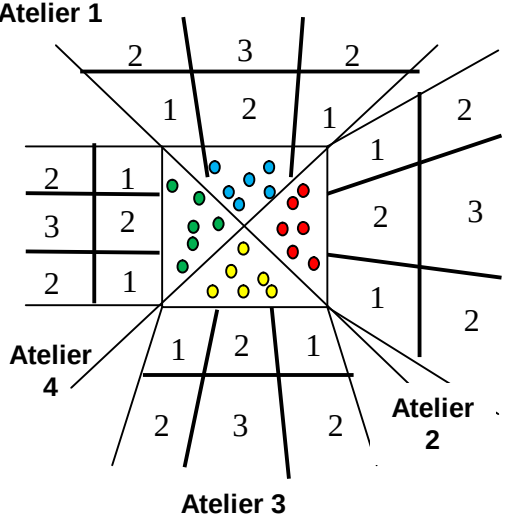
De « lancer devant » à : « lancer dans une zone de plus en plus éloignée »			
L-S12 Les zones			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
4 groupes Ateliers identiques Intérêt : aspect ludique, travail en équipe, contrat défi.	Lancer l'engin le plus loin possible en restant dans la zone de lancement. <u>Variables :</u> -Faire varier les objets à lancer -Faire varier les types de lancers ; pour des raisons de sécurité « éclater » le dispositif pour les lancers en rotation. -Faire varier le nombre de zones -Faire varier la largeur des zones -Faire varier la profondeur des zones	Les élèves sont capables de lancer plusieurs fois l'objet dans la zone la plus éloignée	Privilegier les lancers « loin dans l'axe » Finir le lancer en montrant la cible. Afin que les élèves identifient clairement le critère de réussite, compter les points pour chaque élève ou pour chaque équipe (1pt, 2pts, 3pts, 4pts é) : contrat défi.

Je réussis quand :
→ **J'atteins régulièrement la zone la plus éloignée.**

De « lancer devant »

à : « lancer dans une zone de plus en plus axiale et éloignée »

L-S13 Puissance 3

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Atelier 1  Atelier 4 Atelier 3 Atelier 2 - 4 groupes - Ateliers différenciés : de l'atelier 1 à l'atelier 4 l'axe de lancer est de plus en plus réduit. - Rotation en fonction de la difficulté - Intérêt : aspect ludique, travail en équipe, contrat d'équipe.	Lancer le plus loin possible en restant dans la zone de lancement. Variables : -Faire varier les objets à lancer -Faire varier les types de lancers ; le lancer en rotation n'est pas adapté à ce dispositif. -Eloigner les cibles	Les élèves sont capables de lancer plusieurs fois l'objet dans la même zone numérotée.	Privilégier les lancers « loin dans l'axe » Finir le lancer en montrant la zone visée. Afin que les élèves identifient clairement le critère de réussite, compter les points pour chaque élève ou pour chaque équipe (1pt, 2pts, 3pts) : contrat défi. Si l'élève réussit, passez dans l'atelier où la zone de réception est plus resserrée ; et inversement si l'élève lance en dehors de la zone de réception.

Je réussis quand :

→ Je lance de façon régulière dans la zone 3.

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Lancer au cycle 3



2012

LANCER : Introduction

Définition de l'activité générale :

« Produire, entretenir, restituer et utiliser de façon optimale une vitesse pour la transmettre à un engin et l'envoyer le plus loin possible dans un espace normé. »

En d'autres termes, c'est le corps qui produit la vitesse et qui la transmet à l'engin : il s'agit de passer d'un lancer exécuté avec le bras à un lancer qui mobilise l'ensemble du corps.

Définitions spécifiques concernant les lancers :

Il existe trois types de lancer :

- Le lancer « bras cassé » (type Javelot) : balles, sac de graines, vortexé

Départ de profil. L'engin est tenu en arrière du corps, bras légèrement fléchi de façon à augmenter le trajet de lancement de l'engin avant le lâcher.

- Le lancer « en poussée » (type Poids) : gros carton, gros ballon, é (objets volumineux et légers)

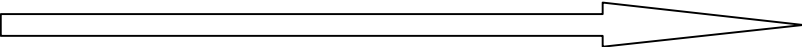
Départ de profil. L'engin est posé dans la main positionnée au niveau de l'épaule. Il est projeté vers l'avant par une poussée de l'ensemble du corps.

- Le lancer « en rotation » (type Disque) : cerceaux, comètes, gros carton, gros ballon, objets volumineux

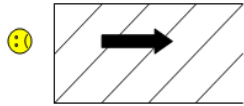
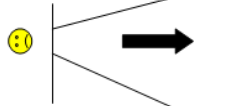
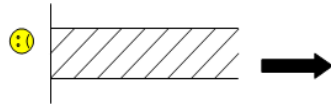
Départ de profil. L'engin est tenu par la main, en arrière du corps. L'engin est projeté vers l'avant par une demi-rotation du haut du corps.

L'objet à lancer et le dispositif induisent le type de lancer.

Typologie des lancers à l'école		Position de la caisse par rapport au lanceur		
	Préhension	Latéral	Devant	Derrière
Gros cartons, ballons de basket	2 mains	Poussée	Poussée	Rotation/poussée
Balles, sacs de graines, vortex, manches à balai	1 main	Bras cassé	Bras cassé	Bras cassé
Cerceaux	1 ou 2 mains	Rotation	Bras cassé	Rotation
Anneaux	1 main	Bras cassé	Bras cassé	Rotation
Comètes	1 main	Rotation	Rotation/bras cassé	Rotation/bras cassé
Morceaux de tuyaux	1 main	Rotation	Bras cassé	rotation
Frites	2 mains	Rotation	Bras cassé	Rotation

Transformations motrices attendues :De  à

Maternelle Lancer vers l'avant	Cycle 2 Lancer précis	Cycle 3 Lancer précis et loin
Lancer sur une cible haute	Lancer vers le haut	Lancer haut
Lancer sans élan	Prendre de l'élan pour lancer	Lancer en élan
Lancer devant	Lancer loin pour atteindre une zone	Lancer loin et dans l'axe

Au cycle 1	Au cycle 2	Au cycle 3
Orientation vers l'avant	Précision	Précision et distance
		

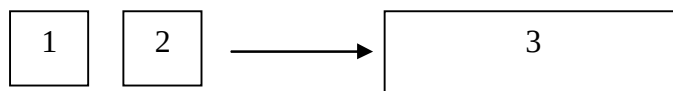
Repères des compléments des programmes (2012) :

Activités athlétiques	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Lancer loin	-Lancer à une main des objets légers et variés : * en adaptant son geste à l'engin ; * en enchaînant un élan réduit et un lancer ; * en identifiant sa zone de performance. -Lancer des objets lestés : * en variant les trajectoires (plus horizontale, plus vers le haut) pour identifier la plus performante ; * en variant le geste de lancer (en poussée, devant ou au-dessus de la tête).	-Lancer à une main des objets légers et variés : * enchaîner une prise d'élan et un lancer sans s'arrêter. * lancer dans une zone définie * diversifier les prises d'élan ; * construire une trajectoire en direction et en hauteur ; * lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer. -Lancer d'objets lestés à deux mains * construire une trajectoire parabolique en direction et en hauteur ; * augmenter le chemin de lancement. -Enchaîner une prise d'élan et un lancer, à partir d'une zone d'élan et renouveler sa performance au moins 4 fois sur 5 essais.	-Lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer. -Enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir. -Lancer dans l'espace défini et rester face à la cible après le lancer. -Construire une trajectoire en direction et en hauteur. -Adapter son geste à l'engin (balle lestée, vortex, javelot, anneaué).	-Diversifier les prises d'élan (course droite, pas chassés). -Construire une trajectoire parabolique.	-Diversifier les prises d'élan (course droite, pas chassés). -Augmenter le chemin de lancement (bras allongé, en arrière de l'axe tête-tronc-jambe). • Effectuer plusieurs lancers, avec différents engins, pour réaliser une trajectoire optimale en liant dans un seul mouvement élan, lancer et accompagnement.

Mise en œuvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

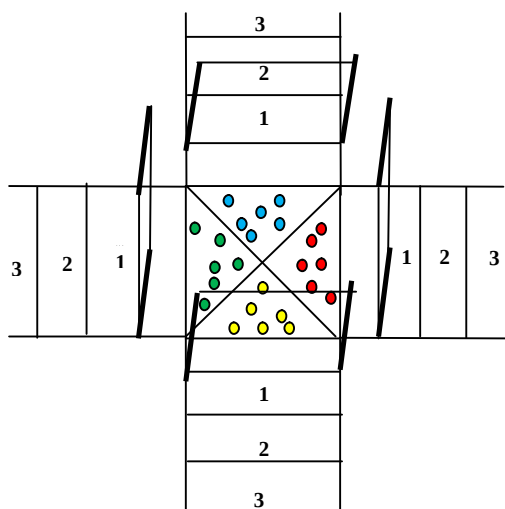
3. L'organisation des espaces

- Il est important de déterminer : une zone de lancer (2) (avec uniquement le ou les lanceurs), une zone d'attente (1), située en arrière de la zone de lancer (dans laquelle les élèves attendent leur tour) et une zone de réception de l'engin (3).



- Privilégier un dispositif en croix ou dos à dos.

Ex : situation de La Corde



- Le dispositif en parallèle est strictement interdit dans le cadre des lancers en rotation

4. Les règles de sécurité pour lancer

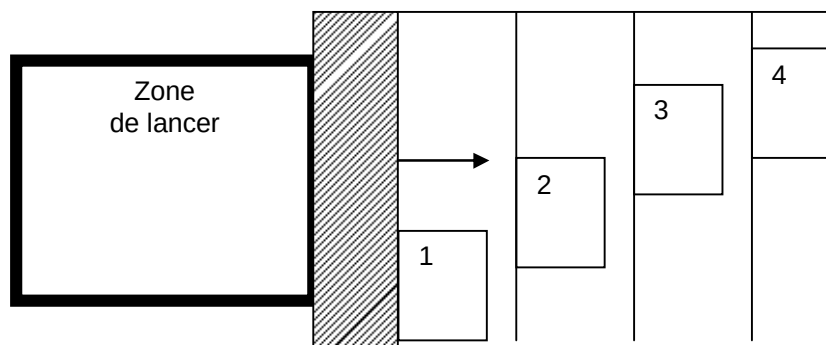
- Définir avec les élèves un axe de lancer
- Lancer au signal de l'enseignant
- Récupérer au signal : après chaque lancer ou quand tous les engins ont été lancés.

LANCER : Cycle 3 - CE2/CM1/CM2

Passer de « lancer précis dans un secteur » à « lancer loin dans l'axe sans marquer d'arrêt »

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Lancer en élan	L'élève s'arrête après un élan et lance l'engin.	Utilisation exclusive du bras. Rupture dans le lancer.	Lancer avec tout le corps en se grandissant sans marquer d'arrêt.	L-S14 Le mur L-S15 La balle rebondissante	→ Je atteins la bande cible sans marquer d'arrêt dans le lancer → L'engin revient dans l'axe → La zone atteinte par l'engin est de plus en plus éloignée du mur
Lancer haut	L'élève lance l'engin à plat (trajectoire à plat).	Un regard orienté vers le sol.	Lancer avec tout le corps en se grandissant vers le haut, le regard orienté vers une cible haute (ex : l'horizon)	L-S14 Le mur L-S15 La balle rebondissante L-S16 Les géants qui courent (bras cassé) L-S16 bis Les géants qui courent (en poussée)	→ Je atteins la bande cible sans marquer d'arrêt dans le lancer → L'engin revient dans l'axe → La zone atteinte par l'engin est de plus en plus éloignée du mur → Je chaîne les actions sans m'arrêter. → Je atteins une des cibles.
Lancer loin dans l'axe	L'élève lance l'engin à l'extérieur de l'axe du lancer (très à droite ou très à gauche)	La position du bras et de la main qui lancent dévie de l'axe du lancer.	Lancer avec tout le corps en se grandissant vers le haut, le regard orienté vers une cible haute. La position du bras et de la main qui lancent doit être parallèle à la ligne d'épaules.	L-S10 La corde (cf.fiche cycle 2) L-S17 La cible	→ Je lance de façon régulière dans la zone la plus éloignée. → Je atteins régulièrement la cible la plus éloignée située dans l'axe (10 pts).

SITUATION DE REFERENCE - cycle 3



L'espace entre chaque zone est de 1,50 m.

Consigne : « lance l'engin pour atteindre la zone la plus éloignée »

- L'élève réalise 4 lancers. Les points de chaque lancer sont additionnés.
- L'objectif est que l'élève améliore son score entre la première et la dernière séance.
- Chaque engin correspond à un type de lancer (voir tableau du préambule) selon le matériel disponible ou le choix pédagogique de l'enseignant.

Fiche évaluative

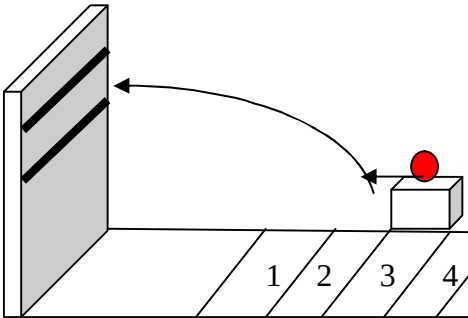
Nom :	Engin 1:					Engin 2 :					Engin 3 :				
Prénom :	L1	L2	L3	L4	TOT	L1	L2	L3	L4	TOT	L1	L2	L3	L4	TOT
EVALUATION 1															
EVALUATION 2															
EVALUATION 3															

Noter dans les cases le nombre de points correspondant à la zone atteinte pour chaque lancer (L1 : lancer 1, L2 : lancer 2 é)
La case « total » (TOT) comptabilise l'ensemble des quatre lancers.

De « lancer vers le haut »

à : « lancer vers le haut avec élan »

L-S14 Le mur

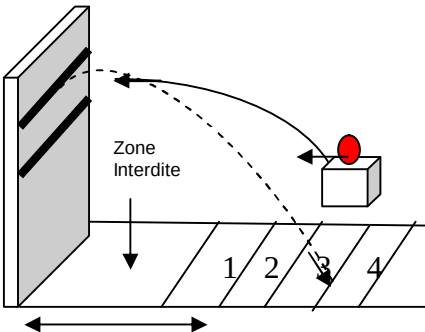
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 1m Hauteur de la cible Travailler éventuellement en binômes.	-Prendre l'engin en passant (sur une table ou sur la main de son binôme) et lancer dans la zone délimitée sur le mur ; l'engin est pris dans une zone et lancé dans la zone suivante. <u>Variables :</u> -Si l'élève réussit, faire varier la vitesse d'exécution : en marchant ; en trotinant é -Faire varier la taille de la cible.	L'élève prend l'engin et le lance de la zone définie au sol (exemple : prise zone 3 et lancer zone 2) Le lanceur est de « profil » par rapport au mur (pieds décalés) Le lanceur a les jambes fléchies et s'équilibre avec le bras opposé. La cible au mur est atteinte. Le corps s'incline vers l'arrière. L'engin est en arrière des appuis.	Privilégier les lancers dans l'axe. Finir le lancer en montrant la cible. Lancer avec tout le corps en se grandissant.

Je réussis quand :

→ J'atteins la bande cible sans marquer d'arrêt dans le lancer.

De « lancer vers le haut »
à : « **lancer haut avec élan** »

L-S15 La balle rebondissante

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 Minimum 3m : à agrandir en fonction des capacités des élèves. Largeur de la bande cible = 1 mètre - Travailler éventuellement en binômes.	Prendre l'engin (balle de tennis, ballon de basket-ballé) en passant (sur une table ou sur la main de son binôme) et lancer contre le mur ; l'engin est pris dans une zone et lancé dans la zone suivante. Comptage : zone de départ de lancer de l'engin + zone de réception de l'engin (exemple : lanceur en zone 2, la balle atterrit en zone 4 : l'élève marque 6 points) Variables : -Si l'élève réussit, faire varier la vitesse d'exécution : en marchant ; en trotinant é -Faire varier la taille de la bande cible. -Faire varier la longueur de la zone interdite -Faire varier la largeur des zones de réception -Faire varier la taille et le poids des objets (balle de tennis, ballon de basket-ballé)	- L'élève prend l'engin et le lance de la zone définie au sol (exemple : prise zone 3 et lancer zone 2) - Le lanceur est de « profil » par rapport au mur (pieds décalés) - Le lanceur a les jambes fléchies et s'équilibre avec le bras opposé. - La cible au mur est atteinte. - Le corps s'incline vers l'arrière. - L'engin est en arrière des appuis.	- Finir le lancer en montrant la cible. - Lancer avec tout le corps en se grandissant. - Définir et tracer avec les élèves la zone du mur la plus efficace (tracée en noir sur le schéma).

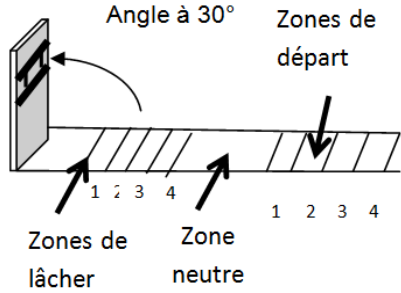
Je réussis quand :

→ L'engin revient dans l'axe

→ La zone atteinte par l'engin est de plus en plus éloignée du mur.

De « Lancer à plat »
à : « lancer loin vers le haut »

L-S16 Les géants qui courent (lancer avec bras cassé)

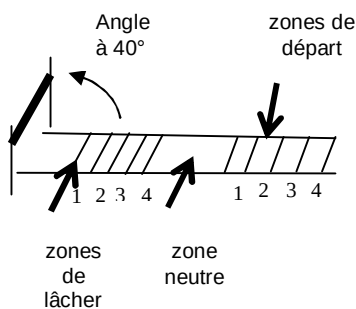
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Engin léger / bras cassé : De nombreux essais. <u>Dispositif :</u> zone neutre = 1 m les autres zones = 0,5 m  Angle à 30° Zones de départ 1 2 3 4 1 2 3 4 Zones de lâcher Zone neutre 30° pour les lancers type « javelot »	L'engin est posé dans la main, bras cassé, en arrière des appuis (pieds). L'élève se place dans la zone de départ n°1 et doit organiser son lancer pour lâcher l'engin dans la zone de lâcher n°1. Si réussite (organiser correctement l'enchaînement des actions et atteindre la cible) alors passer à la zone suivante.	Lancer avec tout le corps en se grandissant. Atteindre la cible. Finir grand. L'engin est bien en arrière de la verticale. Les jambes sont fléchies. Pas d'arrêt dans l'enchaînement des actions.	Viser la cible avec le coude du bras non-lanceur. Regarder la cible à atteindre. Insister sur le fait que l'engin est en arrière des appuis

Je réussis quand :
→ **J'enchaîne les actions sans m'arrêter.**
→ **J'atteins une des cibles.**

De « lancer à plat »

à : « lancer loin vers le haut »

L-S16 bis Les géants qui courent (lancer en poussée)

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
Engin lourd / en poussée : Monter le fil au fur et à mesure que l'on recule pour continuer à viser haut. De nombreux essais. <u>Dispositif :</u> zone neutre = 1 m les autres zones = 0,5 m  40° pour les lancers type « poids »	L'engin est posé dans la main, en poussée, en arrière des appuis (pieds). L'élève se place dans la zone de départ n°1 et doit organiser son lancer pour lâcher l'engin dans la zone de lâcher n°1. Si réussite (organiser correctement l'enchaînement des actions et atteindre la cible) alors passer à la zone suivante. <u>Variables :</u> -Si l'élève réussit, faire varier la vitesse d'exécution : en marchant ; en trotinant é	Lancer avec tout le corps en se grandissant. Franchir le fil tendu. Finir grand. L'engin est bien en arrière de la verticale. Les jambes sont fléchies. Le coude est haut.	La main qui équilibre peut soutenir l'engin. Regarder au-dessus du fil. La position « pieds décalés » est à privilégier. Insister sur le fait que l'engin est en arrière des appuis.

Je réussis quand :

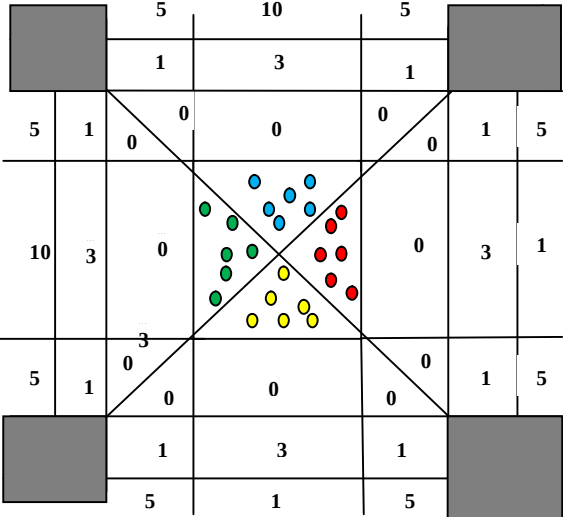
→ J'enchaîne les actions sans m'arrêter.

→ L'engin passe au-dessus du fil.

De « lancer devant»

à : « lancer dans l'axe, de plus en plus loin »

L-S17 La cible

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 - 4 groupes - Ateliers identiques - Intérêt : aspect ludique, travail en équipe, contrat d'équipe.	Lancer l'engin dans une cible de façon à marquer le plus de points possible. Variables : - Différencier le nombre de zones (+ ou -) dans la cible - Faire varier les objets à lancer - Faire varier les types de lancers. - Faire varier le nombre de cibles	Les élèves marquent le maximum de points.	-Privilégier les lancers « loin dans l'axe » -Finir le lancer en montrant la cible. -Afin que les élèves identifient clairement le critère de réussite, compter les points pour chaque élève ou pour chaque équipe (0pt, 1pt, 3pts, 5pts, 10pts) -Demander aux élèves d'annoncer la zone visée.

Je réussis quand :

→ **Je réussis régulièrement la cible la plus éloignée située dans l'axe (10 pts).**