

DATE : Semaine 25		SEANCE Les ramasseurs	DUREE : 30 mn
ACTIVITE : Phase d'entraînement Surmonter le défi « Gagner la médaille de l'équipe» COMPETENCE : coopérer, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.		Ce que l'élève apprend : <ol style="list-style-type: none"> 1. Courir vite 2. Courir seul (mais pour le groupe) 3. Utiliser un tableau de performance 	
Situation 1 Durée : 1mn*2	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Echauffement : les élèves suivent l'enseignant qui court devant eux	
	consigne	« Vous me suivez et restez derrière moi »	
	critère de réussite	Ne pas dépasser l'adulte	
Situation 2 Durée : 28 mn	matériel	Plusieurs couloirs, des foulards disséminés dans le couloir, des chasubles ou autres moyens de distinguer les équipes	
	dispositif	Un couloir par équipe , des objets à ramasser	
	déroulement	Courir le plus vite possible pour ramasser tous les foulards de son couloir, ne ramasser qu'un seul foulard par coureur et l'un après l'autre.	
	consigne	« Vous allez ramasser tous les foulards de votre couloir, quand un coureur est parti ramasser un foulard, l'autre attend pour partir que le coureur soit revenu et lui tape dans la main, pour gagner, il faut avoir ramassé tous les foulards avant les autres équipes »	
	critère de réussite	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ramasser un foulard 2) Etre dans l'équipe qui court le plus vite et qui ramasse tous ses foulards 	
TRACE ECRITE		Tableau de performance à remplir	

CONSEILS :

Le jeu des ramasseurs occupe la durée de la séance.

Il est nécessaire de présenter la tâche (organisation du relais) en commençant sans enjeu (pas de compétition entre équipes) puis quand l'organisation

semble fonctionner (notamment passage des relais), les courses à enjeu (médaille d'équipe) peuvent débiter.

Insister sur le fait de se toucher la main pour se donner le top départ.

Des éléments de la course peuvent évoluer au fil des séances : nombre de foulards ou bien objets plus volumineux, des obstacles peuvent être introduits.

A chaque fin de course, le tableau de performance est rempli collectivement.

Une gommette est attribuée à l'équipe gagnante.

Le tableau modèle prévoit 8 jeux, on peut en faire moins mais aussi plus en fonction de la durée des inter-jeux.

Ce tableau de performance est le support d'un travail sur l'apprentissage de la lecture des résultats en activité en classe.

Afin que les élèves se voient courir, observent les différences de vitesse et valident l'équipe gagnante, une vidéo d'une ou deux courses est réalisée chaque jour. Elle est le support de l'activité langage en regroupement de retour en classe.