

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

- **Type d'activité** : Course
- **Espace** : Cour de récréation
- **Matériel** : Craie, 3 foulards de couleurs différentes.
- **But du jeu** : Rapporter un foulard dans son camp en courant vite.

"Le N°5!"

Organisation / Déroulement :

Attribuer une place à chaque joueur autour du triangle (matérialisée par une croix au sol, un plot, ...)

Numéroter les joueurs de chaque équipe de 1 à ... (principe du baret).

Déposer 3 foulards au centre du jeu.

À L'APPEL DE LEUR NUMÉRO,

les joueurs courent autour du triangle.

Une fois le tour effectué, ils entrent dans le triangle par la place qu'ils avaient laissée vacante.

Puis ils ramassent un foulard le plus rapidement possible.



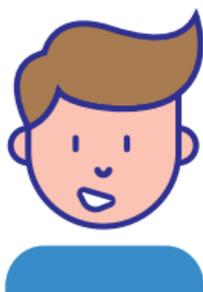
10 points



5 points



2 points

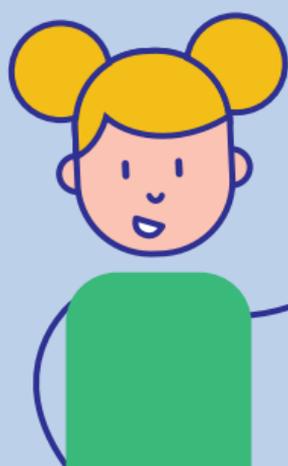
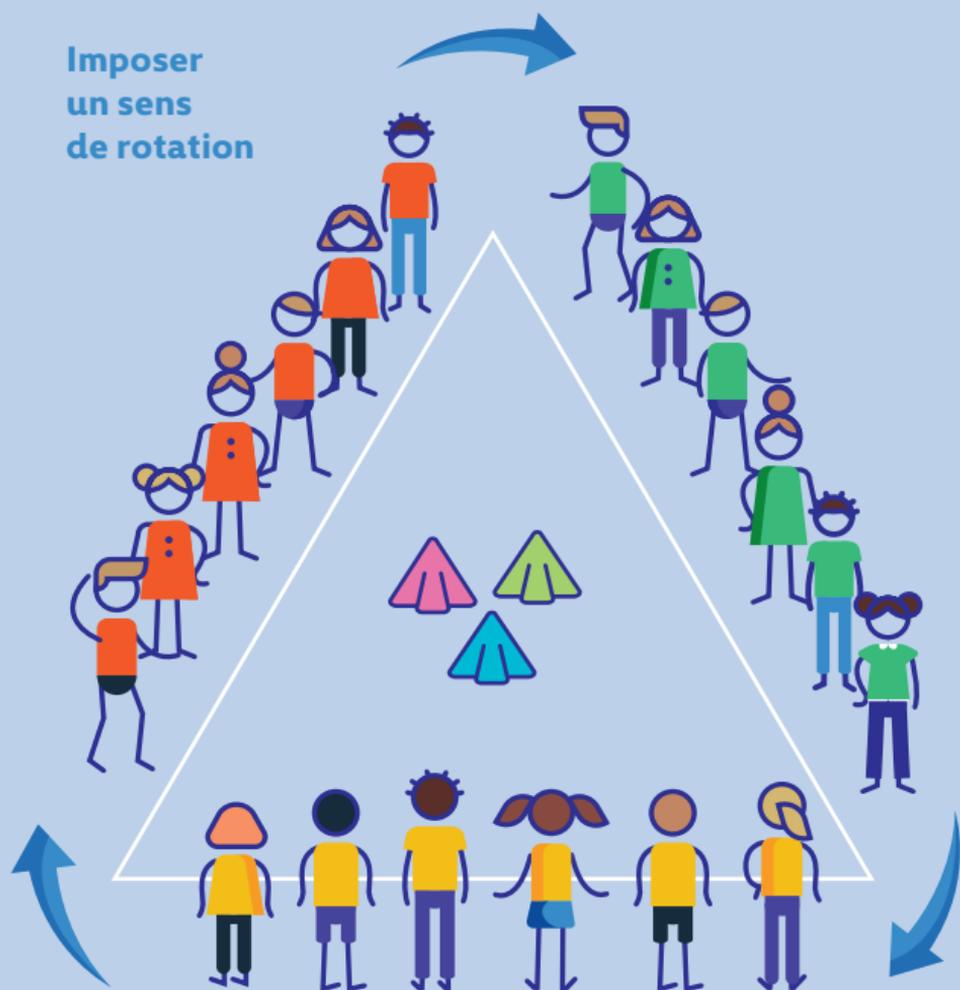


L'équipe gagnante est celle qui a comptabilisé le plus de points.

Pour faire évoluer :

- Varier les attitudes de départ : debout face au centre, debout dos au centre, assis en tailleur, assis les jambes tendues ...
- Inverser le sens de rotation à chaque appel de N°
- Modifier le nombre d'équipes et l'espace de jeu (ex : 4 équipes en carré avec 4 foulards).

Imposer
un sens
de rotation



J'appelle...

le N°...3 !!

Pour aider à la mise en œuvre / Pour aller plus loin dans le champ d'apprentissage

Une séquence autour de la course de vitesse :

- Prim'Infos n° 170 « Jeux de chasse poursuite » à retrouver sur le site de l'Ugse (Ressources 1^{er} et 2nd degrés / Séquences pédagogiques)
- Dossier « L'EPS à l'école en Modules d'apprentissage » Ugse
Cycle 2 : Fiche « Course de vitesse »
Cycle 3 : Fiche « Jeux collectifs course poursuite »