

FICHE N° C 3

Compétence travaillée : Réaliser une action que l'on peut mesurer	
Activité support : course d'endurance	Situation ou jeu : La chasse aux trésors
Objectifs pour le maître : amener les élèves à organiser leur effort pour courir longtemps	

<p>But pour l'élève : Aller le plus loin possible et ramener le plus long trésor en 2 minutes (le temps du sablier)</p>	<p>Illustration</p>
<p>Dispositif, aménagement : Le trajet, tracé par le maître, est balisé par des plots. Les coureurs récoltent des bandelettes (trésors) de plus en plus longues posées sur des cônes ou tenues par des observateurs tout au long du parcours.</p>	
<p>Consignes : « tu cours pendant 2 minutes (le temps du sablier) et tu essaies d'aller le plus loin possible pour ramener le plus long trésor ». A l'observateur « tu donnes une bandelette (le trésor) au coureur qui arrive près de toi »</p>	
<p>Critères de réussite : Les enfants ramènent les bandelettes de chaque longueur installées sur le parcours</p>	

<p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les enfants parcourent tout le trajet pendant le temps donné -Ils courent régulièrement en adaptant leur respiration pour courir longtemps 	<p>Comportements à améliorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Démarrage trop rapide -Course trop rapide qui provoque un essoufflement très prononcé -Respiration mal adaptée 	<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Courir sur terrain plat, avec virages -Courir sur terrain vallonné -Varier la longueur du parcours -Ramener tous les objets installés sans tenir compte du temps 	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Faire le jeu sous forme de relais en équipe
---	---	--	--