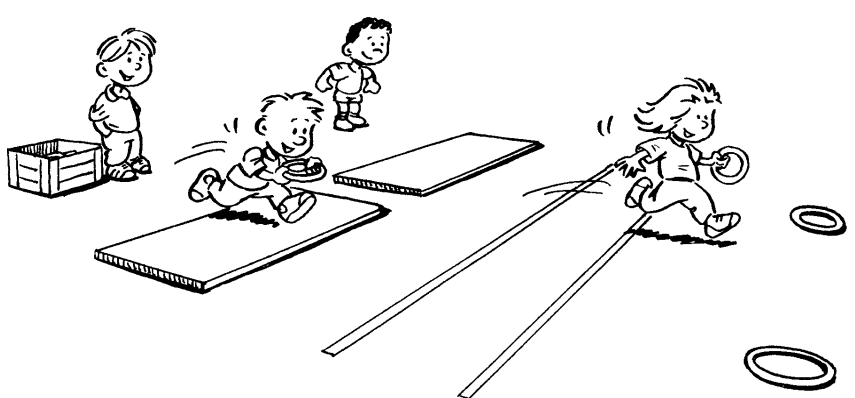


FICHE N° C 6

<b>Compétence travaillée :</b> réaliser des actions que l'on peut mesurer	
<b>Activité support :</b> course	<b>Situation ou jeu :</b> Le livreur de pizzas
<b>Objectifs pour le maître :</b> Amener les élèves à enchaîner course et franchissements d'obstacles	

<b>But pour l'élève :</b> Livrer sa pizza le plus vite possible	<p><b>Illustration</b></p> <p><b>jeu : le livreur de pizzas</b></p> 
<b>Dispositif, aménagement :</b> Des obstacles de taille et de formes différentes sont répartis sur des trajets fléchés. Une caisse contenant un grand nombre d'objets symbolisant des pizzas. Des caissettes ou des cerceaux symbolisant les lieux où livrer les pizzas	
<b>Consignes :</b> Au signal, chaque élève prend une pizza et l'emporte dans son cerceau sans toucher et sans contourner les obstacles situés sur son trajet.	
<b>Critères de réussite :</b> -Franchissement des obstacles sans les toucher et sans rupture dans le déplacement -Le nombre de pizzas livrées dans un temps donné.	

<b>Comportements attendus :</b> -Course orientée, sans rupture au franchissement des obstacles -Pas d'arrêt, pas de piétinement -Une certaine vitesse	<b>Comportements à améliorer :</b> -Arrêts devant l'obstacle, piétinement -Manque de fluidité -Obstacles touchés	<b>Variables :</b> -La taille des obstacles -Leur position, -La variété des « pizzas »	<b>Variantes :</b> -Course en relais, -Confrontation individuelle
--	---	---	---