

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
<p>L'élève ne sait pas gérer sa respiration (Le temps maximal d'exercice est déterminé en fonction du cycle).</p>	<p>L'élève doit courir un temps donné avec des temps de récupération.</p>	<p>Définir le temps total de l'exercice (temps de course et de marche). Délimiter un parcours de 20 mètres sur 40 mètres environ. Prévoir un chronomètre et un sifflet.</p>	<p>L'élève court 2 min sans s'arrêter et marche pendant 1 min et ainsi de suite. L'élève inspire une fois par le nez et souffle deux fois par la bouche.</p>	<p>L'élève ne doit pas s'arrêter durant le temps total de l'exercice (temps de course et de marche).</p>	<p>Jouer sur le temps de récupération de l'élève (10 secondes en plus si échec, 10 secondes en moins si réussite). Jouer sur le temps total de l'exercice.</p>

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
L'élève n'est pas motivé pour courir longtemps (Le temps maximal d'exercice est déterminé en fonction du cycle).	Les élèves doivent courir un temps donné à deux.	Définir un temps total de l'exercice. Travail en binôme (élève A porte un foulard et élève B sans foulard). Délimiter un parcours de 20 mètres sur 40 mètres environ. Prévoir un chronomètre, un jeu de foulards et un sifflet.	L'élève A court 1min sans s'arrêter et l'élève B marche. Au coup de sifflet, l'élève A marche et l'élève B court à son tour 1 min et ainsi de suite.	Il y a toujours un élève du binôme qui court.	Jouer sur le temps total de l'exercice. Jouer sur la possibilité de donner un ou plusieurs jokers à l'équipe (ex: les deux élèves marchent en même temps).
	L'élève doit courir un temps donné en groupe.	Définir des temps de course (2, 3, 4 min etc). Chaque élève choisit son palier à atteindre. Délimiter un parcours de 20 mètres sur 40 mètres environ. Prévoir un chronomètre et un sifflet.	Les élèves courent en groupe à la même vitesse. Les élèves sont regroupés par palier à atteindre.	Tous les élèves d'un même groupe ne doivent pas s'arrêter durant le temps de course.	Jouer sur la possibilité de donner un ou plusieurs jokers au groupe (ex: le groupe peut marcher 1 fois).

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
<p>L'élève part trop vite (Le temps de course maximal est déterminé en fonction du cycle)</p>	<p>L'élève doit courir sans s'arrêter pendant un temps qu'il a déterminé.</p>	<p>L'élève définit un temps de course (l'enseignant peut fixer un temps minimum). Un observateur, un coureur. Délimiter un parcours de 20 mètres sur 40 mètres environ. Prévoir un chronomètre et un sifflet.</p>	<p>L'élève court le temps qu'il a annoncé sans s'arrêter. L'observateur compte le nombre de fois où le coureur a marché.</p>	<p>L'élève ne doit pas s'arrêter durant le temps de course.</p>	<p>Jouer sur le temps de course.</p>

Comportements observables	Objectifs	Situations d'apprentissage		Critères de réussite	Variables
		Organisation	Consignes		
<p>L'élève a un rythme de course irrégulier</p>	<p>L'élève doit courir à la même vitesse durant le temps de course</p>	<p>Définir un temps de course. Donner un coup de sifflet toutes les 30 secondes. Un observateur, un coureur. Délimiter un parcours de 20 mètres sur 40 mètres environ. Placer un plot tous les 20 mètres. Prévoir un chronomètre et un sifflet.</p>	<p>Le coureur doit essayer de parcourir la même distance toutes les 30 secondes. L'observateur compte le nombre de plots dépassés en 30 secondes</p>	<p>L'élève doit toujours dépasser le même nombre de plots en 30 secondes à un près.</p>	<p>Jouer sur le temps de course. Jouer sur l'intervalle de temps entre deux coups de sifflet. Jouer sur l'intervalle entre deux plots.</p>