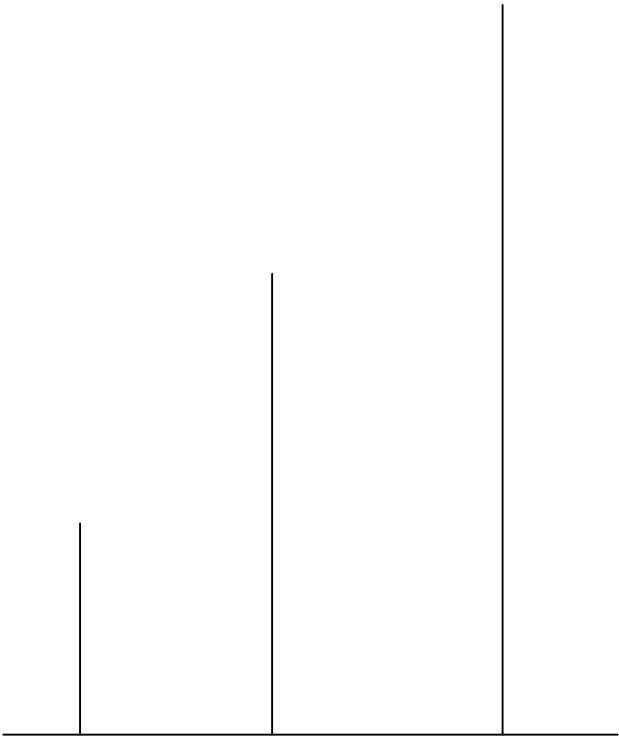


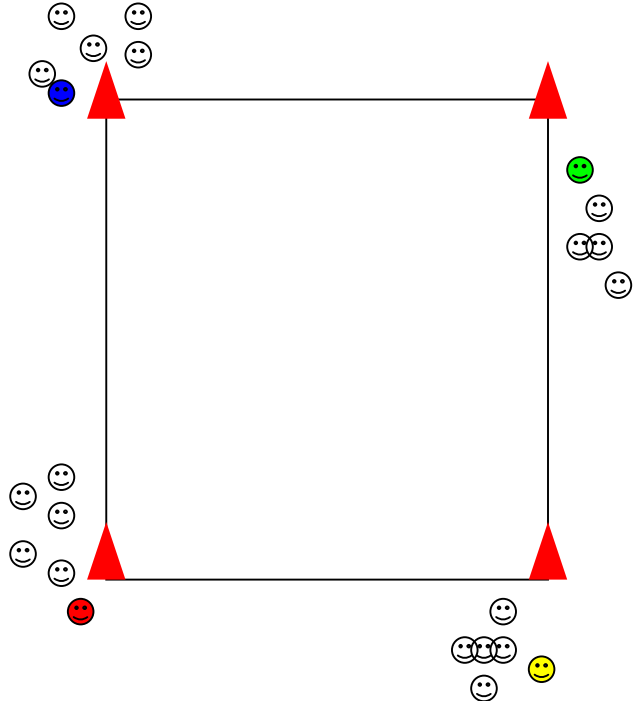
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève part trop vite.</p>	<p><u>Objectif</u> : Prendre conscience des différents rythmes de course en fonction de la distance parcourue.</p> <p><u>Consignes</u> : Courir sur 10 mètres, 30 mètres, 60 mètres. Courir sans s'arrêter avec la même vitesse que sur toutes les distances. Verbaliser pour mettre en évidence qu'on ne peut pas courir vite très longtemps puis remettre en situation en adaptant sa vitesse à la distance à parcourir pour ne pas s'arrêter.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Courir les différentes distances sans s'arrêter.</p> <p><u>Variable</u> : Jouer sur les distances à parcourir.</p>	<p>Matériel : plots.</p>  <p>10 m      30 m      60 m</p>

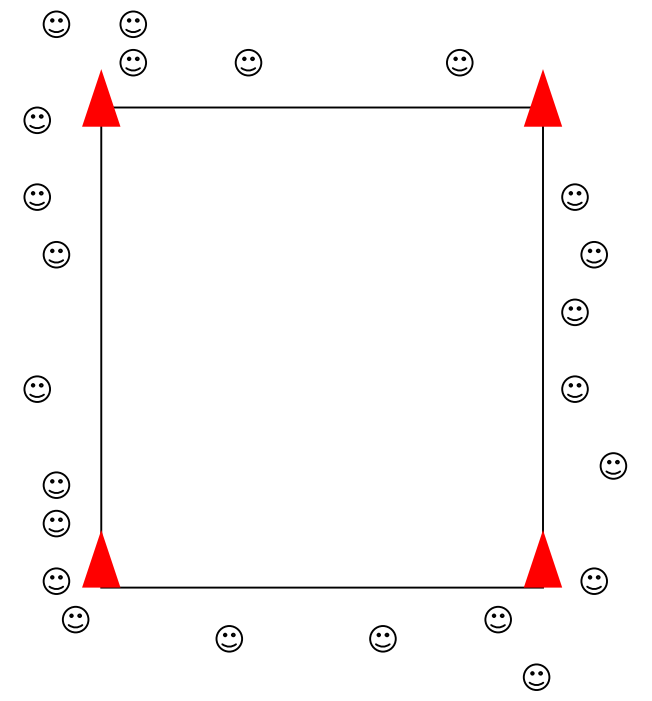
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève part trop vite.</p>	<p><u>Objectif</u> : Changer les représentations des élèves : la course de durée n'est pas une course de vitesse.</p> <p><u>Consignes</u> : Constituer des groupes de niveau. Rester derrière le lièvre pendant un temps donné.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Personne ne double le lièvre.</p> <p><u>Variables</u> : Changer de lièvre. Jouer sur le temps de présence du lièvre. Jouer sur le temps de course.</p>	<p>Matériel : plots, chasuble pour le lièvre.</p>  <p>Détails du schéma : Le rectangle est défini par quatre plots rouges aux coins. Des élèves (smileys) sont positionnés à l'extérieur du rectangle : un groupe de quatre smileys (un bleu, trois blancs) est au coin supérieur gauche ; un smiley vert est au coin supérieur droit ; un smiley rouge est au coin inférieur gauche ; un groupe de six smileys (trois blancs, un rouge, un jaune) est au coin inférieur droit. Un smiley blanc (le lièvre) est au centre du rectangle.</p>

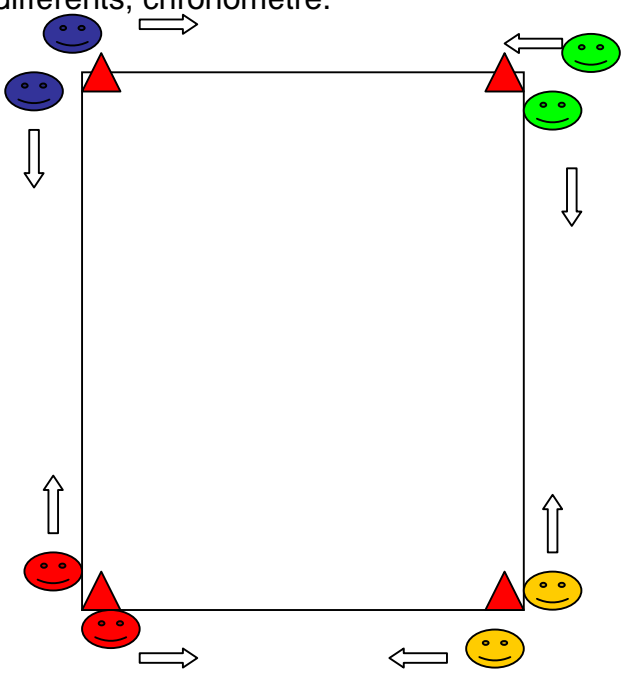
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève part trop vite.</p>	<p><u>Objectif</u> : Ne pas exagérer la vitesse de départ.</p> <p><u>Consignes</u> : Courir pendant un temps donné sans s'arrêter. A chaque coup de sifflet, partir dans la direction opposée.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Les élèves courent durant la totalité de l'exercice.</p> <p><u>Variable</u> : Jouer sur la durée de l'exercice.</p>	<p>Matériel : plots, sifflet.</p> 

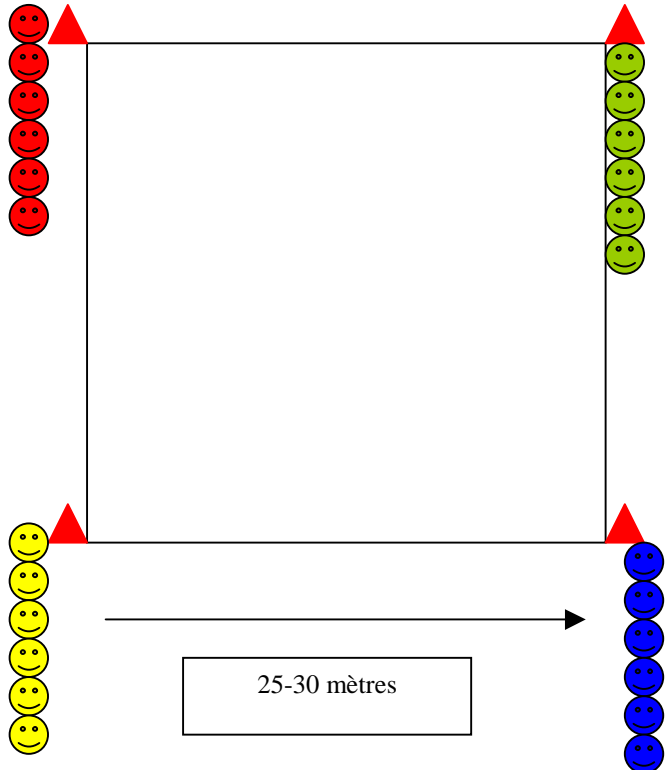
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève part trop vite.</p>	<p><u>Objectif</u> : Réguler sa course dès le départ.</p> <p><u>Consignes</u> : A partir de binômes homogènes, courir un tour.</p> <p>1) Partir en même temps en sens opposé.</p> <p>2) Se croiser en même temps au plot opposé et au plot de départ.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Les élèves du binôme arrivent simultanément aux plots.</p> <p><u>Variables</u> : La distance entre chaque plot. Le temps de l'exercice. Le nombre de tours. La composition des binômes.</p>	<p>Matériel : plots, chasubles de couleurs différents, chronomètre.</p> 

# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève part trop vite.</p>	<p><u>Objectif</u> : Courir sans s'arrêter sur une distance donnée.</p> <p><u>Consigne</u> : Courir un tour en équipe en essayant d'arriver à chaque sommet du carré en même temps que les autres équipes.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : L'équipe arrive à chaque sommet en même temps que les autres équipes.</p> <p><u>Variables</u> : Faire l'exercice sur deux tours. Changement de « locomotive d'équipe » à chaque plot.</p>	<p>Matériel : Chasubles de couleurs, plots de couleur à chaque sommet, sifflet, chronomètre.</p>  <p>Le schéma illustre un carré de course. À chaque sommet, il y a une file d'élèves portant une chasuble de couleur différente : rouge (haut gauche), vert (haut droit), jaune (bas gauche) et bleu (bas droit). Des triangles rouges sont placés à l'extérieur de chaque sommet pour indiquer le point de départ. Une flèche horizontale à l'intérieur du carré pointe vers la droite, avec un rectangle en dessous indiquant une distance de 25-30 mètres.</p>

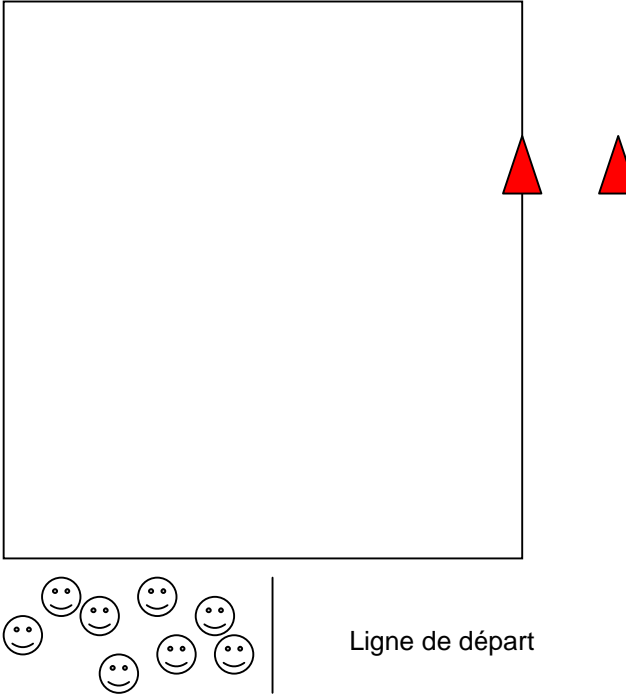
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève part trop vite.</p>	<p><u>Objectif</u> : Gérer son rythme de course dès le départ.</p> <p><u>Consigne</u> : Courir 5 min sans doubler les capitaines (3 par groupes).</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Les coureurs ne doublent pas les capitaines. Le binôme coureurs-capitaines reste groupé.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le temps de l'exercice. Choix des groupes. Choix des capitaines. Zone de repos pour les élèves qui réintègrent leur groupe au tour suivant.</p>	<p>Matériel : plots, chasubles, chronomètre.</p>

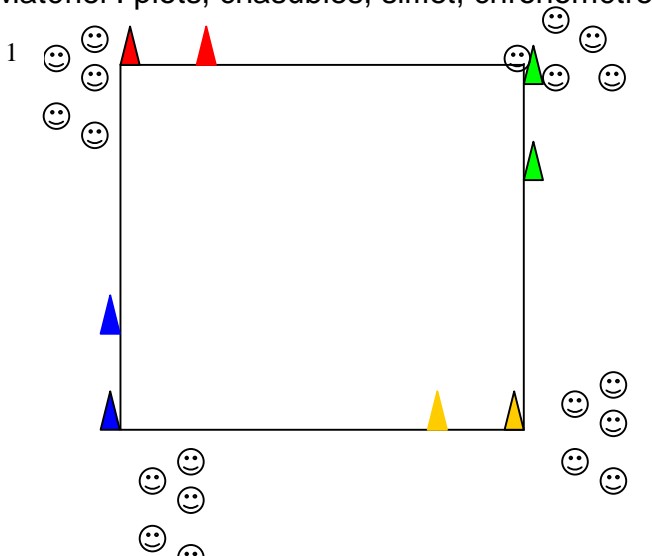
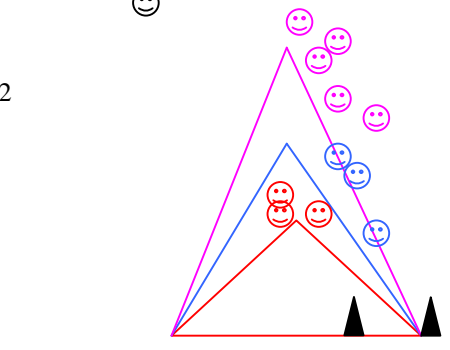
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève part trop vite.</p>	<p><u>Objectif</u> : Modérer son rythme de départ.</p> <p><u>Consignes</u> : Courir un temps donné. Au départ ne pas dépasser les plots rouges avant que l'enseignant finisse de compter jusqu'à 15.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Ne pas dépasser les plots avant la fin du comptage.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur la distance entre les plots et la ligne de départ. Jouer sur le comptage. Jouer sur le temps de course.</p>	<p>Matériel : plots, chronomètres.</p>  <p>Le schéma illustre un dispositif de course. À gauche, une ligne verticale est étiquetée "Ligne de départ". À droite, deux plots rouges sont représentés par des triangles rouges. Une zone rectangulaire encadrée est dessinée entre la ligne de départ et les plots. En bas à gauche, plusieurs smileys sont regroupés, représentant les élèves.</p>

# SITUATION D'APPRENTISSAGE

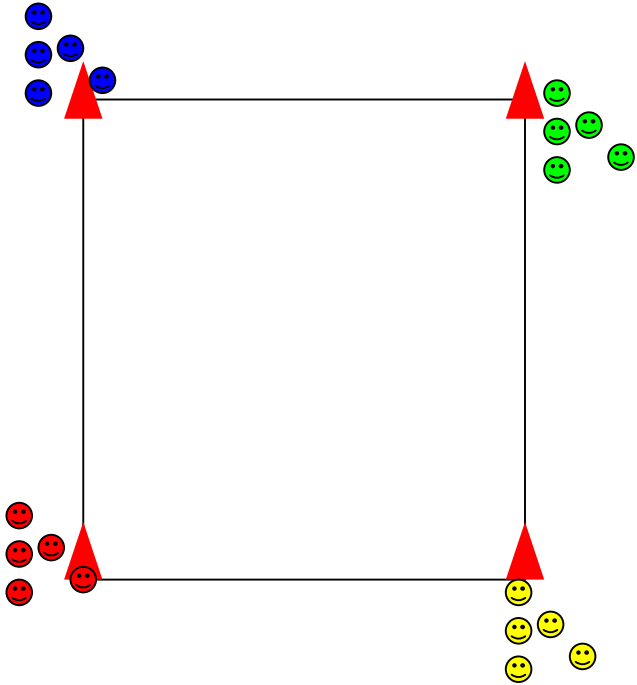
« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a une course irrégulière.</p>	<p><u>Objectif</u> : Courir à allure régulière pendant un temps donné.</p> <p><u>Consignes</u> : Courir par groupes homogènes entre eux de 5 ou 6 élèves.</p> <p>1) A chaque coup de sifflet être entre les deux plots. Rester en groupe. Ne pas ralentir ou accélérer pour arriver entre les deux plots (2 mètres).</p> <p>2) Proposer 3 parcours différents. Chaque élève choisit un parcours qui lui permet d'arriver entre les plots au coup de sifflet. Ne pas ralentir ou accélérer pour arriver entre les deux plots (2 mètres).</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Arriver entre les plots au coup de sifflet.</p> <p><u>Variables</u> : La distance entre les deux plots. Le temps de l'exercice. Le temps entre deux coups de sifflet. Le nombre de parcours de longueurs différentes.</p>	<p>Matériel : plots, chasubles, sifflet, chronomètre.</p> <p>1</p>  <p>2</p> 



# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a une course irrégulière.</p>	<p><u>Objectif</u> : Gérer son rythme de course dès le départ.</p> <p><u>Consigne</u> : Courir 5 minutes et arriver au plot suivant en même temps que les autres groupes.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Tous les groupes arrivent en même temps à un plot.</p> <p><u>Variables</u> : Organisation des groupes. Jouer sur le temps de course. Zone de repos pour les élèves qui réintègrent leur groupe au tour suivant.</p>	<p>Matériel : plots, chasubles, chronomètre.</p>  <p>Le schéma illustre un dispositif de course en carré. Les quatre coins du carré sont marqués par des triangles rouges. Des groupes d'élèves, représentés par des sourires colorés (bleu, vert, rouge, jaune), sont positionnés à l'extérieur de chaque plot. Des lignes horizontales et verticales relient les triangles rouges, formant le cadre de la course.</p>

# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Evolution du dispositif
<p>L'élève a une course irrégulière.</p>	<p><u>Objectif</u> : trouver son propre rythme pour ne pas s'arrêter.</p> <p><u>Consignes</u> : Courir une minute avec une puce sans s'arrêter et la poser à l'endroit où l'élève s'arrête. Recourir une minute pour arriver à sa puce (deux fois de suite).</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Pas d'arrêt, pas d'essoufflement. Arriver à sa puce à chaque essai.</p> <p><u>Variable</u> : Jouer sur le temps de course.</p>	<p>Matériel : plots, sifflet, chronomètre, puces.</p> <p>Une fois cet exercice réalisé, l'élève devra être capable de conserver ce même rythme sur un temps plus long.</p> <p>En 2 minutes, faire 2 fois la distance effectuée sur une minute (aller jusqu'à sa puce et revenir au point de départ).</p> <p>En 3 minutes, faire 3 fois la distance effectuée sur une minute (aller jusqu'à sa puce, revenir au point de départ et repartir à sa puce).</p> <p>Etc...</p> <p>Si l'élève ne peut pas tenir le rythme, reprendre l'exercice donné sur une minute en faisant prendre conscience qu'il doit diminuer la distance qu'il parcourt sur une minute, jusqu'à ce qu'il puisse tenir son rythme de course sur plusieurs minutes.</p>

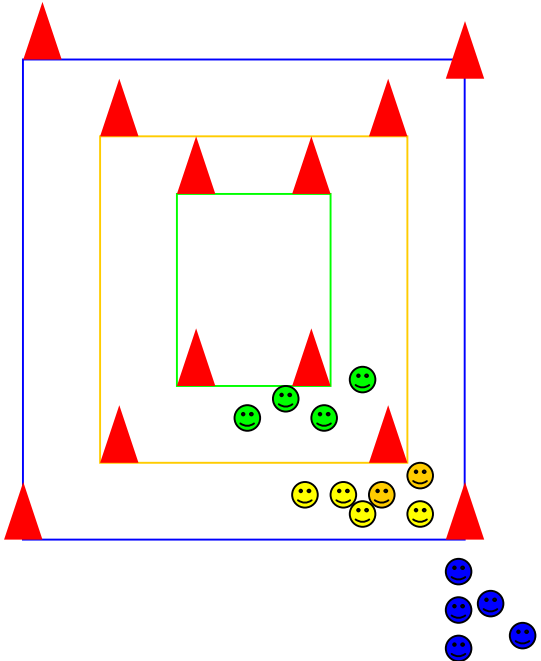
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a une course irrégulière.</p>	<p><u>Objectif</u> : Courir régulièrement sur un temps donné.</p> <p><u>Consignes</u> : Le train doit parcourir la même distance en un temps donné. Courir en groupe. Prendre des temps de passage à chaque tour de chaque groupe par les élèves observateurs ou l'enseignant.</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Aucun wagon ne doit se détacher. Réaliser chaque tour dans le même temps.</p> <p><u>Variables</u> : Changer de locomotive. Jouer sur le temps de course.</p>	<p>Matériel : plots, chasubles, chronomètre.</p>

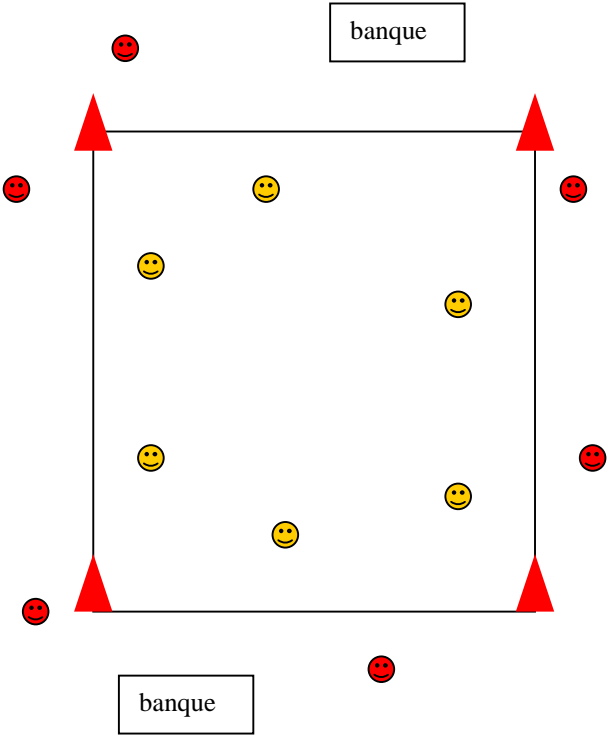
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a une course irrégulière.</p>	<p><u>Objectif</u> : Courir à allure régulière pendant un temps donné.</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1° Constituer des groupes de niveau : faire courir les élèves pendant 1 min pour repérer la distance parcourue (S1).</li><li>2° En fonction du niveau identifié en S1 courir sur l'un des parcours.</li><li>3° A chaque coup de sifflet, être au plot suivant.</li></ol> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <p>Tous les groupes arrivent en même temps à un plot au coup de sifflet.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>Jouer sur l'intervalle entre 2 coups de sifflet. Jouer sur les parcours. Réaliser l'exercice individuellement.</p>	<p>Matériel : plots, chasubles, sifflet, chronomètre.</p> 

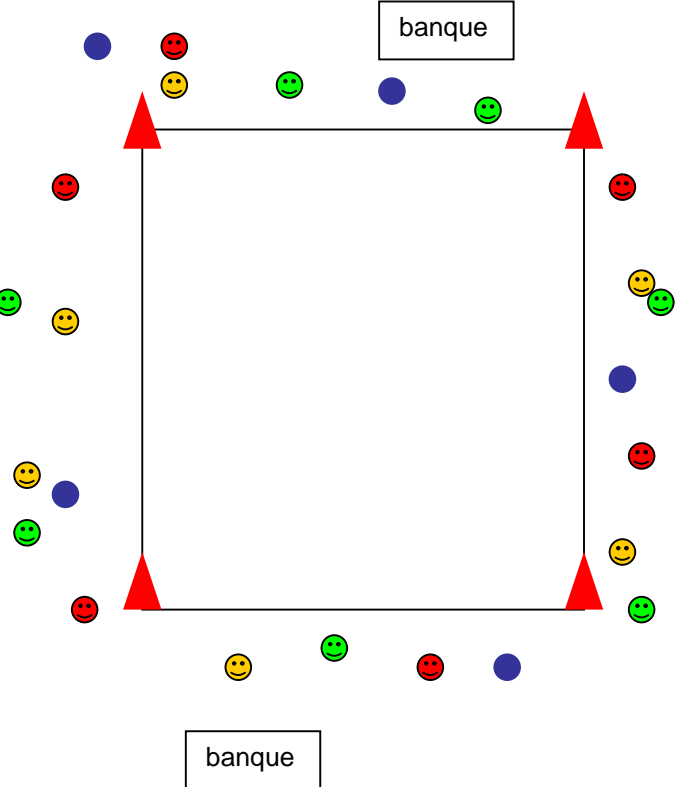
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Evolution du dispositif
<p>L'élève a un problème de motivation.</p>	<p><u>Objectif</u> : Formuler un projet personnel et le réaliser.</p> <p><u>Consignes</u> : Travailler en binôme (un coureur et un observateur qui compte le nombre d'arrêts). Fixer un contrat avec l'élève (nombre d'élastiques à récupérer à chaque passage à la banque, sur un temps de course donné). A chaque arrêt, l'élève doit rendre un élastique.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Réussir son contrat sans s'arrêter.</p> <p><u>Variation</u> : Jouer sur le temps de course. Multiplier les banques où l'élève peut récupérer des élastiques. Changer d'objets à récupérer. Changer le contrat.</p>	<p>Matériel : plots, sifflet, chronomètre, élastiques.</p>  <p>The diagram shows a square track with red triangles at each corner. At the top and bottom corners, there are boxes labeled 'banque'. Red sad faces are placed at the four corners and at the midpoint of each side. Yellow happy faces are placed inside the square at various positions.</p>

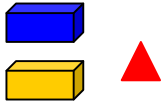
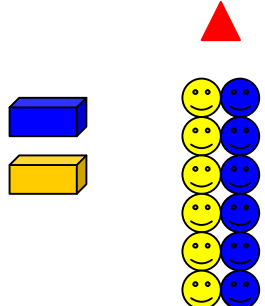
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Evolution du dispositif
<p>L'élève a un problème de motivation.</p>	<p><u>Objectif</u> : Ne pas décrocher pendant la séance.</p> <p><u>Consignes</u> : Equipes homogènes entre elles. Courir 5 minutes. A chaque passage à la banque, l'élève récupère un ticket distribué par un camarade.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Chaque élève gagne un point de plus qu'à la partie précédente.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le temps de course. Multiplier les banques où l'élève fait gagner un point à son équipe.</p>	<p>Matériel : plots, sifflet, chronomètre, tickets.</p>  <p>The diagram shows a square obstacle course. At the top and bottom centers, there are boxes labeled 'banque'. Red triangles are placed at each of the four corners of the square. Scattered around the square are several colored circles (blue, red, yellow, green) and smiley faces, representing students and their tickets. The circles are distributed as follows: top-left (blue, red), top-center (yellow, green), top-right (blue, green), right-side (red, yellow, green), bottom-right (blue, red), bottom-center (yellow, green, red, blue), and bottom-left (yellow, blue, green, red).</p>

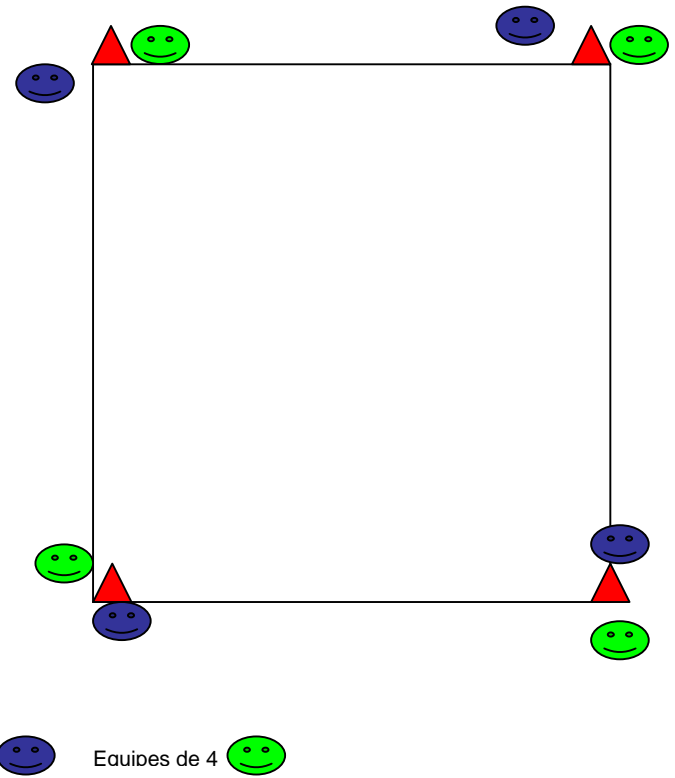
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a un problème de motivation.</p>	<p><u>Objectif</u> : Courir un temps donné sans perdre sa motivation.</p> <p><u>Consigne</u> : Transporter un objet à la fois, d'une caisse à l'autre en courant.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : L'équipe a transporté plus d'objets que l'autre.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le temps de course. Jouer sur la distance entre les caisses.</p>	<p>Matériel : Chasubles de couleur, plots de couleur à chaque sommet, sifflet, chronomètre.</p>  

# SITUATION D'APPRENTISSAGE

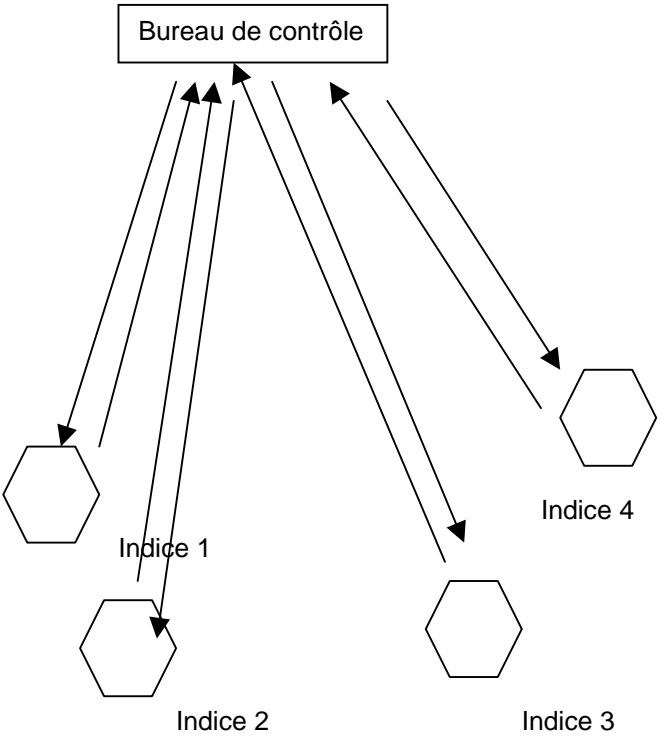
« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a un problème de motivation.</p>	<p><u>Objectif</u> : Motiver l'élève pour qu'il coure le temps demandé.</p> <p><u>Consignes</u> : A partir d'équipes de niveau :</p> <p>1) Partir tous en même temps d'un plot différent.</p> <p>2) Arriver tous en même temps au plot suivant : un point pour l'équipe.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Les enfants d'une même équipe arrivent simultanément au plot suivant.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur la distance entre chaque plot. Jouer sur le temps de l'exercice.</p>	<p>Matériel : plots, chasubles, chronomètre.</p>  <p>Equipes de 4</p>



# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a un problème de motivation.</p>	<p><u>Objectif</u> : Mettre les élèves en situation de course de façon induite.</p> <p><u>Consignes</u>: Faire une chasse au trésor. Par équipe, rapporter les indices le plus rapidement possible à l'aide des photos. Rester en groupe.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Tous les élèves participent.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le nombre d'indices. Jouer sur la distance des indices par rapport au bureau de contrôle.</p>	<p>Matériel : plots, chasubles, chronomètre, photos.</p>  <pre> graph TD     BC[Bureau de contrôle]     I1{{Indice 1}}     I2{{Indice 2}}     I3{{Indice 3}}     I4{{Indice 4}}     BC --&gt; I1     I1 --&gt; BC     BC --&gt; I2     I2 --&gt; BC     BC --&gt; I3     I3 --&gt; BC     BC --&gt; I4     I4 --&gt; BC     </pre>

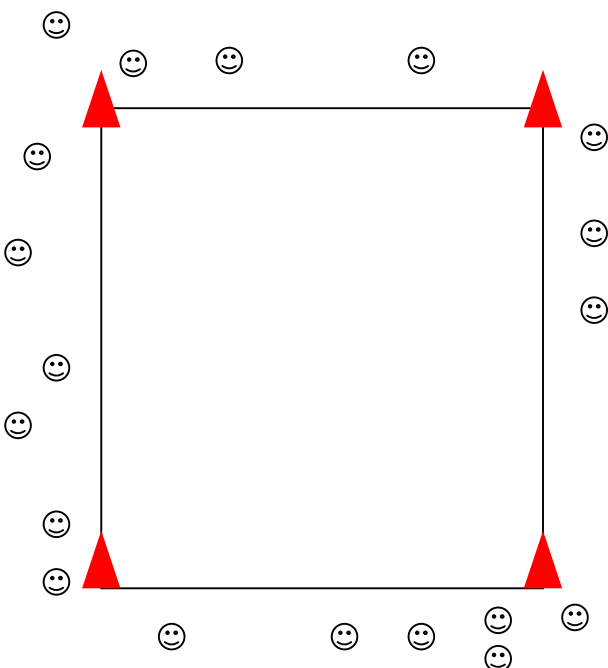
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif																																				
<p>L'élève a un problème de motivation.</p>	<p><u>Objectif</u> : Formuler un projet personnel et le réaliser.</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <p>1°) Faire identifier à l'élève le temps qu'il peut courir sans s'arrêter.</p> <p>2°) Courir sans s'arrêter pour atteindre le palier suivant.</p> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <p>Changer de palier à chaque séance.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>Jouer sur le nombre de paliers.</p> <p>Jouer sur la distance parcourue quand l'élève a atteint le dernier palier.</p>	<p>Matériel : fiche individuelle d'observation.</p> <p>Nom :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>0-1 min</th> <th>1-2 min</th> <th>2-3 min</th> <th>3-4 min</th> <th>4-5 min</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Date 1</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Date 2</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Date 3</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Date 4</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Date 5</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> </tbody> </table>		0-1 min	1-2 min	2-3 min	3-4 min	4-5 min	Date 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Date 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Date 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Date 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Date 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	0-1 min	1-2 min	2-3 min	3-4 min	4-5 min																																	
Date 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Date 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Date 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Date 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Date 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	

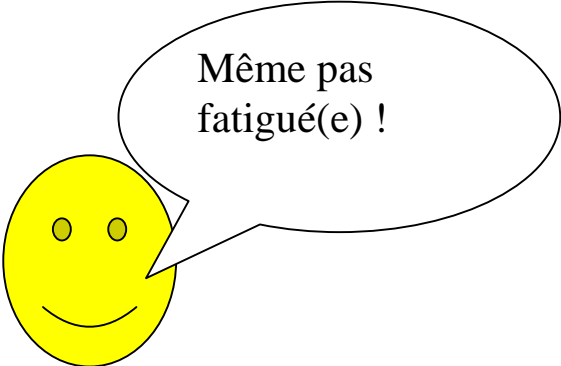
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a un problème de respiration.</p>	<p><u>Objectif</u> : Ne pas être essoufflé(e).</p> <p><u>Consignes</u> : Courir sur un tour. Inspirer une fois par la bouche et expirer deux fois par la bouche.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : L'élève est capable de parler à la fin de l'exercice.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le nombre de tours à réaliser. Obliger l'élève à inspirer et à expirer par le nez pour lui faire prendre conscience de l'importance de le faire par la bouche. Instaurer entre deux plots des endroits où l'élève peut marcher (jouer sur le nombre d'endroits et/ou sur la distance entre les plots).</p>	<p>Matériel : plots</p>  <p>Le schéma illustre un rectangle tracé sur une page. Les quatre coins du rectangle sont marqués par des triangles rouges pointant vers l'extérieur. Des plots, représentés par des sourires, sont disposés à l'extérieur du rectangle : 3 plots sur le côté supérieur, 3 plots sur le côté inférieur, 3 plots sur le côté gauche et 3 plots sur le côté droit.</p>

# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a un problème de respiration.</p>	<p><u>Objectif</u> : Courir sans être essoufflé(e).</p> <p><u>Consigne</u> : Courir un temps donné (2 min) puis dire une phrase (imposée) normalement.</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Etre capable de dire normalement une phrase : - pendant la course. - à la fin de la course.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le temps de course. Jouer sur l'intervalle entre les phrases.</p>	<p>Matériel : sifflet, chronomètre.</p>  <p>Même pas fatigué(e) !</p>

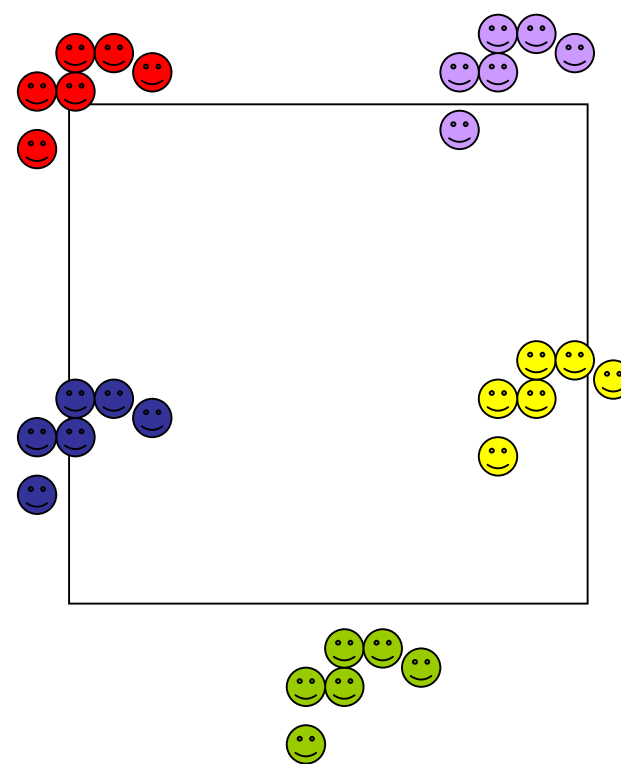
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève a un problème de respiration.</p>	<p><u>Objectif</u> : Gérer sa respiration et éviter le « point de côté ».</p> <p><u>Consignes</u> :                      Courir un temps donné (2 minutes) sur un parcours qui alterne des temps de course et des temps de marche.                      En cas de réussite, passer au parcours supérieur.                      Inspirer 1 fois par la bouche et souffler 2 fois par la bouche.</p> <p><u>Critère de réussite</u> :                      Terminer la course sans être essoufflé(e).</p> <p><u>Variables</u> :                      Varier les distances de course et de marche.</p>	<p>Matériel : plots, chronomètre.</p> <p>80 m 60 m 40 m 20 m</p> <p>— course              ..... marche</p>

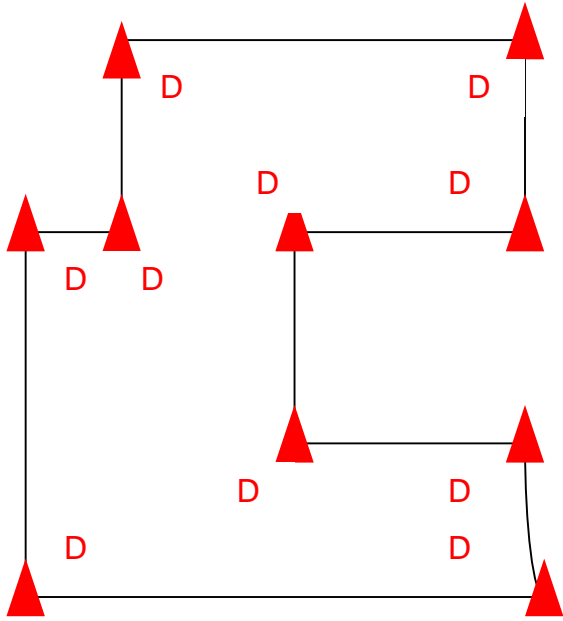
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève n'accepte pas d'être doublé(e) et/ou cherche à rattraper les autres.</p>	<p><u>Objectif</u> : Faire comprendre à l'élève qu'il n'est pas dans une opposition avec les autres.</p> <p><u>Consigne</u> : Courir un temps donné en restant toujours groupé.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Les élèves sont restés groupés.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le temps de course. Jouer sur le nombre d'élèves dans le groupe. Jouer sur le parcours (la longueur).</p>	<p>Matériel : plots, chasubles, chronomètre.</p> 

# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Course de durée – CP/CE1 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>Les observateurs-supporters incitent à courir plus vite.</p>	<p><u>Objectif</u> : Réduire ou annuler les interactions observateurs-coureurs.</p> <p><u>Consigne</u> : Observer un seul élève et noter dans le tableau 1 comportement donné.</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Tableau complété. Tableau lu au coureur.</p> <p><u>Variables</u> : Passer de 1 à 2 comportements observables.</p>	<p>Matériel : plots, chronomètre.</p>  <p>1) Départ des coureurs dispersés (D) 2) Binôme : observateur/coureur 3) Temps de course 3 ou 4 minutes</p>