



Fiche C L 1	Courir longtemps _ Le circuit	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Circuit</u> : Autour du stade</p> <p><u>Élèves</u> en binômes Des cerceaux par position avec des objets différents (anneaux...)</p> <p><u>Un meneur</u> : donne le signal du départ</p> <p><u>Matériel</u> : un chronomètre, des cerceaux, divers objets (faciles à manipuler et à transporter)</p>	<p>Pour le coureur : courir sans marcher pour gagner le maximum d'objets (un objet gagné par étape)</p> <p>Pour le meneur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ égrener le temps et annoncer la fin de course durées indicatives : CP 6 min, CE1 8 min, CE2 10 min ▪ contrôler, à chaque passage des coureurs, la prise d'un objet (pas d'objet si le coureur a marché) 	<p>Courir longtemps sans marcher pour gagner un maximum d'objets Courir sans s'arrêter pendant la durée demandée.</p>
<p>Adaptations possibles :</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Pour les élèves qui n'ont pas accès à la consigne orale, effectuer une démonstration pour s'appuyer sur les capacités d'observation et d'exécution. b) Pour les élèves qui présentent une mobilité réduite : diminuer la distance ou multiplier les points de prise d'objets. c) Autre variable envisageable : adapter la durée. d) Travailler les consignes en amont de la séance. 		