

La course équitable (USEP)

OBJECTIF : Courir vite (tous les participants ont les mêmes chances d'emporter la course)

MATÉRIEL pour l'enseignant : 1 sifflet-poire ou 1 clap

MATÉRIEL pour les élèves : 1 craie de couleur par coureur (pour matérialiser l'arrêt du coureur) ou cônes de couleur

1^{er} temps de la course : course classique

Les élèves sont en binômes : 1 coureur et un observateur

Les coureurs sont répartis dans les différents couloirs (4 ou 5 couloirs de 2 mètres de large)

Quand le premier coureur franchit la ligne d'arrivée, un signal sonore est donné par l'enseignant. Tous les coureurs s'immobilisent sur place immédiatement.

Avec l'aide des observateurs, les marcheurs posent alors une marque au sol (symbole à la craie) pour matérialiser la distance parcourue par leur binôme à ce moment précis.

2^{ème} temps : course équitable

Le sens de la marche est inversée : la ligne de départ devient la ligne d'arrivée.

Chaque marcheur se positionne pour son nouveau départ sur son point d'arrivée précédent repéré par son cône ou son trait à la craie.

On donne le départ de la nouvelle course : tous les coureurs devraient pouvoir se retrouver ensemble dans la "zone d'arrivée". La marche devient alors équitable.

ENFANT COUREUR

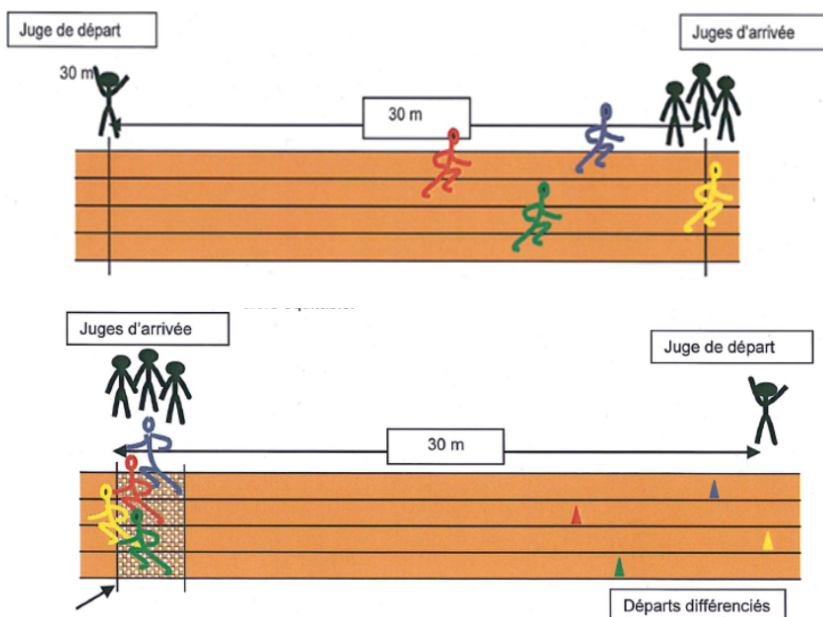
BUT : Je cours le plus vite possible.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Démarrer au signal sonore.
- Courir dans son couloir et y rester.
- Courir jusqu'au bout.

ENFANT ARBITRE

- **BUT :** Repérer le point d'arrêt du marcheur pour qu'il fasse sa marque à la craie (nouveau point de départ



Sensibilisation à la différence : les élèves qui le souhaitent peuvent effectuer la course les yeux bandés, en ayant la même chance que tous de remporter la marche.