



Déroulé.  
Espace-Temps.

1ère Étape :

**Les élèves s'approprient :**

1. Les règles du jeu : Un signal de départ, retirer d'une réserve un objet et le déposer, un à la fois dans une autre réserve (un cerceau par joueur) située un peu plus loin.
2. le dispositif : Un terrain découpé en 2 le long d'une ligne médiane sur laquelle se trouve 2 réserves d'objets. De l'autre côté une réserve (un cerceau par joueur) où les joueurs doivent déposer des objets (les déménager) ; 2 équipes de joueurs réparties de chaque côté de la ligne de départ ; des observateurs qui notent le nombre d'objets ramenés par chaque joueur dans son cerceau
3. les critères de réalisation :
  - le mode de déplacement soit la marche, soit la course
  - le temps imparti : la durée d'une comptine
4. le critère de réussite :
  - ramener le maximum d'objets (plus que l'autre)

2ème étape :

A. Les élèves répondent à un certain nombre de variables mais toujours le même critère de réussite :

Les variables : l'allure (courir, marcher), la distance (près, loin), la durée (1 comptine ou 2)

B. Analyse des résultats obtenus, comparaison des données

3ème étape :

Sur un circuit composé d'un petit tour et d'un grand, chaque joueur devra établir un contrat, une prospective. Des essais seront possibles avant de renseigner le tableau. Justification des choix et analyse des résultats.

	Nombre de tours/ le projet	Nombre de tours/ le réalisé
Petit circuit marché sur une comptine		
Petit circuit couru sur une comptine		
Petit circuit marché sur 2 comptines		
Petit circuit couru sur 2 comptines		
Grand circuit marché sur 1 comptine		
Grand circuit couru sur 1 comptine		
Grand circuit marché sur 2 comptines		
Grand circuit couru sur 2 comptines		

Documents :

<http://pedagogie-62.ac-lille.fr/maternelle/lactivite-physique/agir-sexprimer-comprendre-a-travers-les-activites-physiques/view>

