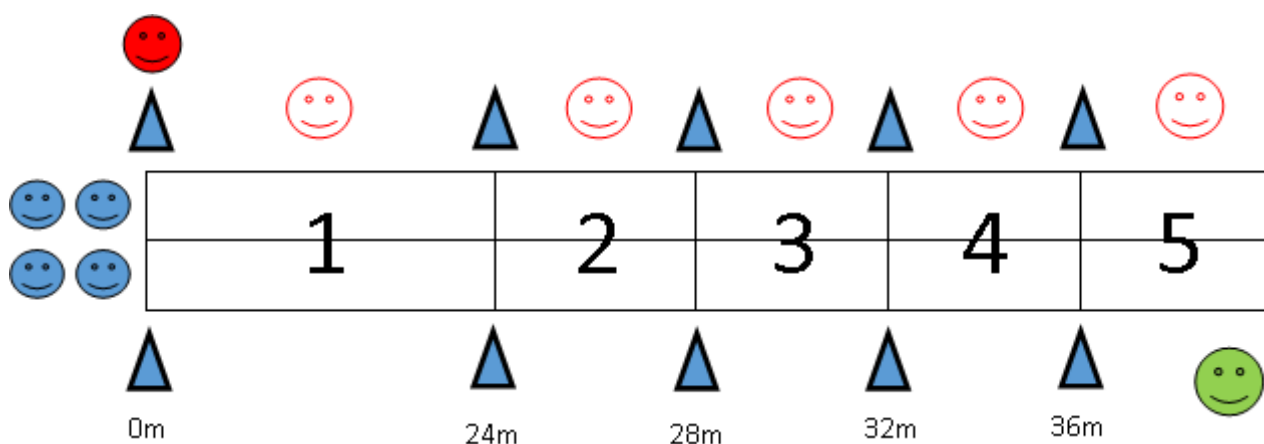


1. Atelier vitesse (cycle 2)



But : Courir le plus loin possible en 7 secondes.

Critère de réussite : Améliorer ou réaliser la performance prévue. Chaque élève a maximum 2 essais. En cas de faux départ ou de changement de couloir la course n'est pas validée et compte pour un essai.

Consignes à l'animateur de l'atelier :





- Veiller à ce que les élèves qui attendent leur tour ne circulent pas dans la zone de course.
- Faire partir les élèves 2 par 2, un élève de chaque équipe, en utilisant les ordres de départ (à vos marques ; prêt ; GO !). On peut également se servir des bras.

Score : Le nombre de points est lu sur le tableau de correspondance des points.

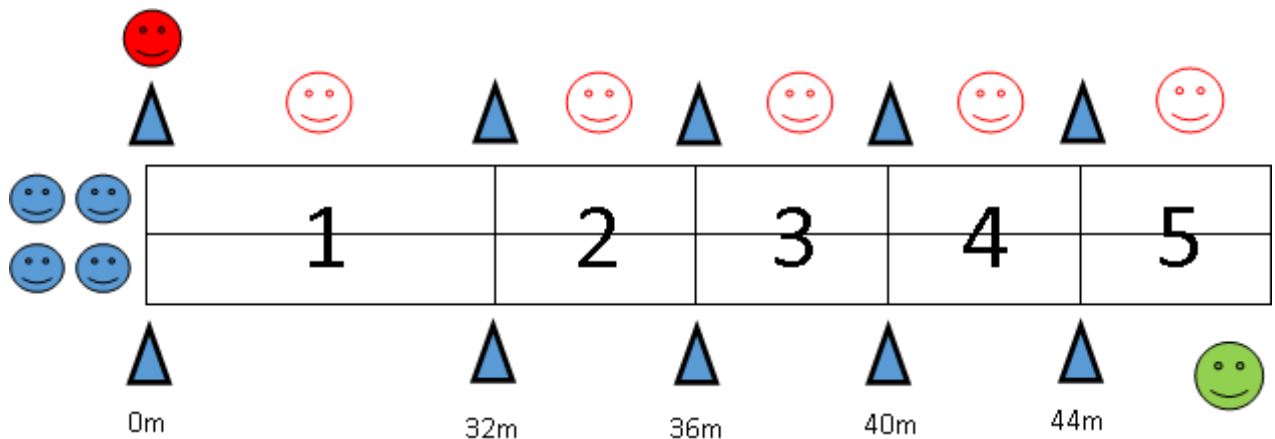
Matériel nécessaire :

- Chronomètres, décamètres, sifflets, stylos
- Balises pour les zones d'emplacement des juges.
- Craies pour les tracés de zones ou plots pour le repérage.
- Compte à rebours sonore.

Rôles sociaux :

-  Juge de départ qui surveille le placement du coureur.
-  Secrétaire qui note sur la feuille d'équipe la performance (zone atteinte).
-  Juges de zones qui signalent la zone atteinte en levant le bras.
-  Le capitaine est responsable de l'équipe

2. Atelier vitesse (cycle 3)



But : Courir le plus loin possible en 7 secondes.

Critère de réussite : Améliorer ou réaliser la performance prévue. Chaque élève a maximum 2 essais. En cas de faux départ ou de changement de couloir la course n'est pas validée et compte pour un essai.

Consignes à l'animateur de l'atelier :





- Veiller à ce que les élèves qui attendent leur tour ne circulent pas dans la zone de course.
- Faire partir les élèves 2 par 2, un élève de chaque équipe, en utilisant les ordres de départ (à vos marques ; prêt ; GO !). On peut également se servir des bras.

Score : Le nombre de points est lu sur le tableau de correspondance des points.

Matériel nécessaire :

- Chronomètres, décamètres, sifflets, stylos
- Balises pour les zones d'emplacement des juges.
- Craies pour les tracés de zones ou plots pour le repérage.
- Compte à rebours sonore.

Rôles sociaux :

-  Juge de départ qui surveille le placement du coureur.
-  Secrétaire qui note sur la feuille d'équipe la performance (zone atteinte).
-  Juges de zones qui signalent la zone atteinte en levant le bras.
-  Le capitaine est responsable de l'équipe.