

Classe cm1-cm2

Virey le Grand

Course DE relais-Jeux coopétitifs

Objectifs (IO)

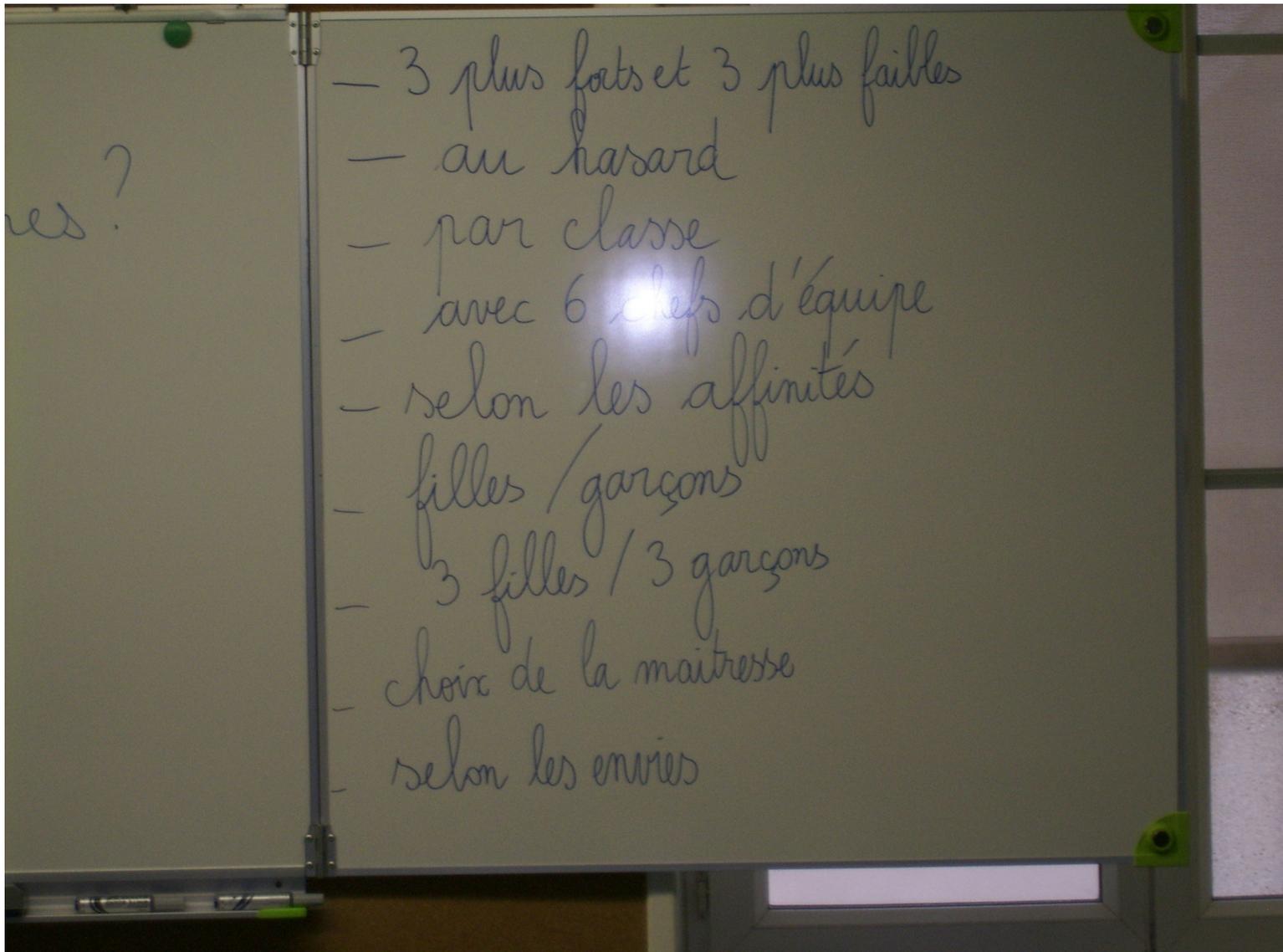
- pratiquer la course de relais (course rapide, en équipe, avec transmission du témoin)
- coopérer avec un ou plusieurs camarades
- réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- prendre plaisir à pratiquer l'activité

Coopération + compétition

⇒ **Défis coopétitifs**

« Les cycles d'activités doivent permettre un temps d'exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement, la recherche de régularité et d'amélioration ainsi que des temps d'évaluation. »





Emission d'hypothèses par les élèves pour constituer des équipes équitables.

Hypothèse 1: plus forts et plus faibles

<u>Equipe 1</u>	<u>Equipe 2</u>	<u>Equipe 3</u>	<u>Equipe 4</u>	<u>Equipe 5</u>	<u>Equipe 6</u>
Asma +	Tom +	Charléne +	Myriam +	Thibaut +	Cédric +
Mathis +	Jodi Lynn +	Leny +	Thomas +	Mattéo +	Mathis +
Clément la +	Lisa -	Antonin -	Camille -	Gabin -	Céline -
Clément lo -	Vanessa -	Juliette -	Marion -	Mathilde +	Abynace -
Anna -					

Trois hypothèses sont retenues par les élèves :

- équipes regroupant des élèves faibles et des élèves forts
- équipes constituées par la maitresse (avec chefs d'équipe)
- équipes permettant de lier connaissance

Séance 2 au gymnase ...

... puis Saisie informatique EN SEANCE 3

	Essais	Hypothèse 1			Hypothèse 2			Hypothèse 3			-	+
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
	Asma	1:05	1:04	1:05	1:11	1:10	0:55	1:40	1:21	1:11	0:55	1:40
	Mathis	1:21	1:06	1:02	1:06	1:03	1:06	1:05	1:11	1:07	1:02	1:21
	Clément La	1:04	1:04	1:05	1:05	1:05	1:07	1:07	1:22	1:06	1:04	1:22
	Clément Lo	1:32	1:40	1:40	1:00	1:16	1:08	1:01	1:03	1:02	1:00	1:40
	Tom	1:08	0:46	0:48	1:03	0:58	1:06	0:54	0:58	0:57	0:46	1:08
	Jodi Lynn	1:02	1:05	1:03	1:16	1:04	1:05	0:58	1:02	0:56	0:56	1:16
	Lisa	1:20	1:19	1:21	1:11	1:18	1:35	1:11	1:10	1:12	1:10	1:35

L'ANALYSE DES RESULTATS

- ◉ A l'issue de cette séance, on décide que :
 - les équipes les plus équitables correspondent à l'hypothèse 1, elles sont définitives
 - on testera cette hypothèse sur 6 courses, chaque coureur effectuant 2 tours de gymnase
 - pour chaque course, l'équipe gagnante marquera 6 points, la seconde 5 points...
 - l'hypothèse sera vérifiée si on constate que le nombre total de points n'est pas très différent d'une équipe à l'autre





Les séances suivantes

- ⊙ Elles alternent hypothèses, courses et analyses.
- ⊙ Le cheminement est le suivant:
 - les équipes définitives ne sont pas si équitables, finalement !
 - on modifie la longueur du parcours (10, 9, 8)
 - on répartit les 10 tours au sein de l'équipe (stratégie)
 - séance spécifique pour apprendre à passer le témoin





Les séances suivantes

- ◉ Elles alternent hypothèses, courses et analyses.
- ◉ Le cheminement est le suivant:
 - nos équipes définitives ne sont pas si équitables, finalement !
 - on modifie la longueur du parcours (10, 9, 8)
 - on répartit les 10 tours au sein de l'équipe (stratégie)
 - séance spécifique pour apprendre à passer le témoin
 - mise en jeu des cartes « coup d'pouce » et « coup'jambes »

CARTES COUp d'Pouce et CARTES coup'jambes

Cartes coup d pouce

- départ avec $\frac{1}{2}$ tour d'avance
- parcours rectangulaire sans les angles
- parcours en carré
- ...

Cartes coup'jambes

- partir 5s après le départ
- partir 7s après le départ
- partir 10s après le départ
- ...



Des couloirs
différents,
pour des allures
différentes...

**Variantes
possibles**
L'espace
Le temps
Le matériel



Progression dans l'utilisation des cartes de défis

- ⊙ Les deux équipes les plus rapides reçoivent une carte ***coup'jambes*** et partent 5 secondes après les autres.
- ⊙ Les trois équipes les plus lentes tirent une carte ***coup d'pouce***, les trois équipes les plus rapides tirent une carte ***coup'jambes***.
- ⊙ Les deux équipes les plus lentes tirent/ ne tirent pas une carte ***coup d'pouce***, les deux équipes les plus rapides tirent/ne tirent pas une carte ***coup'jambes***.

Les défis, vus par les élèves

- ◉ Maintenant j'aime plus le sport que l'année dernière malgré que je ne suis pas très sportive et en plus mon équipe s'est très bien améliorée. (Marion)
- ◉ *Nous avons fait de gros efforts lors de la dernière séance. Nous avons aussi amélioré notre temps: 2:15, 2:25, 2:13. En plus nous n'avons eu aucun coup de pouce! Que des coup'jambes sauf une fois. J'ai adoré!* (Juliette)
- ◉ J'aime bien piocher au hasard les cartes coup'jambes ou les cartes coup d'pouce. J'aime bien aussi quand mon équipe fait de bons temps pour ne pas être la dernière. (Jodi Lynn)
- ◉ Je me suis bien amusée, ça m'a défoulée. Le coup' jambes est efficace envers les plus forts car ça peut les motiver parce qu'ils doivent se dire: « Comme les plus faibles ont de l'avance, je dois les rattraper. » Donc c'est bien. Les coup d'pouces le sont aussi car les plus faibles ont des avantages car ils peuvent doubler dans les virages. (Vanessa)

- Le sport était très bien on a bien couru. Plus il y avait d'hypothèses, plus j'avais hâte de les essayer. J' ai trouvé qu'au début, pour mon équipe et moi c'était assez facile de remporter mais plus il y a eu d'hypothèses, plus les choses devenaient moins faciles. Chaque équipe avait un peu de mal même la mienne. Puis on a trouvé de nouvelles hypothèses. Elles facilitaient la tâche aux équipes qui avaient du mal, mais tout s'est compliqué pour les plus forts. Et j'ai trouvé qu'à la fin les cartes nous ralentissaient trop.

(Thibaut)