

SITUATIONS GLOBALES POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE		SITUATION DE REFERENCE	SITUATIONS D' APPRENTISSAGE ORGANISEES PAR OBJECTIF	SITUATION DE REFERENCE	OUTILS EVALUATION
LA RONDE DES GENDARMES	JEUX DE VITESSE PAR EQUIPE	COURSE DE VITESSE COURSE DE HAIES COURSE DE RELAIS TETS D'EVALUATION	<p><i>VITESSE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ rechercher l'aisance corporelle ⇒ rechercher la fréquence ⇒ développer la puissance ⇒ rechercher l'amplitude des foulées 	COURSE DE VITESSE COURSE DE HAIES COURSE DE RELAIS TETS D'EVALUATION	FICHE ELEVE
LES BARRES	ALLER LE PLUS LOIN POSSIBLE		<p><i>COURSE DE HAIES</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ courir vite entre les obstacles ⇒ orienter l'impulsion de la foulée ⇒ utiliser le même pied d'appel ⇒ adapter la course aux obstacles 		FICHE MAITRE
LE DRAPEAU	LE TEMOIN LE PLUS RAPIDE		<p><i>RELAIS</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ motiver le départ lancé du relayeur ⇒ coordonner les deux courses ⇒ démarrer au «signal» du relayé ⇒ transmettre sans perte de vitesse 		FICHE RESULTATS
POURSUITE	DEFI VITESSE COURSE AU CLASSEMENT		<p><i>RÔLES SOCIAUX</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ arbitre, chronométrateur, juge... 		
COURSE A LA RENCONTRE	FILM ATHLETISME				