



CM21/6.1

## Animation pédagogique «comment mettre en place les évaluations» deuxième semestre-6ème

**Courir 6 minutes autour du terrain de volleyball.**



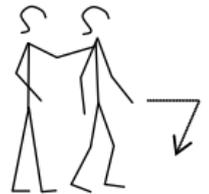
**Par 2 :** 1 élève choisit une carte à jouer (sur chacune est représenté un animal) et regarde l'animal qui s'y trouve. Les 2 partent en courant dans tout l'espace : tout en courant, le 2ème pose des questions au premier pour découvrir de quel animal il s'agit. Dès que c'est fait, revenir où se trouvent les cartes et n°2 en choisit une à son tour. Et ainsi de suite...

Plus difficile : 1 court en arrière, 2 court en avant; 1 court en pas croisés, 2 court en arrière, etc



**Jogging de robots :** par paire, courir l'un derrière l'autre. L'enfant devant est le robot, celui de derrière est le conducteur. Le robot est dirigé par des commandements tactiles : - tape dans le dos: en avant / - tape sur l'épaule gauche: tourner à gauche / - tape sur l'épaule droite: tourner à droite / - main à plat sur la tête: halte / - double tape sur le dos: vitesse supérieure

Variante: Un pilote essaie de conduire plusieurs robots vers un but



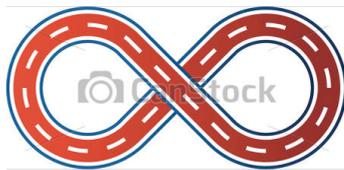
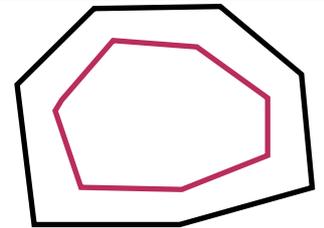
**Attrape-pincettes :** tous les enfants reçoivent une pincette. Fixer ensuite cette pincette à l'habit d'un autre enfant. Celui qui a le moins de pincettes à ses habits est déclaré vainqueur. Celui qui n'a plus de pincette, en reçoit une du moniteur. Les pincettes que l'on a sur soi doivent d'abord être pincées sur d'autres personnes

1 <sup>er</sup> tour	3	3333	3	3333
2 <sup>e</sup> tour	33	333	33	333
3 <sup>e</sup> tour	333	33	333	33
4 <sup>e</sup> tour	3333	3	3333	3
5 <sup>e</sup> tour	33333	3	3	3

**Estafette avec accrochage et décrochage** A court une distance définie (env. 100m). Après un tour, A accroche B pour le trajet, puis ensuite C, D, etc. Lorsque tous sont accrochés, A décroche, puis B ainsi de suite.

**Double voie :** délimiter deux triangles (avec des cônes), de grandeur différente, le petit à l'intérieur du grand. Une coureuse effectue le petit parcours tranquillement, la seconde court sur le second tracé. Elles doivent toujours se trouver en même temps aux différents angles. Changement après chaque tour.

Variante: sous forme de concours. Qui rattrape l'autre?  
Pourquoi? Reconnaître les différentes intensités et charges.



**Rendez-vous :** 2 athlètes courent chacune dans un sens, une rapidement, l'autre plus lentement, pendant au moins 2 minutes. Lorsqu'elles se rencontrent, elles partent dans l'autre sens et doivent se retrouver en même temps au point de départ.  
Variante: changer de partenaire après chaque exercice réussi.



**Mémoire :** après chaque tour, le groupe (2 à 4 coureurs) retourne deux cartes de mémoire. Si elles correspondent, l'équipe en retourne deux nouvelles. Si elles ne vont pas ensemble, on les retourne et on effectue encore un tour. Quel groupe a trouvé le plus de paires après trois minutes (par ex.)? Le parcours peut être combiné avec des exercices techniques, un slalom, des obstacles, etc.

**Boîte à vitesses :** choisir une boucle de 500 mètres environ. Effectuer plusieurs tours en visant des chronos différents. Par exemple: 1<sup>er</sup> tour=4min; 2<sup>e</sup> tour=4min30; 3<sup>e</sup> tour=4min30; 4<sup>e</sup> tour=4 min. L'intensité varie de basse à élevée. L'entraînement a une intensité totale moyenne.  
Pourquoi? Développer la capacité aérobie spécifique à la course et le sens du rythme.



**Scrabble :** les lettres de scrabble sont retournées face contre le sol sur la ligne de fond opposée. Tous les participants courent en même temps. On ne peut prendre qu'une lettre à la fois. Quel groupe forme le plus long mot grâce aux lettres récoltées?