

## LE MANÈGE

### ÉDUCATEUR

**Objectif :** produire un effort continu par un déplacement continu.

### SITUATION

#### Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectifs hétérogènes, il faut que le nombre d'enfants qui courent soit aligné sur l'effectif de l'équipe la moins nombreuse. Les régulations d'effectifs des équipes les plus nombreuses se feront :

- en faisant des doublettes ;
- ou en désignant des remplaçants.

*Par exemple, pour 2 classes ayant un effectif total de 44 enfants, il y aura 4 équipes de 7 et 2 équipes de 8. Le nombre de coureurs comptabilisé à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 2 équipes auront une doublette<sup>1</sup> ou un remplaçant<sup>2</sup>.*

#### Caractéristiques du parcours

Le but est d'avoir un effet de masse afin que le flot de coureurs soit continu. Il n'y a plus de premier ou de dernier. Les enfants sont dans un effort collectif. Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) comme variables de difficulté du parcours réalisé par les enfants.

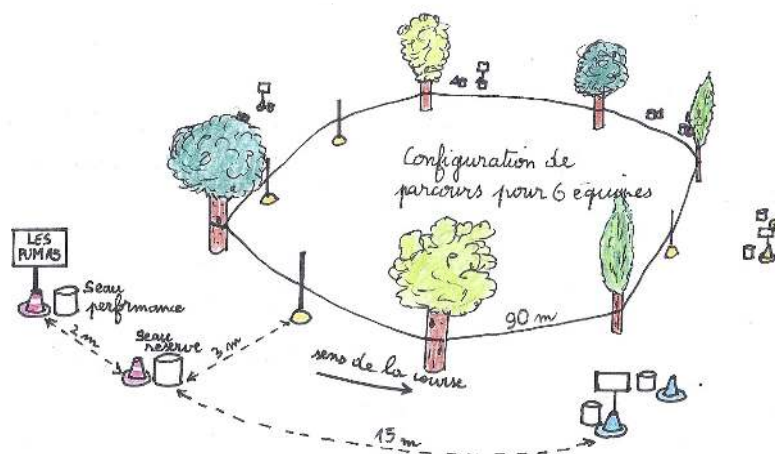
#### Distance

2 m par enfant. *Notre parcours exemple fera environ 90 mètres.*

#### Organisation

Le circuit est jalonné par une bande de rubalise. A une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases équipes (« des maisons » pour les plus jeunes). *Pour notre exemple, les 6 bases sont distantes les unes des autres d'une quinzaine de mètres.*

Les bases équipes sont constituées de 2 plots distants d'environ 2 mètres. Ces bases sont utiles au départ et à l'arrivée des équipes. Elles sont identifiées par un numéro, une couleur (coupelles posées sur un des plots par exemple), un nom d'équipe ...



Les enfants courent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens conventionnel sur les pistes d'athlétisme).

2 seaux (le « seau réserve » dans lequel les enfants prennent les bouchons et le « seau performance » dans lequel seront déposés les bouchons gagnés) seront disposés par les enfants au pied des plots pour la mesure de la performance.

L'adulte présent sur la base :

- contrôle la dépose et la prise des bouchons ;
- régule les changements de doublettes ou de remplaçants.

#### Temps de course

GS/CP	Baby	de 6' à 10'
CE	EA	

<sup>1</sup> Attention, la doublette ne prend qu'un bouchon. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons.

<sup>2</sup> L'enfant est remplacé à chaque tour. Tous les équipiers sont remplaçants.

CM	PO	de 8' à 12'
----	----	-------------

Avant la fin du jeu, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente dernières puis les quinze dernières secondes. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de course est terminé et le bouchon est comptabilisé.

**Nombre de bouchons nécessaires :** environ 85 pour une équipe de 8 enfants *soit pour nos 2 classes 500 bouchons environ.*

## Règles du jeu

Les équipes prennent leurs seaux de bouchons et sont positionnées par les adultes sur leurs bases de départ. Le seau plein de bouchons (« la réserve de bouchons ») est posé près du plot le plus en amont du sens de course.

Au départ, chaque coureur de l'équipe ou la doublette si il y en a une, est porteur d'un bouchon. Au signal sonore de départ, tous les enfants de toutes les équipes partent dans le même sens. A chaque passage par la base de départ, le bouchon est déposé dans le premier seau. Les enfants à la suite prennent un bouchon dans l'autre seau et ainsi de suite.

## ENFANT

### But :

je dois faire le plus de tours possibles.

### Critère de réalisation :

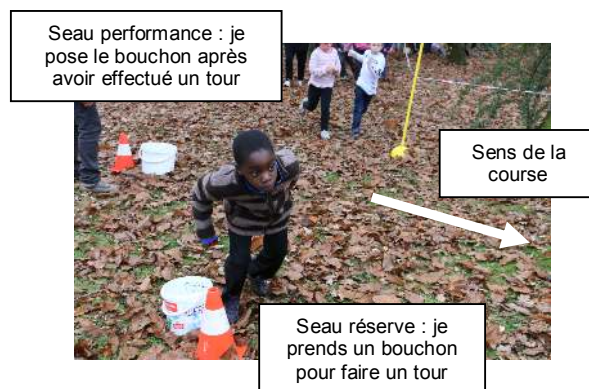
Je me déplace constamment en courant ou en marchant.

### Critère de validation :

Je ne prends qu'un seul bouchon à la fois.

### Apprentissage de la sécurité :

Je ne reviens jamais en arrière.



## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

**Mesure de la performance :** le nombre de bouchons que j'ai déposés. Ce total correspond au nombre de parcours fait par mon équipe.

**Connaissance du résultat :** le nombre total de bouchons de l'équipe.