

<b>Etape 1</b>	<b>Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :</b>
Verbe d'actions spécifiques	<b>Courir avec (un ballon ...)</b>
Objectif pour l'enseignant (e)	Ajuster sa vitesse par rapport à celle d'un objet (ballon, cerceau) Courir aussi vite que, plus vite, moins vite
But pour l'élève:	Se conformer à la demande de l'enseignant
Situation proposée	<b>Pierre qui roule</b>
Consignes :	Respecter la consigne donnée
Critères de réussite	Adapter sa vitesse
Critères de réalisation	L'enseignant fait rouler un ballon au sol. L'élève se conforme à la consigne de l'enseignant, « courir aussi vite que, plus vite que, moins vite que le ballon ».
Matériel	Objets divers : ballon, cerceau
Variantes	1/ L'enseignant fait rouler le cerceau (grand cerceau), l'élève le rattrape et passe à l'intérieur sans le faire tomber. 2/ l'élève décide de l'action à réaliser, puis fait rouler l'objet, et réalise l'action annoncée. 3/ Idem en courant à deux

<b>Etape 1</b>	<b>Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :</b>
Verbe d'actions spécifiques	<b>Courir AVEC des objets</b>
Objectif pour l'enseignant (e)	Courir vite, s'orienter
But pour l'élève	Courir pour transporter des objets dans sa caisse
Situation proposée	<b>Le déménageur solitaire</b>
Consignes	« Tu dois aller chercher le maximum d'objets dans la caisse centrale pour les ramener dans ta caisse. Attention tu ne peux transporter qu'un objet par trajet ».
Critères de réussite	Nombre d'objets ramenés dans chaque caisse.
Critères de réalisation	Repérer sa caisse, courir vite.
Dispositif et organisation	De nombreux objets sont à disposition des enfants dans une caisse disposée au milieu de la salle ou de la cour. Chaque enfant essaie de transporter un maximum d'objets dans sa propre caisse (matérialisée par son prénom ou un symbole), placée à une certaine distance de la caisse centrale (un seul objet par déplacement).  L'élève procède par allers/retours successifs.
Matériel	Tenir compte de la forme, la couleur, la texture des objets pour leur déménagement
Variantes	Augmenter les distances pour les coureurs rapides.  Mettre des obstacles sur les trajets.  Compter les objets.  Mettre des objets de différentes couleurs et imposer une couleur pour chaque enfant.

<b>Etape 2</b>	<b>Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :</b>
Verbe d'actions spécifiques	<b>Courir AVEC des objets à plusieurs</b>
Objectif pour l'enseignant (e)	Courir vite, s'orienter
But pour l'élève	Courir vite pour transporter des objets par équipes
Situation proposée	<b>L'équipe des déménageurs</b>
Consignes	« Vous devez aller chercher le maximum d'objets dans la caisse centrale pour les ramener dans votre caisse. Attention vous ne pouvez transporter qu'un objet par trajet ».  <i>Les objets sont transportés individuellement ou collectivement (chaîne).</i>
Critères de réussite	Nombre d'objets ramenés dans la caisse de l'équipe.
Critères de réalisation	Repérer sa caisse, courir vite, assurer un relai efficace, si méthode utilisée (chaîne)
Dispositif et organisation	Les élèves doivent transporter le plus rapidement possible tous les objets d'un point (départ) à un autre (arrivée).
Matériel	Petits objets, objets encombrants, objets courts, objets longs, etc...
Variantes	<b>Espace</b> : varier les formes de parcours  <b>Temps</b> : limiter le temps de jeu (utiliser un système repérable par les enfants : sablier, durée d'une musique - etc...). On ne transporte plus tous les objets mais un maximum dans un temps donné.  <b>Matériel</b> : limiter le nombre d'objets pour en avoir moins que d'enfants ; favoriser le transport collectif.

<b>Etape 2</b>	<b>Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :</b>
Verbe d'actions spécifiques	<b>Se déplacer le plus rapidement possible AVEC un objet à plusieurs</b>
Objectif pour l'enseignant (e)	Courir vite, s'orienter
But pour l'élève	Courir pour transporter collectivement un objet
Situation proposée	<b>Les déménageurs d'un objet en équipe</b>
Consignes	« Vous devez aller chercher l'objet dans la zone centrale pour le ramener dans votre camp. Attention l'objet doit être transporté par l'équipe au complet ».
Critères de réussite	Objet encombrant ramené dans son camp avant les autres équipes.
Critères de réalisation	Tous les enfants tiennent la corde ou portent le tapis du départ à l'arrivée. Aucun enfant n'a lâché l'objet sur le parcours.
Dispositif et organisation	Equipes de 4 ou 5 enfants Parcours en ligne ou non de dix à vingt mètres de long. L'objet doit obligatoirement être transporté par l'équipe au complet
Matériel	Objet encombrant nécessitant un transport collectif : tapis, longue corde, gros carton, etc.
Variantes	<b>Espace</b> : varier les formes de parcours <b>Temps</b> : limiter le temps de jeu (utiliser un système repérable par les enfants : sablier, durée d'une musique - etc...). On ne transporte plus tous les objets mais un maximum dans un temps donné.