

APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- Stabiliser ses connaissances des paramètres de la course longue.
- Connaître ses performances et les situer parmi celles des autres.

DISPOSITIF ET TACHE

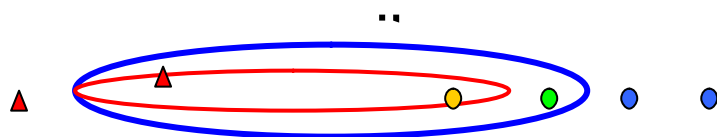
La classe est partagée en deux. Une moitié de la classe lance des défis à l'autre moitié.

Les défis sont individuels. Le lanceur de défi doit estimer si le camarade qu'il a choisi est plus fort, de même niveau ou moins fort que lui et lui lancer un défi en conséquence. Le défi est :

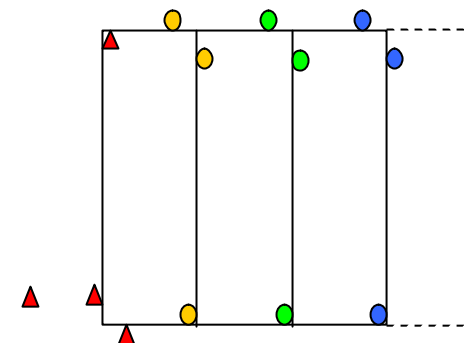
- *En ...minutes, je cours ... mètres de plus que toi (pour un niveau estimé égal ou moins fort).*
- *En ...minutes, tu ne courras pas plus de ... mètres que moi (pour un niveau estimé égal ou plus fort).*

Un défi rapporte 1 point.

Les défis se font sur un dispositif à 2 portes, installé pour plusieurs allures.



← Circuits possibles →

**CONSIGNES**

- Formuler un contrat personnel et estimer avec précision les paramètres de distance et d'allure des adversaires avant de lancer un défi.
- Noter les résultats de chaque défi sur la fiche individuelle.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Tous les défis lancés sont réussis.

PLUS FACILE

- Choisir les défis avec l'aide d'une liste d'élèves établie par le maître.
- Chaque élève formule un contrat et affiche son contrat pour permettre à chacun de choisir.

PLUS DIFFICILE

- Ne lancer que des défis à des élèves plus forts.
- Ne lancer que des défis à la limite supérieure de ses possibilités.
- Lancer un défi double : à deux élèves en même temps.
- L'élève défié peut renchérir en doublant les points s'il estime le défi lancé non réalisable.

OBSERVATIONS

- A la fin du premier défi. Les rôles sont inversés et c'est l'autre moitié de classe qui lance les défis.
- Le troisième défi est lancé prioritairement par les élèves qui ont raté les deux premiers, ou l'un des deux.
- Chaque élève doit participer à trois défis. Aucun élève ne peut refuser un défi.