

Course de vitesse équitable

BUT : réaliser une course équitable : tous les participants ont les mêmes chances de l'emporter

ORGANISATION

- Individuellement : franchir la ligne d'arrivée en premier ; le premier remporte 3 bouchons, le second 2 bouchons et le troisième, un bouchon. Chaque course permet de remporter des bouchons pour son équipe.

REGLES ET CONSIGNES :

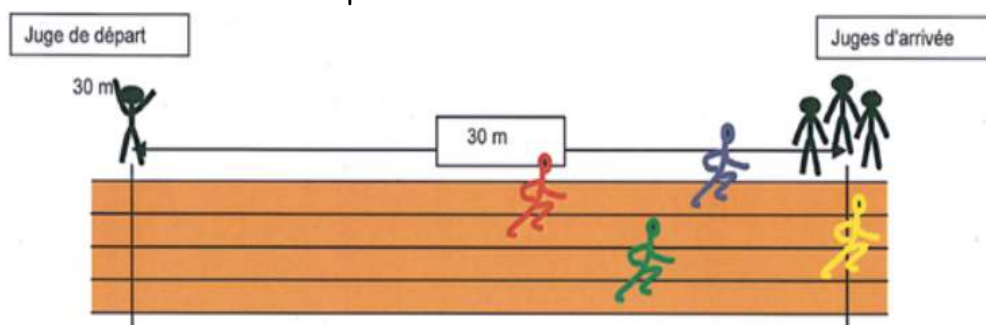
1^{er} temps de la course : course classique

Les élèves sont en binômes : 1 coureur et un observateur

Les coureurs sont répartis dans les différents couloirs (4 ou 5 couloirs)

Quand le premier coureur franchit la ligne d'arrivée, un signal sonore est donné. Tous les coureurs s'immobilisent sur place immédiatement.

Les observateurs posent alors une marque au sol (cône) pour matérialiser la distance parcourue par leur binôme à ce moment précis.

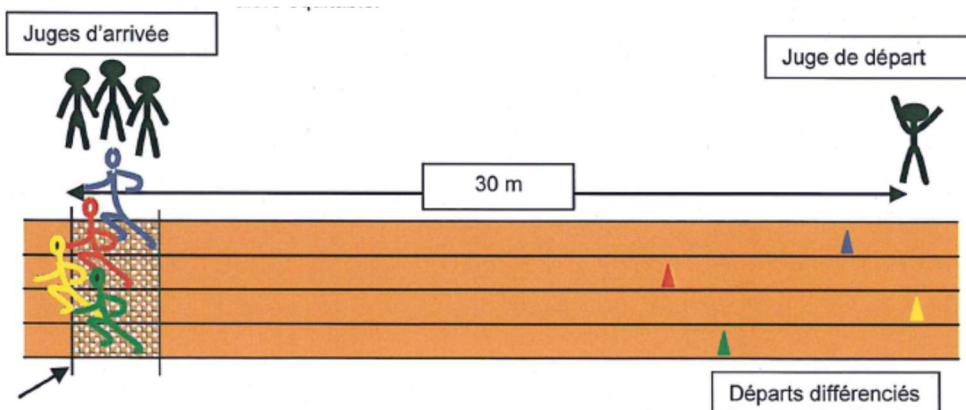


2^{ème} temps : course équitable

Le sens de la course est inversée : la ligne de départ devient la ligne d'arrivée.

Chaque coureur se positionne pour son nouveau départ sur son point d'arrivée précédent repéré par son cône.

On donne le départ de la nouvelle course : tous les coureurs devraient pouvoir se retrouver ensemble dans la "zone d'arrivée". La course devient alors équitable.



MATERIEL

- cônes
- bouchons