

# MATERNATHLON

Courir vite longtemps.

## ATELIER COURSE LONGUE : « le jeu du facteur »

COMPETENCE SPECIFIQUE : réaliser une action que l'on peut mesurer

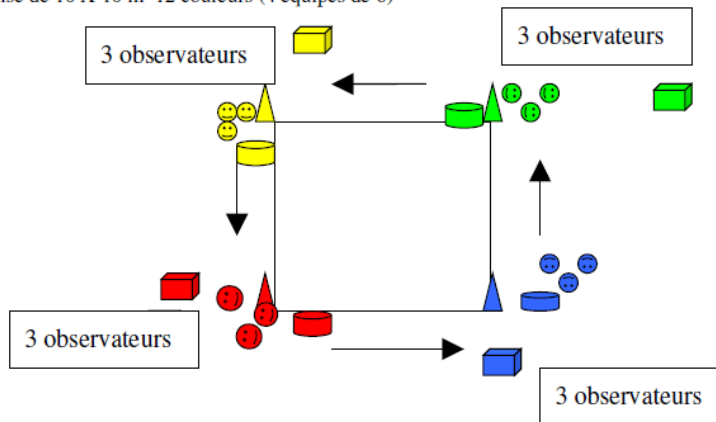
OBJECTIF : Courir longtemps

**BUT**

Courir autour d'un parcours pendant 3' sans s'arrêter.

**AMENAGEMENT**

Terrain balisé de 10 X 10 m 12 coureurs (4 équipes de 6)



### **MATERIEL**

- 4 plots de différentes couleurs + chronomètre
- 4 collections d'objets divers disposés dans des cartons ayant un repère de couleur (couleurs différentes pour chaque équipe représentant les colis à poster dans les boîtes aux lettres
- 4 petits cartons servant de boîte aux lettres
- 12 dossards de 4 couleurs différentes

### **CONSIGNE**

Le but du jeu est de courir sans vous arrêter pendant 3'. Au signal vous devez partir avec un premier objet dans la main, et le poser dans la boîte aux lettres de votre couleur sans vous arrêter, terminer votre tour puis prendre un autre objet au 2ème tour et refaire toujours la même chose sans vous arrêter jusqu'à la fin des 3'.

Pour les observateurs : vous devez rester à côté de la boîte aux lettres et remettre les objets dedans si le coureur les a mal posés, et à la fin du jeu vous devrez compter combien d'objets votre facteur a posés dans la boîte aux lettres.

Quelle différenciation ?