

La situation de référence / d'évaluation : le relai vitesse sur 12"

Première étape: calculer la vitesse cible du binôme

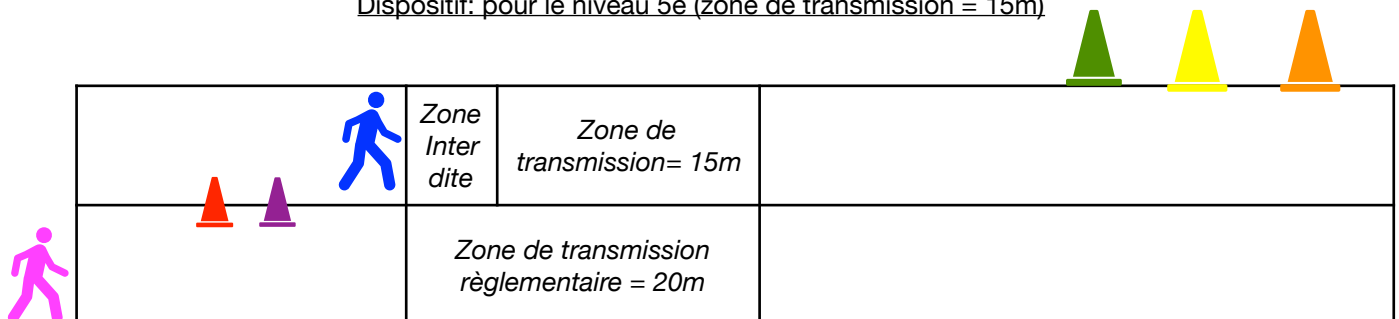
Dispositif:



- le 1er plot est situé à 25m du départ et représente 15km/h (voir tableau, valeur de référence: 1,66m)
- Les autres plots sont ensuite placés tous les 1km/h (voir tableau: mise en place du dispositif 6")
- Les élèves sont en binômes affinitaires: un élève court, l'autre relève le plot au bout des 6"
 - 1- Vitesse du donneur calculée sur 6" départ arrêté (plots rouges): le plot atteint correspond à la vitesse du donneur (exemple: 24km/h)
 - 2- Vitesse du receveur calculée sur 6" départ lancé (plots noirs/pointillés): le plot atteint correspond à la vitesse du receveur (exemple (22 km/h)
 - 3- Constituer les groupes de 4: les élèves constituent ensuite des binômes (interchangeables) et calculent leur vitesse cible en passant dans les deux rôles. Par exemple:
 - vitesse du donneur = 24km/h
 - Vitesse du receveur = 22km/h
 - Vitesse cible = 23km/h (moyenne des deux vitesses)

Seconde étape: atteindre / dépasser la vitesse cible du binôme

Dispositif: pour le niveau 5è (zone de transmission = 15m)



- le premier plot (symbolique) est situé à 60m et représente 18km/h (voir tableau, valeur de référence: 3,32m)
- Les autres plots sont ensuite placés tous les 1km/h (voir tableau: mise en place du 12")
- Chaque binôme doit atteindre la plus grande distance et chercher à se rapprocher de sa vitesse cible
- Le second binôme observe leur course et recueille la vitesse atteinte
- Au sein du binôme, les élèves passent par les deux rôles

Variables

- Se confronter à une doublette d'un niveau différent (d'un autre groupe de 4): Le relai vitesse inversé (chaque donneur part de son plot vitesse cible vers l'arrivée identique pour tous)
 - À l'arrivée, 3 zones installées: victoire (3pts) / défaite accrochée (zone identique : 2pts) / écart d'une zone (1pt) / écart de deux zones (0pt)
- Se confronter à une doublette du même niveau et constituer un capital point pour son groupe :
 - vitesse cible atteinte= + 3pts
 - Vitesse cible non atteinte - 1km/h = + 1pt
 - Vitesse cible non atteinte - 2km/h = - 2pts
- En cas de vitesse cible rapidement atteinte et dépassée : recalculer la vitesse cible du binôme, modifier le binôme