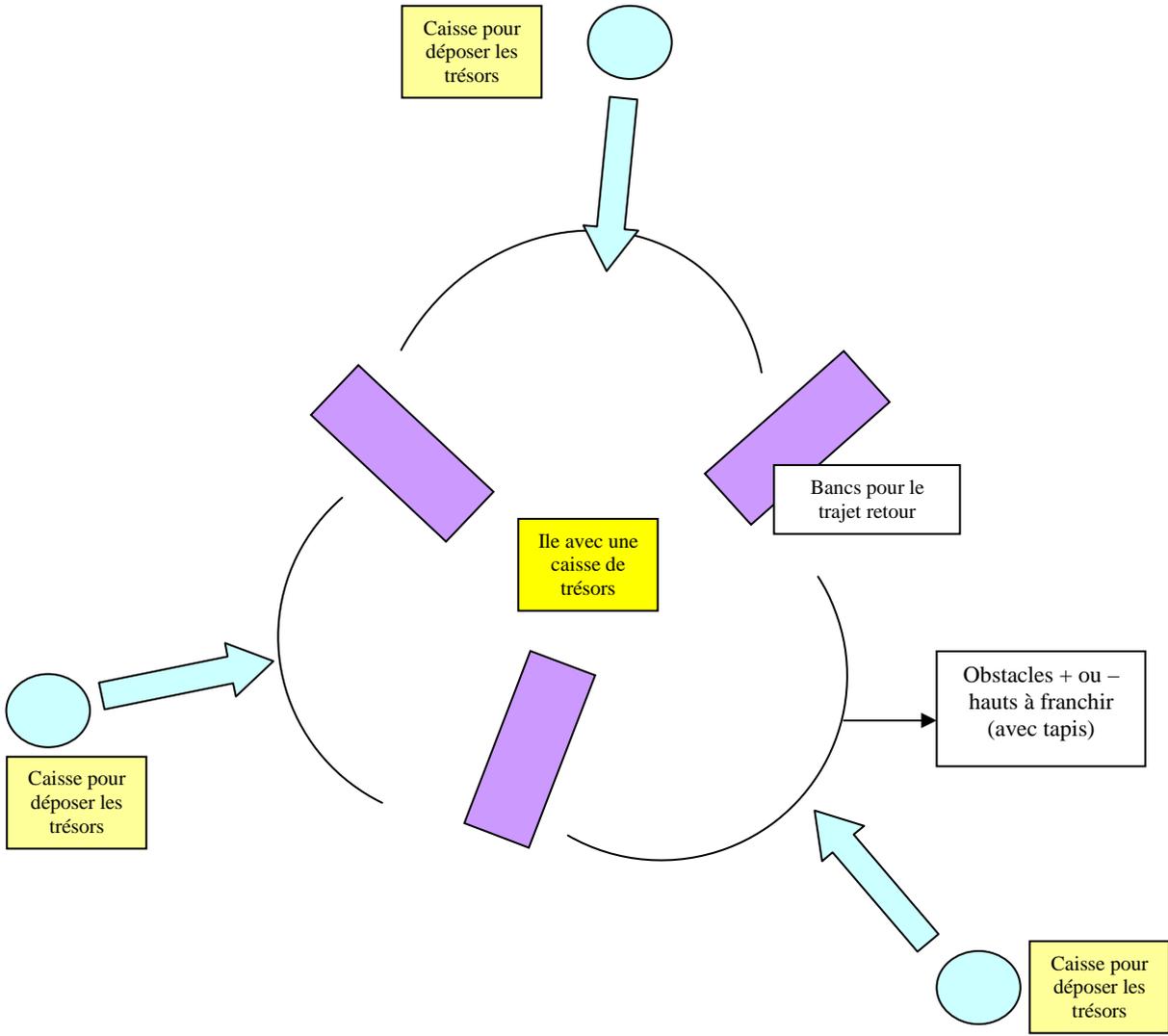


Sauter loin

(Cycle 1)

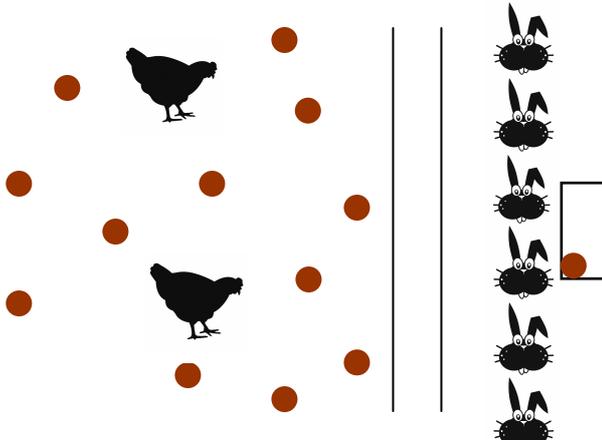
Compétence spécifique	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.
Objectif	☞ franchir avec élan

Situation 1	" l'île au trésor "
But	Sauter loin avec élan
Matériel	Cerceaux, bancs ou tapis, trésors (petits objets divers), 4 caisses, briques ou autres obstacles plus ou moins hauts, tapis derrière les obstacles plus hauts
Dispositif	
Déroulement	Les enfants partent des cerceaux bleus, courent et franchissent en sautant à leur manière l'obstacle choisi (« la rivière »). Les obstacles sont à différentes hauteurs, ainsi ils peuvent choisir leur itinéraire. Ils vont prendre un seul objet sur l'île au trésor puis reviennent par le banc (ou un couloir symbolisé par un tapis) afin de déposer leur trésor dans une caisse. Les enfants effectuent autant de trajets nécessaires pour vider l'île de ses trésors.
Critères de réussite	L'obstacle choisi est franchi en sautant et non en enjambant. Apprécier les trajets de chacun : choisissent-ils toujours le même obstacle ?
Observations	Plusieurs équipes peuvent s'affronter, dans ce cas on comptera le nombre de trésors présents dans leur caisse à la fin de la partie. Au début du jeu bien signifier à chaque équipe sa caisse (par des couleurs) !

Sauter loin

(Cycle 1)

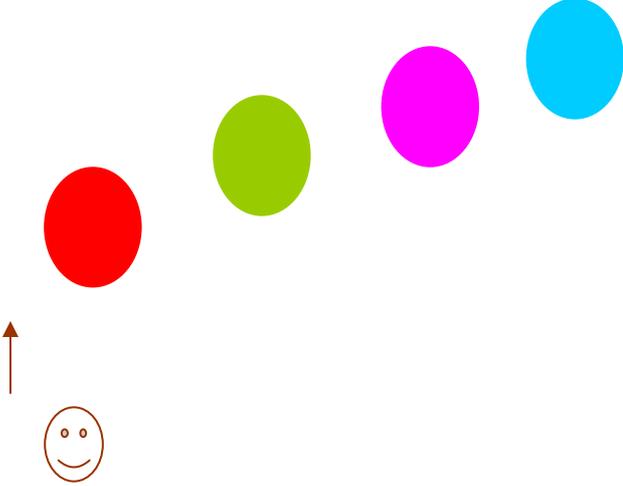
Compétence spécifique	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.
Objectifs	☞ Sauter loin ☞ Sauter par-dessus un obstacle

Situation 3	"La course aux œufs en chocolat"
But	Sauter loin ou/et sauter par-dessus un obstacle
Matériel	2 longues cordes (et/ou des haies), balles de tennis, foulards
Dispositif	 
Déroulement	<p>Les 2 poules (qui ont un foulard) ont pondu des œufs en chocolat (balles de tennis) un peu partout sur la pelouse. Les lapins aiment les œufs en chocolat. Ils doivent sauter par-dessus le fossé (cordes), ramasser un œuf (un seul à la fois) et le rapporter dans la caisse commune, en sautant une nouvelle fois par-dessus le fossé, cela sans que les poules ne les touchent.</p> <p>Si le fossé est mal franchi (pied posé à l'intérieur ou sur la corde), le lapin doit recommencer à sauter. Si une poule touche un lapin qui n'a pas d'œuf, le lapin retourne dans son camp. Il peut recommencer. Si une poule touche un lapin qui est en possession d'un œuf, le lapin lâche l'œuf et retourne dans son camp. Il peut recommencer.</p> <p>Le jeu s'arrête quand les lapins ont réussi à ramasser tous les œufs.</p> <p><u>Variantes :</u> On peut augmenter le nombre de poules. On peut également mettre une caisse pour les poules (si une poule touche un lapin qui a un œuf, elle peut garder l'œuf et le mettre à l'abri dans sa caisse.) Un arbitre peut observer les sauts des lapins. On peut augmenter la largeur du fossé ou le remplacer par une barrière (haies).</p>
Critère de réussite	Les lapins ont ramassé tous les œufs en chocolat en sautant correctement le fossé à l'aller et au retour.

Sauter haut

(Cycle 1)

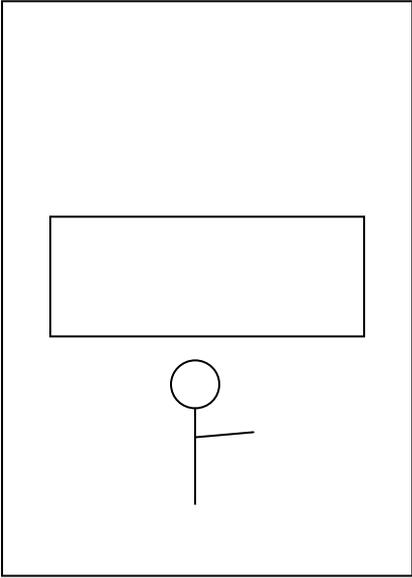
Compétence spécifique	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer
Objectif	☞ sauter haut

Situation	"Les couleurs de l'arc-en-ciel"
But	Sauter pour atteindre des ballons à hauteurs progressives.
Matériel	Ballons de baudruche aux couleurs de l'arc-en-ciel
Dispositif	<p>Fixer 4 ballons (ou plus) au plafond à des hauteurs progressives, de plus en plus hautes.</p>  <p>The diagram illustrates the activity setup. At the bottom, a simple line drawing of a smiling child's face is shown. An upward-pointing arrow indicates the direction of the jump. Above the child, four balloons are suspended at increasing heights from left to right. The balloons are colored red, green, magenta, and cyan, representing the colors of the rainbow.</p>
Déroulement	A tour de rôle, chaque enfant essaie de frapper le ballon en prenant une impulsion, s'il réussit, il peut passer au ballon suivant.
Critère de réussite	L'enfant a atteint tous les ballons.
Variante	Chaque enfant prend une course d'élan pour frapper les ballons les uns après les autres.

Sauter haut

(Cycle 1)

Compétence spécifique	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer
Objectif	☞ sauter haut

Situation 3	"Les empreintes de la Préhistoire"
But	Décoller du sol en laissant une trace le plus haut possible
Matériel	Grande feuille de papier kraft punaisée au mur, talc ou farine colorée (gouache en poudre), ou peinture. Lattes ou briques.
Dispositif	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none">1- Debout, devant le mur, les enfants trempent leur main dans la farine colorée et sautent le plus haut possible en tapant la feuille.2- Même activité mais cette fois-ci les enfants prennent de l'élan (une petite course). Ils sautent avant la limite imposée (matérialisée par une latte, une brique... pour éviter les chocs muraux).
Critères de réussite	Pour la situation 2 : ne pas s'arrêter entre la course d'élan et l'impulsion
Variantes	