

## MODULE D'APPRENTISSAGE : SAUTS

### COMPETENCE : Une action que l'on peut mesurer

<b>Pour ENTRER dans l'ACTIVITE</b>		<b>Pour APPRENDRE et PROGRESSER</b>		<b>Pour REINVESTIR les ACQUIS</b>
<b>SITUATIONS DEPENDANTES Du VECU des ELEVES (donner le plaisir de pratiquer)</b>	<b>SITUATION de REFERENCE (pour voir ou l'on en est)</b>	<b>SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES (pour acquérir des savoirs)</b>	<b>RETOUR à la SITUATION de REFERENCE (pour mesurer les progrès)</b>	<b>SITUATIONS de REINVESTISSEMENT (pour réutiliser les savoirs acquis)</b>
<p>➤ <u>Objectif</u> : donner le plaisir de pratiquer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les moutons</li> <li>- Les kangourous sauteurs</li> <li>- La rivière aux crocodiles</li> <li>- Sur la rive, dans la mare</li> <li>- Le passage de la rivière ou pas japonais</li> <li>- Les 4 coins (+ autres jeux de course de vitesse)</li> </ul>	<p>➤ <u>Objectifs</u> :</p> <p style="text-align: center;">SAUTER LOIN</p> <p style="text-align: center;">LES 4 RIVIERES</p>	<p>➤ <u>Objectif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter loin avec liaison COURSE / IMPLUSION</li> <li>- Lîle aux trésors</li> <li>- Sauter loin avec impulsion</li> <li>- Le chemin des puces</li> <li>- Sauter loin avec élan</li> <li>- Relais des moutons</li> <li>- Les parcours de sauts</li> <li>- Les 3 flaques</li> </ul>	<p>➤ <u>Objectif</u> :</p> <p style="text-align: center;">SAUTER LOIN</p> <p style="text-align: center;">LES 4 RIVIERES</p>	<p>-Vers d'autres objectifs : enchaîner des sauts en « haut » et « loin » dans des courses d'obstacles</p> <p>- Vers des rencontres interclasses</p>