

**UNITE D'APPRENTISSAGE : ATHLETISME MATERNELLE Saut en hauteur**  
**Compétence : réaliser une action que l'on peut mesurer**

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE		Pour APPRENDRE et PROGRESSER		Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS DEPENDANTES du VECU des ELEVES	SITUATION de REFERENCE (Pour voir où l'on en est)	SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES (pour acquérir des savoirs)	RETOUR à la SITUATION de REFERENCE (pour mesurer les progrès)	SITUATIONS de REINVESTISSEMENT (pour réutiliser les savoirs acquis)
<p>➤ <u>Objectif</u> :</p> <p>Donner l'envie de participer</p> <p align="center"><b><u>SAUTER</u></b></p> <p>➤ Sur la rive, dans la mare            ➤ Le chat qui dort            ➤ Le passage de la rivière            ➤ Relais kangourous            ➤ Chat perché</p>	<p>➤ <u>Objectif</u>:</p> <p>Sauter haut</p> <p align="center"><b><u>SAUT EN HAUTEUR</u></b></p> <p>Sauter haut :            En prenant appel 2 pieds ou 1 pied pour franchir un obstacle ou attraper un objet placé en hauteur.</p>	<p>➤ <u>Objectif</u> :</p> <p>Sauter haut (appel un ou deux pieds)</p> <p>1. Remplir sa caisse            2. Relais hauteur</p> <p>Voir fiche jointe</p>	<p>➤ <u>Objectif</u>:</p> <p>Sauter haut</p> <p align="center"><b><u>SAUT EN HAUTEUR</u></b></p> <p>Sauter haut :            En prenant appel 2 pieds ou 1 pied pour franchir un obstacle ou attraper un objet placé en hauteur.</p>	<p align="center">RENCONTRES            ATHLETISME            INTER CLASSES</p>

**COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer**

**ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme sauter**

**OBJECTIF : pour entrer dans l'activité**

**SITUATION 1 : Sur la rive, dans la mare**

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase...

Matériel : Un cercle tracé au sol

But : Sauter en avant et en arrière

Modalités d'exécution : Tous les joueurs sont à l'extérieur du cercle avec la maîtresse. Quand celle-ci dit « sur la rive », les enfants sautent en arrière. Quand elle dit « dans la mare », les élèves sautent en avant. Si la maîtresse se trompe en disant « sur la rive ou dans la mare », les joueurs doivent rester immobiles.

Variantes : Changer les représentations : « rive et mare » sont remplacées par d'autres noms.

**SITUATION 2 : Le chat qui dort**

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase...

Matériel : 2 camps délimités : un nid de souris, une prison

But : Sauter en avant et en arrière

Modalités d'exécution : Le chat, accroupi par terre, bras croisés sur les genoux, la tête sur les bras, dort pendant que les souris dansent, sautent, tournent en rond en chantant autour de lui. Brusquement, le chat se réveille, pousse un bruyant « miaou », s'élance sur les souris en essayant d'en attraper un maximum avant qu'elles ne regagnent leur nid. Les souris prises sont enfermées dans une « prison ».  
Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une souris qui deviendra le chat.

Variantes :

Changer le mode de déplacement : sauts à pieds joints, petit cheval...

**SITUATION 3 : Le passage de la rivière**

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase...

Matériel : 2 lignes parallèles délimitant une rivière plus ou moins large. 2 palets par enfant.

But : Franchir la rivière par bonds successifs

Modalités d'exécution : Au signal, les joueurs utilisent leurs palets pour franchir la rivière. S'ils posent un pied ou une main dans « l'eau », ils retournent à la ligne de départ et recommencent.

Variantes : Varier les sauts (pas, pieds joints, appel un pied...)

**COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer**

**ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme sauter**

**OBJECTIF : pour entrer dans l'activité**

**SITUATION 4 : Relais kangourous**

Lieu : Cour, salle de jeux, gymnase...

Matériel : Foulards, cordelettes

But : Sauter pour gagner la ligne d'arrivée.

Modalités d'exécution : Au signal, les kangourous (équipes de deux enfants) qui progressent par petits sauts, essaient d'atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible.  
On peut également procéder sous forme de course poursuite.

Variantes :

L'enfant seul joue au kangourou.

Constituer des groupes de trois ou quatre.

**COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer**

**ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme Saut en Hauteur**

**OBJECTIF : Sauter haut en prenant appel 1 ou 2 pied(s)**

**SITUATION DE REFERENCE:**

Lieu : Cour, stade, salle de jeux, gymnase...

Matériel : Poteaux, élastiques, épingles à linge, rubans

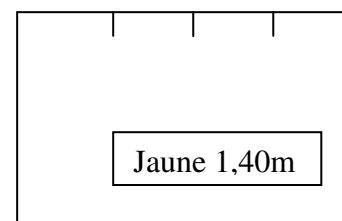
But : Récupérer si possible un ruban de chaque couleur.

Modalités d'exécution : Plusieurs ateliers de sauts, constitués de rubans tenus par des pinces à linge, sont répartis dans la salle. Tour à tour, les élèves doivent attraper un ruban sur chaque atelier dont la hauteur est différente.

Variantes :

Relais ruban : après avoir franchi plusieurs obstacles en sautant, l'élève doit attraper un ruban accroché à un fil et le déposer dans la caisse avant de taper dans la main du suivant qui fera le même parcours.

Dispositif :



3 autres ateliers :

- Rubans bleus à 1m50
- Rubans verts à 1m60
- Rubans rouges à 1m70

**EVALUATIONS**

Elements évalués par les élèves :

De quelle couleur sont les rubans récupérés ?  
Qui a sauté le plus haut ?

Elements évalués par le maître :

Groupes de niveau en fonction de la hauteur atteinte.

**COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer**

**ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme Saut en Hauteur**

**OBJECTIF : Sauter haut**

**SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Remplir sa caisse**

Lieu : préau, salle de jeux

Matériel : Des cordes ou fil à linge, pinces à linge, divers objets suspendus, 2 caisses

But : Remplir sa caisse avec le plus grand nombre d'objets.

Modalités d'exécution :

2 équipes. Les élèves des équipes doivent décrocher en sautant (appel 2 pieds, appel 1 pied) le plus grand nombre d'objets pour remplir leur caisse. Les hauteurs de fils sont variées.

Prendre un seul objet à la fois.

Variantes : On peut baliser la course d'élan pour aider les élèves à prendre leur appel.

**SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : Relais hauteur**

Lieu : préau, salle de jeux

Matériel : Plots de différentes hauteurs et des lattes.

But : Franchir tous les obstacles.

Modalités d'exécution :

2 équipes. 2 couloirs parallèles jonchés d'obstacles identiques.

Au signal du maître, le premier élève de chaque équipes part en courant, franchit en sautant tous les obstacles qui se présentent à lui, contourne le plot placé au bout du couloir et court directement jusqu'à l'arrivée où il tape la main (ou donne un objet) au suivant qui effectuera le même parcours.

Variantes : Varier la hauteur des obstacles, leur nombre, la distance entre ceux-ci, la longueur des couloirs...