

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

**ACTIVITE SUPPORT : Athlétisme : sauter loin**

**OBJECTIF : pour entrer dans l'activité et donner le plaisir de pratiquer**

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

Lieu : salle ou cour

Matériel : un cercle tracé au sol, un meneur

But : réagir correctement aux consignes en sautant à pieds joints en avant et en arrière

Modalités d'exécution : Tous les joueurs sont à l'extérieur du cercle (sur la rive). Au commandement du meneur : « dans la mare » tous les joueurs sautent à pieds joints à l'intérieur du cercle. Au commandement « sur la rive » tous les joueurs sautent en arrière à l'extérieur du cercle. Si un ordre est répété 2 fois, les joueurs doivent rester immobiles.

Variantes : Même jeu mais en se tenant la main.

L'intérieur du cercle 'eau), extérieur (forêt). Le meneur annonce des noms d'oiseaux ou de poissons

**SITUATION 2 : Le passage de la rivière**

Lieu : salle ou cour

Matériel : craies, palets, 2 lignes parallèles délimitant une rivière, 2 palets par enfant

But : être le premier à franchir la rivière à l'aide de deux palets sans poser le pied ou la main dans l'eau

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

**SITUATION 3 : Les 4 coins**

Lieu : salle ou cour

Matériel : cerceaux ou empreintes du cerceau à la craie

But : trouver un cerceau

Modalités d'exécution : les joueurs doivent changer de cerceau à volonté. Le joueur du milieu doit trouver un cerceau (4 cerceaux par groupe de 5 enfants)

Variantes :

Changer à un signal donné

Possibilité de prendre un cerceau dans le jeu voisin

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

**ACTIVITE SUPPORT : sauter loin**

**OBJECTIF : pour entrer dans l'activité et donner le plaisir de pratiquer**

**SITUATION 1 : Les moutons (annexe 1)**

Lieu : salle ou cour

Matériel : objets de formes et de dimensions diverses : caissettes, anneaux, cartons, lattes, quilles, tapis, cônes, briques, cerceaux...

But : passer de l'enjambement au saut

Modalités d'exécution :

Aménager l'espace en disposant des obstacles à franchir plus ou moins hauts, plus ou moins larges. Prévoir des espaces d'élan suffisants entre les obstacles (3 à 4 mètres)

Organiser la classe en 2 groupes (agit/observe)

Franchit les obstacles sans les toucher

Variantes :

Varié les itinéraires pour inciter à franchir tous les obstacles

Varié les modes de franchissement

**SITUATION 2 : Les kangourous sauteurs**

Lieu : salle, cour, gymnase

Matériel : craies, cerceaux

But : sauter pieds joints et enchaîner ses sauts

Modalités d'exécution : Placer les cerceaux contigus (ou dessinés au sol) et au signal se déplacer d'un cerceau à l'autre en sautant pieds joints.

Partir du centre et en étoile.

Variantes :

Introduire des cerceaux de tailles différentes

Faire varier les espaces dans les cerceaux

**SITUATION 3 : La rivière aux crocodiles**

Lieu : salle, cour

Matériel : craie, cordes

But : sauter pour franchir la rivière sans mettre le pied dans l'eau (gare aux crocodiles)

Modalités d'exécution :

Matérialiser la rivière

Laisser de l'espace avant et après la rivière pour prise d'élan et réception

Au signal : tout le monde saute –prévoir une large surface de chaque côté.

Quand tout le monde est arrivé, les enfants peuvent changer de place (sauter à différents endroits)

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

**ACTIVITE SUPPORT : sauter**

**OBJECTIF : sauter loin**

**SITUATION DE REFERENCE**

Lieu : salle de jeu / stade : bac à sable / herbe

Matériel : ATTENTION : les couleurs utilisées sont : jaune, bleu, vert, rouge  
4 tapis + 4 craies de couleur ou des cordes pour matérialiser les 4 couloirs + zones de saut (environ 1 mètre de large)  
4 caisses de couleur + une étiquette de chaque couleur par enfant  
1 tableau à double entrée + 1 feutre de chaque couleur

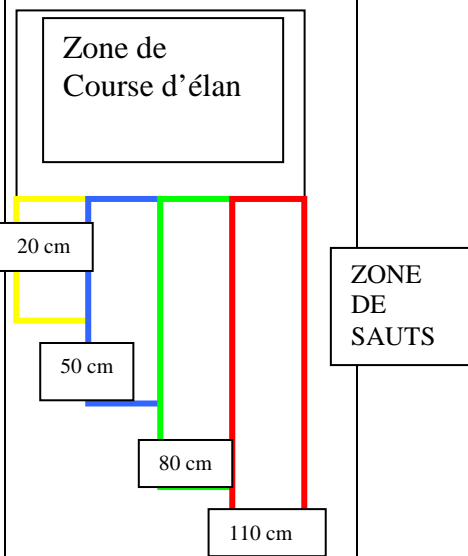
But : sauter loin : atteindre l'autre rive de la rivière sans mettre de pied dans l'eau. Sauter debout

Modalités d'exécution : Elèves en doublette : une demi classe de sauteurs, une demi classe de contrôleurs = 8 équipes

Au signal du maître, 4 enfants s'élancent pour essayer de franchir leur rivière. Ceux qui réussissent prennent dans la caisse une étiquette de la couleur de la rivière franchie. Ils vont ensuite valider leur saut sur le tableau à double entrée : ils montrent leur étiquette à l'ATSEM qui contrôle si l'élève fait une croix dans la bonne case. Quand tout le groupe de sauteurs est passé, intervertir avec les contrôleurs. Changer ensuite de rivière : tout le monde doit essayer de sauter toutes les rivières.

Tout le monde doit avoir au moins le carton jaune (même si le saut n'est pas réussi) / personne ne devrait avoir de carton rouge (modifier les longueurs à sauter si nécessaire).

**Dispositif**



PRENOMS	J	B	V	R

**EVALUATION**

**Eléments évalués par les élèves** : les observateurs évaluent le saut et accordent une étiquette de couleur aux sauteurs qui ont réussi.

**Eléments évalués par l'élève** :

<b>COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT : sauter loin</b>	
<b>OBJECTIF : sauter loin avec élan</b>	
<b>SITUATION 1 : le relais des moutons</b>	
<u>Lieu</u> : cour ou salle	
<u>Matériel</u> : obstacles horizontaux de différentes largeurs (cerceaux, affiches, tapis, lattes...)	
<u>But</u> : franchir des obstacles en courant sans arrêt avant ou après le saut	
<u>Modalités d'exécution</u> : 2 équipes, 2 parcours identiques comportant 4 ou 5 obstacles différents à franchir sous forme de relais. Retour en course. Attention penser à espacer les obstacles et à sécuriser les obstacles glissants (les dessiner).	
<u>Variantes</u> :	
Ajouter des obstacles / varier la largeur des obstacles	
<b>SITUATION 2 : Les parcours des sauts</b>	
<u>Lieu</u> : cour ou salle	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<u>Matériel</u> : bandes de papier (fixée au sol) ou petit matériel	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<u>But</u> : franchir les obstacles en courant	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<u>Modalités d'exécution</u> : 3 groupes d'enfants 3 parcours avec les mêmes objets mais un espacement plus ou moins grand	
<b>SITUATION 3 : « Les 3 flaques »</b>	<b>D</b>
<u>Lieu</u> : cour ou salle	<b>X</b>
<u>Matériel</u> : craies / plots	<b>X</b>
<u>But</u> : courir vite avec élan pour sauter la rivière	↓      ↓      ↓
<u>Modalités d'exécution</u> : Tracer 3 zones de sauts identiques Placer les 3 points de départ à des distances différentes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>A</b>
	Après ces 3 chemins l'élève va cocher le parcours qui lui paraît le plus facile (qu'il a réussi)

**COMPETENCE : Réaliser des actions que l'on peut mesurer**

**ACTIVITE SUPPORT : sauter loin**

**OBJECTIF : liaison course / impulsion**

**SITUATION 1 : L'île aux trésors**

Lieu : cour ou salle

Matériel : tapis (4), objets divers (anneaux, briques, plots...), cordes

But : courir pour passer dans l'île en sautant la rivière et rapporter à chaque voyage un objet

Modalités d'exécution : Jeu sous forme de relais avec 4 équipes

Courir et sauter la rivière, atterrir sur le tapis, prendre un objet et le ramener au plus vite dans sa caisse en passant entre les tapis

Ne pas mettre le pied dans l'eau

Variantes :

Demander de ne pas chuter, d'arriver debout, accroupi

Donner aux rivières des largeurs différentes (inciter à sauter plus loin)