

# SAUTER LOIN

## Cycle 1 - Situation 1



### L'ÎLE AU TRÉSOR

#### COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer.

#### OBJECTIF

Franchir avec élan.

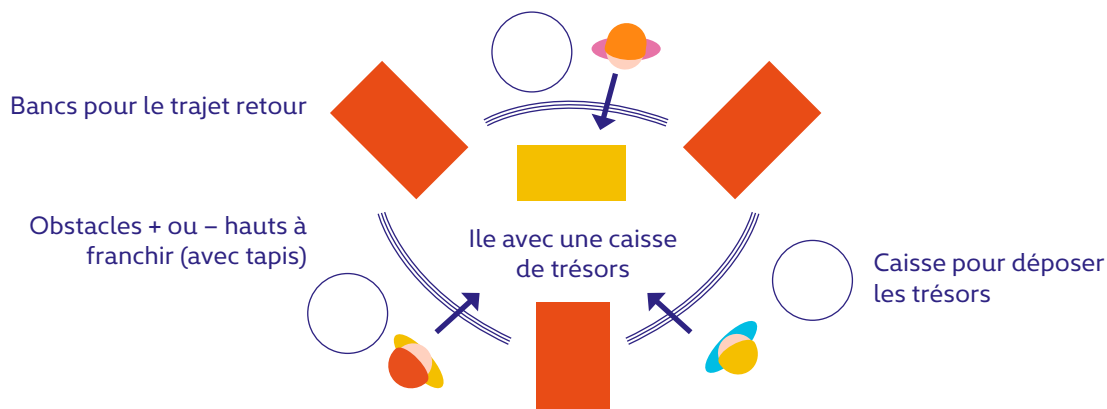
#### BUT

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 - Situation 2



### LA COURSE AUX OEUFS EN CHOCOLAT

#### COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer.

#### OBJECTIFS

Sauter loin.  
Sauter par-dessus un obstacle.

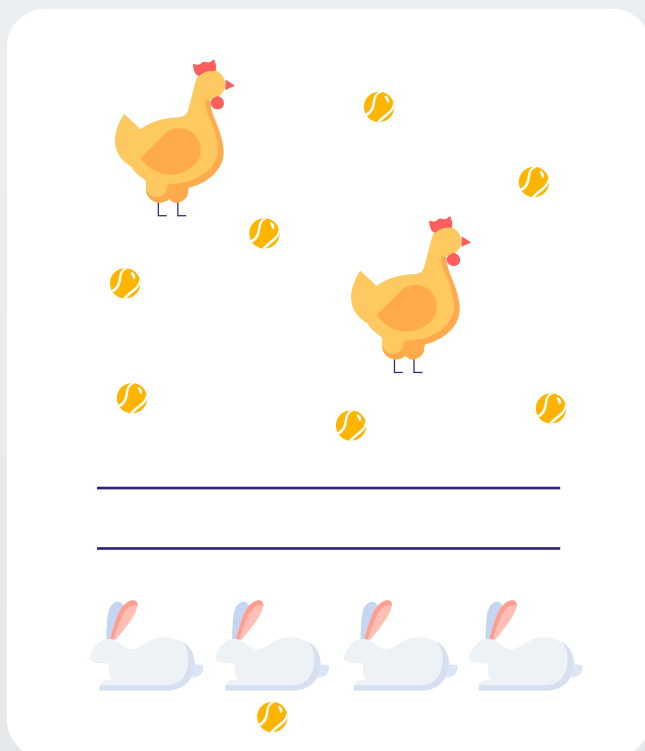
#### BUT

| Sauter loin ou/et sauter par-dessus un obstacle.

#### MATÉRIEL

| 2 longues cordes (et/ou des haies), balles de tennis, foulards.

#### DISPOSITIF



#### DÉROULEMENT

| Les 2 poules (qui ont un foulard) ont pondu des oeufs en chocolat (balles de tennis) un peu partout sur la pelouse. Les lapins aiment les oeufs en chocolat. Ils doivent sauter par-dessus le fossé, ramasser un oeuf (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. 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'oeuf, le lapin retourne dans son camp. Il peut recommencer. Si une poule touche un lapin qui est en possession d'un oeuf, le lapin lâche l'oeuf et retourne dans son camp. Il peut recommencer. Le jeu s'arrête quand les lapins ont réussi à ramasser tous les oeufs.

#### VARIANTES

| 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 oeuf, elle peut garder l'oeuf 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).

#### CRITÈRE DE RÉUSSITE

| Les lapins ont ramassé tous les oeufs en chocolat en sautant correctement le fossé à l'aller et au retour.

# SAUTER HAUT

## Cycle 1 - Situation 2



## LES COULEURS DE L'ARC-EN-CIEL

### COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer.

### OBJECTIFS

Sauter loin.  
Sauter par-dessus un obstacle.

### BUT

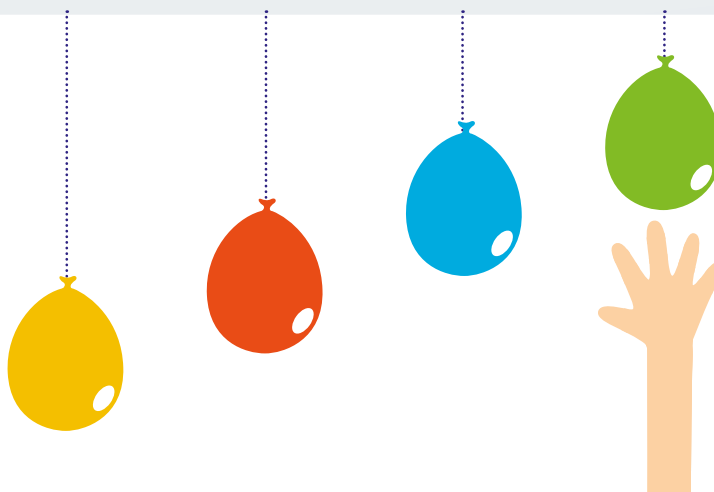
! Sauter pour atteindre des ballons à hauteurs progressives.

### MATÉRIEL

! Ballons de baudruche aux couleurs de l'arc-en-ciel.

### DISPOSITIF

! Fixer 4 ballons (ou plus) au plafond à des hauteurs progressives, de plus en plus hautes.



### 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 - Situation 3



# LES EMPREINTES DE LA PRÉHISTOIRE

### COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer.

### OBJECTIFS

Sauter loin.  
Sauter par-dessus un obstacle.

### 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

- !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).

### CRITÈRE DE RÉUSSITE

! Pour la situation 2 : ne pas s'arrêter entre la course d'élan et l'impulsion.