

Compétence : adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.

## COURIR

Compétences spécifiques	Activités
<p><b>Courir vite en ligne droite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pendant quelques secondes (5 secondes environ)</li> <li>- sur une distance courte (une quinzaine de mètres),</li> <li>- en franchissant le plus possible de zones de couleurs.</li> </ul>	<p><b>Situation de référence :</b>  <b>En 6 secondes, je cours le plus loin possible :</b> sur 18 à 25 m, 4 zones de couleurs différentes</p> <p><b>Situations d'apprentissage (progression):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Chacun dans sa maison (pour courir)</li> <li>▪ Minuit dans la bergerie (pour courir)</li> <li>▪ Lions et gazelles</li> <li>▪ Les déménageurs</li> <li>▪ 1, 2, 3 soleil avec des cerceaux-repères à atteindre</li> <li>▪ situation inversée de course avec ligne d'arrivée à atteindre et différents départs</li> </ul>
<p><b>Courir moins vite mais plus longtemps</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- quelques minutes</li> <li>- sans s'essouffler</li> <li>- sur plusieurs tours dont on peut choisir la longueur</li> </ul>	<p><b>Nourrir les animaux</b>            Une même ligne de départ pour tous, mais différents buts à atteindre, matérialisés par des animaux, installés à des distances différentes du départ. 2 variantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nourrir le plus possible les 3 animaux pendant une à deux minutes.</li> <li>2. Chacun choisit l'animal qu'il peut atteindre plusieurs fois en un temps donné.</li> </ol>
<p><b>Courir et sauter en franchissant des obstacles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 à 5 petites haies basses espacées de 1 à 2 mètres</li> <li>- distance totale de course de 20 m</li> </ul>	<p><b>Situation de référence :</b>  <b>Sur 20 m, je franchis 3 à 5 petites haies basses</b></p> <p><b>Lions et gazelles, les déménageurs, 1, 2, 3 soleil</b> mais avec positionnement d'obstacles sur les parcours, et/ou éventuellement des relais.</p>

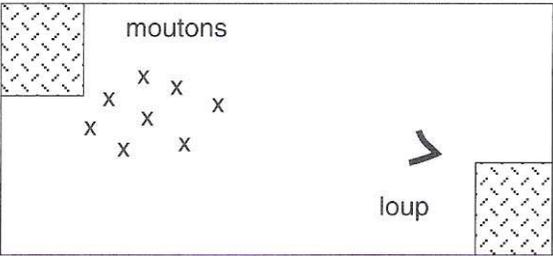
**Situation de référence « courir vite en ligne droite » : en 6 secondes, courir le plus loin possible.**

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite en ligne droite pendant 6 secondes</li> <li>- Réagir au signal</li> </ul>	<p>Atteindre la zone de couleur la plus éloignée possible.</p> <p>Courir vite pendant 6 secondes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, chaque élève court dans un couloir pendant 6 secondes.</li> <li>- Au deuxième signal, on repère la zone dans laquelle il se trouve.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Couloirs de 18 à 25 m matérialisés par des plots de couleur et/ou traits à la craie</li> <li>- 4 zones de couleur (tous les 4,5 m sur 18 m, et tous les 5 m sur 25 m).</li> <li>- 1 ligne de départ matérialisée</li> <li>- plots, sifflets, craie, foulards/cubes, chronomètre</li> <li>- des coureurs ; autant de juges</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selon l'âge des enfants, associer un coureur et un juge. Le juge dépose un foulard/un cube dans la zone atteinte.</li> <li>- Longueur des couloirs (18 à 25 m)</li> </ul>

## Chacun sa maison

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir</li> <li>- Esquiver</li> <li>- Prendre en compte le danger (prise d'informations)</li> <li>- Repérer une cible (cerceau libre)</li> </ul>	<p>Le chat doit toucher tous les joueurs le plus rapidement possible.</p> <p>Les joueurs doivent se déplacer de maisons en maisons sans se faire toucher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque enfant dispose d'une maison (cerceau) où il est invulnérable.</li> <li>- Au signal, ils doivent en changer sans se faire toucher par le chat.</li> <li>- 1 seul enfant par cerceau. On ne peut pas revenir dans le cerceau que l'on occupait.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cerceaux</li> <li>- Maillot/chasuble pour le chat.</li> <li>- 1 espace délimité</li> </ul>	<p><b>Pour favoriser l'activité du chat :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmenter le nombre de chats</li> <li>- Réduire le nombre de cerceaux</li> </ul> <p><b>Pour favoriser l'activité des joueurs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en place de la notion de délivrance (toucher la statue, ou taper dans la main, ou encore passer entre les jambes du joueur...)</li> </ul> <p><b>Principe des chaises musicales :</b> Il y a une maison de moins que d'enfants. Au signal, chaque enfant doit rentrer dans une maison.</p>

## Minuit dans la bergerie

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir</li> <li>- Esquiver</li> <li>- Prendre en compte le danger (prise d'informations)</li> <li>- Repérer une cible</li> <li>- Réagir à un signal</li> </ul>	<p>Les brebis doivent se déplacer et rentrer dans une bergerie sans se faire attraper.</p> <p>Le loup doit attraper les brebis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les brebis se promènent dans le pré et doivent rentrer dans une bergerie sans se faire attraper quand le loup leur répond « minuit »</li> <li>- Ne jamais rentrer dans la même bergerie deux fois de suite.</li> <li>- Les brebis attrapées sont éliminées (variables : elles s'assoient là où elles ont été attrapées ; peuvent être délivrées...).</li> </ul>	<p>→ jeu qui peut être chanté sur le modèle de « promenons-nous dans les bois...quelle heure est-il ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maillot/chasuble pour le loup.</li> <li>- 1 espace délimité dans lequel on détermine deux bergeries</li> </ul> <p>bergerie</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le nombre de joueurs par rapport au loup.</li> <li>- La mise en place de plusieurs bergeries.</li> <li>- La position de départ du loup (près d'une bergerie, dans le pré, à l'extérieure...)</li> </ul>

## Lions et gazelles

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Démarrer au signal</li> <li>- Respecter le signal de départ</li> <li>- Respecter un espace (maîtriser la trajectoire)</li> <li>- Respecter la zone d'arrivée</li> </ul>	<p>Le lion doit faire prisonnier (toucher ou attraper) la gazelle.</p> <p>La gazelle doit courir jusqu'à son camp (refuge) sans se faire toucher ou attraper.</p>	<p>Au signal, la gazelle court vers son refuge, le lion essaye de l'attraper avant qu'elle n'y pénètre.</p> <p>Après 5 passages au moins, où l'opposition se fait entre 2 joueurs, les rôles sont ensuite inversés.</p> <p>Comptabiliser les points par élève : 1 point par gazelles attrapées. (coller une gommette ou faire un point dans le tableau)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves sont associés 2 par 2, l'un joue le rôle du lion, l'autre la gazelle. Un espace est délimité pour le départ, de même qu'un couloir dans lequel courir et le refuge des gazelles. Au départ, un mètre sépare le lion de la gazelle.</li> <li>- 1 juge pour chaque lion qui colle une gommette ou fait un point dans le tableau.</li> <li>- Plots, sifflet</li> <li>- Craies, cordes ou lattes pour délimiter les couloirs</li> <li>- (foulards).</li> <li>- Gommettes, feuille ou tableau, crayon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taille du terrain (entre 10 et 15 m)</li> <li>- Position de départ : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ debout face au refuge</li> <li>○ debout dos au refuge</li> <li>○ assis face/dos au refuge</li> <li>○ à genoux face/dos au refuge</li> <li>○ allongé face/dos au refuge</li> </ul> </li> <li>- Foulards à attraper</li> </ul> <p><b>Critères de réussite</b> : (gazelle) J'ai réussi si j'ai rejoint mon camp sans être attrapé ; (lion) J'ai réussi si j'ai attrapé la gazelle (un plus grand nombre de fois).</p>

## Les déménageurs

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter le signal de départ</li> <li>- Respecter un espace (maîtriser la trajectoire)</li> <li>- Respecter la zone d'arrivée</li> </ul>	<p>Se déplacer et porter vite un objet dans un carton.</p>	<p>Au signal, les élèves prennent un objet dans le carton situé à côté d'eux et le transportent dans le carton à l'autre bout du terrain.</p> <p>Puis ils recommencent jusqu'à ce que tous les objets soient transportés.</p> <p>Le vainqueur est celui qui a tout ramené le plus vite/le premier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 terrain délimité (une dizaine de mètres)</li> <li>- cartons de couleur</li> <li>- plots, sifflet, différents objets (balles, ballons, foulards...)</li> <li>- des coureurs</li> <li>- des juges qui vérifient que les cartons sont vides et que les objets sont bien transportés dans le carton correspondant.</li> </ul>	

D



D



A



A

## 1, 2, 3 soleil avec des cerceaux-repères à atteindre

<b>OBJECTIFS</b> (savoirs à acquérir)	<b>BUTS</b> (pour l'élève)	<b>REGLES</b>	<b>AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS</b>	<b>VARIANTES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir</li> <li>- Repérer une cible</li> <li>- Réagir à un signal</li> </ul>	<p>Pour le compteur : déterminer et rythmer les déplacements</p> <p>Pour les coureurs : - identifier les cibles (cerceaux libres) - courir d'un cerceau à l'autre selon le temps imparti. - Atteindre le compteur le plus vite possible</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les coureurs peuvent se déplacer lors de la comptine.</li> <li>- Lorsque que celle-ci se termine, les coureurs doivent s'immobiliser dans un cerceau.</li> <li>- Lorsque le compteur a terminé la comptine, il se retourne et signale les élèves sans cerceau qui doivent repartir depuis la ligne de départ.</li> <li>- Le ou les vainqueur(s) sont les coureurs qui atteignent les premiers le compteur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 terrain délimité (une dizaine de mètres)</li> <li>- 1 ligne de départ d'une couleur (plots) et une ligne d'arrivée d'une autre couleur.</li> <li>- des chemins de cerceaux - plots, cerceaux.</li> <li>- des coureurs</li> <li>- 1 compteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le nombre de cerceaux.</li> <li>- L'espace entre les cerceaux.</li> <li>- Le nombre de coureur</li> </ul>

## Situation inversée de course avec ligne d'arrivée à atteindre et différents départs

<b>OBJECTIFS</b> (savoirs à acquérir)	<b>BUTS</b> (pour l'élève)	<b>REGLES</b>	<b>AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS</b>	<b>VARIANTES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite en ligne droite pendant 6 secondes</li> <li>- Réagir au signal</li> </ul>	<p>Atteindre la ligne d'arrivée commune à tous en partant d'une zone de couleur la plus éloignée possible.</p> <p>Courir vite pendant 6 secondes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, chaque élève court dans un couloir pendant 6 secondes.</li> <li>- Au deuxième signal, il doit passer la ligne d'arrivée.</li> <li>- Chaque élève part de la zone qu'il est capable d'atteindre en 6 secondes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Couloirs de 18 à 25 m matérialisés par des plots de couleur et/ou traits à la craie</li> <li>- 4 zones de couleur.</li> <li>- 1 ligne d'arrivée matérialisée</li> <li>- plots, sifflets, craie, chronomètre.</li> <li>- des coureurs ; (autant de juges)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selon l'âge des enfants, associer un coureur et un juge.</li> <li>- Longueur des couloirs (18 à 25 m)</li> </ul>

## Nourrir les animaux

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir moins vite mais plus longtemps</li> <li>- Réagir au signal</li> <li>- Essayer de battre son record</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Amener le plus de nourriture possible aux animaux.</li> <li>- Courir le plus longtemps possible</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, chaque élève amène à manger aux animaux (partenaires assis, image de l'animal à côté) une seule image/un seul objet à la fois.</li> <li>- Tous les animaux doivent être nourris, et le plus possible pendant 1 à 2 min.</li> <li>- Après la course,               <ul style="list-style-type: none"> <li>o sur la feuille, chaque élève collera en ligne toutes les images qu'il aura distribuées. (<b>prévoir 1 enveloppe par enfant pour différer le collage en classe</b>)</li> <li>o ou bien on pourra compter le nombre d'objets/d'images transportées.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 équipes de 4 élèves : 1 coureur, 3 animaux (<a href="#">tortue</a>, <a href="#">lapin</a>, <a href="#">cheval</a>).</li> <li>- Images de <a href="#">carottes</a> à transporter ; feuille, colle.</li> <li>- Objets à transporter représentant la nourriture</li> <li>- Images des trois animaux à nourrir.</li> <li>- plots, craie, sifflet, chronomètre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distance entre les animaux</li> <li>- Distance entre le point de départ et les animaux</li> <li>- Durée de la course (entre 1 et 2 minutes).</li> <li>- Choisir un animal et le nourrir le plus de fois possible en 1 minute par exemple.</li> </ul>



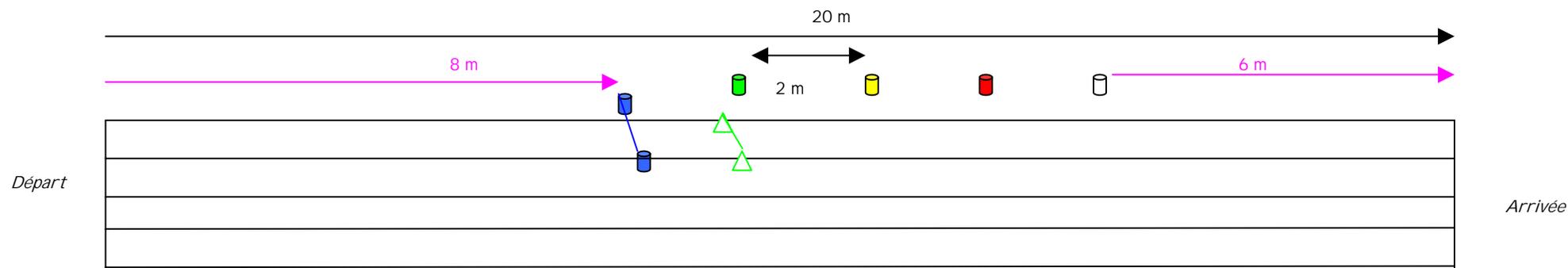
**Nourrir les animaux : courir pour nourrir le plus possible les animaux en    minute(s)**

**Coller en ligne toutes les carottes distribuées.**

Date :

Date :

**Situation de référence « course de haies » : Sur 20 m, je franchis 3 à 5 petites haies basses**



OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite et franchir des obstacles</li> <li>- Réagir au signal</li> </ul>	<p>Atteindre l'arrivée le plus vite possible.</p> <p>Franchir les haies le plus vite possible</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, chaque élève court dans un couloir.</li> <li>- Il enjambe les obstacles pour franchir l'arrivée le plus vite possible.</li> <li>- Il peut toucher et renverser les haies. Dans ce cas, il continue sa course sans s'arrêter s'il le peut.</li> <li>- Le vainqueur est celui qui dépasse le premier la ligne d'arrivée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Couloirs de 18 à 25 m matérialisés par des plots de couleur et/ou traits à la craie</li> <li>- 3 à 5 haies espacées de 2 m.</li> <li>- 1 ligne de départ et 1 ligne d'arrivée matérialisées</li> <li>- plots, sifflet, (craie)</li> <li>- pour les haies : pala ou lattes posées sur des plots/assiettes... ; cartons pliés</li> <li>- des coureurs ; autant de juges</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selon l'âge des enfants, associer un coureur et un juge. Le juge rend compte de ce qu'il a vu.</li> <li>- Longueur des couloirs (18 à 25 m)</li> <li>- Hauteur et nombre d'obstacles</li> </ul>

## LANCER

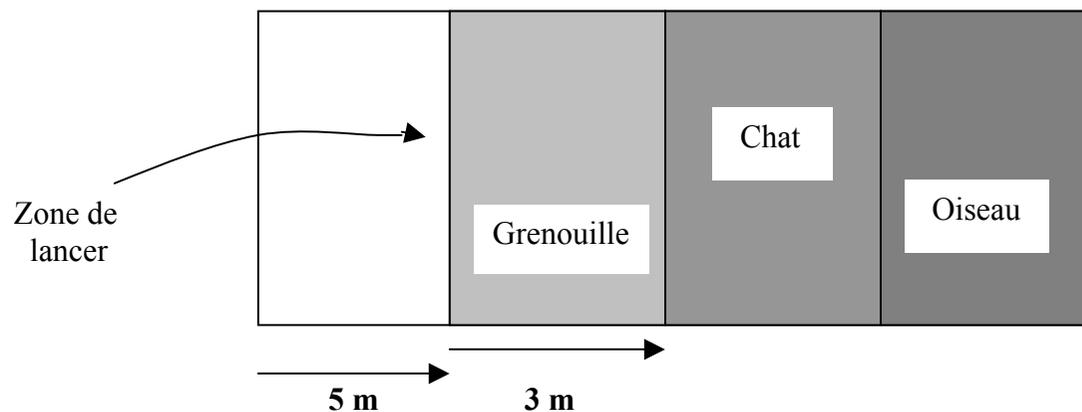
Compétences spécifiques	Activités
<b>Lancer différents objets</b>  - le plus loin possible  - avec ou sans élan,  - sans sortir de la zone d'élan.	<b>Situation de référence :</b> <b>Je lance différents objets le plus loin possible</b>  <b>Situations d'apprentissage :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Lancer dans une caisse (au sol) :</b> prévoir un grand réceptacle</li><li>▪ <b>Lancer sur cibles verticales (au mur ou chamboule-tout)</b></li><li>▪ <b>Lancer haut (sur des objets suspendus ; au-dessus d'une corde)</b></li><li>▪ <b>Les balles brûlantes</b></li></ul>

### Lancer dans une caisse

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
- Passer du jeter au lancer  - Lancer dans une direction précise  - Respecter la zone de lancer  - Respecter les consignes de sécurité	Depuis les zones de lancer (de plus en plus loin) :  - lancer des objets dans la caisse.  - lancer le plus d'objets possible dans la caisse.	- Au signal, chaque élève lance des objets dans une grande caisse.  - Ils pourront ensuite lancer de plus en plus loin.  - On ramasse les balles au signal.	- 1 grande caisse ou carton (avec un drap ou tout autre chose permettant d'amortir l'impact des balles et éviter les rebonds).  - Balles, ballons, anneaux, sacs lestés...  - des zones de lancer matérialisées à 1 m, 2 m, 3 m.  - plots, sifflet, (craie)	- Selon l'âge des enfants, associer un lanceur et un juge. Le juge rend compte de ce qu'il a vu.  - Zones de lancer plus ou moins éloignées  - Nombre d'objets à lancer  - Lancer depuis un banc.

**Situation de référence : Je lance différents objets le plus loin possible**

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer du jeter au lancer</li> <li>- Lancer dans une zone précise</li> <li>- Respecter la zone de lancer</li> <li>- Respecter les consignes de sécurité</li> </ul>	<p>Depuis la zone de lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lancer des objets dans des zones délimitées (maison de la grenouille, du chat ou de l'oiseau)</li> <li>- lancer des objets le plus loin possible pour atteindre la maison de la grenouille, du chat ou de l'oiseau.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, chaque élève lance des objets en direction des maisons (maison de la grenouille, du chat ou de l'oiseau).</li> <li>- On ramasse les objets au signal.</li> <li>- <b>Attention à la sécurité !</b> Les élèves qui vont chercher se trouvent soit derrière les lanceurs, soit derrière la zone de l'oiseau et vont chercher au signal.</li> <li>- Pour les plus petits, on acceptera que l'objet roule.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Balles, ballons, anneaux, cerceaux, sacs lestés, javelots en mousse, bérets...</li> <li>- des zones de réceptions matérialisées (images de la grenouille, du chat et de l'oiseau).</li> <li>- plots, sifflet, rubalise (craie)</li> <li>- 2 séries de 3 lancers au moins, si possible avec des objets différents.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Types d'objets.</li> <li>- Nombre d'objets à lancer</li> <li>- Nombre de lancers successifs.</li> <li>- Distance entre la zone de lancer et les maisons des animaux (entre 3 et 5 m).</li> </ul> <p><u>Critères de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- J'ai réussi si j'ai lancé un objet plusieurs fois dans une même maison.</li> <li>- J'ai réussi si je lance le même objet 2 fois sur 3 dans la même maison, la plus loin possible.</li> </ul>



### Lancer sur cible verticale

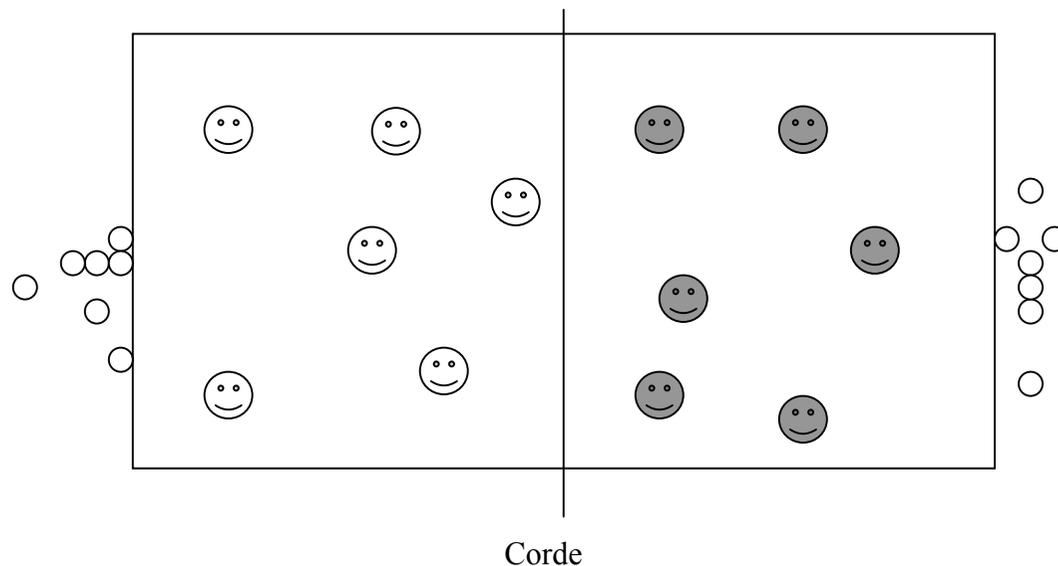
<b>OBJECTIFS</b> (savoirs à acquérir)	<b>BUTS</b> (pour l'élève)	<b>REGLES</b>	<b>AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS</b>	<b>VARIANTES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer du jeter au lancer</li> <li>- Lancer dans une direction précise</li> <li>- Construire la trajectoire</li> <li>- Respecter la zone de lancer</li> <li>- Respecter les consignes de sécurité</li> </ul>	<p>Depuis les zones de lancer (de plus en plus loin) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lancer des balles sur les cibles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, chaque élève lance des balles sur une cible.</li> <li>- Ils pourront ensuite lancer de plus en plus loin.</li> <li>- On ramasse les balles au signal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cibles tracées au mur (craie, scotch)</li> <li>- Balles, ballons, anneaux, sacs lestés...</li> <li>- des zones de lancer matérialisées à 1 m, 2 m, 3 m.</li> <li>- plots, sifflet, (craie)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selon l'âge des enfants, associer un lanceur et un juge. Le juge rend compte de ce qu'il a vu.</li> <li>- Zones de lancer plus ou moins éloignées</li> <li>- Nombre de balles à lancer</li> <li>- Lancer sur des objets posés sur une table (chamboule-tout).</li> </ul>

### Lancer sur objets suspendus ; lancer au-dessus d'une corde

<b>OBJECTIFS</b> (savoirs à acquérir)	<b>BUTS</b> (pour l'élève)	<b>REGLES</b>	<b>AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS</b>	<b>VARIANTES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer du jeter au lancer</li> <li>- Lancer haut</li> <li>- Construire la trajectoire</li> <li>- Respecter la zone de lancer</li> <li>- Respecter les consignes de sécurité</li> </ul>	<p>Depuis les zones de lancer (de plus en plus loin) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lancer haut pour toucher des objets</li> <li>- lancer haut pour lancer loin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, chaque élève lance des balles sur des cibles suspendues ou au-dessus d'une corde.</li> <li>- Ils pourront ensuite lancer de plus en plus loin.</li> <li>- On ramasse les balles au signal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objets pouvant être suspendus</li> <li>- Balles, ballons, anneaux, sacs lestés...</li> <li>- Corde</li> <li>- des zones de lancer matérialisées à 1 m, 2 m, 3 m.</li> <li>- plots, sifflet, (craie)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selon l'âge des enfants, associer un lanceur et un juge. Le juge rend compte de ce qu'il a vu.</li> <li>- Zones de lancer plus ou moins éloignées</li> <li>- Nombre de balles à lancer</li> <li>- Hauteur des objets et de la corde</li> </ul>

## Balles brûlantes

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer dans une direction précise</li> <li>- Construire la trajectoire</li> <li>- Respecter la zone de lancer</li> <li>- Respecter les consignes de sécurité</li> </ul>	<p>Avoir dans son camp moins de balles que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, chaque élève lance des balles dans l'autre camp.</li> <li>- Ils pourront ensuite relancer les balles disponibles sur le terrain.</li> <li>- On ne pénètre pas dans le camp adverse.</li> <li>- On peut aller chercher des balles qui ont dépassé les limites de son camp mais on doit être revenu dans son camp pour lancer la balle dans le camp adverse.</li> <li>- Durée des parties limitée dans le temps ou bien la partie s'arrête lorsqu'une équipe a jeté toute ses balles (elle n'en a plus).</li> <li>- A la fin du jeu, ramasser les balles qui sont dans son camp, les compter et comparer avec l'équipe adverse pour savoir qui a gagné.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 équipes réparties de part et d'autre d'un terrain.</li> <li>- Une corde peut aussi être tendue à une hauteur d'environ 2 m entre les deux terrains.</li> <li>- Balles, ballons.</li> <li>- plots, sifflet, (craie)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dimensions des terrains</li> <li>- Nombre de balles à lancer</li> <li>- Nombre d'élèves.</li> </ul>

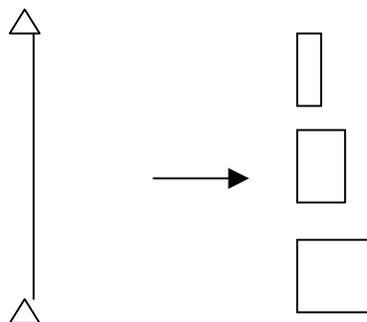


## SAUTER

Compétences spécifiques	Activités
<p><b>Sauter le plus loin possible en arrivant sur ses pieds</b></p> <p>- depuis un obstacle haut</p> <p>- après quelques pas d'élan, en un seul ou plusieurs bonds.</p>	<p><b>Situation de référence :</b> Sauter les rivières</p> <p><b>Situations d'apprentissage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sauter depuis un banc/une chaise...sur un tapis</li> <li>▪ Sauter pour monter sur un banc/un tapis</li> <li>▪ Le kangourou : avec un objet entre les jambes</li> <li>▪ Le chemin de cerceaux</li> <li>▪ Les grenouilles (addition des sauts)</li> </ul>

### Sauter les rivières

OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner courir et franchir la rivière</li> <li>- Donner une impulsion</li> <li>- Contrôler sa réception</li> <li>- Adapter le saut à l'obstacle à franchir</li> </ul>	<p>Franchir des rivières sans poser le pied à l'intérieur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 rivières de largeurs différentes (50, 80 et 110 cm).</li> <li>- Les élèves doivent franchir les rivières sans poser le pied dans la rivière.</li> <li>- Je peux prendre de l'élan en choisissant mon point de départ (plot de couleur).</li> <li>- Je peux sauter lorsqu'il n'y a plus personne entre moi et la berge à atteindre.</li> <li>- J'ai réussi si j'ai franchi 2 fois sur 3 sans poser les pieds dans la rivière.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plots, rubalise ou tapis pour matérialiser les rivières.</li> <li>- A réaliser avec des tapis, un sautoir ou sur de l'herbe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Largeur des rivières</li> <li>- Longueur de la zone d'élan</li> </ul>



## Le chemin de cerceaux

<b>OBJECTIFS</b> (savoirs à acquérir)	<b>BUTS</b> (pour l'élève)	<b>REGLES</b>	<b>AMÉNAGEMENTS</b> <b>MATÉRIELS ET</b> <b>HUMAINS</b>	<b>VARIANTES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Enchaîner des sauts</li><li>- Donner une impulsion</li><li>- Contrôler sa réception</li><li>- Adapter le saut à l'obstacle à franchir</li></ul>	Traverser une zone en sautant de cerceaux en cerceaux.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Traverser la rivière en sautant d'un cerceau à l'autre, comme on veut (pied joints, cloche-pied, bond...), en choisissant son trajet.</li><li>- J'ai réussi si je traverse en faisant le moins de bonds possibles.</li><li>- des cerceaux espacés différemment pour permettre différents trajets.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- plots, cerceaux de taille et couleur différentes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre de cerceaux</li><li>- Espace entre les cerceaux</li></ul>

## Les grenouilles

<b>OBJECTIFS</b> (savoirs à acquérir)	<b>BUTS</b> (pour l'élève)	<b>REGLES</b>	<b>AMÉNAGEMENTS</b> <b>MATÉRIELS ET</b> <b>HUMAINS</b>	<b>VARIANTES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Donner une impulsion</li><li>- Contrôler sa réception</li><li>- Adapter le saut à l'obstacle à franchir</li></ul>	Sauter plus loin que les adversaires.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sauter pieds joints, serrés, le plus loin possible en trois bonds.</li><li>- Puis en équipe, le premier effectue 3 sauts, le deuxième démarre d'où le second est arrivé et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient sauté.</li><li>- Le vainqueur est celui qui saute le plus loin. L'équipe gagnante est celle qui va le plus loin.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 2 plots de couleur différente</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Type de saut</li></ul>

