

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

L'athlétisme à l'école

Courir, sauter, lancer en maternelle



2012

LA MATERNELLE : Introduction

Définition générale de l'activité en maternelle :

En maternelle l'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant.

L'exploration doit se faire dans des environnements familiers, puis petit à petit vers des espaces plus inhabituels (cour, forêt, piscine, ...).

L'enfant doit agir en toute sécurité, mais accepte de prendre des risques mesurés et de fournir des efforts.

Les enseignants proposent des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive. Ils s'attachent à ce que les élèves aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des progrès réalisés.

Les élèves développent leurs capacités motrices lors d'activités libres ou guidées.

- Des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager)
- Des équilibres, des déséquilibres
- Des manipulations (agiter, tirer, pousser)
- Des projections d'objets (lancer, se réceptionner)
- Des activités avec règles afin de développer la coopération, l'adaptation, la situation collective

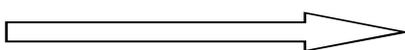
L'élève en action doit acquérir une image orientée de son corps, suivre des parcours élaborés par l'enseignant. Il doit coordonner des actions et les enchaîner, mais aussi adapter ses conduites motrices en vue de l'efficacité et de la précision du geste. Il doit se repérer dans l'espace.

En ce qui concerne l'athlétisme, l'objectif à l'école maternelle est de permettre à l'élève de passer d'une motricité usuelle et spontanée à une motricité athlétique.

Les transformations motrices attendues :

Passer de courir pendant la récréation à la course athlétique

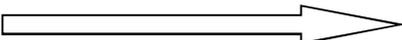
De



à

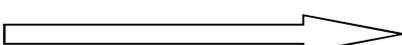
Regarder ses pieds ou ses camarades.	Regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée.
Courir à l'amble.	Courir en dissociant le haut et le bas du corps.
Rester à la verticale dans son déplacement.	Engager les épaules vers l'avant (accepter le déséquilibre).
Courir de façon saccadée, désorganisée.	Courir sans marquer d'arrêt (continuité des actions).

Passer de jeter le doudou du copain au lancer athlétique

De  à

Regarder l'objet lancé.	Regarder haut devant.
Coller l'objet à son corps et le jeter.	Eloigner l'objet de son corps pour le lancer.
Rester à la verticale dans le lancer.	Incliner son corps pour lancer.
Jeter, lâcher l'objet.	Lancer l'objet.

Passer de sauter à la marelle au sauter loin / haut / rebondir.

De  à

Regarder la zone d'impulsion ou de réception.	Regarder haut vers l'avant.
Conserver un appui au sol dans le « saut ».	Accepter l'envol.
Rester à la verticale sans utiliser les bras en l'air.	Engager son corps vers l'avant en utilisant les bras pour rester équilibré en l'air.
Sauter de façon désorganisée sans impulsion.	Sauter en donnant une impulsion sans marquer d'arrêt.

Mise en Œuvre de l'activité : dispositifs et conditions de sécurité

« L'enfant doit agir en toute sécurité, mais accepte de prendre des risques mesurés et de fournir des efforts tout en modulant son énergie. » (BO N°3 du 19 juin 2008)

Il s'agira de mettre en place un rituel athlétique :

- en proposant des signaux (sonores et/ou visuels) de début et de fin d'activités.
- de définir des espaces d'évolution permettant aux élèves de s'y repérer.

Afin de satisfaire aux exigences de la sécurité, dans la mesure des moyens disponibles, certaines règles de fonctionnement doivent être respectées.

Pour les courses :

Choisir de préférence un terrain souple.

Orienter le sens de la course afin d'éviter les percussions (matérialiser : craies, plots, bandes...).

Pour les lancers :

Règles non négociables avec les élèves : lancer et aller récupérer les objets au signal sonore.

Définir clairement et faire repérer par les élèves les espaces orientés de lancer.

Définir les zones de lancer au regard de la latéralité des élèves (les gauchers à gauche du groupe...).

Pour les sauts :

Eviter une répétition d'impulsions sur des sols durs (cour goudronnée...).

Proposer une zone de réception souple.

Proposition d'observations au regard des objectifs à atteindre à la fin de l'école maternelle :

A la fin de l'école maternelle l'élève doit avoir construit un certain nombre de conduites motrices. Celles-ci seront observées sur les trois années de l'école maternelle de façon continue et validées dès qu'elles sont identifiées par l'enseignant en cours d'apprentissage et maîtrisées par l'élève.

L'objectif est d'avoir observé l'ensemble des critères à la fin de l'école maternelle.

Nous vous proposons une grille d'observation dans le cadre des activités athlétiques.

	SAUTER	PS	MS	GS	LANCER	PS	MS	GS	COURIR VITE / AVEC DES OBSTACLES	PS	MS	GS	COURIR LONGTEMPS	PS	MS	GS
Regard	Vers le haut et loin devant.				Vers le haut et loin devant.				Loin devant.				Regarde dans le sens de la course à produire (pas les copains).			
Parties du corps sollicitées	Impulsion à un pied.				Eloigne l'objet de son corps pour lancer.				Utilise ses bras et ses jambes.				Utilise ses bras et ses jambes.			
	Réception deux pieds															
Equilibration	Utilise ses bras pour s'équilibrer.				Utilise l'ensemble de son corps.				Utilise ses bras pour s'équilibrer.				Utilise ses bras pour s'équilibrer.			
Coordination	Ne s'arrête pas dans son saut.				Ne s'arrête pas dans son lancer.				Enchaîne course et franchissement : ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle.				Respire régulièrement.			

COURIR VITE

Passer de « courir pendant la récréation » à « une course athlétique » (CV : courir vite)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Orienter sa course	L'élève regarde ses pieds ou ses camarades.	L'orientation du regard.	Regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée.	CV-S1 Lions/gazelles CV-S2 Les déménageurs CV-S3 Les trois tapes CV-S4 Minuit dans la bergerie CV-S5 Le premier dans sa maison CV-S6 La queue du diable	→ Je pars au signal. → Je cours avec les épaules engagées vers l'avant. → Je cours de manière rectiligne. → Je regarde au-delà de la ligne d'arrivée.
Courir de façon fluide	L'élève court de façon saccadée, désorganisée en marquant éventuellement des arrêts.	L'organisation de sa course.	Courir sans marquer d'arrêt de façon fluide.	CV-S7 La navette colorée CV-S8 L'étoile de mer CV-S10 Les relais	→ Je cours sans marquer d'arrêt.

COURIR AVEC DES OBSTACLES

Passer de « courir pendant la récréation » à « une course athlétique » (CO : courir avec des obstacles)

Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Thèmes de travail	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
L'élève regarde ses pieds ou ses camarades.	L'orientation du regard.	Regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée.	Orienter sa course	CO-S1 Lions/gazelles CO-S2 Les déménageurs CO-S3 Les trois tapes CO-S4 Minuit dans la bergerie CO-S5 Le premier dans sa maison CO-S6 La queue du diable	→ J'ai les pieds orientés. → Je cours de manière rectiligne. → Je regarde au-delà de la ligne d'arrivée.
L'élève court de façon saccadée, désorganisée en marquant éventuellement des arrêts.	L'organisation de sa course.	Courir sans marquer d'arrêt de façon fluide.	Courir de façon fluide	CO-S9 L'anémone de mer CO-S11 Le relais sauteur	→ Je cours sans marquer d'arrêt. → Je ne m'arrête pas pour franchir un obstacle.

COURIR LONGTEMPS

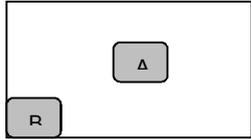
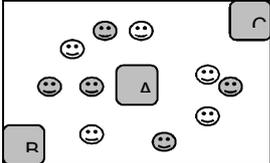
Passer de « courir pendant la récréation » à « une course athlétique »
(CL : courir longtemps)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Courir de façon fluide	L'élève court de façon saccadée, désorganisée en marquant éventuellement des arrêts.	L'organisation de sa course.	Courir sans marquer d'arrêt de façon fluide.	CL-S12 Les pétales colorés CL-S13 Les petits bouchons CL-S14 Les maçons CL-S15 Le code barre CL-S16 La chasse aux trésors	→ Je cours longtemps sans m'arrêter.

De « regarder ses pieds ou ses camarades » à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »			
CV-S1 CO-S1 Lions - Gazelles			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Les élèves sont par deux, une ligne de gazelles devant et une ligne de lions un mètre derrière. Le refuge des gazelles (ligne d'arrivée) est à 10 mètres. Inverser les rôles après 5 passages.</p> <p><u>Variantes :</u> <i>Modifier la position de départ (de profil, dos à dos).</i> <i>Modifier les distances à parcourir.</i></p> <p>Avec obstacles : Sur le parcours des lions et des gazelles, positionner des obstacles.</p> <p><u>Variantes :</u> <i>Les lions peuvent ne pas avoir d'obstacles à condition d'augmenter la distance entre les deux lignes de départ (2 mètres minimum) et de les faire courir dans le couloir voisin.</i></p> <p>-En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au sol...).</p> <p>-En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.</p>	<p>Je vais vous raconter une histoire avec des noms d'animaux. Quand les gazelles entendent leur nom, elles doivent s'enfuir et atteindre le refuge avant d'être rattrapées par les lions.</p>	<p>Partir au signal. Pieds orientés. L'enfant court avec les épaules engagées vers l'avant.</p>	<p>Sois attentif et concentré. Regarde le refuge.</p>

Je réussis quand :

- **Je pars vite.**
- **Je ne me fais pas attraper par le lion.**
- **Je cours vite vers le refuge.**
- **Je touche peu d'obstacles.**

De « regarder ses pieds ou ses camarades » à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »			
CV-S2 CO-S2 Les déménageurs			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><u>Situation préalable</u> : Groupe classe Une zone commune d'objets au centre (A). Une zone vide (B).</p>  <p><u>Situation d'apprentissage</u> : Deux équipes identifiées (châssables...). Une zone commune d'objets au centre (A). Une maison vide identifiée dans le camp de chaque équipe (B et C).</p>  <p><u>Variante</u> : Caisse commune à différents endroits de l'espace, plusieurs caisses communes (nombres, distance...). Équipes côte à côte.</p> <p>Avec obstacles : Autour des camps, positionner des objets à franchir lors des entrées et des sorties.</p> <p><u>Variante</u> : Positionner des obstacles dans tout l'espace de jeu. -En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au sol...). -En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.</p>	<p>Vous devez prendre un objet dans la maison du milieu et l'apporter dans la maison vide.</p> <p>Votre équipe doit avoir plus d'objets que l'équipe adverse.</p> <p>Au signal, vous devez aller chercher un objet, remplir votre maison.</p>	<p>L'élève court de façon rectiligne. Il ne se trompe pas de maison.</p>	<p>Regarde la maison de ton équipe. Prends le chemin le plus court.</p>

<p>Je réussis quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Je pars au signal. → Je ai les pieds orientés. → Je cours avec les épaules engagées vers l'avant. → Je regarde au-delà de la ligne d'arrivée. → Je touche peu d'obstacles.
--

De « regarder ses pieds ou ses camarades » à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »			
CV-S3 CO-S3 Les trois tapes			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Les élèves sont par deux.</p> <p>Un élève devant et un derrière. L'élève devant doit atteindre en premier un refuge.</p> <p>Le signal de départ est donné par l'élève de devant en tapant trois fois dans la main de son camarade. La troisième tape indiquant le signal de départ.</p> <p>Inverser les rôles après 5 passages.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <p><i>Modifier la position de départ (de profil, dos à dos).</i></p> <p><i>Modifier les distances à parcourir sans excéder 15m.</i></p> <p>Avec obstacles :</p> <p>Positionner 2 obstacles de 1m de largeur sur le parcours.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <p><i>Positionner des obstacles de natures différentes (à plat puis en hauteur) sur tout le parcours. Attention cependant à ne pas en mettre sur les trois premiers mètres.</i></p> <p>-En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au sol...).</p> <p>-En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.</p>	<p>L'élève devant tape trois fois dans la main de son camarade.</p> <p>A la troisième tape, il part et doit rejoindre en premier le refuge.</p>	<p>Partir au signal. Pieds orientés. L'enfant court avec les épaules engagées vers l'avant.</p> <p>L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course). L'enfant ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle. L'enfant est peu freiné par l'obstacle.</p>	<p>Sois attentif et concentré. Regarde le refuge.</p> <p>Ne regarde jamais l'obstacle. Passe par-dessus l'obstacle.</p>

Je réussis quand :

→ **Je pars vite.**

→ **Je arrive le premier au refuge.**

→ **Je touche peu d'obstacles.**

De « regarder ses pieds ou ses camarades »
à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »

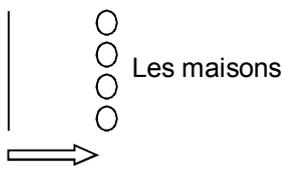
CV-S4 CO-S4 Minuit dans la bergerie

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><u>Situation préalable :</u> La bergerie est bien délimitée. Pas d'obstacles entre la zone de « promenade » et la bergerie. La tanière du loup, le pré et la bergerie sont alignés.</p>  <p><u>Situation d'apprentissage :</u> Les moutons se promènent dans le pré. Le loup se réveille et veut les attraper.</p> <p><u>Variantes :</u> Plusieurs bergeries. Plusieurs prés. 2 loups.</p> <p>Avec obstacles : Le loup est couché dans sa tanière. Positionner des obstacles entre le pré et la bergerie (seuls les moutons franchissent les obstacles).</p> <p><u>Variantes :</u> Positionner des obstacles de natures différentes (à plat puis en hauteur) sur tout le parcours.</p> <p>-En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au sol...).</p> <p>-En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.</p>	<p>Les moutons se promènent, quand le loup sort de sa tanière les moutons doivent rejoindre le plus vite possible la bergerie.</p> <p>Ne pas se faire attraper par le loup.</p>	<p>Partir au signal visuel (sortie du loup). L'enfant court de manière rectiligne. L'enfant atteint la bergerie.</p> <p>L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course). L'enfant ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle. L'enfant est peu freiné par l'obstacle.</p>	<p>Regarde la bergerie et pas le loup. Prend le chemin le plus court.</p> <p>Ne regarde jamais l'obstacle. Arrête de regarder le loup quand il est réveillé. Passe par-dessus l'obstacle.</p>

Je réussis quand :
 → **Je pars vite.**
 → **Je arrive sans me faire toucher dans la bergerie.**
 → **Je touche peu d'obstacles.**

De « regarder ses pieds ou ses camarades »
à : « **regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée** »

CV-S5 CO-S5 Le premier dans sa maison

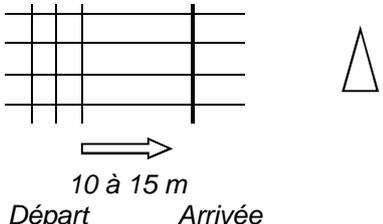
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Une ligne de départ matérialisée au sol.</p> <p>Des lattes en plastique ou des dessins au sol (sécurité) entre 10 et 15m de la ligne de départ matérialisent des « maisons ». Les « maisons » sont alignées.</p> <p>Partir ensemble au signal de l'enseignant pour arriver le premier dans une maison.</p>  <p><i>Variantes :</i> <i>Signal de départ :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Au top, au sifflet, tambourin, fin d'une chanson</i> - <i>Abaisser le bras ; faire tomber un foulard, une balle ; faire rouler une balle et à son arrivée dans le champ de vision : démarre !...</i> <p>Avec obstacles : Positionner 2 à 3 obstacles sur chaque parcours.</p> <p><i>Variantes :</i> <i>Positionner des obstacles de natures différentes (à plat puis en hauteur) sur tout le parcours. Attention cependant à ne pas en mettre sur les trois premiers mètres.</i></p> <p>-En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au sol...).</p> <p>-En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15cm.</p>	<p>Choisissez une maison et placez-vous sur la ligne de départ face à elle.</p> <p>Au signal, être le premier à mettre un pied dans sa maison.</p>	<p>Partir au signal. Pieds orientés. L'enfant court avec les épaules engagées vers l'avant.</p> <p>L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course).</p> <p>L'enfant ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle.</p> <p>L'enfant est peu freiné par l'obstacle.</p>	<p>Sois attentif et concentré.</p> <p>Regarde ta maison.</p> <p>Ne regarde jamais l'obstacle.</p> <p>Passe par-dessus l'obstacle.</p>

Je réussis quand :

- **Je pars vite.**
- **Je arrive sans me faire toucher dans la bergerie.**
- **Je touche peu d'obstacles.**

De « regarder ses pieds ou ses camarades »
à : « regarder droit devant, au-delà de la ligne d'arrivée »

CV-S6 CO-S6 La queue du diable

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Deux lignes de départ matérialisées au sol et espacées de 1 m. Un plot est placé à 5 m de l'arrivée (repère visuel).</p> <p>Des couloirs tracés (plots, soucoupes, cordes, craie..) de 1m de largeur.</p> <p>L'enfant de devant porte un foulard accroché à la ceinture dans le dos.</p> <p>Partir ensemble au signal de l'enseignant et atteindre sa maison sans se faire attraper le foulard. Changer de rôle tous les 2 essais.</p>  <p><i>Variantes :</i> <i>Signal de départ :</i> - Au top, au sifflet, tambourin, fin d'une chanson - Abaisser le bras ; faire tomber un foulard, une balle ; faire rouler une balle et à son arrivée dans le champ de vision : démarre !... Reculer la deuxième ligne de départ.</p> <p>Avec obstacles : Positionner 2 à 3 obstacles sur chaque parcours. <i>Variantes :</i> Positionner des obstacles de natures différentes (à plat puis en hauteur) sur tout le parcours. Attention cependant à ne pas en mettre sur les trois premiers mètres.</p> <p>-En petite section, il est préférable d'utiliser des obstacles au ras du sol (lattes, tapis, moquettes, dessins au sol...).</p> <p>-En moyenne et grande sections, la hauteur augmentera sans dépasser 15 cm.</p>	<p>Choisissez un couloir et placez-vous devant la ligne de départ en direction du plot éloigné.</p> <p>Au signal, être le premier à atteindre la ligne d'arrivée.</p>	<p>Partir au signal. Pieds orientés. L'enfant court avec les épaules engagées vers l'avant. Atteindre la ligne sans se faire prendre le foulard.</p> <p>L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course).</p> <p>L'enfant ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle.</p> <p>L'enfant est peu freiné par l'obstacle.</p>	<p>Sois attentif et concentré. Regarde le plot placé derrière la ligne.</p> <p>Ne regarde jamais l'obstacle.</p> <p>Passe par-dessus l'obstacle.</p>

Je réussis quand :

- Je pars vite.
- Je franchis la ligne avant que mon camarade attrape mon foulard.
- Je touche peu d'obstacles.

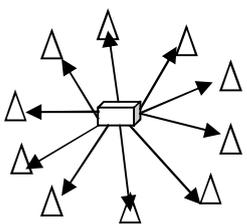
De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CV-S7 La navette colorée

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>½ classe dans la zone de départ 4 plots de 5 couleurs différentes Mettre en place un dispositif parallèle pour l'autre partie de la classe.</p> <p><u>Variables :</u> - Varier les distances. - Varier les directions. - Rester sur des aller/retour. - Passer d'un plot de couleur à l'autre.</p>	<p>Au signal, vous devez vous rendre derrière le plot de la couleur annoncée et revenir dans la zone de départ.</p>	<p>L'élève se dirige vers la couleur annoncée en empruntant le trajet le plus court (rectiligne). L'élève ne s'arrête pas dans sa course.</p>	<p>Regarde le plot de la couleur annoncée. Prends le chemin le plus court.</p>

Je réussis quand :

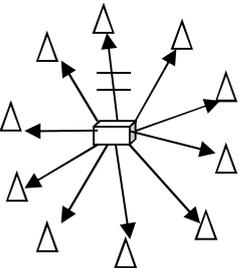
- **J'ai les pieds orientés vers le plot choisi.**
- **Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.**
- **Je regarde le plot de la couleur annoncée.**

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts » à : « courir sans marquer d'arrêt de façon fluide »			
CV-S8 L'étoile de mer			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><i>Situation préalable :</i> Les branches de l'étoile sont à égale distance de la caisse commune.</p> <p>Départ autour d'une caisse commune. Course en étoile, distance 10 mètres.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Les élèves ne font qu'un trajet aller. <i>Variante :</i> Modifier et/ou différencier la distance des branches de l'étoile.</p>	<p>Au signal, vous prenez un objet et vous devez le déposer derrière votre plot.</p>	<p>L'enfant court sans marquer d'arrêt, course fluide.</p>	<p>Tiens l'objet à une main.</p> <p>Regarde ton plot d'arrivée.</p> <p>Cours avec un témoin dans chaque main.</p>

<p>Je réussis quand :</p> <p>→ Je ai les pieds orientés vers mon plot.</p> <p>→ Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.</p> <p>→ Je cours droit sans m'arrêter.</p>

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CO-S9 L'anémone de mer

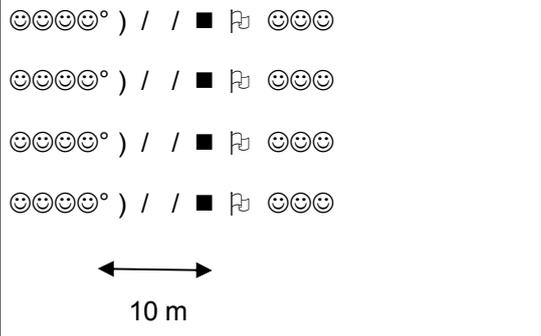
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><u>Situation préalable :</u> Les branches de l'étoile sont à égale distance de la caisse commune.</p> <p>Départ autour d'une caisse commune. Course en étoile, distance 10 mètres (3 à 5 zones espacées de 1 à 2 m). Largeur de la rivière à partir de 25 cm. Les rivières se situent sur chaque branche.</p>  <p>Les élèves ne font qu'un trajet aller.</p> <p><u>Variantes :</u> Modifier et/ou différencier la distance des branches de l'étoile. Modifier le nombre de rivières, la largeur des rivières et la distance entre les rivières (pas d'intervalles réguliers). Modifier la nature de l'obstacle et différencier les hauteurs (de 20 à 30 cm).</p>	<p>Au signal, vous devez aller derrière votre plot en franchissant la ou les rivières.</p>	<p>L'élève court sans marquer d'arrêt, course fluide.</p>	<p>Ne regarde pas la rivière. Regarde ton plot d'arrivée.</p>

Je réussis quand :

- **Je** ai les pieds orientés vers mon plot.
- **Je** cours avec les épaules engagées vers l'avant.
- **Je** cours droit sans m'arrêter.
- **Je** ralentis le moins possible pour franchir l'obstacle.

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CV-S10 Les relais

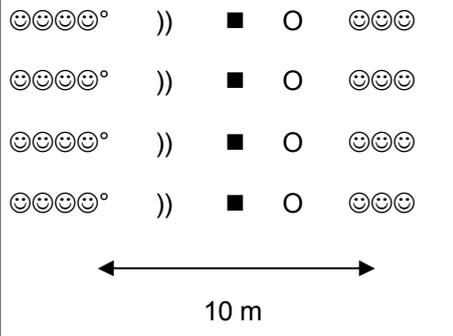
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>4 équipes de 6 à 8 élèves. Chaque équipe est divisée en 2 groupes face à face. Un objet par équipe (anneau, témoin, balle) à se transmettre. Des obstacles placés au sol à <u>contourner</u>.</p>  <p>Ette la première équipe à avoir transmis l'objet à tous les élèves de son groupe.</p> <p><u>Variantes :</u> - Le type d'obstacle. - Le nombre de passages par élève (4 maximum).</p>	<p>Au signal, vous devez aller le plus vite possible donner l'objet à votre camarade placé face à vous.</p> <p>Après avoir transmis l'objet, vous vous placez derrière votre groupe.</p>	<p>L'élève court sans marquer d'arrêt, course fluide.</p>	<p>Regarde les obstacles. Penche-toi pour contourner les obstacles. Tends la main pour recevoir l'objet.</p>

Je réussis quand :

- Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.
- Je cours sans m'arrêter.
- Je ralentis le moins possible pour contourner l'obstacle.

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CO-S11 Le relais sauteur

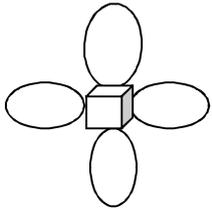
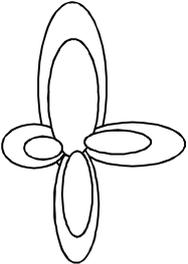
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>4 équipes de 6 à 8 élèves. Chaque équipe est divisée en 2 groupes face à face. Un objet par équipe (anneau, témoin, balle) à se transmettre. Des obstacles placés au sol à franchir.</p>  <p>← 10 m →</p> <p>Etre la première équipe à avoir transmis l'objet à tous les élèves de son groupe.</p> <p><u>Variantes :</u> - Le type d'obstacle. - La distance entre les obstacles. - Le nombre de passages par élève (4 maximum).</p>	<p>Au signal, vous devez aller le plus vite possible donner l'objet à votre camarade placé face à vous en franchissant les obstacles.</p> <p>Après avoir transmis l'objet, vous vous placez derrière votre groupe.</p>	<p>L'élève court sans marquer d'arrêt, course fluide. L'élève ne s'arrête pas pour franchir l'obstacle. L'enfant ne tombe pas après l'obstacle (reprise d'une course).</p>	<p>Regarde derrière les obstacles. Passe par-dessus l'obstacle. Tends la main pour recevoir l'objet.</p>

Je réussis quand :

- Je cours avec les épaules engagées vers l'avant.
- Je cours sans m'arrêter.
- Je ralentis le moins possible pour franchir l'obstacle.

De « courir de façon désorganisée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S12 Les pétales colorés

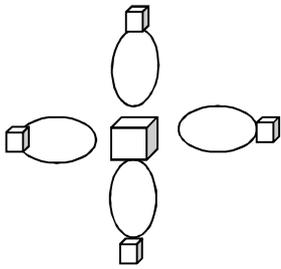
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><i>Situation diagnostique:</i> « les pétales colorés » : 4 boucles de même longueur. Au centre du dispositif, un sablier de 1 à 3 min et un stock de chouchous. A chaque tour effectué, l'élève prend un chouchou.</p>  <p>L'enseignant pourra établir des groupes homogènes d'allure en fonction du nombre de chouchous ramenés.</p> <p><i>Variante :</i> Pour différencier, proposer des boucles de longueurs différentes et/ou proposer une organisation en croix.</p> 	<p>Vous allez courir sur le parcours balisé ; vous devez faire le plus de tours possible sans vous arrêter. A chaque tour vous prendrez un chouchou. Vous vous arrêterez à la fin du sablier (vous entendrez un coup de sifflet).</p> <p>A la fin du sablier, vous devez avoir récupéré 1 chouchou.</p> <p>(Remarque pour l'enseignant : - si l'élève ramène 1 chouchou : le parcours est adapté. - si l'élève va au-delà de la boucle, lui proposer le parcours suivant).</p>	<p>L'élève court sans s'arrêter ; il collecte au moins un chouchou.</p> <p>L'élève court sans s'arrêter. Il ramène au moins un chouchou.</p>	<p>De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple.</p>

Je réussis quand :

- Je ramène un chouchou.
- Je fais le parcours sans m'arrêter.

De « courir de façon désorganisée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S13 Les petits bouchons

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>4 équipes de 6 élèves identifiés par des chasubles de couleurs différentes.</p> <p>4 boucles de même longueur (15 à 20 mètres) délimitées par des plots de couleur (une couleur par équipe).</p> <p>1 caisse centrale remplie de bouchons.</p> <p>Une caisse à remplir par équipe, cette caisse se trouvant sur la boucle de l'équipe.</p> <p>Un sablier de 1 à 3 min A chaque tour effectué, l'élève prend un bouchon et le dépose dans la caisse de son équipe.</p>  <p>L'enseignant adaptera le nombre de boucles au regard du nombre d'élèves.</p> <p><u>Variantes :</u> Pour différencier, proposer des boucles de longueurs différentes et/ou proposer une durée différente allant de 1 min à 3 min.</p>	<p>Le départ se fait depuis la caisse à remplir.</p> <p>Au signal vous devez récupérer un bouchon à la fois dans la caisse centrale et le ramener dans votre caisse.</p> <p>Vous devez suivre votre parcours.</p> <p>Vous vous arrêtez à la fin du sablier (vous entendrez un coup de sifflet).</p> <p>A la fin du temps, on compte le nombre de bouchons collectés.</p> <p>L'équipe qui a gagné est celle qui a rempli le plus sa caisse.</p>	<p>L'élève court longtemps sans s'arrêter.</p> <p>L'élève amène au moins deux bouchons dans la caisse de son équipe.</p>	<p>De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple.</p> <p>Les espaces doivent être clairement identifiés par les élèves.</p> <p>Faire repérer préalablement le parcours par les élèves (marcher pour découvrir le parcours).</p>

Je réussis quand :

→ **Je cours sans m'arrêter dans la boucle de mon équipe jusqu'au signal final.**

→ **J'ai ramené au moins deux bouchons.**

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S14 Les maçons

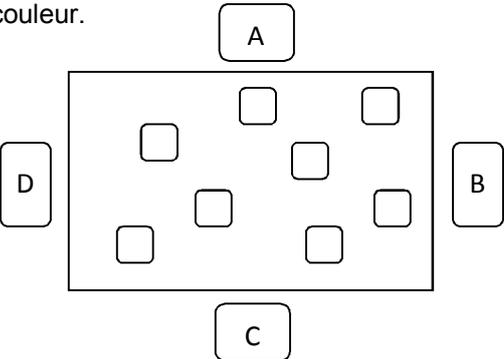
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>4 équipes identifiées par des chasubles de couleurs.</p> <p>4 zones de construction identifiées par la couleur de l'équipe (plots).</p> <p>Chaque équipe dispose d'un lot de Kapla, Duplo.... En prenant un objet à la fois, les élèves doivent construire un mur à un endroit défini par l'enseignant dans un temps donné.</p> <p>Chaque équipe est constituée de 4 coureurs et 2 maçons.</p> <p>Le maçon reste dans la zone du mur à construire.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances entre les objets et l'endroit où construire le mur. - Varier les durées de course de 1 min à 3 min. 	<p>Le départ se fait depuis le mur à construire.</p> <p>Au signal, vous allez chercher une brique et vous la ramenez à l'endroit du mur à construire.</p> <p>Puis vous la donnez aux maçons qui construisent le mur.</p> <p>A la fin du temps, on observe l'avancée de la construction du mur.</p>	<p>L'élève court longtemps sans s'arrêter.</p> <p>Il ramène au moins deux briques.</p>	<p>De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple.</p> <p>Les espaces doivent être clairement identifiés par les élèves.</p> <p>Faire repérer préalablement le parcours par les élèves (marcher pour découvrir le parcours).</p>

Je réussis quand :

- **Je cours sans m'arrêter jusqu'au signal final.**
- **Je ramène au moins deux briques.**

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S15 Le code barre

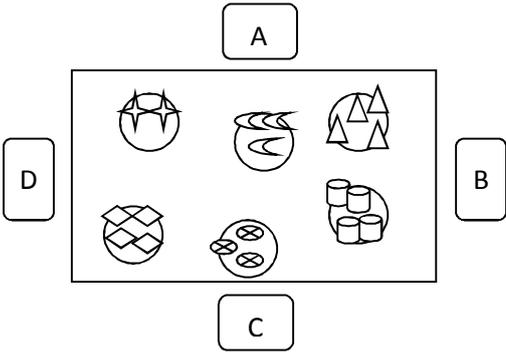
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>4 équipes :</p> <p>Chaque équipe dispose d'un code barre (algorithme de couleur) affiché dans la zone de l'équipe (A, B, C et D).</p> <p>Des caisses de chouchous sont réparties dans la zone de course.</p> <p>Caisnes et chouchous sont de la même couleur.</p>  <p>En respectant l'algorithme des couleurs du code barre, les élèves doivent aller chercher le chouchou correspondant et se le mettre au poignet.</p> <p>L'élève peut revenir dans la zone de départ pour se remémorer l'algorithme.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances entre la zone de départ et les caisses de chouchous. - Varier les durées de course de 1 min à 3 min. - Varier la complexité de l'algorithme. 	<p>Vous démarrez au signal. Chaque chouchou récupéré est mis immédiatement au poignet. Vous devez reconstituer le code barre de votre équipe avant le signal de fin. A la fin du temps, chaque élève a autour du poignet le code barre correspondant à celui de son équipe.</p>	<p>L'élève court longtemps sans s'arrêter. L'élève a le bon code barre au poignet.</p>	<p>Retiens bien l'ordre des couleurs. De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple. Les espaces doivent être clairement identifiés par les élèves.</p>

Je réussis quand :

- Je cours sans m'arrêter jusqu'au signal final.
- J'ai le bon code barre.

De « courir de façon saccadée en marquant éventuellement des arrêts »
à : « **courir sans marquer d'arrêt de façon fluide** »

CL-S16 La chasse aux trésors

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>4 groupes identifiés par des chasubles de couleurs.</p> <p>Chaque groupe dispose d'une feuille de route sur laquelle sont mentionnés des objets à récolter dans l'ordre. Les objets récoltés seront disposés sur l'île des équipes (A, B, C ou D) dans l'ordre mentionné sur la feuille de route (validation de l'ordre après le jeu).</p> <p>Des objets divers sont disposés dans des cerceaux dans la cour de l'école (les objets sont visibles).</p> <p>En respectant la feuille de route de son groupe, chaque élève doit ramener sur son lieu de départ (île) les objets demandés.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances entre la zone de départ et les caisses d'objets. - Varier le nombre d'objets à ramener. 	<p>Au signal, vous devez ramener dans l'ordre les objets dessinés sur votre carte aux trésors qui restera sur votre île. Chaque élève du groupe doit ramener tous les objets du trésor.</p>	<p>L'élève court longtemps sans s'arrêter. Chaque élève reconstitue l'ensemble du trésor sur l'île.</p>	<p>Rappelle-toi les objets du trésor à ramener. De préférence, cette activité est extérieure dans un grand espace sur un sol souple. Les espaces doivent être clairement identifiés par les élèves.</p>

Je réussis quand :

- **Je cours sans m'arrêter.**
- **J'ai ramené tous les objets du trésor.**

SAUTER LOIN

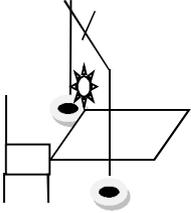
Passer de « sauter à la marelle » à « sauter loin » (SL : sauter loin)

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Sauter pour s'envoler	L'élève regarde le sol et cherche à conserver un appui (sol, chaise, banc...).	L'orientation du regard. L'acceptation de perdre ses appuis au sol.	Regarder au-delà de la zone de réception. Donner une impulsion.	SL-S1 Le pompon SL-S2 La cible	→ J'accepte seul l'envol. → Je saute et je me réceptionne sur mes pieds.
Sauter, se réceptionner	L'élève saute de façon désorganisée.	L'organisation du saut (impulsion/réception).	Sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner.	SL-S3 Le kangourou SL-S4 La rivière aux crocodiles SL-S5 Le trésor des grenouilles	→ Je saute loin et j'atterris sur mes pieds. → Je cours sans m'arrêter.
Sauter pour aller loin	L'élève reste à la verticale et regarde le sol.	La position du regard et corps dans le saut.	Regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant.	SL-S3 Le kangourou SL-S4 La rivière aux crocodiles SL-S5 Le trésor des grenouilles	→ Je regarde au-delà de la zone de réception. → Je saute par-dessus les obstacles et j'engage mon corps vers l'avant.

SAUTER HAUT

Passer de « sauter par-dessus les cartables » à « sauter haut » (SH : sauter haut)

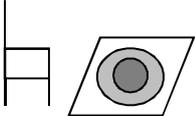
Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Sauter pour s'envoler	L'élève regarde le sol et cherche à conserver un appui (sol, chaise, banc...).	L'orientation du regard. L'acceptation de perdre ses appuis au sol.	Regarder au-delà de la zone de réception. Donner une impulsion.	SH-S1 Le pompon SH-S2 La cible	→ J'accepte seul l'envol. → Je saute et je me réceptionne sur mes pieds.
Sauter, se réceptionner	L'élève saute de façon désorganisée.	L'organisation du saut (impulsion/réception).	Sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner.	SH-S6 La cueillette SH-S7 Sonner la cloche SH-S8 Le saut au Mayor	→ Je ne m'arrête pas pour sauter haut. → J'atterris sur mes deux pieds.
Sauter pour aller haut	L'élève reste à la verticale et regarde le sol.	La position du regard et corps dans le saut.	Regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant.	SH-S6 La cueillette SH-S7 Sonner la cloche SH-S8 Le saut au Mayor	→ J'enchaîne sans m'arrêter mon élan et mon saut. → J'enchaîne les actions sans m'arrêter (courir, sauter haut, rouler).

De « regarder le sol et chercher à conserver un appui » à : « regarder au-delà de la zone de réception et donner une impulsion »			
SL-S1 SH-S1 Le pompon			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><i>Situation préalable :</i> Sauter d'une chaise ou d'un banc pour aller toucher un objet en hauteur (foulard, clochette, ballon de baudruche...), se réceptionner sur le tapis. Positionner un adulte près de la chaise afin d'éviter que celle-ci ne bascule.</p>  <p><i>Variantes :</i> -Varier la hauteur de l'objet. -Proposer la même situation à partir du sol et si un élève le souhaite possibilité de prendre 2 à 3 pas d'élan.</p>	<p>Vous devez sauter pour toucher l'objet avec la main.</p>	<p>L'élève touche l'objet.</p>	<p>L'enseignant accompagne l'élève dans son saut.</p>

<p>Je réussis quand :</p> <p>→ Je saute seul de ma chaise.</p> <p>→ Je me réceptionne sur mes pieds.</p> <p>→ Je saute et je touche l'objet.</p>

De « regarder le sol et chercher à conserver un appui »
à : « **regarder au-delà de la zone de réception et donner une impulsion** »

SL-S2 SH-S2 La cible

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><u>Situation préalable :</u> Sauter d'une chaise ou d'un banc (h : 50 cm). Se réceptionner sur une cible, sur un tapis.</p> <p>Sécurité : Ne pas utiliser des cerceaux, risques de glissade.</p>  <p><u>Variante :</u> Proposer des zones de réception de plus en plus éloignées.</p>	<p>Vous devez sauter sur la cible marquée au sol.</p>	<p>L'élève accepte l'envol. Il atteint la cible.</p>	<p>L'enseignant tient la main de l'élève et l'accompagne dans le saut.</p>

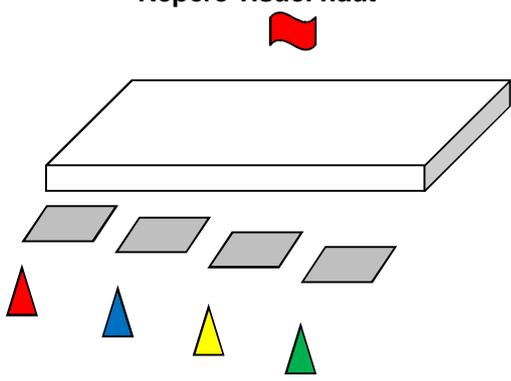
Je réussis quand :

- **Je saute et je me réceptionne sur mes pieds.**
- **Je atteins la cible.**
- **Je accepte seul de me lancer.**

De « sauter de façon désorganisée »
à : « sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner »

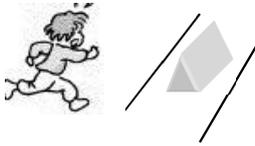
De « rester à la verticale et regarder le sol »
à : « regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant »

SL-S3 Le kangourou

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p style="text-align: center;">Repère visuel haut</p>  <p>Un gros tapis de réception. Des zones d'impulsion de 1m de large matérialisées au sol et placées à des distances de plus en plus éloignées du tapis de réception (faire des essais de distances préalables variables selon le niveau des élèves). Les élèves répartis en couloir selon la distance d'impulsion choisie (départs de couleurs différentes = plots). Un repère visuel haut placé derrière le tapis.</p>	<p>Vous allez sauter pour aller le plus loin possible sur le tapis en vous envolant dans la zone tracée au sol. Vous atterrirez sur vos 2 pieds et vous roulez. Si vous y arrivez 3 fois, vous changez de plot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter loin et atterrir sur le tapis. - Atterrir sur ses 2 pieds pour enchaîner un rouler. - Enchaîner les actions sans s'arrêter (courir, sauter loin, rouler). 	<ul style="list-style-type: none"> - Regarde le drapeau placé derrière le tapis (repère visuel). - Ne regarde pas la zone au sol. - Aide-toi des bras pour t'envoler.

Je réussis quand :

- **Je saute loin pour atterrir sur le tapis au moins 3 fois.**
- **Je m'atterris sur mes deux pieds.**
- **Je ne m'arrête jamais.**

De « sauter de façon désorganisée »			
à : « sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner »			
De : « rester à la verticale et regarder le sol »			
à : « regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant »			
SL-S4 La rivière aux crocodiles			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p><u>Situation préalable</u> : « La rivière aux crocodiles ».</p> <p>La zone à franchir sera élargie ; ce dispositif induira une prise d'élan de la part de l'élève.</p> <p><u>Variante</u> :</p>  <p>-On remplace la zone au sol par un obstacle d'une hauteur de 15 à 30 cm environ (mousse, carton, filö). -On place l'obstacle au centre de la zone.</p>	<p>Vous devez aller de l'autre côté de la rivière.</p> <p>Vous devez passer de l'autre côté de l'obstacle sans mettre un pied dans la rivière.</p>	<p>La zone est franchie.</p> <p>Les pieds touchent en premier.</p>	<p>Si l'élève ne prend pas d'élan, l'enseignant peut le lui proposer.</p>

<p>Je réussis quand :</p> <p>→ Je regarde loin derrière la rivière.</p> <p>→ Je cours sans marquer d'arrêt.</p> <p>→ Je me réceptionne sur mes pieds.</p>
--

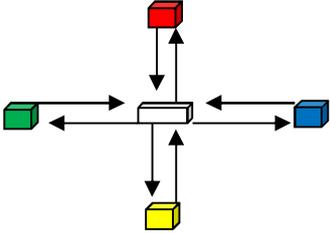
De « sauter de façon désorganisée »

à : « **sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner** »

De « rester à la verticale et regarder le sol »

à : « **regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant** »

SL-S5 Le trésor des grenouilles

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>4 équipes identifiées par des chasubles de couleurs.</p> <p>Une étoile à quatre branches, une équipe par branche. Chaque branche est constituée d'obstacles à sauter (briques, cordes au sol, traits, tapis).</p> <p>Au centre de l'étoile une caisse est remplie d'objets de préhension adaptée aux élèves.</p> <p>A l'extrémité de chaque branche se trouve une caisse de la même couleur que l'équipe dans laquelle les élèves doivent déposer les objets.</p> <p>Le départ se fait à côté de la caisse à remplir, les élèves sautent par-dessus les obstacles de leur parcours.</p> <p>Ils récupèrent un objet qu'ils ramènent dans leur caisse.</p> <p>Un sens de circulation pour chaque branche est matérialisé.</p>  <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier la nature des obstacles et leur nombre. - Varier la distance entre les obstacles. 	<p>Au signal, vous allez chercher un objet en sautant par-dessus les obstacles à pieds joints et vous le ramenez dans votre caisse.</p>	<p>L'élève saute par-dessus les obstacles et engage son corps vers l'avant.</p>	<p>Aide-toi des bras pour t'envoler. Regarde derrière l'objet sauté.</p>

Je réussis quand :

→ **Je saute par-dessus les obstacles.**

→ **Je ramène des objets.**

De « sauter de façon désorganisée » à : « sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner »			
De « rester à la verticale et regarder le sol » à : « regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant »			
SH-S6 La cueillette			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des cordes sont tendues à une hauteur adaptée à la taille des élèves.</p> <p>Divers objets sont accrochés à ces cordes.</p> <p>Après un élan, les élèves doivent s'envoler pour toucher un objet.</p> <p>Des zones de départ sont matérialisées au sol. (plots, cerceaux, traits...).</p> <p><u>Variantes :</u> <i>Variation des hauteurs des objets à toucher.</i></p>	<p>Au signal, pars de ta maison, cours et saute pour toucher l'objet que tu as choisi.</p>	<p>L'élève touche les objets désignés. L'élève enchaîne sans s'arrêter l'élan et son saut.</p>	<p>Regarde l'objet que tu veux toucher. Pousse sur tes jambes. Aide-toi des bras pour t'envoler.</p>

<p>Je réussis quand :</p> <p>→ Je touche l'objet. → Je ne m'arrête pas pour sauter haut.</p>
--

De « sauter de façon désorganisée »

à : « **sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner** »

De « rester à la verticale et regarder le sol »

à : « **regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant** »

SH-S7 Sonner la cloche

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des cordes sont tendues à une hauteur adaptée à la taille des élèves.</p> <p>Des objets sonores (clochettes, grelots, tambourins...) sont accrochés à ces cordes.</p> <p>Après un élan, les élèves doivent donner une impulsion sur une brique, caissette... pour s'envoler et faire sonner un objet.</p> <p>Des zones de départ sont matérialisées au sol (plots, cerceaux, traits...).</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les hauteurs des objets à toucher. - Toucher l'objet avec la tête. - Varier la distance de l'élan. 	<p>Au signal, pars de ta maison, monte sur la caissette sans t'arrêter et saute pour toucher un objet.</p>	<p>L'élève touche les objets désignés. L'élève enchaîne sans s'arrêter son élan et son saut en donnant une impulsion sur la caissette.</p>	<p>Regarde l'objet que tu veux toucher.</p> <p>Pousse sur tes jambes.</p> <p>Aide-toi de tes bras pour t'envoler.</p>

Je réussis quand :

→ **Je touche l'objet.**

→ **Je ne m'arrête pas pour sauter haut.**

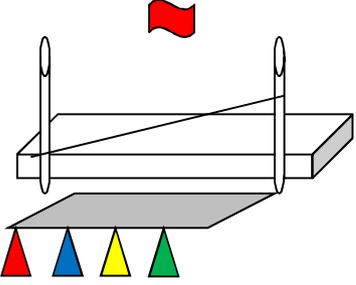
De « sauter de façon désorganisée »

à : « **sauter sans marquer d'arrêt et se réceptionner** »

De « rester à la verticale et regarder le sol »

à : « **regarder au-delà de la zone de réception et engager le corps vers l'avant** »

SH-S8 Le saut au Mayor

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p style="text-align: center;">Repère visuel haut</p>  <p>Un gros tapis de réception. Un fil tendu incliné définissant des hauteurs différentes. Une zone d'impulsion de 1m de large matérialisée au sol, placée à 50 cm du tapis de réception. Les élèves répartis en couloir selon la hauteur choisie (départs de couleurs différentes = plots). Un repère visuel haut placé derrière le tapis.</p>	<p>Vous allez sauter par-dessus le fil sans le toucher en vous envolant dans la zone tracée au sol. Atterrir sur vos 2 pieds et rouler. Si vous y arrivez 3 fois, vous changez de plot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter haut sans toucher le fil tendu. - Atterrir sur ses 2 pieds pour enchaîner un rouler. - Enchaîner les actions sans s'arrêter (courir, sauter haut, rouler). 	<ul style="list-style-type: none"> - Regarde le drapeau placé derrière le fil (repère visuel). - Ne regarde pas la zone au sol. - Ne regarde pas le fil. - Aide-toi des bras pour t'envoler.

Je réussis quand :

→ **Je saute haut par-dessus le fil sans le toucher au moins 3 fois.**

→ **Je m'atterris sur mes deux pieds.**

→ **Je ne m'arrête jamais.**

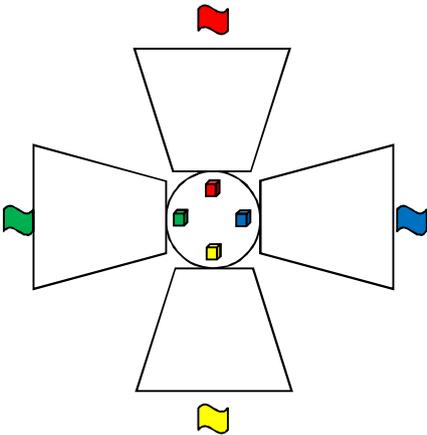
LANCER

Passer de « jeter le doudou du copain » au « lancer athlétique »

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire	Critères de réussite
Orienter son lancer	L'élève regarde l'objet lancé.	L'orientation du regard.	Regarder haut devant.	L-S1 Les drapeaux L-S2 L'île aux crocodiles L-S3 Le repas des lions L-S4 Les écureuils	→ Je regarde la cible visée. → Je lance en direction du repère.
Lancer haut et loin	L'élève tient l'objet près de lui et reste à la verticale, le regard sur l'objet.	La position du regard et du corps dans le lancer.	Eloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin.	L-S3 Le repas des lions L-S4 Les écureuils L-S5 Gagne terrain L-S6 Koh Lanta L-S7 Passe fil L-S8 Les cibles	→ Je lance par-dessus le repère. → Je lance loin.

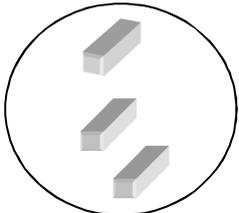
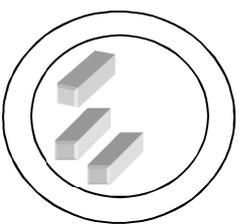
De « regarder l'objet lancé »
à : « **regarder haut devant** »

L-S1 Les drapeaux

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 <p>4 zones de réception en étoile à quatre branches (rouge, bleue, jaune et verte). Une zone de lancer centrale de 10m de diamètre. 4 caisses dans la zone de lancer face aux drapeaux. Des objets de même type à lancer dans les caisses. ½ classe assise positionnée au centre de l'aire de lancer. Les élèves auront des chasubles correspondant à la couleur des drapeaux (répartir les 4 couleurs de façon équitable). Donner un numéro différent à chaque élève de la même couleur (ex : GROUPE ROUGE : élève 1, élève 2, élève 3, élève 4. Même chose pour chaque groupe de couleur).</p>	<p>Tous les élèves sont assis au centre de l'aire de lancer. Avant de lancer, j'annoncerai un numéro (ex : « le 3 »). A ce signal, les 4 lanceurs portant le numéro 3 se dirigeront vers la caisse de la couleur de leur chasuble, prendront un objet et le lanceront le plus loin possible vers leur drapeau coloré. Après avoir lancé, ils reviendront s'asseoir avec leurs camarades.</p>	<p>Répondre à l'appel de son numéro. Se positionner devant la bonne caisse. Lancer vers le drapeau de son groupe.</p>	<p>Avant le jeu, cherche ton drapeau. Ecoute bien le numéro annoncé par l'adulte. Regarde le drapeau quand tu lances.</p>

Je réussis quand :

- **Je réponds à mon numéro.**
- **Je lance vers mon drapeau.**

De «regarder l'objet lancé » à : « regarder haut devant»			
L-S2 L'île aux crocodiles			
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Une caisse avec divers objets de tailles, formes et poids différents, placée à hauteur des hanches afin d'éviter que les élèves ne se baissent.</p>  <p><i>Evolution du dispositif :</i></p>  <p>Mise en place d'une rivière autour de l'île dont la largeur est de 2 à 3 mètres.</p> <p>Mettre ou indiquer un repère visuel de l'autre côté de la rivière (foulards accrochés en hauteur).</p> <p><i>Variantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Varier les objets (comètes, boîtes à chaussures, anneaux, balles lestées, sac de graines, tuyaux d'arrosage coupés, doudous des autres...). -La largeur de la rivière. 	<p>Vous devez lancer les objets en dehors de l'île.</p> <p>Vous devez lancer les objets par-dessus la rivière.</p>	<p>Les objets sont sur l'autre berge.</p>	<p>Donner un repère visuel en hauteur : <i>Regarde là où tu veux lancer l'objet.</i></p>

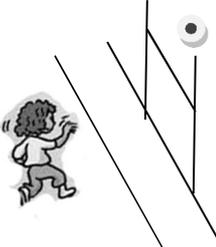
Je réussis quand :

- Je regarde et je lance en direction du repère (foulards en hauteur, ...).
- Je lance loin.

De « regarder l'objet lancé »
à : « regarder haut devant »

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »
à : « éloigner l'objet de son corps et se pencher pour lancer haut et loin »

L-S3 Le repas des lions

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Plusieurs caisses avec divers objets de tailles, formes et poids différents.</p> <p>Une rivière et un filet derrière la rivière à 1m50 de hauteur.</p> <p>Les élèves devront lancer par-dessus la rivière et au-dessus du filet.</p>  <p>La largeur de la rivière est de 2 à 3 mètres.</p> <p><u>Variantes :</u> -Par équipes -Avec des zones de réception</p>	<p>Vous devez lancer les objets de l'autre côté de la rivière et par-dessus le filet sans mettre les pieds dans la rivière.</p>	<p>Les objets sont dans la fosse aux lions et sont passés par-dessus le filet.</p>	<p>Donner un repère visuel en hauteur au-delà du filet : <i>regarde là où tu veux lancer l'objet.</i></p>

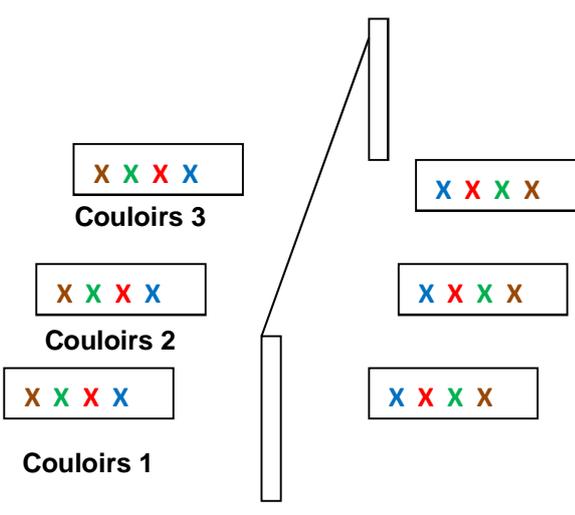
Je réussis quand :

- Je regarde et je lance en direction du repère (foulards en hauteur, ...).
- Je lance par-dessus le filet.
- Je lance loin.

De « regarder l'objet lancé »
à : « regarder haut devant »

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »
à : « éloigner l'objet de son corps et se pencher pour lancer haut et loin »

L-S4 Les écureuils

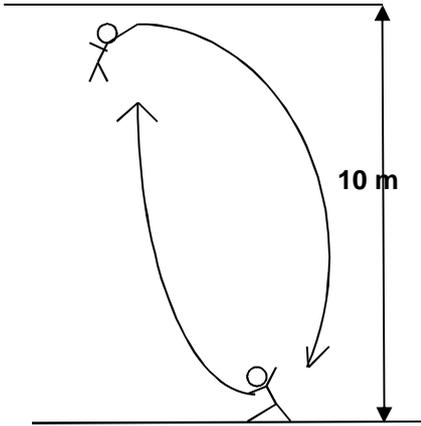
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
 <p>Des couloirs face à face séparés par un fil tendu. Des zones de couleurs différentes à égales distance du fil définies dans chaque couloir. Un élève dans chaque couloir. Les binômes face à face ont 1 gros ballon en mousse et se positionnent dans la même zone.</p>	<p>Positionner chaque binôme dans la zone la plus proche du fil (zone bleue). Vous vous lancerez le ballon en le faisant passer par-dessus le fil. Si vous réussissez 3 fois à atteindre la zone dans laquelle se situe votre camarade, vous reculerez dans la zone rouge (zone suivante) et ainsi de suite jusqu'à la zone orange.</p>	<p>Lancer le ballon par-dessus le fil. Atteindre la zone visée.</p>	<p>Regarde ton camarade quand tu lances. Finis ton lancer les bras tendus.</p>

Je réussis quand :

- Je lance le ballon par-dessus le fil au moins 3 fois.
- J'atteins la zone visée.
- Je m'éloigne de plus en plus du fil et je réussis mon lancer.

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »
à : « éloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin »

L-S5 Gagne-terrain

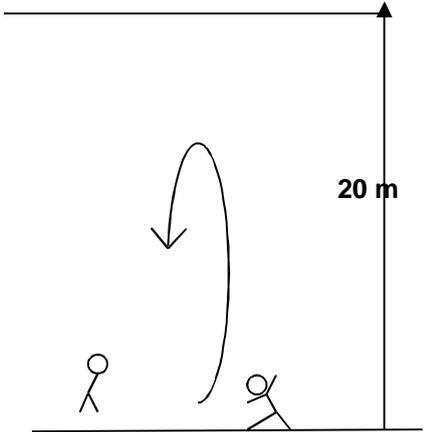
Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Deux élèves sont face à face, éloignés d'une dizaine de mètres.</p> <p>L'un des deux envoie un objet le plus loin possible pour faire reculer son adversaire. Ce dernier renvoie le même objet de l'endroit où il l'a attrapé ou de l'endroit où il est tombé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait réussi à repousser l'autre jusqu'à une limite de fond de jeu.</p> <p>Eviter les objets roulants.</p>  <p><u>Variantes :</u> - Agrandir la distance entre les deux lignes de fond de jeu. - Lancer différents objets.</p>	<p>Lance l'objet le plus loin possible vers la ligne de fond.</p> <p>Tu dois faire reculer ton adversaire derrière la ligne de fond.</p>	<p>L'élève fait reculer son adversaire derrière la ligne de fond.</p>	<p>Ce dispositif demande l'utilisation d'une aire de jeu extérieure.</p> <p>Regarde la ligne de fond quand tu lances. Finis ton lancer les bras tendus.</p>

Je réussis quand :

- **Je lance loin.**
- **Je fais reculer mon adversaire.**
- **Je fais aller mon adversaire derrière la ligne de fond de jeu.**

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »
à : « éloigner l'objet de son corps et s'incliner pour lancer haut et loin »

L-S6 Koh Lanta

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Deux élèves jouent ensemble et doivent faire atteindre une zone à un objet en le lançant le moins de fois possible.</p> <p>A tour de rôle les élèves envoient l'objet le plus loin possible.</p> <p>Le partenaire lance l'objet de l'endroit où il est tombé.</p> <p>Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la zone soit atteinte.</p> <p>Eviter les objets roulants.</p>  <p><i>Variantes :</i> - Agrandir la distance entre les deux lignes de fond de jeu. - Lancer différents objets.</p>	<p>Lancez l'objet le plus loin possible vers la ligne de fond.</p> <p>Le partenaire lance au point de chute.</p> <p>Restez derrière le lanceur.</p>	<p>L'objet lancé atteint la ligne de fond.</p> <p>Chaque lancer est orienté vers la ligne de fond.</p>	<p>Ce dispositif demande l'utilisation d'une aire de jeu extérieure.</p> <p>Regarde la ligne de fond quand tu lances.</p> <p>Finis ton lancer les bras tendus.</p>

Je réussis quand :
 → **Je lance loin.**
 → **L'objet atteint la ligne de fond.**

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »
à : « **éloigner l'objet de son corps et se pencher pour lancer haut et loin** »

L-S7 Passe fil

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Un mur (gymnase, préau) ; un fil tendu à 1,50m du sol et à 2m du mur visé. Un banc à 4 mètres du mur, délimite la zone de lancer. Les élèves sont situés derrière le banc, face au mur. Ils disposent de différents objets à lancer (cerceaux, vortex, sacs de sables,...) de préhension aisée.</p> <p>Ils doivent lancer par-dessus le fil et toucher le mur.</p> <p>Variation : Varier la distance du banc par rapport au mur et la hauteur du fil tendu à dépasser pour jouer sur la force du lancer.</p> <p><u>Variante :</u> Dessiner au mur des cibles à atteindre de tailles différentes et de hauteurs différentes.</p>	<p>Vous devez lancer au-dessus du fil et toucher le mur.</p>	<p>Les objets atteignent le mur en passant par-dessus le fil sans le toucher.</p>	<p>Donner un repère visuel : <i>regarde là où tu veux lancer l'objet.</i> Finis ton lancer les bras tendus.</p>

Je réussis quand :
→ **Je lance par-dessus le repère.**
→ **Je atteins la cible visée.**

De « tenir l'objet près de soi, rester à la verticale et regarder l'objet »

à : « **éloigner l'objet de son corps et se pencher pour lancer haut et loin** »

L-S8 Les cibles

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Les élèves sont répartis face à un mur. Un banc délimite la zone de lancer (au moins à 3m des cibles). Au mur, des cibles sont dessinées ou représentées de diamètres différents et de hauteurs différentes (au moins à 1,20m du sol). Les objets à lancer doivent être en nombre et de préhension aisés. A chaque lancer les élèves doivent atteindre la cible visée.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances entre la zone de lancer et le mur. - Varier les hauteurs des cibles à viser. - Varier les objets à lancer. 	<p>Vous devez toucher la cible visée.</p>	<p>L'élève touche la cible visée.</p>	<p>Regarde la cible. A la fin de ton lancer, ta main montre la cible visée.</p>

Je réussis quand :

→ **Je regarde la cible visée.**

→ **Je touche la cible visée.**