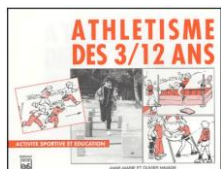


Le matériel sera désinfecté ou laissé 24h au repos entre deux groupes classes.



Sauter haut

Les foulards

Athlétisme des 3/12 ans, Anne-Marie et Olivier Havage. Illustrations de C. Muller, Athlétisme des 3/12 ans.

But du jeu

Toucher un foulard, puis un autre plus haut, jusqu'à celui placé le plus haut.

Espace

Plutôt en gymnase (utilisation de tapis) ou en salle de motricité pour les petits.

Matériel

Pour chaque dispositif : 2 piquets de slalom, 1 corde ou 1 élastique, 1 tapis de saut en hauteur (épaisseur variable), 5 foulards de différentes couleurs, 3 à 4 plots.
2 dispositifs au moins sont nécessaires pour une classe.

Organisation

La classe est partagée en autant de groupes que de dispositifs possibles. Pour chaque dispositif, les élèves se répartissent sur les 3 plots de départ installés selon différentes orientations et à distance des foulards, et espacés de 2m au moins. Par exemple : Pour une classe de 26 élèves et 2 dispositifs, on répartit les 13 élèves de chaque groupe entre 3 ou 4 plots (= entre 3 et 4 élèves par plot), avec un respect de la distanciation de 2 m entre les élèves.

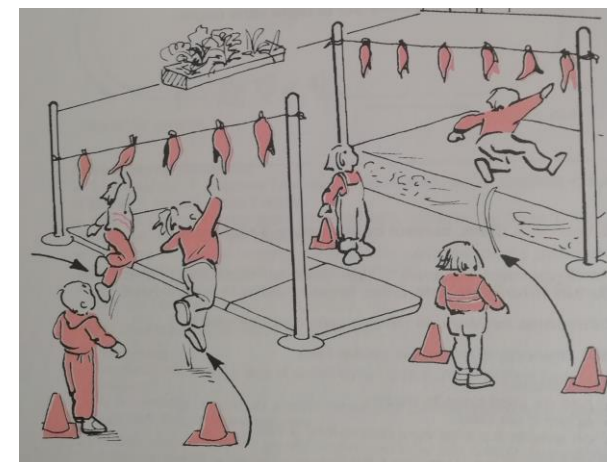
Déroulement

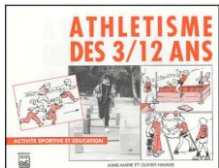
Chaque élève, à son tour, part d'un des plots et tente de toucher le foulard, sans l'attraper. Puis il revient par le côté et va se ranger derrière un nouveau plot de départ. De nombreux essais seront accordés afin que chacun ait la possibilité de tester les divers points de départ et s'améliorer.

Critère de réussite : Foulard touché

Variables

- A partir du cycle 2 :
- course d'élan avant le saut
 - appel d'un pied (avoir identifié son pied d'appel)
 - privilégier la poussée lors de l'impulsion → pouvoir s'élever haut

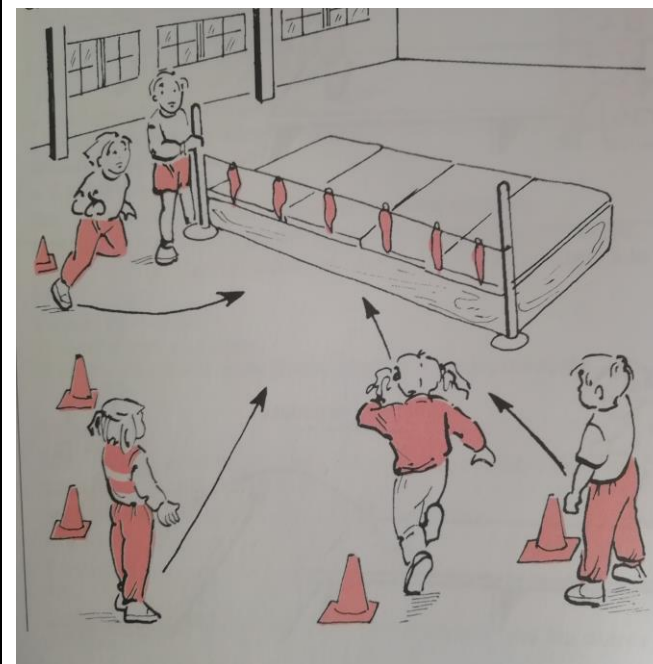




Les foulards immobiles

Athlétisme des 3/12 ans, Anne-Marie et Olivier Havage. Illustrations de C. Muller, Athlétisme des 3/12 ans.

But du jeu	Passer par-dessus l'élastique, sans faire bouger les foulards. Critère de réussite : Avoir franchi la ligne horizontale sans faire bouger les foulards
Espace	Plutôt en gymnase (utilisation d'un tapis) ou en salle de motricité pour les petits.
Matériel	<u>Pour chaque dispositif</u> : 2 piquets de slalom, 1 élastique, 1 épais tapis de saut en hauteur, 6 foulards, 5 plots. 2 dispositifs permettent une plus grande activité des élèves.
Organisation Déroulement	La classe est partagée en 2 groupes si possible (=2 dispositifs). Pour chaque dispositif, les élèves se répartissent sur les 5 plots de départ installés à distance de la ligne de saut, et espacés de 2m au moins. Une distanciation de 2 m entre les élèves est respectée. Chaque élève, à son tour, part d'un des plots et tente de franchir la ligne de saut, sans faire bouger les foulards. Il revient par le côté et va se ranger derrière un nouveau plot de départ. Chaque élève a droit à plusieurs essais afin de tester le point de départ qui lui convient le mieux, et l'orientation de son corps lors du saut.
Variables	-distance plot/ligne de saut -hauteur de la ligne de saut (élastique + foulards) <u>A partir du cycle 2</u> : -course d'élan avant le saut -appel d'un pied (avoir identifié son pied d'appel) -privilégier la poussée lors de l'impulsion → pouvoir s'élever haut





Sauter loin

Le relais kangourou

D'après la revue EPS n°100. Illustration d'H.Musyt, revue EPS n°100 modifiée pour respecter la distanciation physique

But du jeu

Traverser la marelle le plus vite possible en sautant de case et case et en respectant la combinaison de nombres annoncée.

→ Ajuster ses actions motrices pour enchaîner plusieurs sauts

Espace

Plusieurs « mosaïques » en parallèle, sur un terrain plat (cour, stade, gymnase, city stade...)

Matériel

Pour chaque dispositif : 9 cerceaux ou 9 cases tracées à la craie. De quoi indiquer les nombres. Une ligne ou un plot pour matérialiser le départ.

6 dispositifs permettent une plus grande activité des élèves.

Organisation

La classe est partagée en 6 équipes de 4 élèves. Un membre de chacune d'elle, assurera les rôles d'arbitre et secrétaire.

Mettre en place une mosaïque par équipe, constituée de 9 cerceaux positionnés en carré et numérotés de 1 à 9.

Les équipes se positionnent en colonne (en respectant la distanciation physique) derrière la ligne ou le plot de départ et face à leur mosaïque.

Déroulement

Un enfant « arbitre » annonce la combinaison à effectuer. Les premiers élèves de chaque équipe s'élancent et sautent dans les cerceaux indiqués et traversent ainsi le plus vite possible la mosaïque. Le coureur le premier arrivé donne un point à son équipe. Les joueurs reviennent en marchant sur le côté de leur mosaïque. Un second arbitre annonce à son tour une nouvelle combinaison de nombres pour démarrer la course suivante. Les élèves effectuent les différents rôles.

Variables

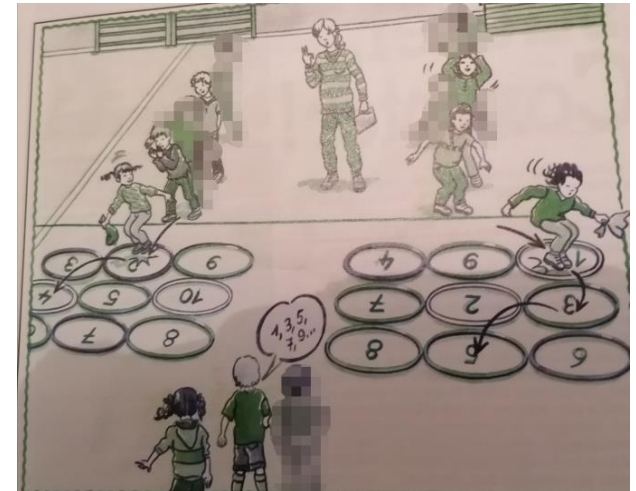
- Sauts à pieds joints, à cloche pied sur la même jambe, en posant un pied par case sans que ce soit le même consécutivement.

- Ordre des nombres différents.

- Cases ou cerceaux plus ou moins éloignés.

- Plus ou moins de nombres dans la combinaison.

- En passant que par des nombres pairs, impairs, en passant par des cases pour que le total fasse 10...

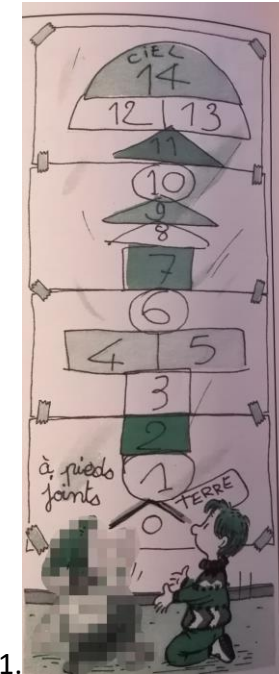




Le jeu de la marelle

D'après la revue EPS n°75. Illustrations d' C.Tarcelin, revue EPS n°75 modifiées pour respecter la distanciation physique.

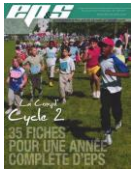
But du jeu	Lancer un objet pour atteindre une cible au sol puis réaliser le parcours de la marelle en respectant un mode de déplacement précis. →Ajuster ses actions motrices pour enchaîner un lancer et plusieurs sauts.
Espace	Plusieurs marelles en parallèle, sur un terrain plat (cour, gymnase, city stade...)
Matériel	Tracés au sol à la craie pour les marelles. Des objets à lancer : sacs de graines, galets, cailloux, palets de hockey...
Organisation	La classe est partagée en 6 équipes de 4 élèves. Mettre en place une marelle par équipe, constituée de cases numérotées de 1 à 14. cf illustration 1.
Déroulement	Les équipes se positionnent en colonne (en respectant la distanciation physique) derrière la ligne ou le plot de départ et face à leur marelle. Le premier élève de chaque équipe se place sur la case « terre » et lance son objet sur la case 1. Si le lancer est réussi il peut alors débuter le parcours. Pour se faire, il doit sauter à cloche pied dans les cases 2 et 3. Quand le joueur arrive aux cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case et ce en même temps. Pour le 6, 7, 8, 9, 10,11 il repart à cloche pied et pour les cases 12 et 13 il répète la même opération que pour les 4 et 5. Une fois sur les cases 12 et 13 le parcours est terminé, le joueur doit sauter et faire volte-face pour entamer le retour. Le retour se fait selon le même procédé expliqué au dessus, jusqu'à la case 2. Arrivé ici, le joueur doit se pencher sur une jambe et ramasser son objet situé sur la case 1. Il saute par-dessus la case 1 et revient donc à sa position de départ. Si le joueur réussit le parcours sans erreur, il recommence le procédé en jetant cette fois son objet sur la case 2 et ainsi de suite. Pour gagner le joueur doit lancer son objet sur la case ciel et doit faire une dernière fois l'aller retour. Les élèves en attente sont juges et interviennent s'il y a une erreur : le lancer n'est pas dans la case visée, le joueur touche le trait d'une case, si l'élève en action pose les deux pieds sur la case où il s'arrête ou encore s'il ne respecte pas les sauts associés à chaque case.
Variables	-Sauts à pieds joints, à cloche pied sur la même jambe, en posant un pied par case sans que ce soit le même consécutivement. - Ordre des nombres différents. - Cases plus ou moins grandes et éloignées. - Plus ou moins de nombres dans la marelle.cf illustration 2



1.



2.



Le parcours de la gazelle

D'après la revue EPS n°338 et La Compil' cycle 2. Illustrations de Caro, revue EPS n°338

But du jeu	Effectuer un parcours sans s'arrêter, ni faire tomber ou déplacer les éléments. → Prendre conscience des différents types de saut et enchaîner course et sauts.
Espace	Un terrain plat (cour, gymnase, city stade...)
Matériel	<p>Pour un dispositif : 2 plots (départ et arrivée), 12 lattes (6 espacées de 30 à 50 cm), 5 cerceaux joints, 3 mini-haies distantes de 40 cm, 6 cordes ou lattes espacées les unes des autres de 20 cm, 7 disques disposés en quinconce (ou craie pour tracer les disques)</p> <p>Autant de fiches d'évaluation que d'élèves.</p> <p>Compter 2 dispositifs pour une classe, ou 1 dispositif = 1 atelier</p>
Organisation Déroulement	<p>Les élèves sont répartis en binômes : un sauteur et un observateur.</p> <p>Pour chaque aménagement du parcours, une fiche indique les modalités de saut : sur un pied (on distinguera par un code couleur pied gauche et pied droit) ou deux pieds.</p> <p>Le sauteur n°1 se place sur la ligne de départ. Son observateur n°1, placé à 2 m à l'extérieur du parcours, donne le signal du départ. Le sauteur n°1 effectue alors le parcours en continu, en respectant les indications d'appel ; pour chaque élément du circuit, son observateur indique la réussite ou non du passage (respect du pied d'appel et stabilité des éléments) sur la fiche d'évaluation. Le sauteur n°2 part dès que le sauteur n°1 est au moins à 2m.</p> <p>Et ainsi de suite. On inverse les rôles quand tous les sauteurs sont passés.</p> <p>Une distanciation physique de 2 m est respectée entre les élèves (en statique pour les observateurs, et en dynamique pour les sauteurs).</p> <p>Le parcours est réussi lorsqu'il est effectué en continuité, sans faire chuter ou bouger les éléments, et en respectant le placement des pieds.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> - Hauteur des obstacles à franchir - Espace plus ou moins important (=distance de course augmentée) entre les éléments à enchaîner, selon l'âge des enfants. - Parcours à faire évoluer, sur les propositions des élèves, avec ajout d'une ou deux difficultés/contraintes supplémentaires - Durée du parcours à chronométrer et à adapter à l'âge des élèves



NB : Pour veiller à la distanciation de 2 m entre les sauteurs, on peut organiser le parcours en linéaire plutôt qu'en courbe.