

L'île déserte

Activité support: saut (sauter loin)

Cycle 1

Compétences: - réaliser une performance que l'on peut mesurer,
- accepter les contraintes collectives.

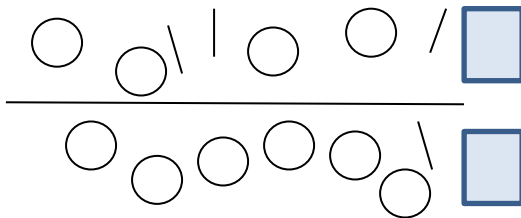
Objectifs pour le maître: amener les élèves à enchaîner plusieurs bonds, à se connaître pour choisir son couloir et à maîtriser les déséquilibres.

But pour l'élève: traverser la plus grande rivière possible en choisissant son passage.

Matériel/organisation: 1 tapis (ou un espace délimité dans le sable) pour chaque île.
4 ou 5 couloirs aménagés avec des lattes ou des cerceaux (espacement différents selon les couloirs).

Déroulement/consigne:

« Mettez un pied dans chaque zone pour arriver sur l'île déserte. Choisissez votre couloir pour arriver dans l'île sans tomber (arriver équilibré). »



Critères de réussite:

- enchaîner les sauts,
- mettre un appui dans chaque zone,
- arriver sans tomber sur l'île,
- réussir 3 fois sur 5 tentatives.

Comportements attendus:

- respect des consignes,
- essais sur les différents couloirs pour la recherche du plus efficace,
- enchaînement des bonds.

Comportements à améliorer:

- pas d'enchaînement des bonds (arrêt dans chaque zone).
- reste toujours sur le même couloir malgré l'échec ou la réussite.
- arrivée non équilibrée.

Variables:

- le nombre de bonds pour arriver sur l'île (3 – 4 – 5),
- les distances entre les différentes zones,
- possibilité de comptabiliser les réussites dans le cadre d'un jeu par équipe.

Variantes:

- prise d'élan courte,
- même situation mais supprimer les zones intermédiaires entre le départ et l'île,
- possibilité de mettre des obstacles bas entre chaque zone.

Bilan/remarques: