

# SAUTER

## **CM13 Acquérir des habiletés motrices**

### **1-2P Sauter**

Man. 2 : broch. 4, pp. 12, 13 et 15

Fiches 4-6 ans : 35, 36 et 37

Vignette Information n°1 : j'ai sauté de différentes manières

### **3P Sauter et franchir**

Man. 3 : broch. 4, pp 11, 12, 16, 17 et 26

Fiches 6-8 ans : 44, 48, 54

Vignette évaluation N°2 : Évaluation : J'ai réussi à sauter dans une suite de cerceaux

### **4P Sauter avec appui**

Man. 3 : broch. 3, p. 12

Fiches 6-8 ans : 24

## **CM22 Développer ses capacités de coordination et son sens créatif**

### **5P Développer la coordination avec élastiques et cerceaux**

Man. 3 : broch. 4, p 16, 17

Fiches 8-10ans : 46, 47, 48

Evaluation CM22/5.2 (rose)

### **6P courir sauter**

Evaluation CM 22/6.2

# KALIKOBA saute

## Histoire

*Kalíkoba joue dans la savane. Le lion l'aperçoit et veut le manger. Kalíkoba saute la rivière et se sauve car le lion a peur de l'eau. Au bout d'un certain temps le lion a appris à sauter, Kalíkoba doit franchir une rivière plus grande et... (même scénario). Plus tard, le lion a pris des vitamines, il peut donc sauter la deuxième rivière.*

## Matériel :



## Quoi?

Effectuer un saut en longueur depuis un point surélevé.

## Comment ?

Accepter de sauter d'un "rocher" (caisson ou banc) pour franchir les "rivières". Vous montez sur le «rocher» et vous sautez comme la gazelle bondissante.

Vous courez puis vous posez les deux derniers pas sur le rocher avant de sauter

## Variante :

Sauter pour toucher le sautoir accroché aux anneaux



# KALIKOBA saute

## Matériel :

Marelles de la cour de récréation

## Quoi?

" Vous voulez, comme Kalikoba, sauter comme la gazelle. On va s'entraîner pour essayer de faire aussi bien qu'elle."

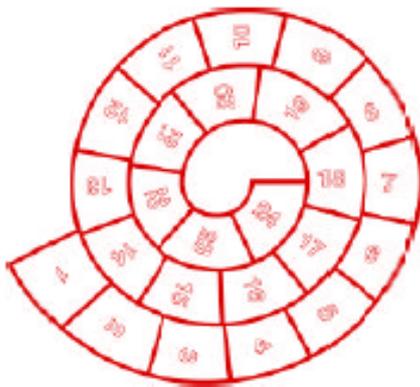
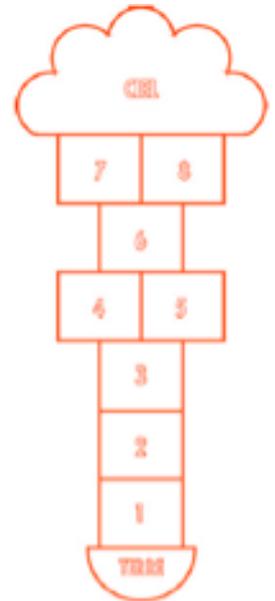
## La marelle : comment ?

1er tour: Lancer le caillou dans la case 1, puis effectuer le parcours de sauts en sautant par-dessus la case où se trouve le caillou. Le caillou est ramassé par le joueur depuis la case qui précède sur le chemin du retour.

2ème tour: Lancer le caillou dans la case 2, etc...

Le joueur qui se trompe passe son tour et reprend au tour suivant là où il s'est trompé.

Le gagnant est celui qui arrive en premier à la case 9 avec son caillou.



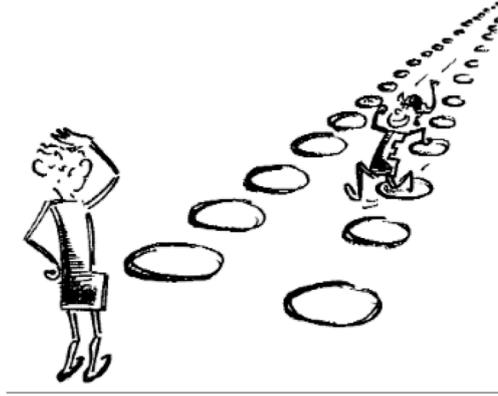
## Le jeu de l'escargot : comment ?

A cloche-pied:

On peut se reposer toutes les 6 ou 8 cases (à déterminer en fonction de l'âge des participants). Celui qui a le moins utilisé cette possibilité a gagné. Avant de commencer le jeu, on décide si le retour se fait ou non sur le même pied.

# KALIKOBA Sauter

## Matériel :



## Quoi?

" Vous voulez, comme Kalikoba, sauter comme la gazelle. On va s'entraîner pour essayer de faire aussi bien qu'elle."

## Comment ?

2 appuis entre les piquets

Un pied dans chaque cerceau,

Sauter de nénuphar en nénuphar sans metre le pied entre tapis.

Vous prenez de l'élan pour sauter au dessus de deux cordes à sauter (qui matérialise le bord de la rivière).

