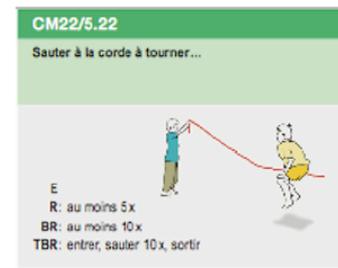
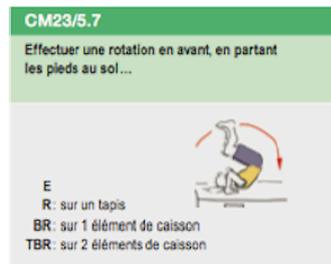
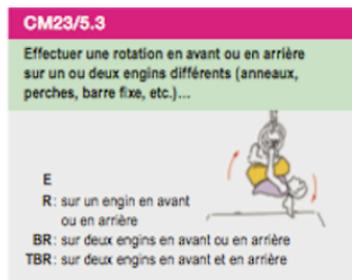


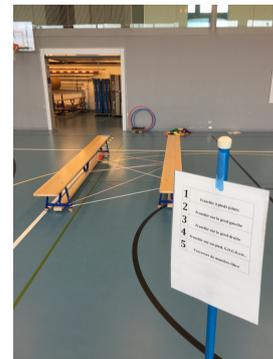
Pour les 5P

**1^{ère} leçon :**Mise en train :

J'ai divisé la salle en deux parties et formé 4 équipes avec les sautoirs.

On commence tous par la zone de jeu.

Balle assise simple, avec comme consigne > une fois touché, se mettre dans le 1^{er} cerceau, puis décaler à chaque nouvelle arrivée.



Une fois arrivé au dernier cerceau, lire les informations et traverser la zone de sauts.
Une fois la zone de sauts passée reprendre dans le jeu.

Dans l'autre partie de salle, j'appelle un groupe de couleur. > Pour exemple, les élèves en bleu viennent vers moi.

Apprentissage pour tourner une grande corde.
3 postes (cordes accrochées aux espaliers ou caissons).

Donner un sens de rotation qui sera utilisé par la suite.

Critères de réussites :

- La corde touche le sol.
- La corde monte le plus haut possible.

Le maître peut éventuellement montrer s'il peut sauter ou non dans la corde tournée par l'élève.

Oui = l'élève tourne correctement et assez haut.

Non = l'élève ne tourne pas correctement (ou le maître ne sait plus/pas sauter).

- Tourner lentement, ceci sera une aide pour les camarades par la suite.



Puis ranger le poste des bancs, pour arriver dans une organisation frontale.