

## Fiche n° 3

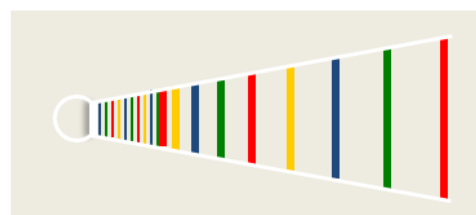


### COMPETENCE : SAUTER

Niveau 1 : Courir, sauter sur des trajets variés

(Compétence minimale attendue en fin de cycle 2)

### ATELIER : ENTONNOIR



**DISPOSITIF :** La rivière brûlante : de l'extrémité la plus étroite à la plus large.

### MATERIEL et VARIABLES :

- Franchir l'entonnoir sans marcher sur les lignes
- Franchir l'entonnoir en ne marchant que sur les lignes
- Passer d'un appui à l'autre, d'un appui à 2 appuis, effectuer des sauts à cloche-pied (attention : pas plus de 2 appuis consécutifs sur le même pied)

### Ce qu'il y a à apprendre pour l'élève :

- Enchaîner les bondissements sans temps d'arrêt
- Repérer les points de ruptures (non respect de la consigne) par rapport aux lignes de couleur

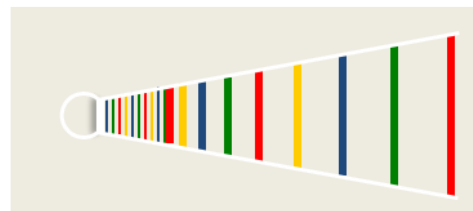
## Fiche n° 4



### COMPETENCE : SAUTER

Niveau 2 : Développer un corps gainé et tonique pour se projeter vers l'avant  
(Compétence minimale attendue en fin de cycle 3)

### ATELIER : ENTONNOIR



**DISPOSITIF :** La rivière brûlante : de l'extrémité la plus étroite à la plus large, avec 1 appui à chaque pose.

### MATERIEL et VARIABLES :

- Franchir l'entonnoir sans marcher sur les lignes
- Franchir l'entonnoir en ne marchant que sur les lignes
- Passage d'un appui sur l'autre
- Même appui (cloche-pied)

**Attention : pas plus de 2 appuis consécutifs sur le même pied**

### Ce qu'il y a à apprendre pour l'élève :

- créer de la vitesse très vite, pour aller le plus loin possible,
- Se donner la sensation d'être le plus léger possible pour un appui au sol dynamique
- Repérer les points de ruptures / aux lignes de couleur