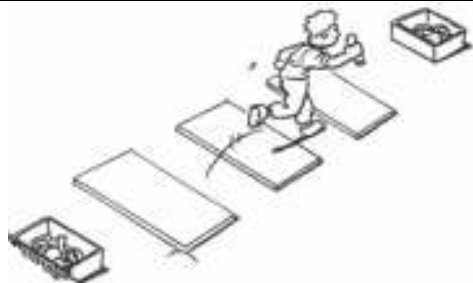


**SAUTER LOIN****La flaque**

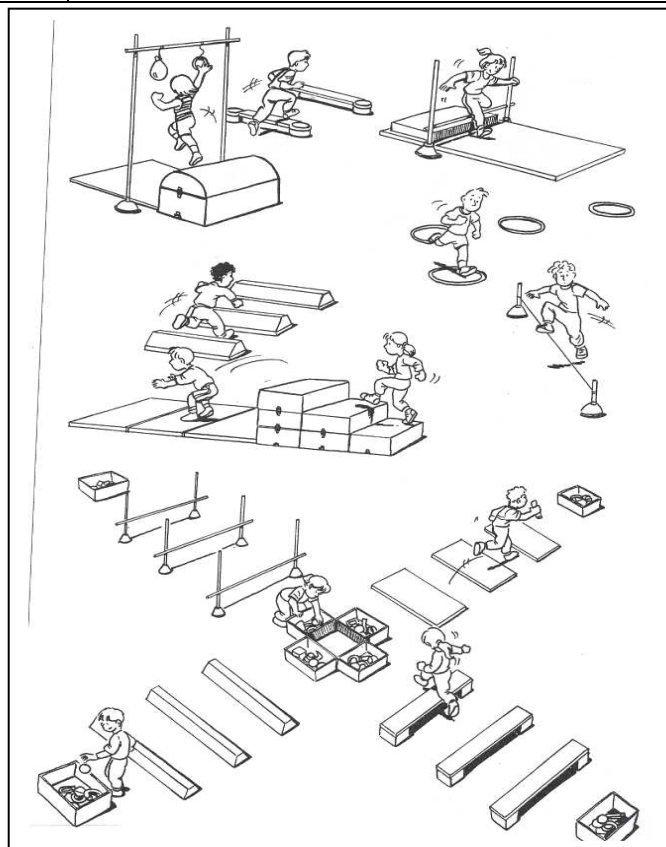
Objectifs :	Enchaîner des impulsions de même qualité
But :	Traverser la zone en moins de bonds possibles
Dispositif :	Un parcours avec 3 ou 4 flaques matérialisées par des tapis ou rectangles de moquette. Caisse avec des objets au départ, une caisse en fin de parcours pour déposer les objets
Consigne :	<b>Enchaîner les bonds d'une « flaque » à l'autre pour aller déposer son objet dans la caisse. Ne pas toucher le sol.</b>
Critère de réussite :	Avoir effectué le parcours en continuité sans avoir posé les pieds sur le sol.
Matériel :	Tapis ou rectangles de moquette, objets à transporter (anneaux, témoins...) 2 caisses
Variantes	Varier l'espace entre les éléments à enchaîner



## SAUTER LOIN

### Ateliers sauts

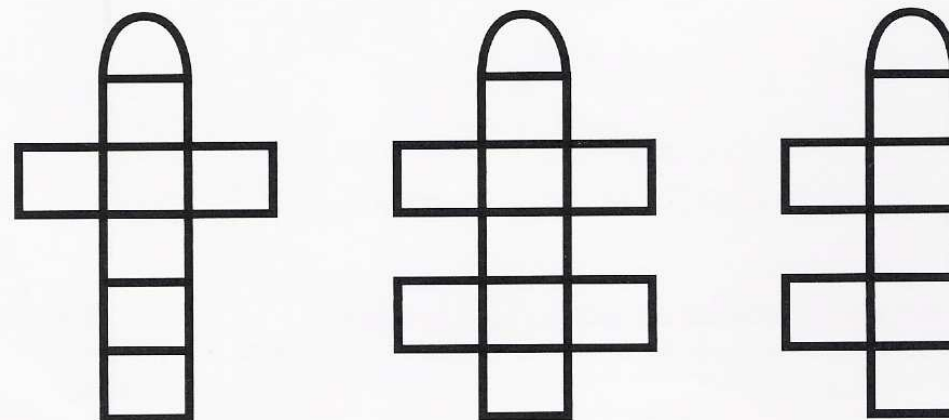
Objectifs :	Enchaîner des impulsions. Sauter d'un pied pour arriver sur les 2
But :	Sauter pour franchir, pour toucher un objet Diversifier ses sauts
Dispositif :	Installer différents ateliers
Consigne :	<b>Effectuer les différents sauts.</b>
Critère de réussite :	Selon les ateliers : Avoir réussi les sauts sans faire tomber les obstacles avoir réussi à toucher les objets en hauteur
Matériel :	Lattes, cônes, plots, tapis de réception



## SAUTER LOIN

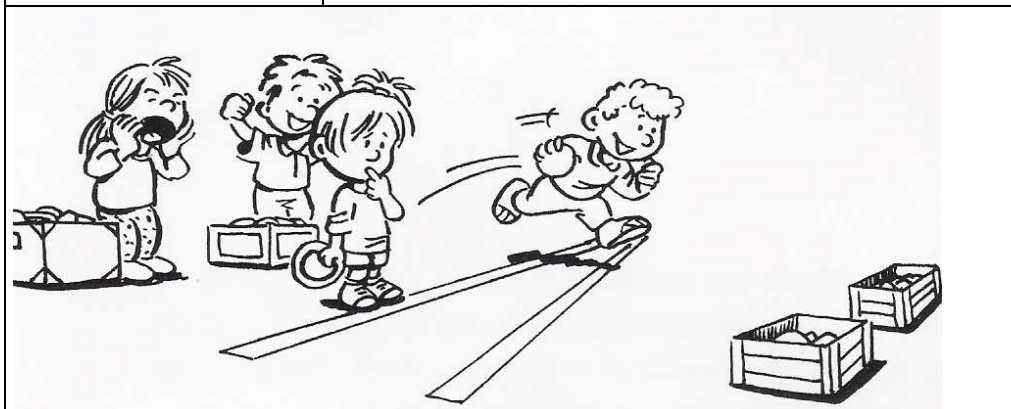
### « Marelles »

Objectifs :	Enchaîner des impulsions
But :	Enchaîner des sauts dans les différentes cases de la marelle
Consigne :	<b>Aller au « ciel » et revenir sans s'arrêter</b>
Critères de réalisation	Enchaîner différents sauts : pieds joints, 1 pied, bonds
Variantes	Respecter un code attribué à certaines cases (par ex : marque rouge : pieds joints, marque bleue : 1 pied)
Matériel :	Craie
Dispositif :	Tracer différentes sortes de marelles au sol



**SAUTER LOIN****La rivière aux crocodiles**

Objectifs :	Courir et sauter sans toucher la rivière
But :	Mettre le plus d'objets possibles dans le coffre
Dispositif :	Caisse avec des objets au départ, une caisse en fin de parcours pour déposer les objets 1 rivière matérialisée avec deux cordes ou 2 lattes plates
Consigne :	<b>1/ Prendre un objet</b> <b>2/ Courir</b> <b>3/ Sauter la rivière</b> <b>4/ Déposer l'objet dans le coffre</b>
Critère de réussite :	Sauter le plus loin possible, mesurer la performance
Matériel :	Lattes Caisses Objets
Variantes	Mettre des rivières de plus en plus espacées

**SAUTER LOIN****Le concours**

Objectifs :	Courir et sauter sans toucher la rivière Enchaîner la course et le saut
But :	Sauter le plus loin possible
Dispositif :	Plusieurs tapis étalonnés
Consigne :	<b>1/ Courir dans la zone d'élan</b> <b>2/ Poser le bon pied au bon endroit</b> <b>3/ Regarder plus loin que le tapis</b> <b>4/ Se réceptionner sur les 2 pieds</b>
Critère de réussite :	Sauter le plus loin possible, mesurer la performance
Matériel :	Lattes Tapis de réception

