

## PASSER AU DESSUS D'UN OBSTACLE

### LA COURSE AU TRESOR

Compétence :

Passer au dessus d'un obstacle en enjambant



<b>OBJECTIFS</b>	Enjamber
<b>BUT</b>	Chaque équipe doit rapporter le plus d'objets possibles dans son coffre (cerceau).
<b>DISPOSITIF</b>	Déposer 50 objets et mettre en place une zone parsemée d'obstacles entre le trésor et les châteaux, la classe est divisée en 2 équipes.
<b>CONSIGNES</b>	Chaque enfant ne peut transporter qu'un objet à la fois. L'équipe qui a ramené le plus d'objets dans son coffre a gagné.
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Ramener le plus d'objets possibles sans tomber.
<b>MATERIEL</b>	50 petits objets et 2 cerceaux
<b>VARIANTES</b>	Augmenter le nombre d'obstacles, la taille du terrain.

**PASSER AU DESSUS D'UN OBSTACLE****SAUTER LES LIGNES****Compétence :****Passer au dessus d'un obstacle en sautant un pied après l'autre**

<b>OBJECTIFS</b>	Sauter et se réceptionner un pied après l'autre
<b>BUT</b>	Traverser une zone en passant par-dessus des lignes
<b>DISPOSITIF</b>	<u>Sous forme d'atelier</u> : Des lignes de différentes couleurs sont tracées au sol. Annoncer une ou plusieurs couleurs. <u>Sous forme de jeu</u> : La course au trésor, avec une ou des zones où l'élève doit sauter au-dessus des tracés au sol.
<b>CONSIGNES</b>	« Vous devez traverser le terrain sans toucher les lignes bleues, ... »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Prendre appel sur un pied, bien se réceptionner.
<b>MATERIEL</b>	Tracés préexistants, cordes, craies ou baguettes
<b>VARIANTES</b>	Traverser à différentes vitesse ou avec un poursuivant.

## PASSER AU DESSUS D'UN OBSTACLE

### PARCOURS ACROBATIQUE

Compétence :

Passer au dessus d'un obstacle en sautant à pieds joints



<b>OBJECTIFS</b>	Sauter et se réceptionner à pieds joints
<b>BUT</b>	Réaliser les sauts et les réceptions dans les différents ateliers.
<b>DISPOSITIF</b>	Mettre en place au moins 4 ateliers avec des obstacles plus ou moins hauts ou larges
<b>CONSIGNES</b>	« Vous devez passer sur les différents ateliers, vous démarrez lorsque celui qui est devant vous a terminé. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Prendre un appel et se réceptionner pieds joints.
<b>MATERIEL</b>	Plots, caissettes, baguettes, crosses, etc.
<b>VARIANTES</b>	Augmenter la difficulté.