

**FICHE N° EV 1**

<b>Compétence travaillée :</b> réaliser une action que l'on peut mesurer.	
<b>Activités support :</b> course, lancer, saut	<b>Situation ou jeu :</b> histoire racontée « dans la jungle »
<b>Objectifs pour le maître :</b> amener les élèves à solliciter les 3 actions pour une évaluation diagnostique	

<p><b>But pour l'élève :</b> Sauter, lancer des balles, enchaîner saut-course, courir avec ou sans obstacles</p>	<p><b>Illustration</b></p>
<p><b>Dispositif, aménagement :</b> -Parcours comportant plusieurs actions à effectuer. Mettre suffisamment de matériel pour permettre à 3 enfants de passer en même temps -Actions à verbaliser, regarder un animal et coder sur des affiches. Ex : sauter : une grenouille, lancer : un singe, courir : un lion -Au début 3 par 3, en racontant l'histoire puis en enchaînant les actions en continu</p>	
<p><b>Consignes :</b> Ateliers à expliquer l'un après l'autre. Un enfant montre à l'ensemble du groupe. « Vous êtes des explorateurs dans la jungle et vous êtes poursuivis par des animaux féroces. Au début, vous sauterez dans les cerceaux. Ce sont les cailloux qui permettent de traverser la rivière, puis vous jetterez les noix de coco sur le lion (en peluche). Après, vous courrez tout droit pour échapper au lion et vous sauterez sur l'île (le tapis). Enfin, vous courrez et sauterez par dessus les troncs d'arbre (lattes au sol). Arrivés là, vous êtes sauvés.</p>	
<p><b>Critères de réussite :</b> Respect des actions demandées Sauter dans le cerceau : Lancer tout type d'objets (et toucher la cible ?) Courir droit et sauter (même avec arrêt) Courir et franchir les 2 ou 3 lattes</p>	

<p><b>Comportements attendus :</b> -Sauts pieds non joints ou grande foulée sans impulsion -Lancer tout type avec peu de précision -Pas d'enchaînement course saut -Sursaut dans la course de lattes plutôt que franchissement</p>	<p><b>Comportements à améliorer :</b> Explorer toutes les propositions des enfants sans distinction</p>	<p><b>Variables :</b> -Sauter sur 1, 2 pied(s) -Surélever les obstacles -Modifier les intervalles entre les obstacles -Varier la forme et le poids des objets lancés, la distance, la taille de la cible, ... -Courir en slalomant, en montée, en descente -Franchir des rivières à la place de lattes.</p>	<p><b>Variantes :</b> -Toute histoire sollicitant les mêmes actions motrices -Ateliers plutôt que parcours</p>
--	---	---	--