

Proposition module maternelle : **sauter**

<i>Compétences des programmes</i>	Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées		
<i>Champs d'actions</i>	Pratique d'activités physiques libres et guidées		
<i>Capacité</i>	Capacités motrices dans des déplacements		
<i>Forme(s) de pratique(s)</i>	Sauter		
	Petite section	Moyenne section	Grande section
	Sauter haut		
	Sauter pour attraper Sauter sans élan	Sauter en contre haut Prendre une impulsion	Sauter pour franchir Enchaîner course et appel Adapter sa course à l'obstacle
	Sauter loin		
	Sauter en contre bas Sauter sans élan	Courir et sauter pieds joints Prendre une impulsion	Accepter le déséquilibre avant Enchaîner course et impulsion un pied, réception deux pieds.
	Repérer l'évolution de ses performances :		
		Repérer son résultat dans des zones de couleurs	Mesurer sa performance et savoir dire si un progrès a été réalisé par rapport au saut précédent Se situer par rapport aux autres Annoncer sa performance
	Tenir compte des autres		
	Sauter pour soi	Respecter les autres (espace, temps)	Se situer par rapport aux autres

A - Sauter en petite, moyenne et grande section

Echauffement :

- jeu de déplacement animalier
- Jeu du chat perché
- Jeu « sur la berge, dans la mare » : Sauter dedans/dehors/ à côté d'un cerceau
- Jeu de course de grenouilles

Variables PS-MS-GS : vers le haut (hauteurs), avec ou sans élan (coordination course impulsion), repérer ses performances, tenir compte des autres

séquences	séances	objectifs	supports	contenus	Travail en classe en //
Pour entrer dans l'activité Phase de découverte	1	Expérimenter les différentes façons de sauter	Classe entière Matérialiser une ou 2 rivières (<) + Eléments de 20 cm de haut (gros tapis, bancs, pierres de rivières (différentes formes et dureté)) + « marquages » plats	Franchir la rivière Consigne : « Traverser la rivière sans mettre le pied dans l'eau »	<u>Découvrir le monde :</u> - Mesure de longueur (Comparer, ranger) - Représenter les ateliers (plan, maquettes...) - Quantités & Nombres : Ajouter des collections en attribuant à chaque zone de couleur des points.
Pour voir où on en est Phase de référence	2	Situation 1 : Sauter loin	Tapis en ligne + marquage des zones de couleur + matérialiser la ligne d'impulsion par une latte posée au sol + Tableau de réussite collectif [△ on matérialise avec une latte si le saut est sans élan, sinon on colle ou trace une ligne]	<u>Consigne :</u> PS-MS-GS « Sauter le plus loin possible et repérer dans quelle zone on tombe » Accrocher son prénom sur un tableau de réussite (avec les couleurs des zones)	
	3	Situation 2 : Sauter haut	PS : sauter pour attraper Objets suspendus à différentes hauteurs de différentes couleurs selon la hauteur (soit plusieurs cordes, soit corde en diagonale) + Tableau de réussite MS – GS : sauter en contre-haut Gros tapis (20 - 40 - 60 cm) Ou élastique long + Tableau de réussite	<u>Situation 1 - Consigne :</u> « Faire sonner la cloche » Accrocher son prénom sur un tableau de réussite (en fonction de la couleur de la cloche) <u>Situation 2 - Consigne :</u> « Sauter sur le tapis en passant au-dessus de l'élastique » <u>CdR :</u> Ne pas toucher l'élastique Accrocher son prénom sur un tableau de réussite (avec les couleurs des tapis) et comparer à la 1 ^{ère} situation	

A - Sauter en petite, moyenne et grande section

séquences	séances	objectifs	supports	contenus	Travail en classe en //
Pour apprendre et progresser Phase d'entraînement	Ateliers tournants 4, 5, 6, 7, 8	Gérer la peur pour oser prendre un risque Travail sur l'amorti de la réception	Sauter en contre-bas : S1 : sauter du banc / table / plinths (de+ en + haut) S2 : idem sur poutre inclinée S3 : idem mais en essayant de sonner la cloche S4 : idem avec repères au sol S5 : idem avec utilisation d'un trampoline entre le saut et la réception	<u>Finalité</u> : Réception maîtrisée « sans poser ses mains / fesses sur le tapis »	Découvrir l'écrit : - Les ponts S'approprier le langage : Lexique spécifique - <u>Verbes d'action</u> : Sauter, franchir, bondir, rebondir - <u>Prépositions</u> : dessus, par-dessus, haut/bas, loin/près, les plus/le moins, dedans/dehors - <u>Noms</u> : haies, tapis, plinths, cordes, foulards, cloches, ... Découvrir l'écrit : - Codage des verbes d'action Percevoir, sentir, imaginer, créer: - Faire rebondir une balle de tennis peindre sur feuille de couleur
		Travail de l'impulsion Travail sur l'amorti de la réception	Sauter en contre-haut : S1 : Sauter par-dessus un élastique accroché en diagonal (et gros tapis), avec/ sans élan S2 : sauter sur tapis de différentes hauteur en franchissant une rivière.	<u>Finalité</u> : Réception maîtrisée « sans poser ses mains / fesses sur le tapis »	
		Sauter loin	Sauter loin : S1 : « Le livreur de pizza » → élargir la rivière S2 : Reprendre la situation de référence en ajoutant un objet encombrant (cagette) pour obliger le saut, l'impulsion	S1 : « cours et saute la rivière pour apporter le plus de pizzas » <u>Finalité</u> : Réception maîtrisée « sans poser ses mains / fesses sur le tapis ». arrivée pieds joints	
		Sauter haut	Saut haut : S1 : Clochettes accrochées sur fil + cerceaux de départ un peu éloignés (=maison). S2 : Idem avec un banc un peu éloigné afin qu'ils se projettent en avant S3 : « La cueillette » : affaires suspendues à un fil que l'on doit rapporter à sa maison S4 : Sauter par-dessus des haies de différentes hauteurs à pieds joints S5 : idem avec haies de + en + hautes avec élan	S1 : « Touche les clochettes en partant de la maison » S2 : « Touche les clochettes en sautant du banc » S3 : « Récupère le plus d'objet possible » S4 : « Saute par-dessus les haies à pieds joints sans la faire tomber » S5 : « Cours et saute par-dessus la haie sans la faire tomber »	

A - Sauter en petite, moyenne et grande section

séquences	séances	objectifs	supports	contenus	Travail en classe en //
Pour apprendre et progresser Phase d'entraînement	Ateliers tournants 4, 5, 6, 7, 8	Franchir	Bondir – Rebondir : S1 : Franchir les haies sans s'arrêter S2 : Jeu de marelles S3 : « La chasse au trésor » avec obstacles variés = déménageur en étoile	S1 : « Franchis les haies sans les faire tomber » S2 : « Saute dans toutes les cases en t'arrêtant le moins possible » + PS/MS à pieds joints / GS sur un pied S3 : « Vas chercher un objet sur l'île et tu as le droit de le rapporter à la maison que si tu ne t'es pas arrêté »	
Pour mesurer les progrès Phase de bilan	9	Situation 1 : Sauter loin	Tapis en ligne + marquage des zones de couleur + matérialiser la ligne d'impulsion par une latte posée au sol + Tableau de réussite collectif [△ on matérialise avec une latte si le saut est sans élan, sinon on colle ou trace une ligne]	<u>Consigne</u> : PS-MS-GS « Sauter le plus loin possible et repérer dans quelle zone on tombe » Accrocher son prénom sur un tableau de réussite (avec les couleurs des zones) et comparer à la 1 ^{ère} situation	
	10	Situation 2 : Sauter haut	PS - MS – GS : sauter en contre-haut Gros tapis (20 - 40 - 60 cm) Ou élastique long Tableau de réussite collectif	<u>Situation 2 - Consigne</u> : « Sauter sur le tapis en passant au-dessus de l'élastique » <u>CdR</u> : Ne pas toucher l'élastique Accrocher son prénom sur un tableau de réussite (avec les couleurs des tapis) et comparer à la 1 ^{ère} situation	
Rencontre Phase de réinvestissement					

B - Sauter en grande section

séquences	séances	objectifs	supports	contenus	Travail en classe en //
Pour entrer dans l'activité Phase de découverte	1	Expérimenter différents types de saut		A un signal changer de type de saut	Imagier des animaux qui sautent, pictogrammes représentant les différents types de sauts
	2	Expérimenter différents types de sauts avec du matériel	(plinth, cerceaux, barre, banc, table, chaise, lattes, briques, plots)	Jeux collectifs dans la mare sur la rive chat perché + expérimenter différents matériels en utilisation libre	
Pour voir où on en est Phase de référence	3	Evaluation diagnostique	Tapis à différentes zones Lattes, cerceaux Plots et barres Foulards ou grelots Barres et corde	<u>Sauter loin</u> : tapis avec différentes zones de réception Les rivières de 3 largeurs différentes <u>Sauter haut</u> : Haies de trois hauteurs, Toucher des foulards ou clochettes à trois hauteurs différentes Fiche évaluation avec points de couleur selon la réussite	Découverte de l'album Devine combien je t'aime Analyse du corps pendant le saut
Pour apprendre et progresser Phase d'entraînement	4, 5	Sauter loin, sauter haut, enchaîner course et saut	1. Corde, clochettes, tambourin, triangle etc... 2. Cerceaux, lattes 3. Banc, plinths de 2 hauteurs craies liquides ou scotch pour les marques au sol 4. Tapis multizones	Ateliers : 1. Sauter pour toucher des clochettes à différentes hauteurs (progressif) 2. Sauter par multibonds dans des cerceaux avec différents écartements (de 20 à 50 cm) 3. Sauter en bas, avec un banc, plinths de différentes hauteurs avec des marques repères 4. Sauter loin sur un tapis multizone avec petit plinthe pour induire et aider au saut	Représenter un camarade entrain de sauter Comparaison avec les images du livre et des photos d'athlète qui sautent

B - Sauter en grande section

séquences	séances	objectifs	supports	contenus	Travail en classe en //
Pour apprendre et progresser Phase d'entraînement	6, 7	sauter haut, avoir une impulsion verticale sauter loin enchaîner course et saut Enchaîner plusieurs sauts		<ol style="list-style-type: none"> Sauter en contre-haut sur trois supports de hauteurs différentes Marelle (croix avec du scotch) sauter dans les carrés à pieds joints Sauter en bas avec zone à franchir (plinths de différentes hauteurs) Sauter par-dessus des caissettes asco de plusieurs hauteurs 	Prise de photos pendant les séances Fabrication d'un album écho
Pour mesurer les progrès Phase de bilan	8	Evaluation finale	Tapis à différentes zones Lattes, cerceaux Plots et barres Foulards ou grelots Barres et corde	<p><u>Sauter loin</u> : tapis avec différentes zones de réception Les rivières de 3 largeurs différentes</p> <p><u>Sauter haut</u> : Haies de trois hauteurs, Toucher des foulards ou clochettes à trois hauteurs différentes</p> <p>Fiche évaluation avec points de couleur selon la réussite</p>	<ul style="list-style-type: none"> Représentation en maquette des différents ateliers de la séance en pâte à modeler Evaluation des progrès en la situation de référence et l'évaluation finale
Rencontre Phase de réinvestissement					