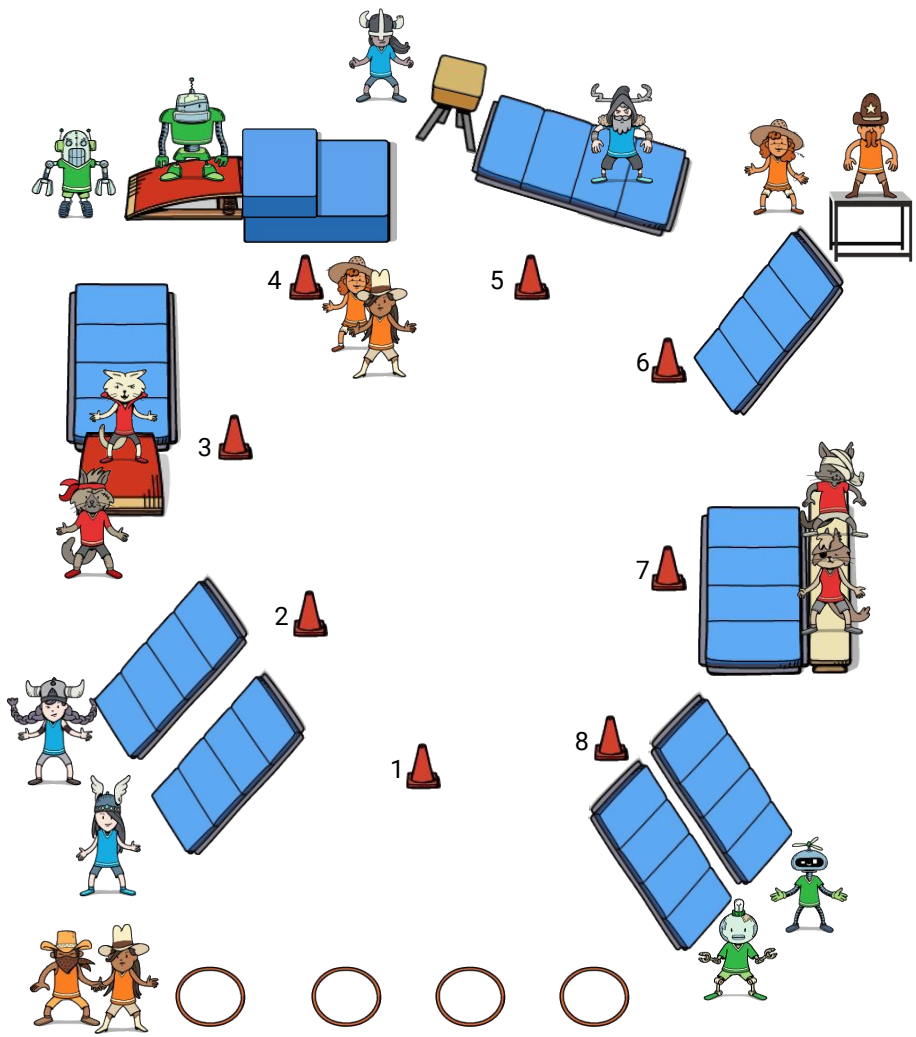
PARCOURS SAUTEUR

REPLÄY



Lü

COMPÉTENCES

- Nommer quelques perceptions provenant de son corps lorsqu'il est en mouvement ou immobile
- Nommer les appareils.★
- Exécuter différents sauts avec course d'élan.
- Exécuter différents sauts à partir d'un appareil ou d'un engin propulseur.
- Exécuter différents sauts par-dessus un obstacle à partir d'un engin propulseur.

VOCABULAIRE

- Actions de locomotion
- Équilibre
- Saut

MATÉRIEL

- Mouton sauteur
- Mini trampoline ou tremplin
- Boîte à sauter/plateforme
- Cartes Parcours sauteur imprimées
- Cerceaux
- Cônes
- Bancs
- Tapis

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en groupes de deux
- 40 minutes

Installez les activités de saut autour de l'aire de jeu tel qu'illustré.

Répartissez les équipes parmi les stations puis désignez le sens de la rotation.

PARCOURS SAUTEUR

REPLÄY

VARIATIONS

- Donnez le signal pour la rotation. Les élèves restent à leur atelier jusqu'au signal.

GRAND GROUPE

- Ajoutez des ateliers supplémentaires si l'équipement le permet.
- Installez un autre jeu de groupe au milieu du gymnase. Divisez votre groupe en deux, puis inversez les rôles.

PISTES DE DISCUSSION

- Que ressentez-vous avant de sauter? Pendant vos sauts?
- Sur quels appareils préférez-vous sauter?
- Quels sauts sont les plus faciles à exécuter pour vous? Les plus difficiles? Pourquoi?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Repläy puis sélectionnez les options suivantes:
   a. *Jouer;*
   b. Miroir.

2. Au signal, les dyades exécutent la compétence de saut associée à leur atelier sécuritairement.

3. Lorsque les deux élèves ont sauté, ils se rendent à la prochaine activité de saut sur leur parcours. Si l'atelier est déjà occupé, ils attendent leur tour. Encouragez les élèves à passer lentement d'un poste à l'autre, en travaillant délibérément sur chaque compétence. Il ne s'agit pas d'une course!

4. Laissez aux élèves le temps de faire plusieurs fois le parcours puis faites un retour en grand groupe à l'aide des *Pistes de discussion* suggérées.

COMPÉTENCES

1. Foulées bondissantes
2. Saut en longueur avec élan
3. Saut en longueur à partir d'un engin propulseur
4. Saut avec
5. Saut de mouton avec appel en à pieds joints
6. Saut et roulade avant
7. Avancée sautée
8. Triple saut

© Tous droits réservés - 2023