

Compétence en maternelle: Agir dans l'espace, dans la durée et sur des objets		Nom du jeu : Sauter la rivière aux crocodiles	Action motrice : Sauter loin
Objectif d'apprentissage : prendre une impulsion pour s'élever et sauter le plus loin possible pour franchir un obstacle, avec ou sans élan.			
Descriptif de la tâche :			
But	Sauter par-dessus la rivière aux crocodiles.		
Dispositif	Les élèves sont répartis sur deux ateliers identiques. Pour chaque atelier, tracer trois couloirs de même longueur pour courir et prendre son élan. Chacun des couloirs se termine par une rivière : le 1 ^{er} par une rivière jaune de 50 cm, le 2 ^{ème} par une rivière bleue de 80 cm et le 3 ^{ème} par une rivière rouge d'1 m. Les bords de chaque rivière seront délimités : <ul style="list-style-type: none"> - au départ, par un repère visuel (margelle du sautoir ou latte posée au sol) - à l'arrivée par une ligne tracée dans le sable ou, à défaut, sur un tapis de gym, de longueur suffisante pour la réception. 		
Consigne	«Vous prenez de l'élan pour sauter par-dessus la rivière jaune. Après trois sauts réussis vous passez à la rivière bleue puis à la rivière rouge. »		
Critères de réussite	Franchir entièrement une même rivière trois fois de suite. Compléter sa fiche individuelle de progression en fonction des largeurs des rivières.		

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-enchaîner course d'élan et saut -produire une impulsion vers le haut et vers l'avant -se réceptionner sur deux pieds -identifier la couleur de sa rivière après trois sauts réussis	-les élèves courent et stoppent devant la rivière → -les élèves courent et ne produisent pas d'impulsion : ils continuent à courir dans la rivière → -les élèves ne se projettent pas vers l'avant et tombent en arrière dans la rivière →	-proposer des successions de sauts avec franchissements d'obstacles très divers à enchaîner à différentes allures -idem ci-dessus + sauter en contrebas (ex : du haut d'un banc) pour arriver debout au-delà d'une ligne -sauter la rivière pour attraper un foulard au bout d'une perche

Trame de variance	
Simplifier : -réduire la largeur des rivières -matérialiser la zone d'impulsion par une margelle surélevée de quelques cm (haut de plinth) ou par un tremplin	Complexifier : -au départ, un tapis roulé (tronc d'arbre) à franchir dans le même saut que la rivière -augmenter la largeur des rivières
Sécurité : -protéger les zones de réception avec des tapis (pas trop épais : arrivée debout) -respecter son tour de passage	Evaluation : -l'élève peut sauter trois fois sa plus grande largeur -l'élève sait compléter sa fiche de performance