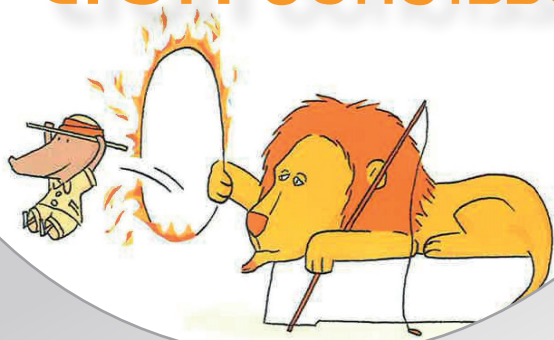


Lion bondissant



Objectifs

- Sauter haut / Sauter loin.
- Enchaîner les rebonds.

Durée
20 min.

Organisation

2 équipes de 4 enfants

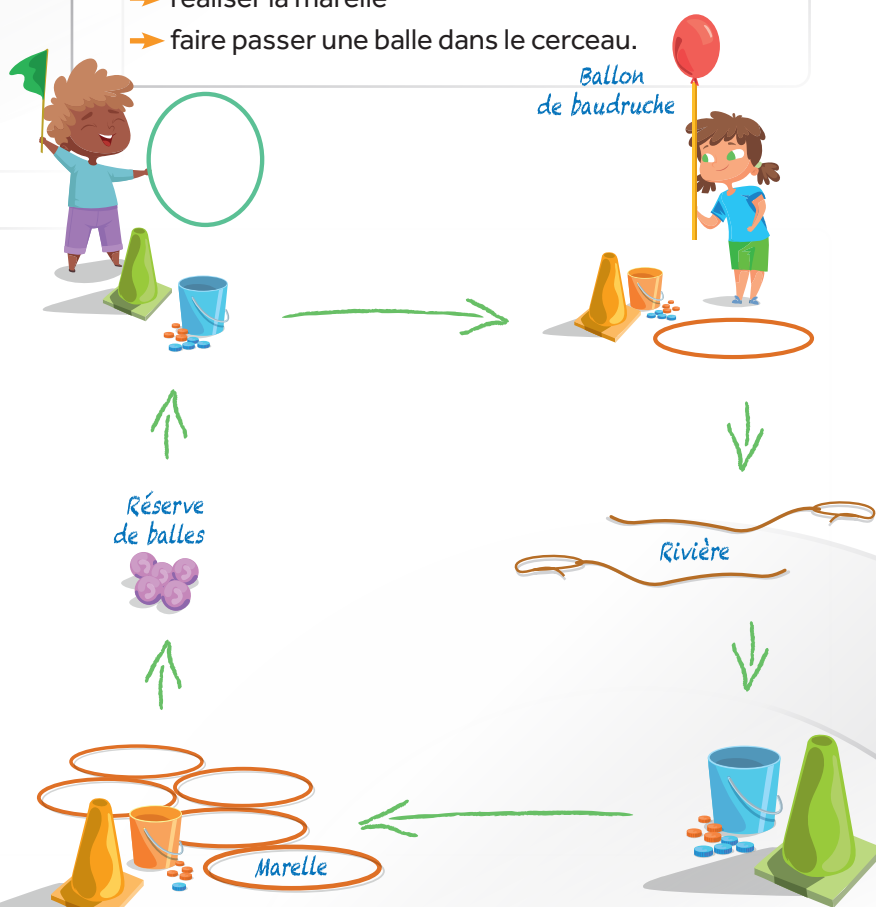
- 1 équipe athlète - 1 équipe juge (1 par épreuve).
- 1 carré de 10 m de côté.
- Chaque angle est un départ.
- 1 épreuve de saut à la fin de chaque côté :
 - ➔ toucher le ballon de baudruche
 - ➔ franchir la rivière
 - ➔ réaliser la marelle
 - ➔ faire passer une balle dans le cerceau.

Matériel

- 4 plots espacés de 10 m.
- 1 ballon de baudruche accroché à un manche à balai.
- 2 cordes pour matérialiser la rivière.
- 5 cerceaux pour réaliser une marelle.
- Balles de jonglage.
- 1 cerceau.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner (2 tours par équipe).
- **"Et maintenant ?"** : débiter l'épreuve olympique avec gain de bouchons (2 tours).
- Inverser les 2 équipes.
- **"Bravo !"** : applaudir pour lancer la rotation des ateliers.



Consigne

Comme le lion qui bondit, vous allez sauter pour toucher le ballon, franchir la rivière, rebondir dans les cases de la marelle et faire passer une balle dans le cerceau tenu par le juge.

○ Gain de 1 bouchon par saut validé (8 maximum par enfant).

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Augmenter / réduire la hauteur des objets.
- Augmenter / réduire la largeur de la rivière.
- Simplifier la marelle.

But

- Sauter haut, loin ou rebondir.

Critères de réussite

- Objet touché.
- Rivière franchie.
- Parcours marelle réussi.

Juge

- Valide les sauts : toucher le ballon / franchir la rivière / réaliser la marelle / faire passer la balle dans le cerceau.
- Met un bouchon dans le seau performance à chaque réussite.

