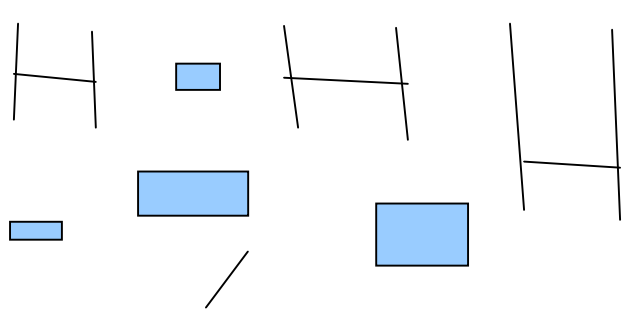


<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>SAUTER HAUT</b>	Après quelques pas d'élan, sauter le plus haut possible en un seul bond et arriver sur ses pieds (dans des zones ou des ronds de couleur)
<b>SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE N° 1</b>		
<b>But de la tâche</b>	Phase 1. Franchissement libre des obstacles Phase 2. Franchir les obstacles et en cas de réussite prendre la gommette correspondant à l'obstacle Phase 3. Franchir les obstacles dans un ordre précis (circuit).	
<b>Critères de réussite</b>	Ne pas toucher les obstacles	
<b>Consignes</b>	Phase 1 : "Je franchis les obstacles comme je veux » Phase 2 : "Je franchis les obstacles comme je veux et je ramasse une gommette quand le réussis » Phase 3 : "Je franchis tous les obstacles en suivant le parcours »	
<b>Conditions de mise en place</b>	Organisation humaine	1 atelier pour 8
	Organisation spatiale (plan)	
	Matériel nécessaire	Plots, banc, blocs en mousse, élastiques, jardinières, barils....
<b>variables</b>	Pour simplifier	
	Pour complexifier	
<b>Guidage / Régulation comportements observés</b>		

