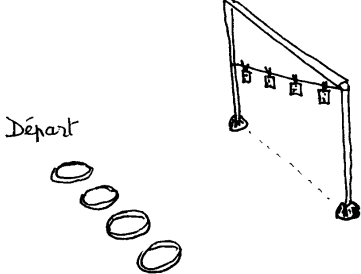


FAMILLE Performance de fin de cycle	SAUTER HAUT		Après quelques pas d'élan, sauter le plus haut possible et arriver sur ses pieds
Savoir	Situation de début et de fin de module – Evaluation diagnostique et terminale		
Niveaux de réalisation	Niveau 1 Prend une impulsion avec ou sans course	Niveau 2 Ne court pas, prend une impulsion et se réceptionne équilibré	Niveau 3 Court, prend une impulsion dynamique pour toucher l'objet et se réceptionne équilibré
But de la tâche	Phase 1. Partir du cerceau pour aller prendre une carte à points. (observer) Phase 2. Partir du cerceau en courant pour aller prendre une carte à points. Le relevé des résultats se fera sur la 2 ^{ème} phase.		
Critères de réussite	Attraper au moins une carte.		
Consignes	Phase 1. « Je pars du cerceau et je vais sauter pour récupérer une carte à points. » Phase 2. « Je pars du cerceau en courant et je vais sauter pour récupérer une carte à points. »		
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Classe entière en binôme. 1 sauteur. 1 observateur.	
	Organisation spatiale (plan)		
	Matériel nécessaire	Cage de foot, de hand ou barres de saut en hauteur. Cerceau, cartes à point à des hauteurs différentes. Cordes, pinces à linges. Fiches de relevé individuel (pour livret de l'athlète) et collectif pour le maître.	
variables	Pour simplifier		
	Pour complexifier		
Guidage / Régulation comportements observés			

