

<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>SAUTER LOIN</b>		Après quelques pas d'élan, sauter le plus loin possible en un seul bond et arriver sur ses pieds (dans des zones ou des ronds de couleur)
<b>Savoir</b>	Courir et bondir dans la continuité (enchaîner course et saut) Mesurer la performance		
<b>Niveaux de réalisation</b>	<b>Niveau 1</b> Court et ne saute pas	<b>Niveau 2</b> Court, s'arrête et bondit	<b>Niveau 3</b> Court et bondit dans la continuité
<b>But de la tâche</b>	Courir en sautant toutes les rivières et arriver dans la zone la plus éloignée.		
<b>Critères de réussite</b>	Ne pas s'arrêter Ne pas mettre les pieds dans les rivières.		
<b>Consignes</b>	« Je cours en franchissant les rivières et j'arrive dans la zone la plus éloignée		
<b>Conditions de mise en place</b>	<b>Organisation humaine</b>	1 atelier pour 8 en binôme 1 sauteur / 1 juge de zone-secrétaire	
	<b>Organisation spatiale (plan)</b>		
	<b>Matériel nécessaire</b>	Bandes collées au sol ou craies Lattes ou tracé au sol	
<b>variables</b>	Pour simplifier	Matérialiser les rivières par des obstacles bas verticaux	
	Pour complexifier	Augmenter la taille des rivières	
<b>Guidage / Régulation comportements observés</b>			

