
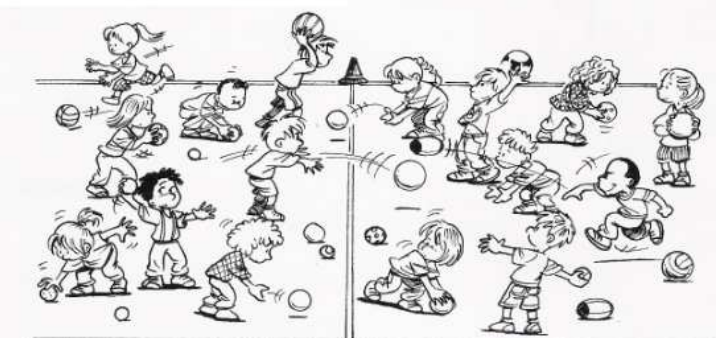
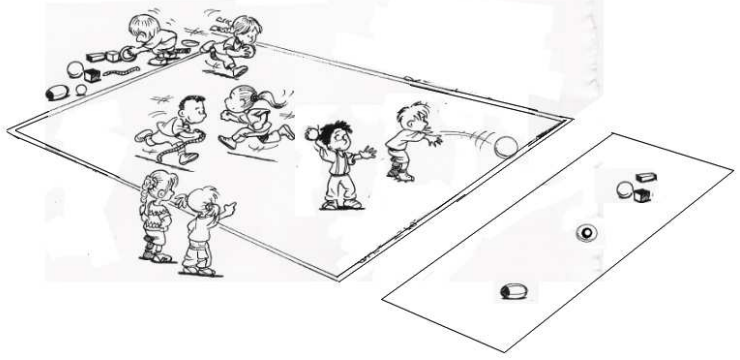
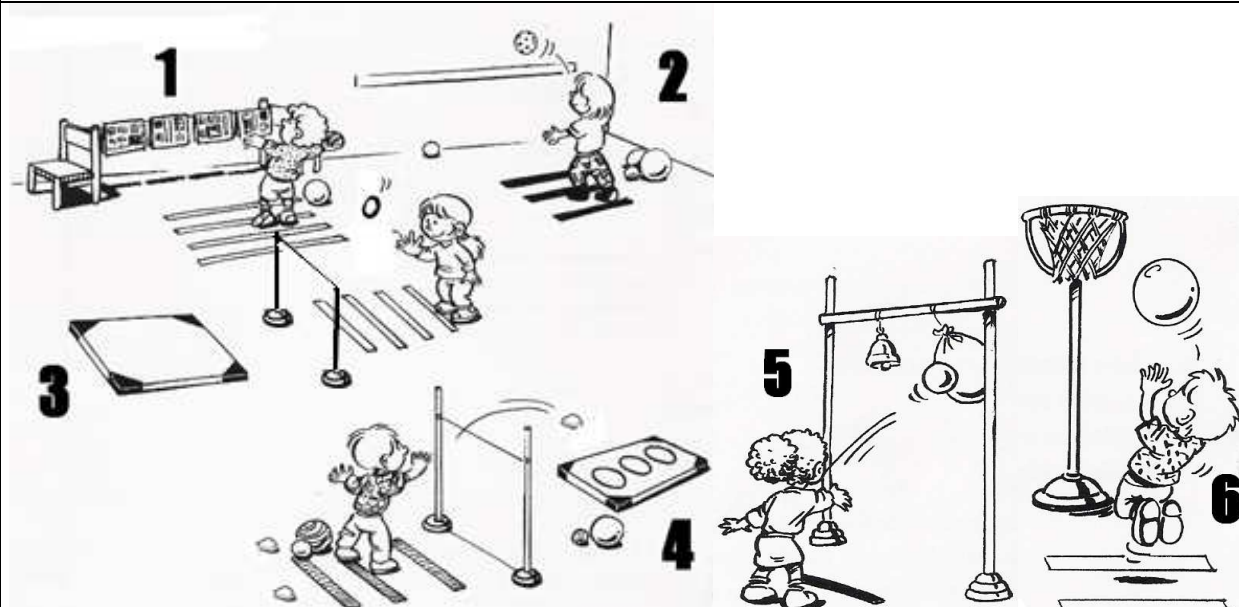

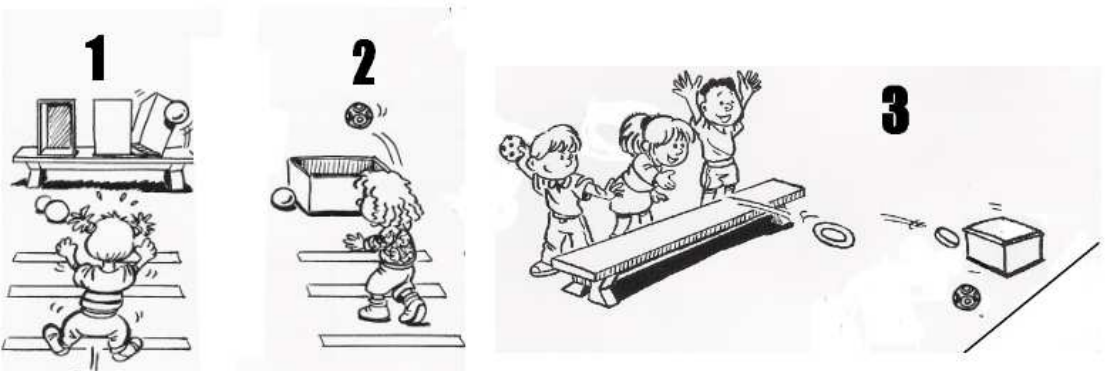
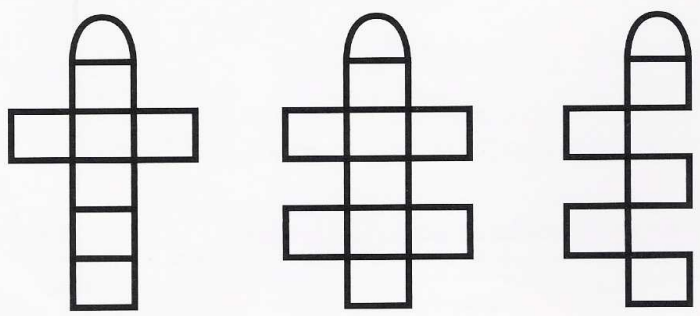
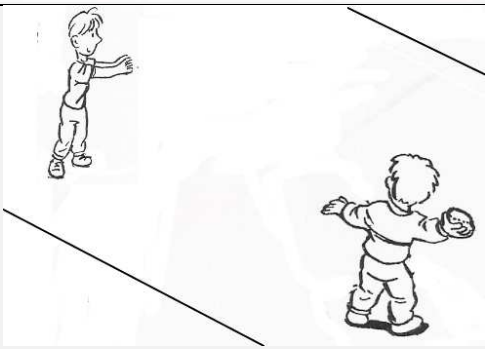
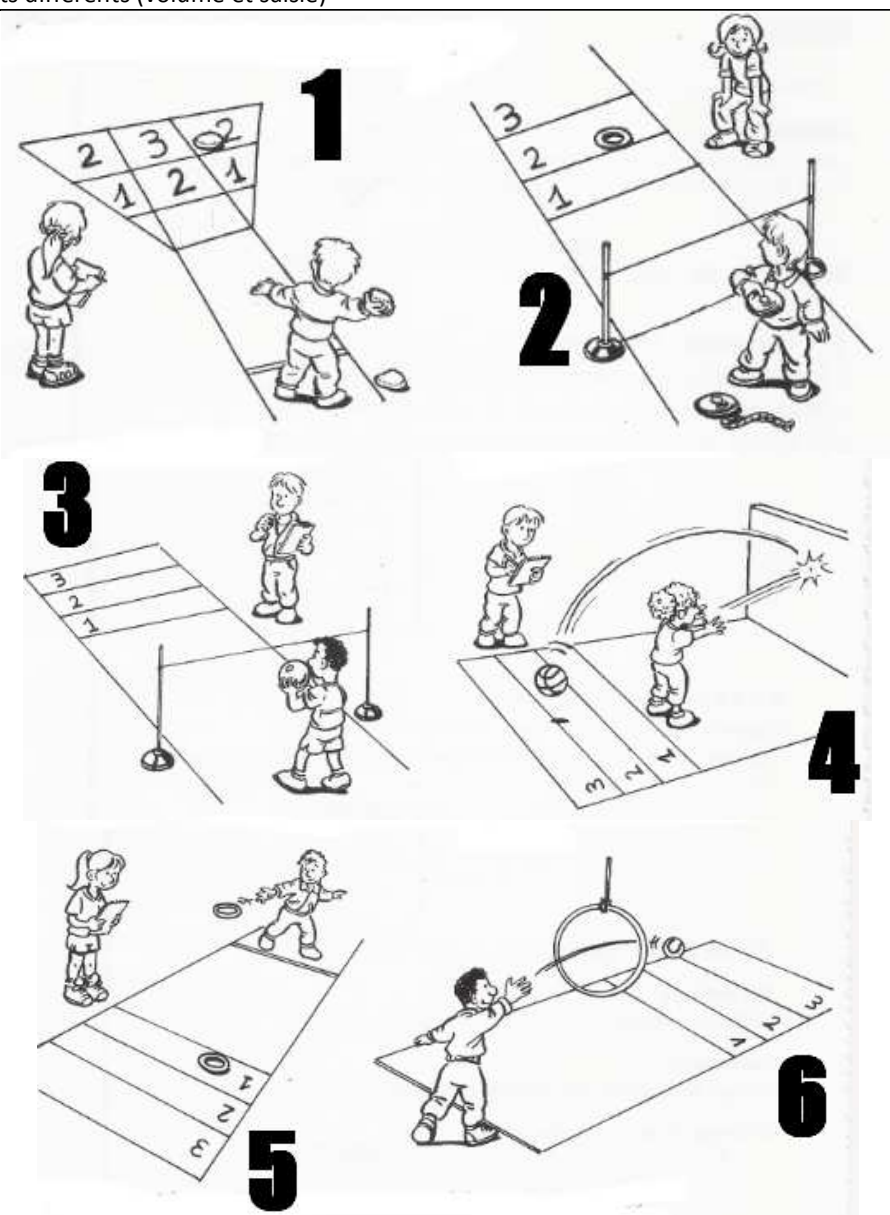


Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	1/ Expérimenter les lancers
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener les élèves à expérimenter différents types de lancer en utilisant différents objets.
But pour l'élève:	Explorer différents types de lancers avec du matériel varié
Consignes :	Situation 1/ « Lance » Situation 2/ « Lance et indique l'objet qui est le plus facile à lancer » Situation 3/ « Lance comme... (proposition d'un élève) »
Critères de réussite	- L'élève lance - L'élève lance comme... -
Critères de réalisation	L'élève commence à adapter son geste à l'objet et à la trajectoire.
Variables didactiques	- Objets différents (volume et saisie) - L'espace de lancer (intérieur/extérieur)
Dispositif et organisation	Situation 1 : proposer une grande variété d'objets à lancer. Situation 2 : choisir deux ou trois objets à lancer et demander aux élèves lequel est le plus facile « pour faire le lancer » en fonction du matériel (anneaux, cerceaux, coupelles et/ou balles de tennis, balle en mousse, balle à grains et/ou...) Situation 3 : proposer des ateliers en rotation regroupant un type d'objet et lancer comme... 
Matériel	Cerceaux, sacs de graines, ballons, balles, coupelles, anneaux, disques, coussins, ballons de baudruche, palets, cartons, rouleaux
Variante 1 Les balles brûlantes	
Variante 2 Les déménageurs lanceurs 4 équipes avec une caisse chacune d'une vingtaine d'objets de couleurs différentes But : Lancer dans une zone définie tous les objets avant l'autre équipe Les objets qui tombent dans la zone neutre, ne sont pas comptabilisés.	

Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	2/ Lancer haut et de plus en plus loin pour atteindre une cible horizontale ou verticale
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener les élèves à améliorer leur lancer haut en recherchant une trajectoire adaptée aux différentes zones ou cibles.
But pour l'élève:	Apprendre à lancer haut, à choisir le geste moteur le plus adapté par rapport au projectile, à identifier les zones de lancer.
Consignes :	1/ « Lance par-dessus » 2/ « Lance haut pour atteindre une cible » (horizontale ou verticale)
Critères de réussite	- Au moins un lancer par-dessus sur 2 est réussi avec différents projectiles (ateliers 1 et 2) - S'il y a des cibles, au moins une sur 2 est atteinte (ateliers 3, 4, 5, 6) -
Critères de réalisation	- Les lancers commencent à être adaptés au profil de l'engin (cuillère, bras cassé, revers, pétanque à 2 mains)
Variables didactiques	- Distance entre l'élève, la zone cible - La hauteur de la zone cible - Objets différents (volume, saisie, formes de lancer)
Jeu : Le lancer haut précis Dispositif et organisation : X ateliers	
Matériel	Cerceaux, sacs de graines, balles, ballons, coupelles, anneaux, disques, coussins, palets, cartons, bouteilles en plastique
VARIANTE <u>Les balles brûlantes hautes :</u> Envoyer dans le camp adverse le maximum de balles au-dessus d'un filet durant un temps limité.	

Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	2/ Lancer de plus en plus loin pour atteindre une cible horizontale ou verticale
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener les élèves à lancer loin et précisément différents types d'objets.
But pour l'élève:	Lancer de plus en plus loin et précisément différents types d'objets.
Consignes:	Atelier 1/ « Lance dans la zone cible la plus éloignée » Atelier 2/ « Lance l'objet dans les cartons pour gagner le plus de points possibles. Atelier 3/ « Lance de manière à faire tomber le plus de boîtes possibles ». Atelier 4/ « Fais avancer son carton le plus loin possible à l'aide d'une balle.»
Critères de réussite	- L'objet lancé atteint la zone cible la plus éloignée.
Critères de réalisation	- Les lancers sont adaptés au profil de l'engin (cuillère, bras cassé, revers, pétanque à 2 mains)
Variables didactiques	- forme et masse de l'objet (anneaux et/ou sac) - taille et distance de la cible.
Ateliers Visez ... Lancez !! Dispositif et organisation :	Atelier 1/ Le chamboule-tout : Lancer la balle de manière à faire tomber toutes les boîtes. Atelier 2/ Lancer des objets sur un tapis, dans un carton (ou des marques au sol) plus ou moins éloignés. Atelier 3/ Pousse-carton : Lancer des objets (anneaux, balles, sacs de graines) pour pousser un carton en dehors du zone délimitée 
Matériel	Cerceaux, sacs de graines, balles, ballons, coupelles, anneaux, disques
<u>Jeux de marelle :</u> Lancer précis de plus en plus loin Lancer des sacs de graines, des anneaux, des palets, en atteignant toutes les cases	
<u>Gagne terrain :</u> Lancer loin et fort Envoyer un sac de graine pour faire reculer l'adversaire (qui relance d'où est tombé le sac de graines)	

Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions spécifiques	2/ Lancer de plus en plus loin pour atteindre une cible horizontale ou verticale
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener les élèves à préciser leur lancer haut en recherchant une trajectoire adaptée aux différentes zones ou cibles.
But pour l'élève:	Apprendre à lancer haut et précis, à choisir le geste moteur le plus adapté par rapport au projectile, à identifier les zones de lancer.
Consignes :	1/ « Lance par-dessus » 2/ « Lance haut pour atteindre une cible »
Critères de réussite	- Au moins 3 points sur par-dessus sur 2 est réussi avec différents projectiles (ateliers 1 et 2) - S'il y a des cibles, au moins une sur 2 est atteinte (ateliers 3, 4, 5, 6)
Critères de réalisation	- Les lancers sont adaptés au profil de l'engin (cuillère, bras cassé, revers, pétanque, à 2 mains)
Variables didactiques	- Distance entre l'élève la zone cible - La hauteur de la zone cible - Objets différents (volume et saisie)
Dispositif et organisation :	 <p>6 ateliers « lancer par-dessus pour atteindre une cible (pour une organisation plus fluide, les ateliers peuvent être dédoublés)</p>