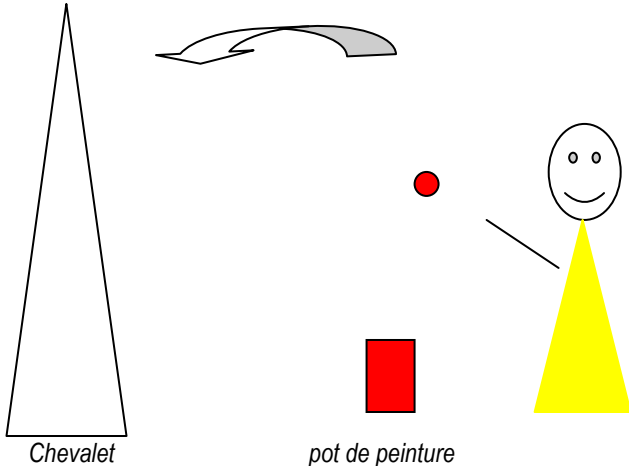
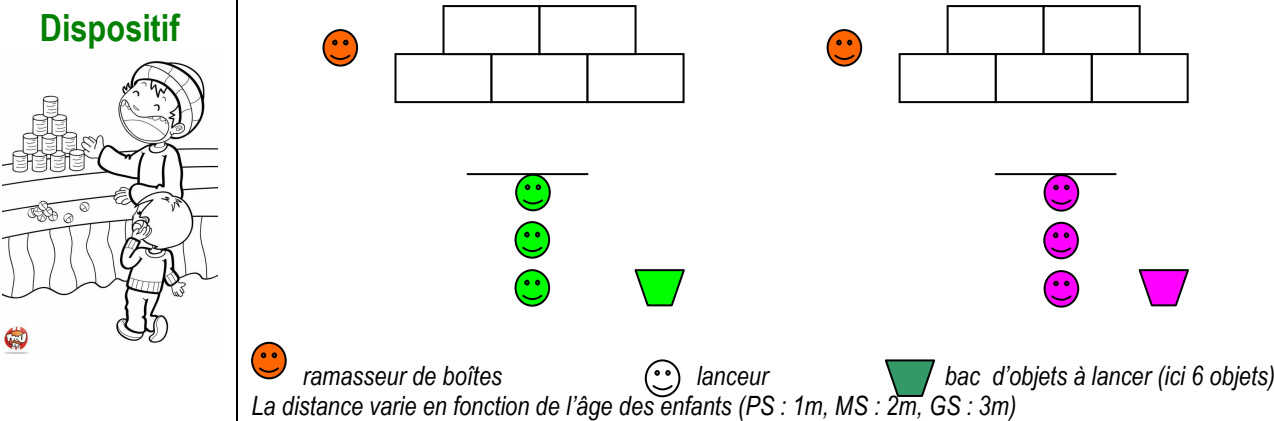
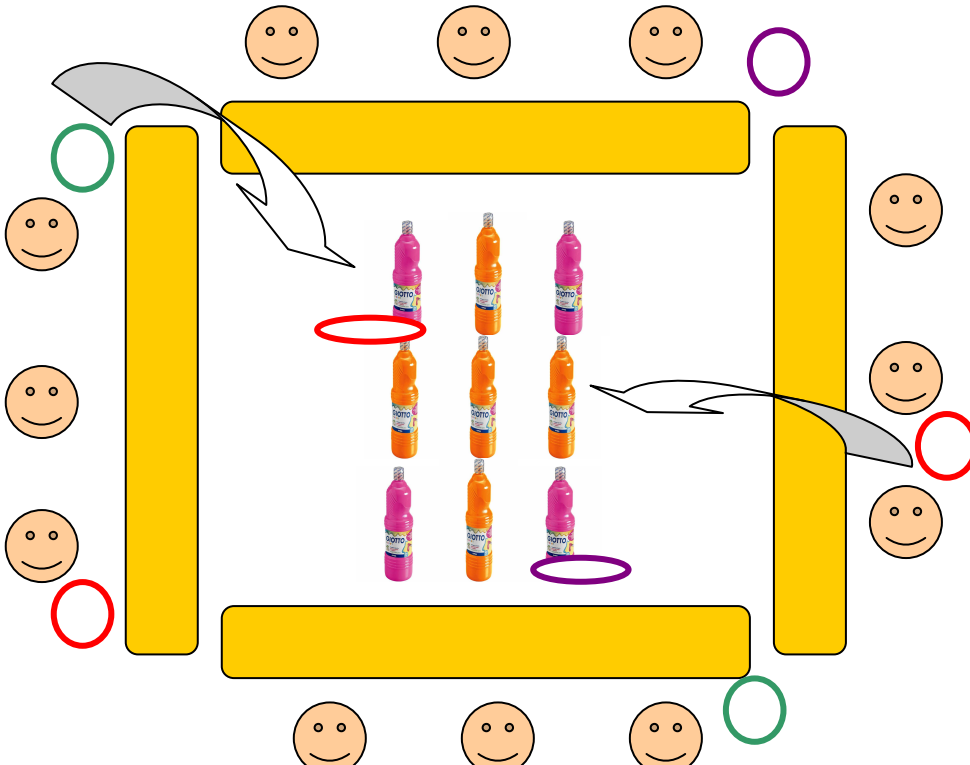


Les lancers en cycle 1

(Lancer avec précision)

Compétence spécifique	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.
Objectif	☞ Lancer avec précision

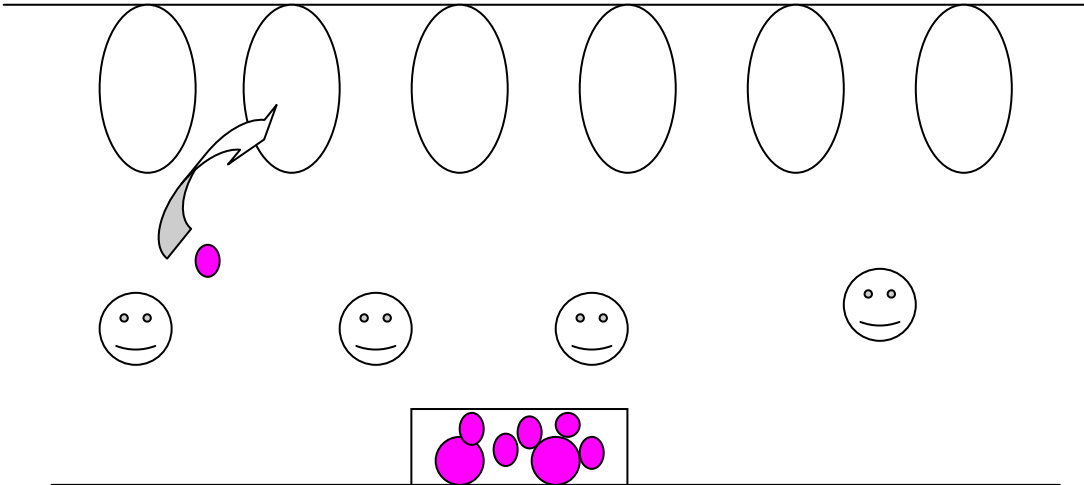
Situation 1	A la Pollock
But	Lancer avec précision des objets sur une cible
Matériel	Blouses, bâches, pots de peinture, boules de cotillons.
Dispositif	 <p>(Le sol est protégé par une bâche.)</p>
Déroulement	Chacun leur tour, les enfants trempent leur objet dans la peinture et le lancent en direction de la feuille posée sur le chevalet. Ils peuvent viser une croix, un cercle, une forme, une ligne.
Critères de réussite	Ils ont laissé une trace seulement sur la feuille.
Variante	La feuille est posée au sol.
Situation 2	Chamboule tout
But	Lancer avec précision un objet pour faire tomber les boîtes empilées.
Matériel	- Objets à lancer : balles, ballons, balles animaux, etc. mis dans des bacs - Boîtes empilées : boîtes de conserve, briques en plastique, boîtes à chaussures.
Dispositif	 <p>Choisir un empilement simple qui peut être surélevé (banc, table)</p> <p>☺ ramasseur de boîtes ☺ lanceur ▽ bac d'objets à lancer (ici 6 objets)</p> <p>La distance varie en fonction de l'âge des enfants (PS : 1m, MS : 2m, GS : 3m)</p>
Déroulement	Chaque enfant de chaque équipe doit lancer chacun son tour une balle pour "chambouler" toutes les boîtes, sans dépasser la limite. Celui qui vient de lancer doit se mettre à la queue. La première équipe qui a tout chamboulé a gagné un point. Les ramasseurs ramassent les boîtes et les lanceurs ramassent les balles. Les rôles lanceurs/ramasseurs sont échangés.
Critère de réussite	Toutes les boîtes sont tombées.

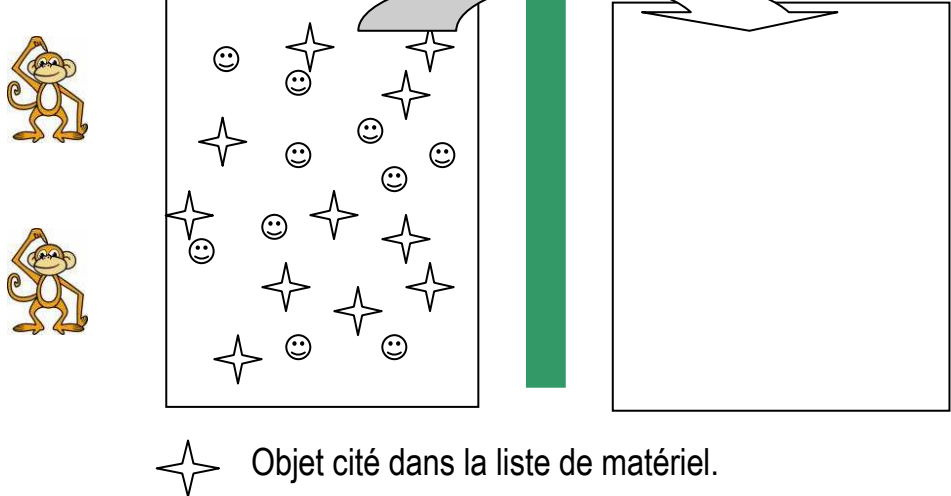
Situation 3	Drôles de quilles
But	Lancer des anneaux sur des quilles.
Matériel	4 bancs disposés en carré, 24 anneaux, 9 bouteilles de peinture (flacons d'un litre) (ou quilles, bouteilles lestées, etc.)
Dispositif	
Déroulement	Les enfants sont installés derrière les bancs et visent les bouteilles de peinture avec leur(s) anneau(x).
Critère de réussite	L'anneau doit "enfiler" la bouteille de peinture.
Fin de séance	Tester de nouveau la situation de découverte et observer comment les enfants lancent les objets.

Les lancers en cycle 1

(Lancer haut)

Compétence spécifique	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer
Objectif	☞ lancer haut

Situation 1	Fais danser !
But	Lancer en hauteur un objet pour le faire bouger (ou "danser")
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Balles de différentes tailles dans une caisse. - Tout objet pouvant être suspendu sur un fil : ballons de baudruche, foulards, vêtements, pinces à linge, marionnettes, assiettes en cartons...
Dispositif	 <p>Plusieurs fils peuvent être tendus : à différentes hauteurs, à différents endroits.</p>
Déroulement	Les enfants ont une caisse de balles à leur disposition. Ils lancent en direction des objets suspendus qu'ils doivent faire bouger ou "danser". Une fois la caisse vide, ils la remplissent et recommencent.
Critère de réussite	Les objets suspendus ont été touchés.
Variante	Une séance d'évaluation peut être organisée en petits groupes. Quelques enfants sont lanceurs, les autres observateurs et comptables (à l'aide d'une ardoise, de petits cubes emboîtés ...).

Situation 2	Par-dessus la forêt (jeu des singes voleurs)
But	Lancer par-dessus un obstacle.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Tapis de gym disposés verticalement (par exemple tenus par des chaises) symbolisant la forêt. - Balles de tennis, palets, sacs de sable, anneaux de caoutchouc, balles, frisbees, ballons, anneaux, balles-animaux, foulards, ballons de baudruche, rubans, bouteilles plastiques vides, cordelettes...
Dispositif	 <p>☆ Objet cité dans la liste de matériel.</p>
Déroulement	L'enseignant propose du matériel aux enfants et donne la consigne suivante : <i>"Imaginez que les singes voleurs d'objets arrivent ! Avec vos mains, faites passer tous les objets de l'autre côté de la forêt afin de les protéger. Vous ne pouvez pas aller de l'autre côté de la forêt."</i>
Critères de réussite	Tous les objets sont lancés de l'autre côté.
Variante	Un ou deux singes voleurs volent des objets et les déposent dans leur zone.

Les lancers en cycle 1

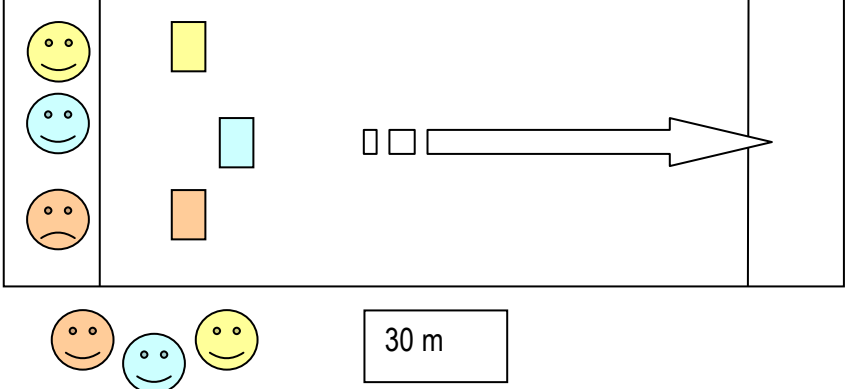
(Lancer loin)



LOIRE-ATLANTIQUE

Compétence spécifique	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.
Objectif	☞ Lancer de plus en plus loin

Situation 1	Chats et souris
But	Lancer de plus en plus loin
Matériel	Des anneaux, craies pour délimiter les zones
Dispositif	<p>Cette situation peut se jouer en extérieur. ● = Zone de lancer</p>
Déroulement	Les enfants sont par binôme de chats. L'un est dans la zone de lancer et l'autre dans la première zone. Au signal le chat-lanceur envoie l'anneau-souris dans la première zone. Le deuxième chat ramasse l'anneau-souris et le redonne au chat-lanceur. Le chat-lanceur lancera dans la deuxième zone s'il a réussi à atteindre la première. Ainsi de suite jusqu'à la zone la plus éloignée. Les rôles sont ensuite inversés.
Critère de réussite :	Le chat-lanceur a réussi à atteindre la zone la plus loin.
Variante	L'objet à lancer peut changer (sacs de sables)

Situation 2	La grande traversée
But	Traverser une zone en lançant son sac de graines le moins de fois possible.
Matériel	Des sacs de graines (objets qui ne roulent pas) : 1 par enfant
Dispositif	
Déroulement	<p>Les enfants sont par 2 : le lanceur et le comptable. Le lanceur se place sur la ligne de départ et lance le plus loin possible son sac de graines. Il se rend là où le sac est tombé et le lance une nouvelle fois le plus loin possible, etc. jusqu'à parvenir au bout de la zone à traverser. Le comptable trace un bâton à chaque lancer pour compter le nombre de jets.</p> <p><i>Remarque : Idéal pour ps1 en salle car ils sont petits lanceurs.</i></p>
Critère de réussite	Pour une zone à traverser de 30 mètres le lanceur a effectué moins de 10 jets.
Variantes	Jeu d'équipe : dans ce cas, on inverse les rôles et on ajoute les scores du binôme. Allonger la zone à traverser. Varier le type d'objet : + ou – lourd, + ou – gros, frisbees

Les lancers en cycle 1

Présentation

Objectifs	Situations proposées
Situation de découverte : Fais tout passer (jeu des singes voleurs)	
Lancer haut	Fais danser !
	Par-dessus la forêt (jeu des singes voleurs)
Lancer loin	Chats et souris
	La grande traversée
Lancer avec précision	A la Pollock !
	Chamboule-tout
	Drôle de quilles

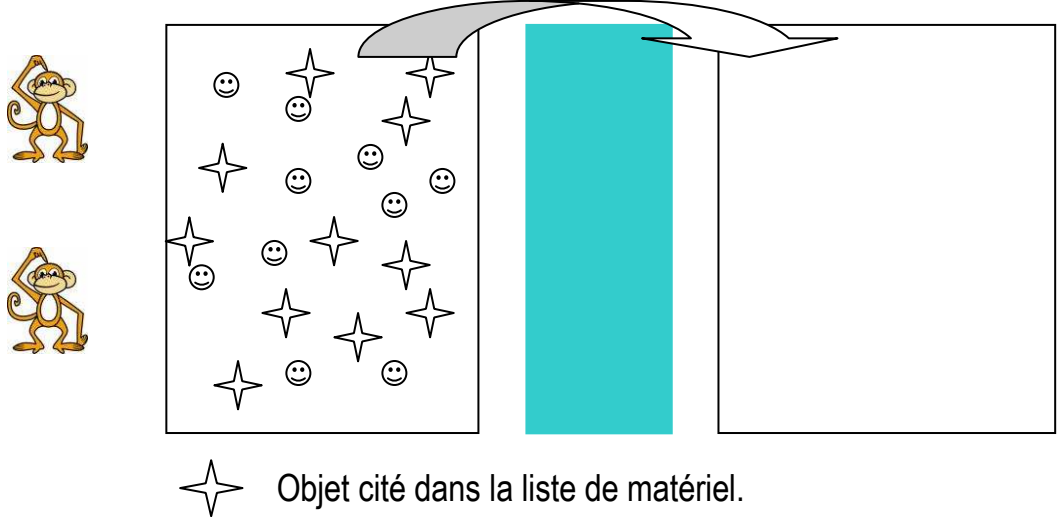
LISTE DE MATERIEL POUR LE MODULE

- ❖ **Objets à lancer** : Cerceaux, balles de tennis, palets, sacs de sable, anneaux de caoutchouc, quilles en plastique, balles, frisbees, ballons, anneaux, balles-animaux, foulards, ballons de baudruche, rubans, bouteilles plastiques vides, cordelettes, boules de cotillons, ballons de baudruche, foulards, vêtements, pinces à linge, marionnettes, assiettes en cartons...
- ❖ Caisses ou bacs
- ❖ Tapis de gym
- ❖ Blouses, bâches, pots de peinture.
- ❖ Boîtes empilées : boîtes de conserve ou briques en plastique ou boîtes à chaussures.
- ❖ Bancs, anneaux, 9 bouteilles de peinture (flacons d'un litre) ou quilles, bouteilles lestées...
- ❖ Craies pour délimiter les zones
- ❖ Pinces à linge

Les lancers en cycle 1

(Situation de découverte)

Compétence spécifique	☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.
Objectifs	☞ appréhender les notions de direction, de poids et de hauteur d'un objet ; ☞ découvrir des lancers différents avec des objets variés ; ☞ affiner des conduites motrices : correction des gestes, dosage de la force.

Situation de découverte	Fais tout passer ! (jeu des singes voleurs)
But	Faire passer à la main des objets d'une zone à une autre.
Matériel	Cerceaux, balles de tennis, palets, sacs de sable, anneaux de caoutchouc, quilles en plastique, balles, frisbees, ballons, anneaux, balles-animaux, foulards, ballons de baudruche, rubans, bouteilles plastiques vides, cordelettes.....
Dispositif	 <p>☆ Objet cité dans la liste de matériel.</p>
Déroulement	L'enseignant propose du matériel aux enfants et donne la consigne suivante : « <i>Imaginez que les singes voleurs d'objets arrivent ! Avec vos mains, faites passer tous les objets de l'autre côté de la rivière afin de les protéger. Si un objet tombe dans la rivière : il est perdu. Vous ne pouvez pas aller dans la rivière ni de l'autre côté.</i> »
Critères de réussite :	☞ Lancer l'objet de l'autre côté. ☞ Tous les objets sont de l'autre côté. ☞ Les objets ont été passés à la main.
Variante	Un ou deux singes voleurs volent des objets et les déposent dans leur zone.