

Les lancers en cycle 2

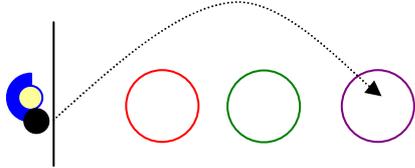
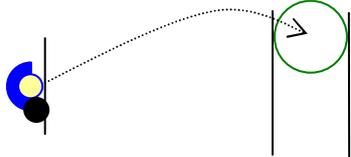
(Séance 1)

Compétence spécifique

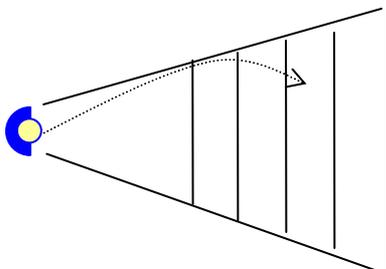
☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.

Objectifs

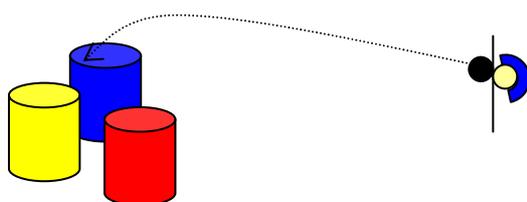
☞ Découvrir les différents types de lancer

Situation de départ	Ateliers de découverte
But	Expérimenter, évaluer
Matériel	Balles en mousse, plots, anneaux, boîtes, vortex, etc...
Dispositif	<p>Atelier 1 : 3 lancers, atteindre les cerceaux avec des balles lestées.</p>  <p>Atelier 2 : 3 anneaux à lancer dans des cibles.</p>  <p>Atelier 3 : 3 balles à lancer dans une cible en hauteur (cerceau accroché à un but foot par exemple)</p>  <p>Atelier 4 : 3 lancers de ballon dans un panier de basket.</p> 

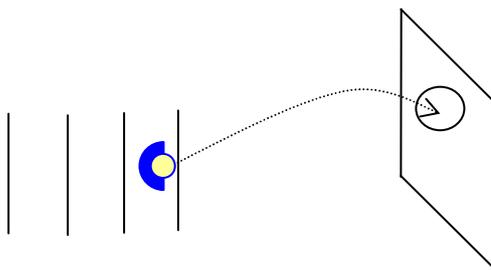
Atelier 5 : 3 lancers de vortex () le plus loin possible dans une zone.



Atelier 6 : 3 lancers de balle dans des boîtes (caisses, poubelles, etc.)



Atelier 7 : Lancer un ballon contre un mur, le rattraper, et reculer au fur et à mesure des lancers. Plus je rattrape, plus je recule. Limiter le nombre de lancers. Possibilité d'ajouter une zone à atteindre sur le mur pour pouvoir reculer.



Observation

Il s'agit d'ateliers de découverte, il n'y a pas de consigne précise à donner. Tous les ateliers ne pourront être mis en place. A chacun de les adapter en fonction du matériel et de l'espace dont il dispose.

Les lancers en cycle 2

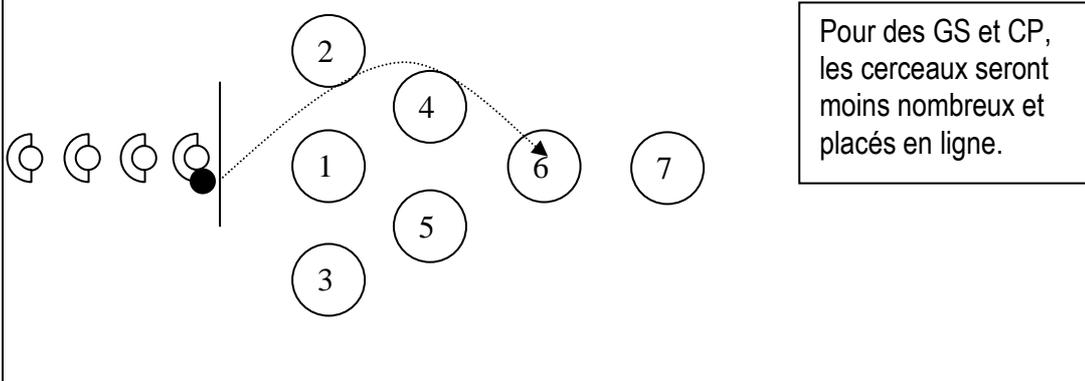
(Séance 2)

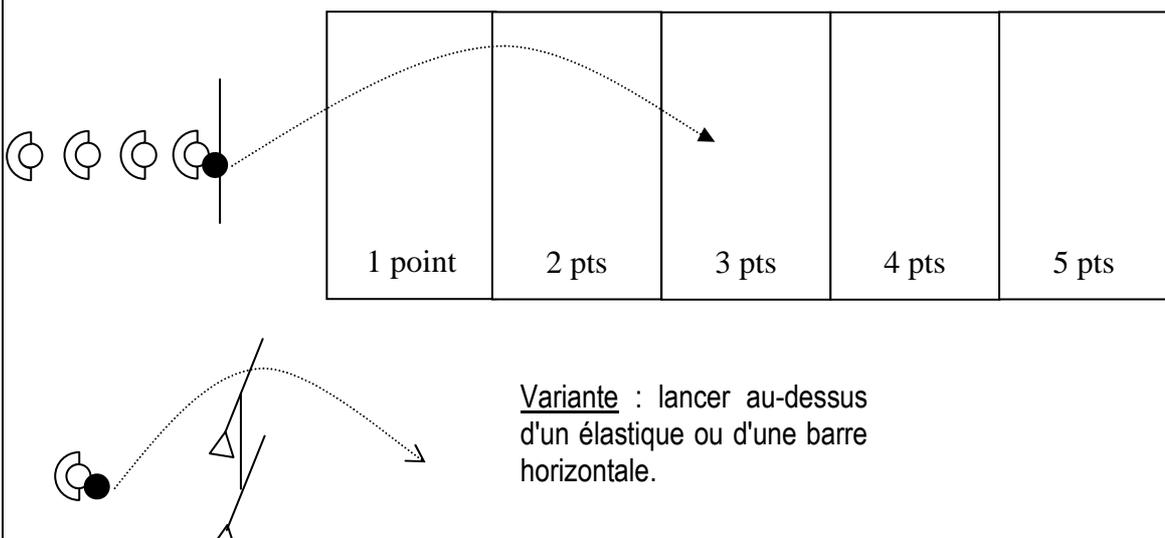
Compétence spécifique

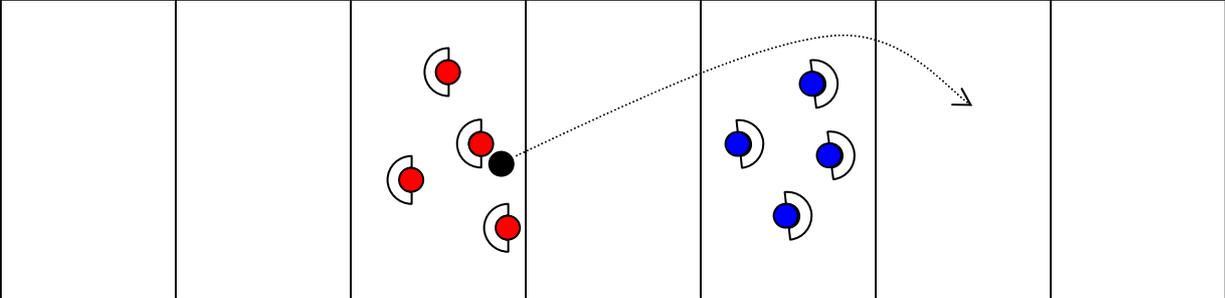
☞ Réaliser une performance.

Objectif

☞ Lancer avec précision (en cuillère).

Situation 1	" Les cerceaux "
But	Atteindre les cerceaux.
Matériel	Cerceaux, balles, ballons, sac de sable ou de graines, balles lestées, anneaux, etc.
Dispositif	
Déroulement	A tour de rôle, les enfants doivent lancer leur projectile dans un cerceau en respectant l'ordre. Lorsque le projectile n'atteint pas le cerceau voulu, l'enfant laisse sa place au suivant et va se placer à la dernière place du groupe d'élève.
Critères de réussite	Atteindre le dernier cerceau avant ses adversaires.
Observations	Cette situation est à intégrer dans un ensemble d'ateliers.

Situation 2	" Les zones "
But	Atteindre la zone la plus éloignée.
Matériel	Cerceaux, balles, ballons, sac de sable ou de graines, balles lestées, anneaux, etc.
Dispositif	 <p><u>Variante</u> : lancer au-dessus d'un élastique ou d'une barre horizontale.</p>

Déroulement	A tour de rôle, les enfants doivent lancer leur projectile en essayant d'atteindre la zone la plus éloignée. Chaque enfant lance cinq projectiles et comptabilise ses points avant de passer son tour.
Critères de réussite	Marquer le plus grand total de points.
Observation	Cette situation est à intégrer dans un ensemble d'ateliers.
Situation 3	" Le gagne-terrain "
But	Lancer le plus loin possible pour faire reculer l'équipe adverse.
Matériel	1 ballon, un terrain avec zones.
Dispositif	
Déroulement	L'équipe qui possède le ballon le lance le plus loin possible dans le camp adverse. Après avoir récupéré le ballon, l'équipe adverse doit le lancer de l'endroit où elle l'a récupéré. Il est possible d'intercepter le ballon avant le rebond. Chaque joueur de l'équipe est amené à lancer le ballon ; un joueur ne peut lancer deux fois consécutivement.
Critères de réussite	Maintenir l'équipe adverse dans sa dernière zone.
Variantes	Une équipe a le droit de progresser et de changer de zone quand l'équipe adverse à lancé trois fois le ballon de la même zone.

Les lancers en cycle 2

(Séance 3)

Compétence spécifique

☞ Réaliser une performance.

Objectifs

☞ Lancer loin un ballon en utilisant un lancer approprié.

Situation 1

" Les chasseurs "

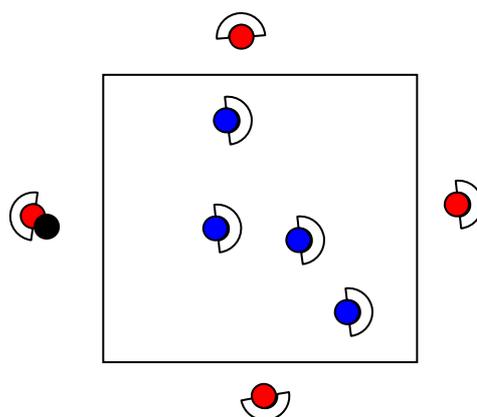
But

Toucher les adversaires avec le ballon le plus grand nombre de fois pendant un temps donné.

Matériel

Un ballon et un terrain carré.

Dispositif



Déroulement

Trois équipes : les chasseurs, les lapins et les observateurs.
Les chasseurs, disposés sur chaque côté du terrain, lancent le ballon en essayant de toucher les lapins qui essaient d'esquiver le ballon ; ils ne peuvent le bloquer. Le joueur touché reste sur le terrain.
Quand le temps est écoulé, les observateurs (1 par chasseur) comptabilisent le nombre de touches réussies par les chasseurs et les trois équipes changent de rôle.

Critères de réussite

A l'issue des trois manches, l'équipe qui a le plus grand nombre de touches remporte la partie.

Situation 2

" Le mur "

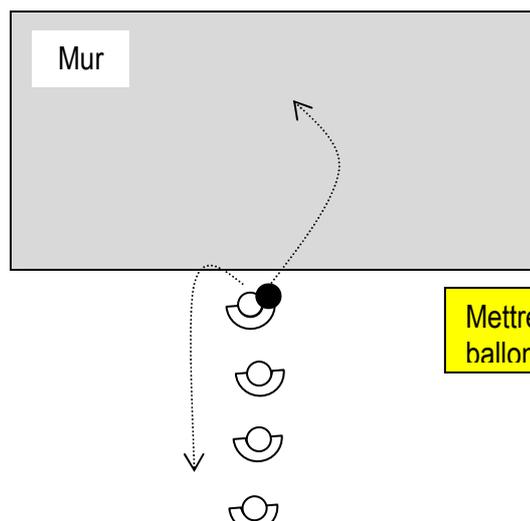
But

Lancer le ballon contre le mur pour le partenaire placé derrière.

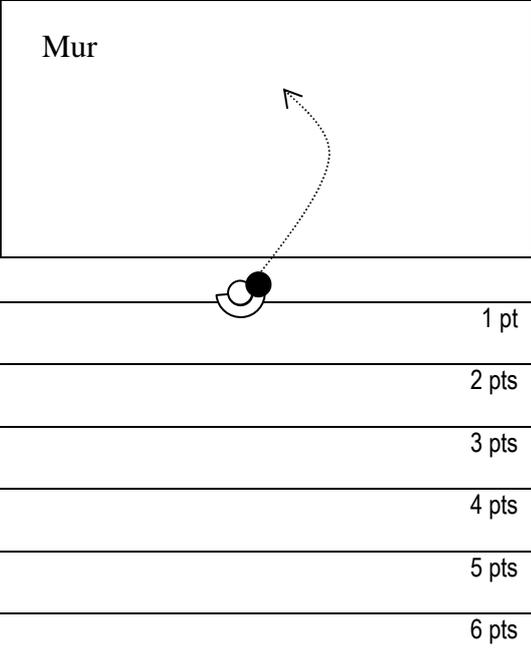
Matériel

1 mur, 1 ballon et des plots.

Dispositif



Mettre une zone où le ballon ne doit pas atterrir.

Déroulement	Placé face au mur, le joueur lance le ballon contre ce mur et va se positionner à la dernière place. Le deuxième joueur bloque le ballon avant ou après rebond et le lance à son tour. Des variantes peuvent être apportées, notamment en limitant le nombre de rebonds au sol avant que le joueur ne récupère le ballon.
Critères de réussite	Lancer fort dans le mur.
Observations	Un temps de verbalisation est à prévoir afin de mettre en évidence le(s) type(s) de lancer le(s) plus efficace(s).
Situation 3	" Le mur (2) "
But	Atteindre la zone la plus éloignée du mur.
Matériel	1 mur, 1 ballon et des plots.
Dispositif	<div style="text-align: center;">  </div>
Déroulement	A tour de rôle, les enfants doivent lancer le ballon en essayant d'atteindre la zone la plus éloignée. Chaque enfant lance cinq fois le ballon et comptabilise ses points avant de passer son tour.
Critères de réussite	Marquer le plus grand total de points.
Observations	Un observateur peut être chargé de comptabiliser les points.

Les lancers en cycle 2

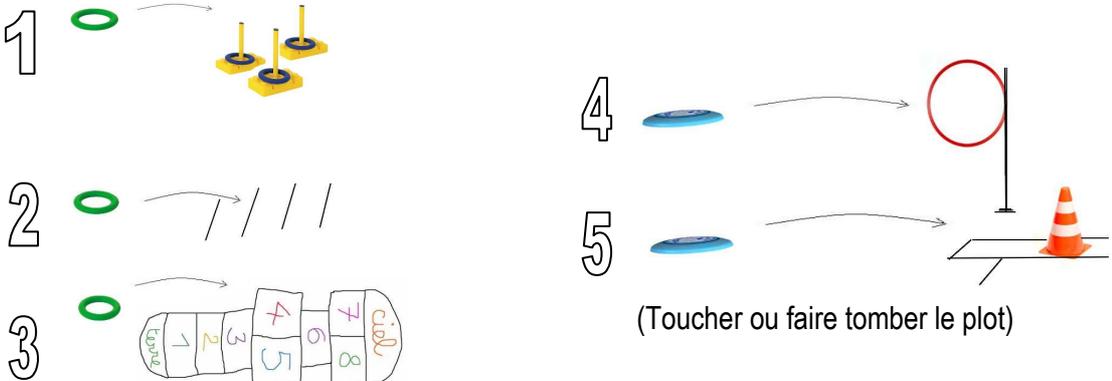
(Séance 4)

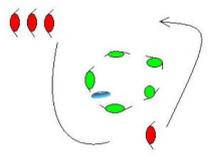
Compétence spécifique

☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.

Objectifs

☞ Coordonner des actions élémentaires pour lancer vers un but défini : la technique du lancer "revers frisbee"

Situation de départ	" Super vise ! "
But	Découverte de la technique du lancer revers "type frisbee"
Matériel	Anneaux, frisbee, plots, cerceaux
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - 1^{er} temps : Elèves par 2, découverte du frisbee (1 pour 2) passes libres - 2^{ème} temps: Verbalisation : technique pour mieux lancer (placement des doigts, de profil) - 3^{ème} temps: Ateliers pratiques 5
Dispositif	
Critères de réussite	Je réussis un lancer dans la cible choisie sur 3 lancers
Observations	Faire tourner sur les ateliers toutes les 5 minutes environ.

Situation finale	" L'ultime horloge !"
But	Utilisation de la technique du lancer revers "type frisbee"
Matériel	frisbee, plots
Dispositif	
Déroulement	Jeu de l'horloge avec un frisbee, une équipe se fait des passes pendant que l'autre tourne autour en se relayant.
Critères de réussite :	Faire plus de passes que l'équipe adverse.
Observations	On peut varier les distances de passes en variant les écarts entre les élèves.

Les lancers en cycle 2

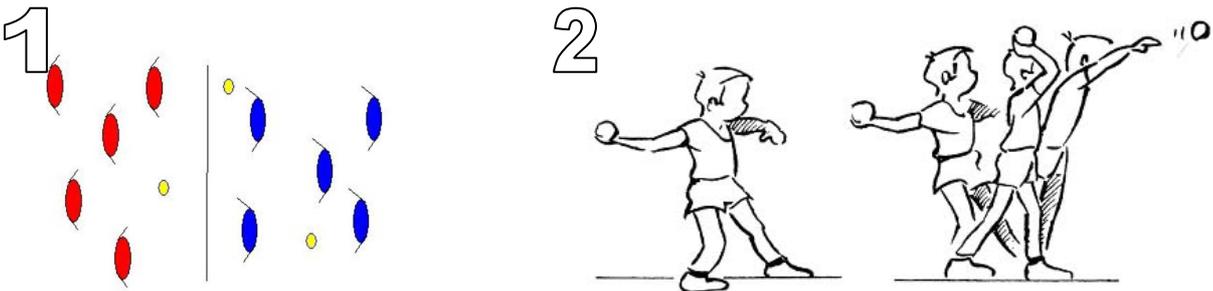
(Séance 5)

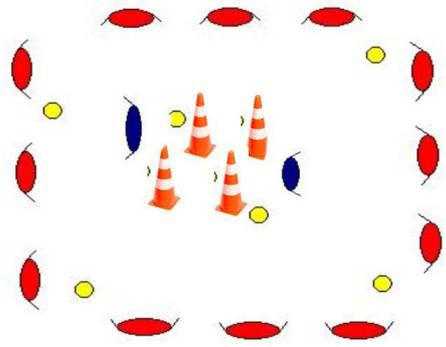
Compétence spécifique

☞ Réaliser une action que l'on peut mesurer.

Objectifs

☞ Coordonner des actions élémentaires pour lancer vers un but défini : la technique du lancer "bras cassé".

Situation de départ	" Balles brûlantes ! "
But	Découverte de la technique du lancer "bras cassé".
Matériel	Balles en mousse, plots
Dispositif	
Déroulement	<p>1- 2 équipes, les balles sont "brûlantes", dès qu'elles arrivent dans notre camp il faut les relancer le plus vite possible et le plus loin dans le camp adverse. (cf)Au top, on compte les balles de chaque camp, l'équipe qui en a le moins gagne 1 point.</p> <p>2- Verbalisation : technique pour mieux lancer (placement des doigts, de profil, cf)</p> <p>3- Ateliers pratiques (chamboule-tout, dégommer des quilles, lancers des balles dans des cerceaux disposés verticalement, lancer le plus loin possible (zones))</p>
Critères de réussite	Lancer loin en bras cassé
Observations	Faire tourner sur les ateliers toutes les 5 minutes environ. Prévoir de l'espace.

Situation de référence	" Le château incassable ! "
But	Utilisation de la technique du lancer « bras cassé »
Matériel	Balles, plots
Dispositif	
Déroulement	Essayer de détruire les tours du château avec des balles, des élèves essaient de sauver les tours avec leurs jambes.
Critères de réussite	Faire tomber une tour
Observations	Attention à la force ! Il faut viser vers le bas, bien délimiter les douves à ne pas franchir

Les lancers en cycle 2

(Séance 6)



LOIRE-ATLANTIQUE

Compétence spécifique

☞ Réaliser une performance.

Objectifs

☞ Evaluer les différents types de lancer

Situation 1

" Les cerceaux "

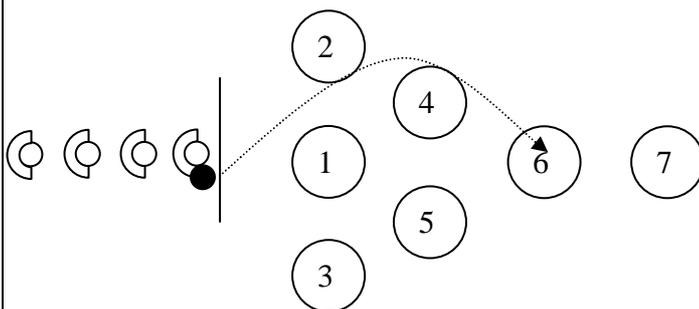
But

Atteindre les cerceaux.

Matériel

Cerceaux, balles, ballons, sacs de sable ou de graines, balles lestées, anneaux, etc.

Dispositif



Déroulement

A tour de rôle, les enfants doivent lancer leur projectile dans un cerceau en respectant l'ordre.
Lorsque le projectile n'atteint pas le cerceau voulu, l'enfant laisse sa place au suivant et va se placer à la dernière place du groupe d'élève.

Critères de réussite

Atteindre le dernier cerceau avant ses adversaires.

Situation 2

" Le mur "

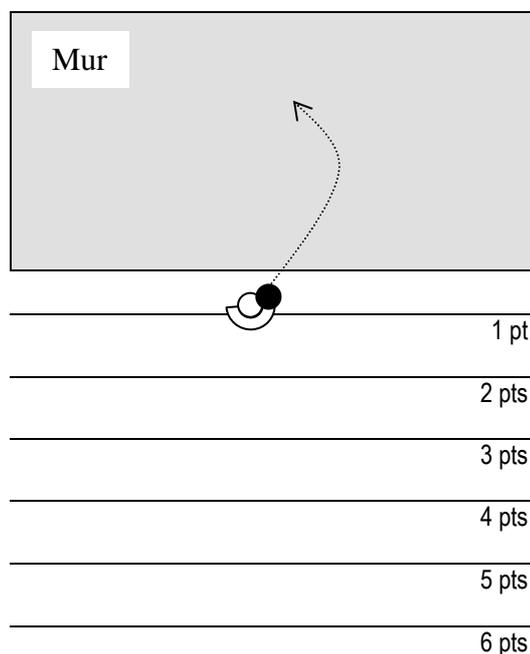
But

Atteindre la zone la plus éloignée du mur.

Matériel

1 mur, 1 ballon et des plots.

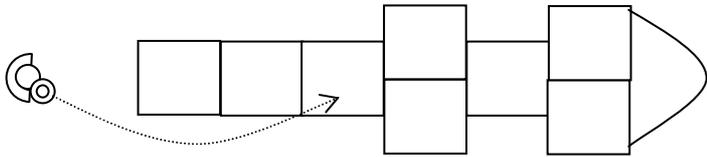
Dispositif



Déroulement

A tour de rôle, les enfants doivent lancer le ballon en essayant d'atteindre la zone la plus éloignée. Chaque enfant lance cinq fois le ballon et comptabilise ses points avant de

	passer son tour.
Critères de réussite	Marquer le plus grand total de points.

Situation 3	" La marelle "
But	Atteindre les cases en utilisant la technique du lancer type "frisbee".
Matériel	Une marelle tracée au sol, un anneau
Dispositif	
Déroulement	A tour de rôle, les enfants doivent lancer l'anneau dans la case qu'ils ont annoncée (c'est l'impact qui compte). Chaque joueur lance 5 anneaux.
Critères de réussite	Réussir à lancer l'anneau dans la case indiquée en adoptant la technique du lancer de frisbee.
Observations	

Situation 4	" Le chamboule-tout "
But	Faire tomber les boîtes.
Matériel	Boîtes, support stable, balles.
Dispositif	
Déroulement	Chaque enfant, avec 5 balles, doit faire tomber toutes les boîtes en lançant en "bras cassé".
Critères de réussite	Faire tomber les boîtes en adoptant la technique du "bras cassé".