

SITUATIONS GLOBALES POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE (maternelle MS GS)

I. BALLE BRULANTES

Deux équipes séparées par une ligne / un obstacle (banc, filet, élastique) , 1 ballon ou balle par enfant.

Au signal, lancer dans le camp adverse et renvoyer les balles qui arrivent de l'autre camp. L'équipe qui a le moins de balles à la fin du jeu a gagné.

Afin de varier les types de lancer , on donnera des engins de tailles, consistance, formes différentes (engins ne présentant aucun danger...).

II. JEUX DE MASSACRE

Lancer précis et fort.

Dispositif : groupes de 6 à 10 enfants répartis sur plusieurs ateliers (quilles, boîtes empilées, figurines...).

Chaque groupe disposera d'une réserve de « projectiles » (balles, ballons, sacs de graines, anneaux...).

Objectif : faire tomber toutes les cibles ou objets.

Variantes :

- Augmenter la distance balles/cibles.
- Augmenter ou diminuer le nombre de balles.
- Attribuer des rôles différents : lanceur, ramasseur, compteur, organisateur.

III. VIDER LE PANIER

Lancer vite et loin.

Dispositif : les élèves sont dispersés dans un espace déterminé, au centre se trouve une corbeille, une poubelle... remplie de divers objets.

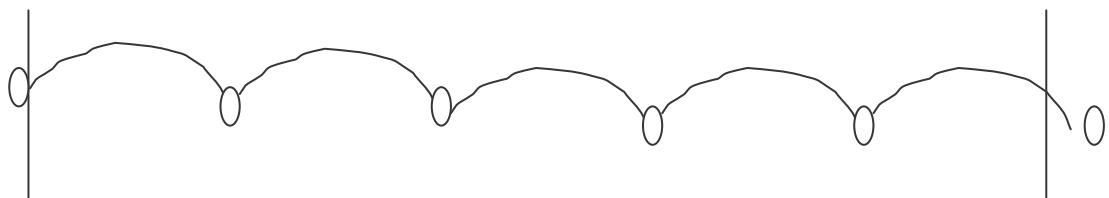
Au signal le joueur près de la corbeille lance successivement les objets dans toutes les directions. Les autres joueurs s'empressent de les ramasser, de les remettre dans la corbeille qui ne doit jamais être vide.

Si le lanceur parvient à vider la corbeille il a gagné.

IV. LA RIVIERE

Lancer loin.

Les élèves « lanceurs » sont placés au bord d'une rivière (suffisamment large) qu'ils doivent traverser en lançant leur sac de graines le moins de fois possible.



Un contrôleur pourra suivre le lanceur afin de comptabiliser le nombre de lancers.

Variables :

- Taille des objets
- Poids des objets
- Forme des objets
- Formes de lancer : bras cassé, par dessous, en rotation...

V. LANCER

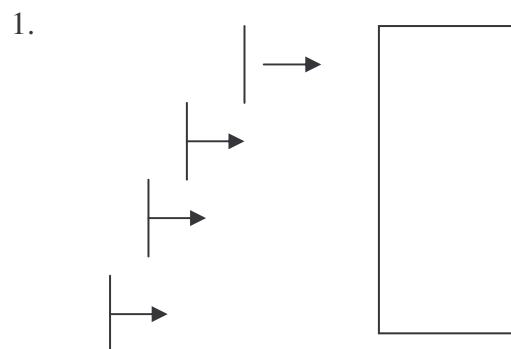
Différencier l'espace où l'on tient l'objet de celui où l'on lance (on ne suit pas son objet).

Prise en compte de l'espace de réception.

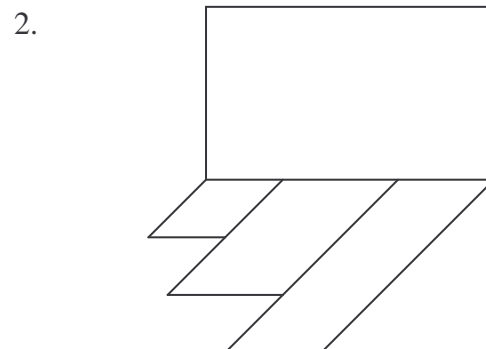
Prise en compte de la distance de lancer.

Matériel : de nombreux objets différents à lancer : balles, ballons, sacs de graines, anneaux...

Organisation : lancer dans l'espace désigné .



cible horizontale



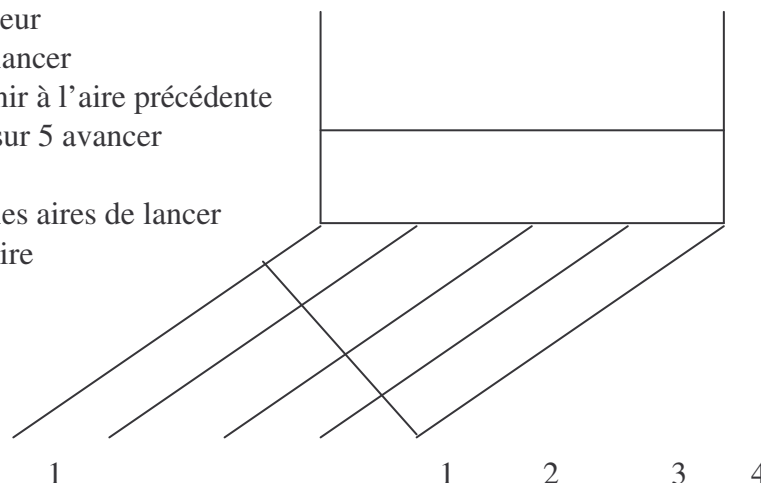
cible verticale

VI. LE MUR

Lancer loin, fort

Lancer le sac de graines pour atteindre le mur au-dessus d'une zone interdite. Toutes les formes de lancer seront acceptées.

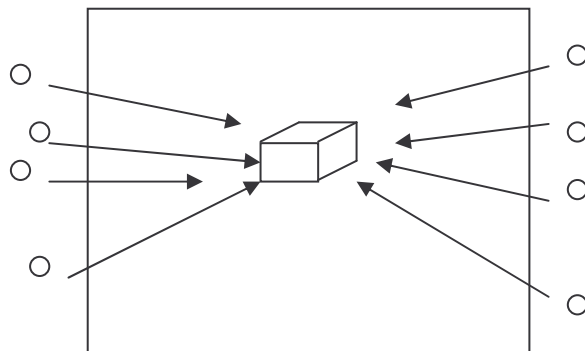
- 1 lanceur, 1 contrôleur
- choisir son aire de lancer
- si « manqué » revenir à l'aire précédente
- si « réussi » 3 fois sur 5 avancer
- ne pas mordre
- proposer de multiples aires de lancer
- prévoir 5 sacs par aire



VII. POUSSE CARTON

Deux équipes s'affrontent pour pousser un carton dans le camp adverse en tirant dessus à l'aide de balles (une balle par enfant).

L'équipe gagnante est celle qui aura fait franchir au carton la limite du camp adverse.



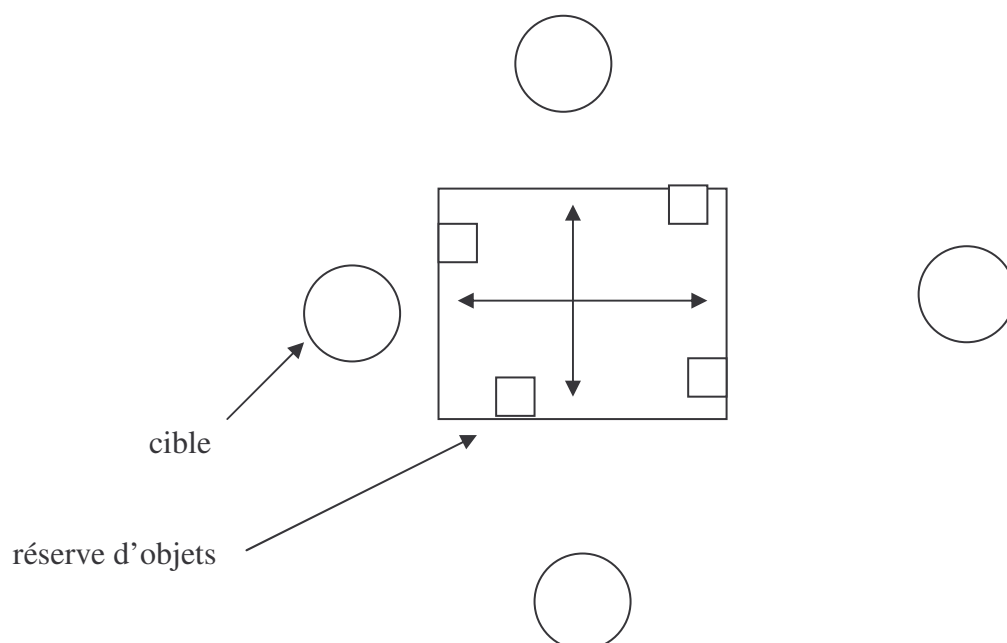
SITUATION DE REFERENCE

ATELIERS DE LANCER (lancer loin fort et précis)

Aménagement matériel :

- une zone centrale d'élan et 4 « directions » de réception
- des caisses avec des objets divers

But : lancer le plus loin possible en identifiant les zones atteintes



Règle du jeu : s'essayer sur chaque zone

On aménagera plusieurs dispositifs identiques à celui-ci en faisant varier les engins à lancer donc les formes de lancer : *lancers en Poussée, Rotation, Translation*

En fonction du nombre d'élèves on pourra aménager d'autres zones de lancer et multiplier les cibles à atteindre.

- ballons
- balles
- anneaux
- cerceaux
- sacs de graines
- etc...
-

Une évaluation individuelle pourra être organisée en reproduisant le même dispositif pour chaque type de lancer choisi.

Fiche :

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	
BALLE					
BALLON					
SAC					
ANNEAU					

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

I. *ATTEINDRE UNE CIBLE*

Objectif : projeter un objet pour atteindre une cible.

Les enfants évoluent dans un espace bien déterminé et ont à leur disposition une grande quantité d'objets qu'ils lancent pour atteindre des cibles variées.

Les cibles sont :

- Dessinées au mur
- Suspendues à différentes hauteurs
- Posées sur un support
- Le panier de mini-basket ou de basket
- ...

Les objets à lancer seront de forme, de taille, de poids différents :

- Petites balles
- Anneaux
- Comètes
- Sacs de tissu
- Petites boîtes
- Balles de tennis
- ...

On lancera d'une main, de l'autre.

OBSERVATION :

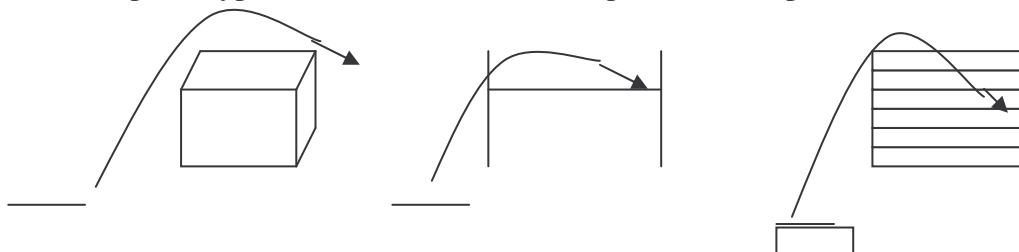
- Quelles cibles parviens-tu à atteindre ?
- Combien de fois ?
- Avec quels objets ?
- Quel « geste » pour chaque objet ?
- ... ?

II. LANCER PAR-DESSUS

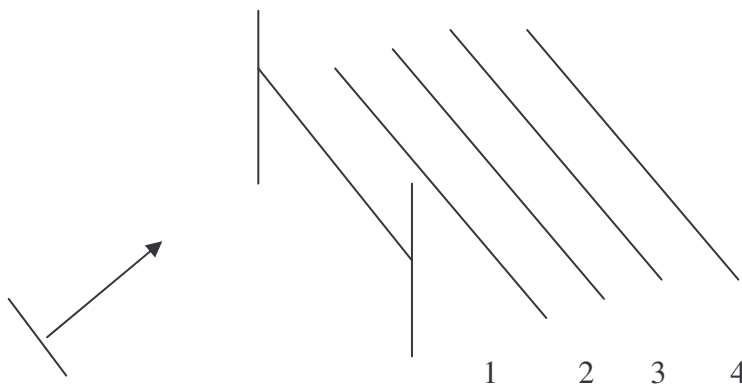
Matériel :

- des objets légers, de toutes sortes, à lancer
- des cordes tendues, de gros tapis placés verticalement, des bancs superposés, des plinths...qui serviront d'obstacles.

Déroulement : Plusieurs ateliers sont mis à la disposition des enfants. Chaque atelier se caractérise par le type d'obstacle à franchir et la position de départ surélevée ou non.



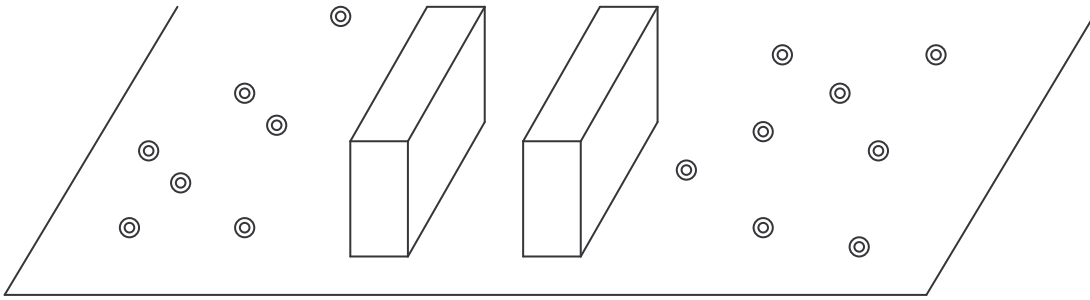
Variante : tout en lançant par-dessus les élèves cherchent à lancer loin : des zones balisées derrière les obstacles permettront de « mesurer » les performances.



III. DEBARASSEZ-MOI DE CES SOURIS

Règle du jeu : deux groupes d'enfants séparés par une zone interdite (2 à 4 mètres) délimitée par des obstacles hauts, se débarrassent le plus rapidement possible des objets divers (souris) atterrissant dans leur camp (**utiliser des balles mousse légères**).

Le camp gagnant est celui qui a le moins de souris au signal de fin de jeu.



Variante : Chrono-souris

Une seule équipe, groupée d'un côté du terrain se débarrasse de toutes les souris en un minimum de temps.

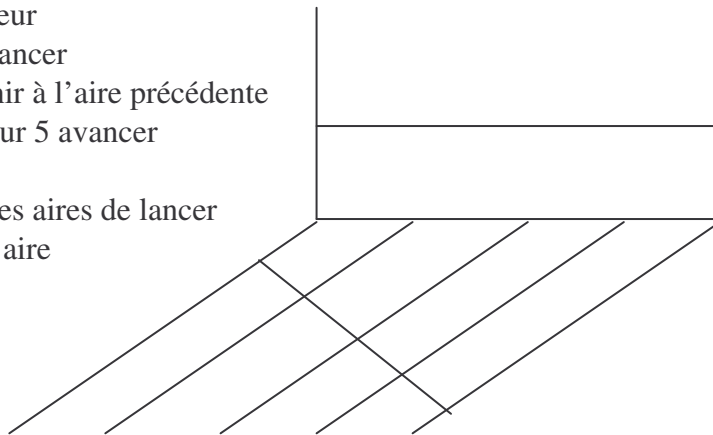
On peut jouer sur un aller-retour...

IV. LE MUR (variante)

Lancer loin, fort des balles légères (tennis, caoutchouc).

Lancer la balle pour la faire rebondir contre le mur au-dessus d'une zone interdite . La balle doit revenir derrière la ligne de lancer.

- 1 lanceur, 1 contrôleur
- choisir son aire de lancer
- si « manqué » revenir à l'aire précédente
- si « réussi » 3 fois sur 5 avancer
- ne pas mordre
- proposer de multiples aires de lancer
- prévoir 5 balles par aire

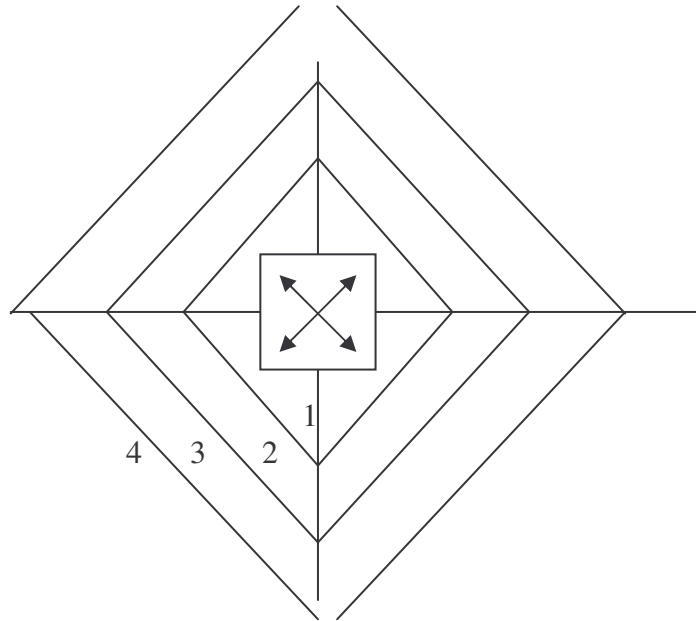


V. ATTEINDRE LA ZONE LA PLUS ELOIGNEE

Dispositif : 4 groupes au centre d'un terrain partagé en 4 parties. Des zones de performance sont matérialisées dans chaque partie (plots, tracés au sol, couleurs etc...).

Dans chaque secteur lancer 3 fois pour atteindre la zone la plus éloignée possible.

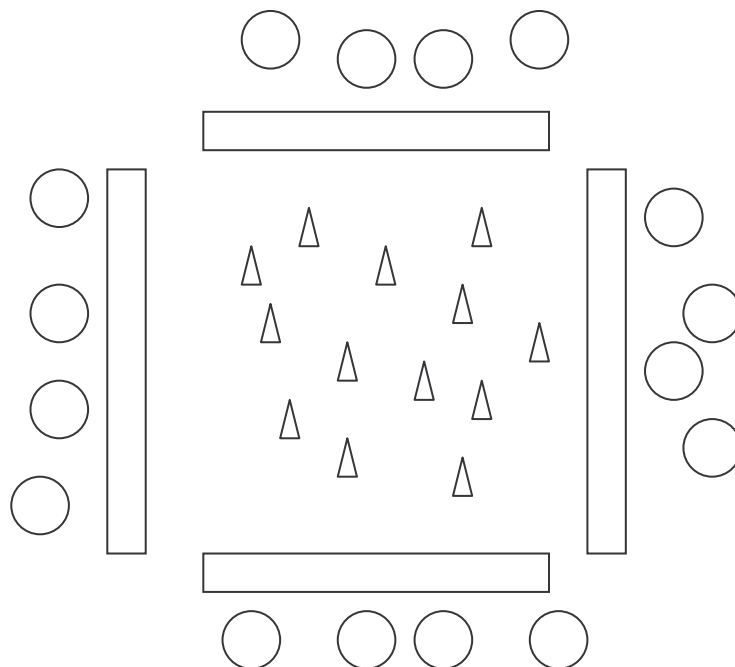
Essayer plusieurs façons de lancer chaque objet, repérer la plus efficace.



Au centre du terrain une réserve des différents objets à lancer sera mise à la disposition des enfants (comètes, bâtons, balles, sacs de graines). **On ne récupère les objets que lorsque tous ont été lancés.**

VI. ENFILER LES CERCEAUX

Entourer les cônes avec les cerceaux.



Variante (fin de cycle 1) : donner une valeur aux cerceaux en fonction de leur éloignement.

Organisation :

- Groupes de 8 enfants
- 4 lanceurs
- 4 juges- ramasseurs
- 5 cerceaux par lanceur
- cônes disposés à 1m, 2 m, 3 m, 4 m, 5 m

Consigne : avec tes cerceaux marque le plus grand nombre de points.

