

# 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



### FAIS TOUT PASSER ! (JEU DES SINGES VOLEURS)

#### 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

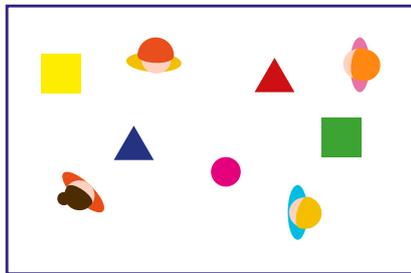
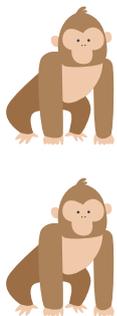
#### BUT

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



#### DÉROULEMENT

L'enseignant propose du matériel aux enfants et donne la consigne suivante : « 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. »

#### 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.

# LES LANCERS EN CYCLE 1 - LANCER AVEC PRÉCISION

## Situation 1



### A LA POLLOCK

#### COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer

#### OBJECTIF

Lancer avec précision

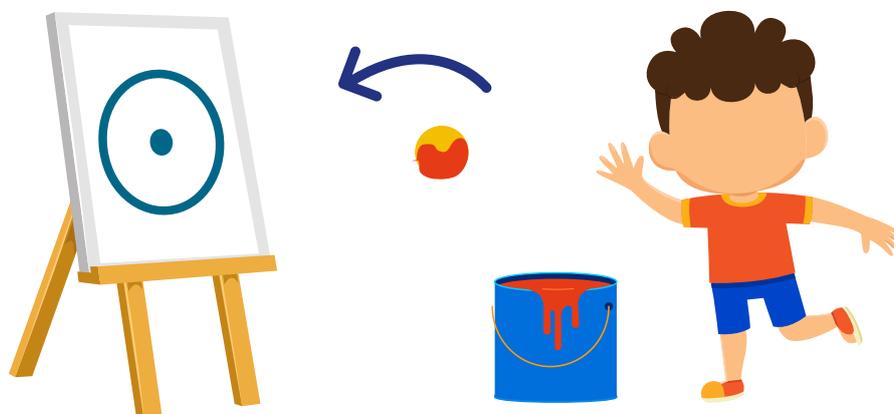
#### BUT

lancer avec précision des objets sur une cible.

#### MATÉRIEL

blouses, bâches, pots de peinture, boules de cotillons.

#### DISPOSITIF



#### 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.

#### CRITÈRE DE RÉUSSITE

Ils ont laissé une trace seulement sur la feuille.

#### VARIANTE

La feuille est posée au sol.

# LES LANCERS EN CYCLE 1 - LANCER AVEC PRÉCISION

## Situation 2



### CHAMBOULE TOUT

#### BUT

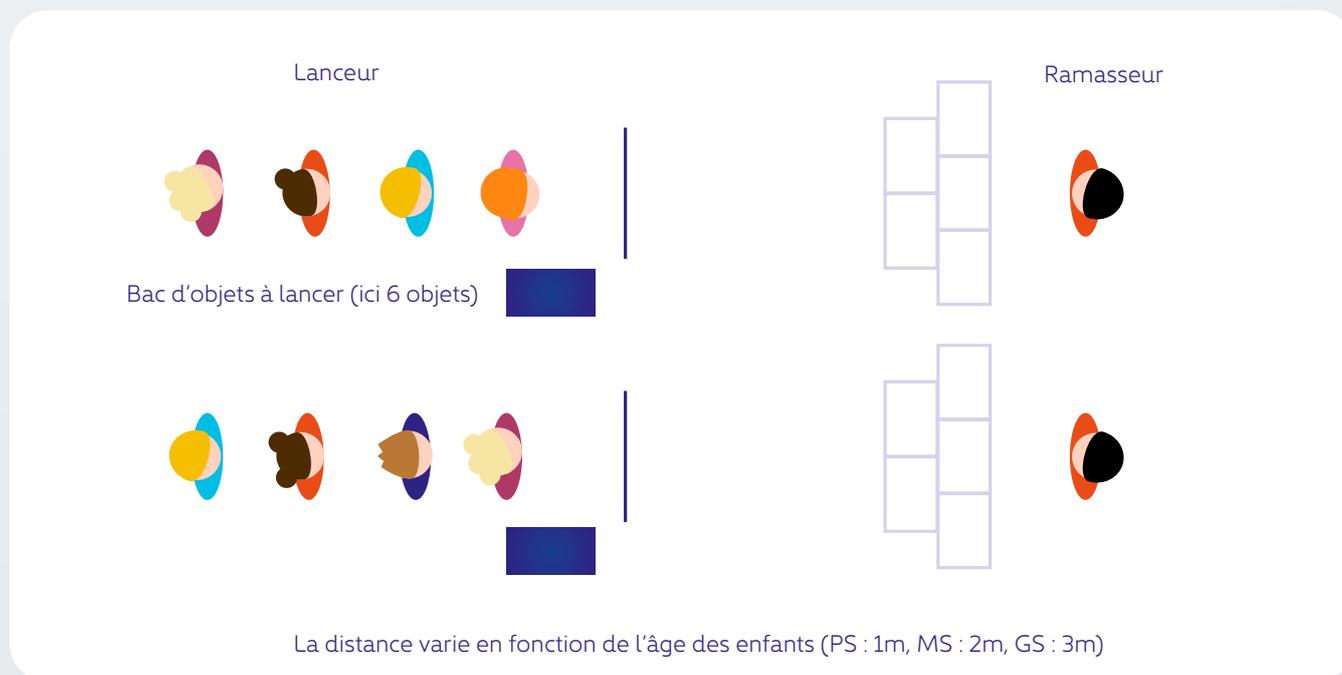
lancer avec précision un objet pour faire tomber les boîtes empilées.

#### 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

Choisir un empilement simple qui peut être surélevé (banc, table).



#### 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.

# LES LANCERS EN CYCLE 1 - LANCER AVEC PRÉCISION

## Situation 3



### DRÔLES DE QUILLES

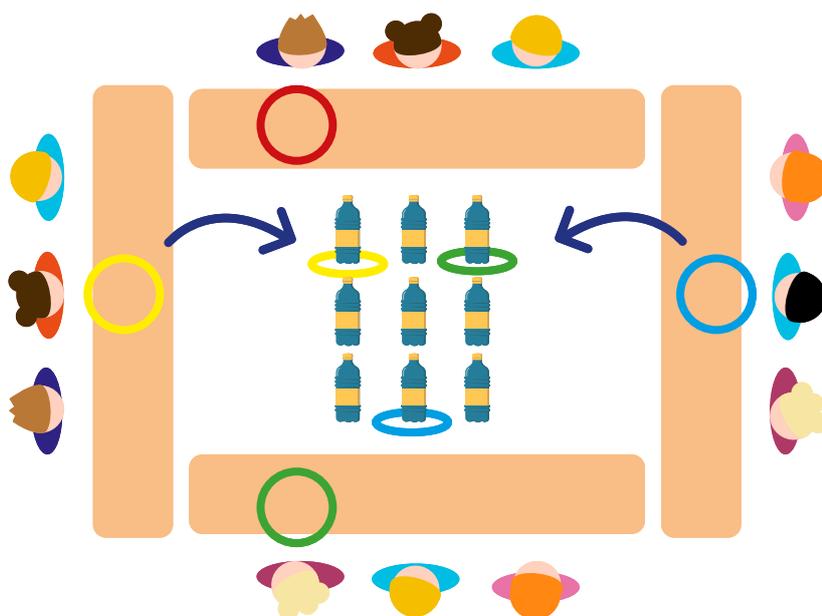
#### BUT

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

## Situation 1



### FAIS DANSER !

#### COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Lancer en hauteur un objet pour le faire bouger (ou « danser »)

#### OBJECTIF

Lancer haut

#### BUT

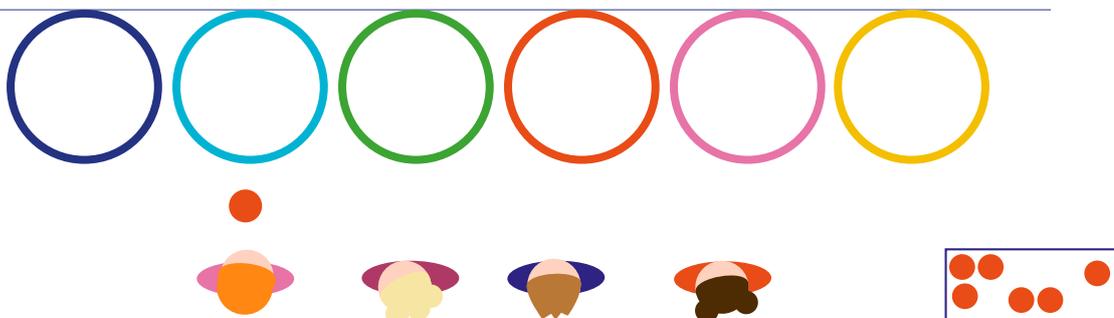
Lancer en hauteur un objet pour le faire bouger (ou « danser »).

#### MATÉRIEL

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

Plusieurs fils peuvent être tendus : à différentes hauteurs, à différents endroits.



#### 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.

#### CRITÈRES DE RÉUSSITE

Les objets suspendus ont été touchés.

#### VARIANTES

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 ...).



# LES LANCERS EN CYCLE 1 - LANCER LOIN

## Situation 1



### FAIS DANSER !

#### COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer

#### OBJECTIF

Lancer de plus en plus loin

#### BUT

lancer de plus en plus loin.

#### MATÉRIEL

Des anneaux, craies pour délimiter les zones.

#### DISPOSITIF

Cette situation peut se jouer en extérieur.

#### 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. Ce dernier 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).



# LES LANCERS EN CYCLE 1 - LANCER LOIN

## Situation 2



### FAIS DANSER !

#### BUT

Traverser une zone en lançant son sac de graines le moins de fois possible.

#### MATÉRIEL

Des anneaux, craies pour délimiter les zones.

#### DISPOSITIF



30 mètres

#### DÉROULEMENT

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 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. Remarque : Idéal pour PS en salle car ils sont petits lanceurs.

#### 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.