

Pour entrer dans l'activité...	Pour voir où on en est...	Pour apprendre et progresser...	Pour mesurer les progrès	Pour évaluer
<p><a href="#">Balles brûlantes</a></p>	<p><a href="#">Situation de référence</a></p>	<p>Lancer droit</p>	<p><a href="#">Les cibles (2)</a></p>	<p><a href="#">Situation de référence</a></p>
<p>Les fusées</p>		<p>Lancer haut pour lancer loin</p>	<p><a href="#">La bonne trajectoire</a></p>	
<p><a href="#">Les cibles (1)</a></p>		<p>Utiliser l'élan</p>		
<p><a href="#">Pirates des caraïbes</a></p>		<p>Travailler le geste</p>		
<p><b>Evaluation diagnostique</b></p>		<p><b>Evaluation formative</b></p>		<p><b>Evaluation sommative</b></p>

## LANCER : trouver la bonne trajectoire

Pour entrer dans l'activité

### Balles brûlantes

- **Matériel** : 1 fil tendu entre 2 poteaux – 4 anneaux – 4 javelots en mousse – 4 vortex – 4 balles mousse- 1 chronomètre)
- **Organisation** : un espace assez grand – 2 camps séparés par le fil (les limites étant les murs de la salle) – 2 équipes (la taille du terrain varie en fonction du nombre d'élèves)
- **But** : chaque équipe doit vider son camp en renvoyant les objets dans le camp adverse en 1 min
- **Consigne** : Chaque équipe se place de part et d'autre du filet ; au signal lancez les objets dans le camp adverse par dessus le filet. Vous ne pouvez lancer qu'un objet à la fois. Vous avez 1 min pour vider votre terrain. A la fin de la partie on compte le nombre d'objets et l'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné
- **Variantes** : La quantité d'objets ou la forme  
La hauteur du fil  
Donner des points différents en fonction des objets
- **Critère de réussite** : L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.

## Situation pour entrer dans l'activité

« Les cibles »

**Obj** : Atteindre par le lancer une cible avec un objet donné

### **Organisation en 4 ateliers :**

→ 1/ cible = cerceau en position verticale ( à peu près 1m de hauteur)  
projectile = 3 balles

→ 2/ cible = cerceau à terre  
projectile = 3 anneaux

→ 3/ cible = zone matérialisée à terre  
projectile = 3 vortex

→ 4/ cible = panier de basket  
projectile = 3 ballons

Déroulement : 1 groupe par ateliers, 3 essais successifs, puis chacun passe à l'atelier suivant ...

### **Situation pour apprendre à progresser :**

→ compétence travaillée : lancer droit pour atteindre la cible  
Organisation : couloir matérialisé au sol, cible au bout du couloir,  
projectile au choix

Critère de réussite : 6 lancers possible, atteindre la cible au moins 3 fois sur 6.

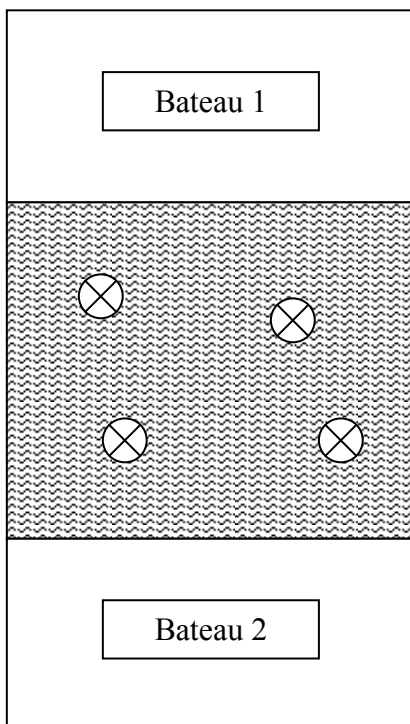
# PIRATES DES CARAÏBES

Par Sandrine, Clément et Stéphanie

## **Activité de mise en route : lancer haut pour lancer loin**

### Matériel

- un terrain délimitant trois zones :
  1. bateau 1 : équipe 1
  2. la mer : zone occupée par les kraken (des joueurs qui interceptent les objets envoyés par l'une et l'autre équipe et qui renvoient les objets à l'envoyeur)
  3. bateau 2 : équipe 2
- objets (objets qui ne roulent pas : vortex, briques en caoutchouc, ...)
- plots pour délimiter les différentes zones



### But du jeu

- envoyer un maximum d'objets dans le bateau adverse pendant un temps donné (1 minute), l'équipe en ayant le plus dans son camp ayant perdu

### Variable

- modifier (agrandir la longueur du terrain)
- réduire ou accroître le nombre de kraken)
- changer le type d'objets lancés

**Situation pour apprendre à progresser**  
(groupe de Claire)

**Lancer droit**

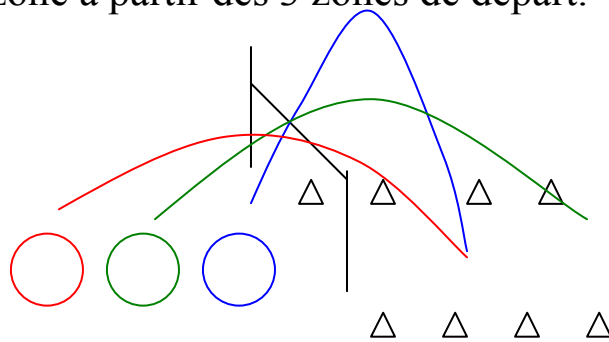
Compétence travaillée : lancer droit pour atteindre la cible

- Organisation : couloir matérialisé au sol, cible au bout du couloir, projectile au choix
  
- Critère de réussite : 6 lancers possible, atteindre la cible au moins 3 fois sur 6.

## LANCER : trouver la bonne trajectoire

### Pour apprendre à progresser

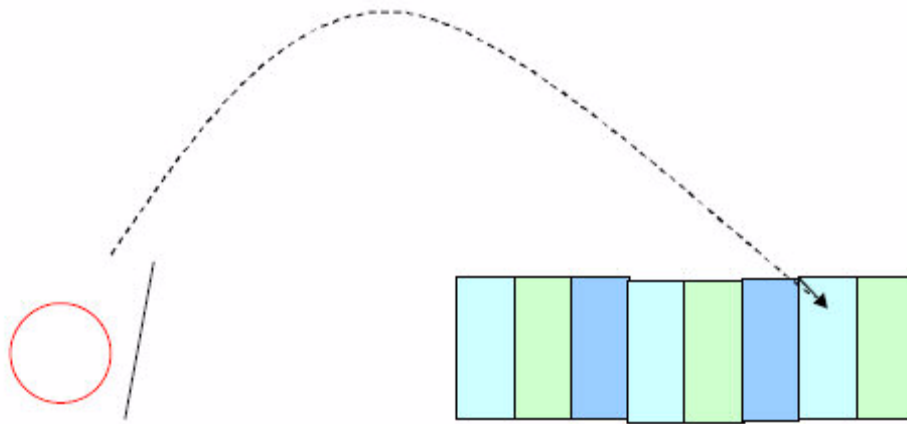
- **Atelier** : Lancer un javelot par dessus un fil
- **Objectif** : trouver le bon angle de lancer pour lancer loin
- **Matériel** : 1 fil tendu entre 2 poteaux – 4 javelots – 8 plots pour matérialiser les limites de réception – 3 cerceaux de couleurs différentes.
- **Consigne** : Vous devez lancer le javelot à partir du 1<sup>er</sup> cerceau . Le javelot doit passer au dessus du fil et atterrir dans la zone délimitée sur les côtés par les plots. Vous aurez 4 essais au total. Dès que vous avez réussi, vous reculez au 2<sup>ème</sup> cerceau et ainsi de suite jusqu'au 4 essais
- **Critère de réussite** : Le javelot est passé au dessus du fil et a atterri dans la zone à partir des 3 zones de départ.



## LANCER : situation de référence

### A. « Pour voir où on en est... »

· *Situation de référence :*



Lancer le plus loin possible, sans sortir de la zone d'élan, un médecine ou une balle lestée (lancer en translation) et un anneau lesté (lancer en rotation)

**Matérialiser l'espace** (zone d'élan délimitée, zone de réception jalonnée)

**Veiller aux consignes de sécurité** (écarter les lanceurs, placer les gauchers à gauche, respect du signal de lancer et de récupération du matériel)

Mesurer et noter les performances avec par exemple :

- C2 : repérage de la zone
- C3 : mesure réelle avec décamètre ou mesure à partir du jalonnement en mètres.