

Dispositif / Tâche

Présentation du dispositif

Consignes
Critères de réussite

Rôles

A quoi ça sert ?

- Identifier le dispositif, l'installer et le représenter
- Connaître les règles qui s'appliquent à l'activité
- Respecter les règles de sécurité
- Identifier les différents rôles (lanceur, secrétaire, juge de plateau, juge de marque, observateur)

Mots clés : Aire d'élan, aire de lancer, zone d'évolution, zone d'attente

Lancer en translation / en rotation, précis/loin

Vortex, fusée, balles (tennis ou lestée), anneau, cerceau, marteau mousse...

CP

Pour les premières séances, on privilégiera le lancer en translation en utilisant d'abord les balles puis le mini-vortex.
Par la suite, on introduira le lancer en rotation avec les anneaux.

En classe :

Les élèves découvrent le dispositif

- Aire d'élan
- Aire de lancer
- Zone d'attente

L'enseignant présente les règles de sécurité.

- Le lanceur attend le signal de l'enseignant pour lancer.
- Les autres élèves devront rester dans la zone d'attente.
- Au signal de l'enseignant, le lanceur pourra aller ramasser les balles.

Les élèves découvrent le tableau de marque et colorient chaque case selon le code couleur.

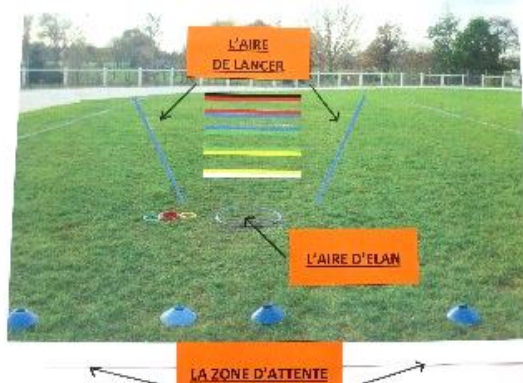
Séance 1					
Atelier balles					
Blanc	Jaune	Vert	Bleu	Rouge	Noir

Sur le stade :

Séance 1

Rappel des règles de sécurité par les élèves.

Le lanceur envoie 3 objets dans l'aire de lancer. L'aire de lancer pourra avoir une forme conique ou rectangulaire.



Aire de lancer – Zones couleurs

Séance 1					
Atelier balles					
Blanc	Jaune	Vert	Bleu	Rouge	Noir
	XX	X			

Mettre une croix dans la bonne case.

Pour être validé, l'objet doit retomber dans l'aire de lancer.
 Pour la mesure, on prend en compte le point d'impact de l'objet.
 L'enseignant indique la couleur et l'élève coche ses performances sur son tableau.
 L'élève va ramasser ses balles.

De retour en classe :

Chaque élève, guidé par l'enseignant, analyse ses performances (notion de régularité, lancers aléatoires, meilleure performance).



Organisation du plateau

CP

Séances suivantes

La progression sera variable en fonction de :

- L'organisation de l'emploi du temps (nombre de séances par semaine).
- Des progrès des élèves.

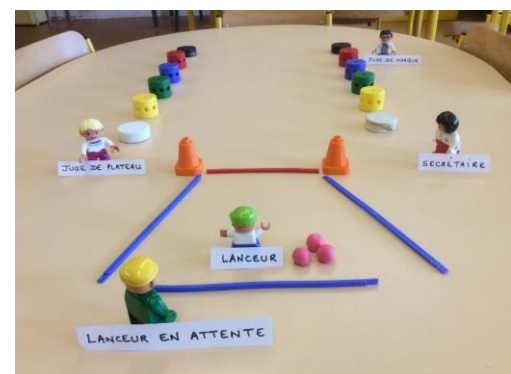
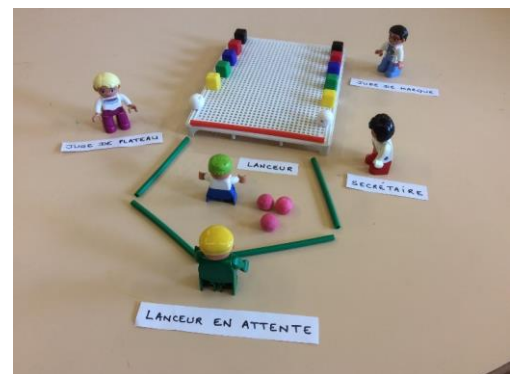
Garder une trace des règles de sécurité.
 Dictée à l'adulte sur une affiche.

Reproduction du dispositif :

- Sur papier avec les couleurs.



- Sous forme de maquettes.



Progressivement, on introduira les différents rôles.

			
<p>Juge de plateau autorisant les lancers</p>	<p>Lanceur et élève en attente (ramasseur)</p>	<p>Juge de marque indiquant le point d'impact et la zone couleur atteinte</p>	<p>Secrétaire notant les performances</p>

CE1
/
CE2

En classe :

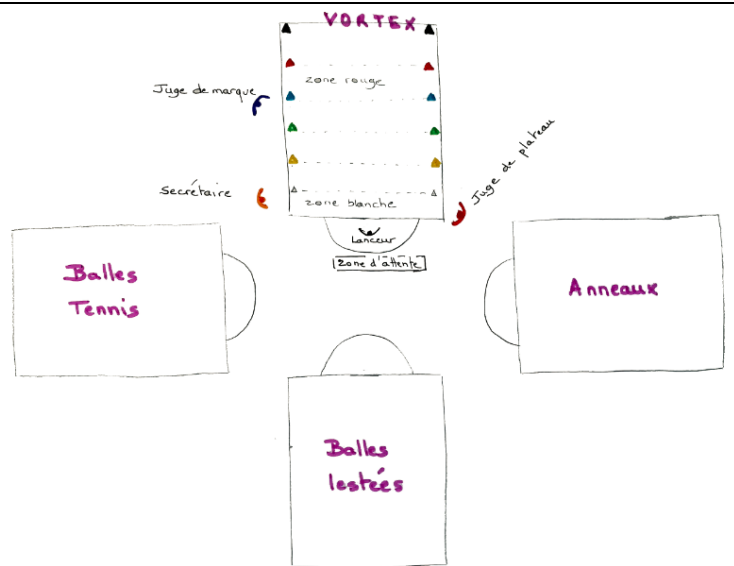
Présentation du dispositif avant la 1ère séance.

Les élèves découvrent et s'approprient le dispositif.

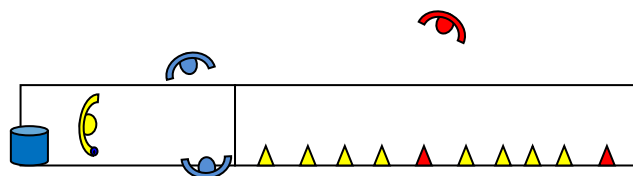
4 ateliers distincts en parallèle ou en étoile.

Les règles de sécurité sont rappelées.

- Le lanceur s'assure que les conditions de sécurité soient réunies pour lancer et attend le signal du juge de plateau.
-
- Le juge de plateau s'assure que tout le monde est en place (Elèves en attente, juges, secrétaire) avant d'autoriser le lancer.
- Le juge de marque est attentif aux lancers à venir.



Différents rôles



Lancer d'anneaux en rotation

CE2

Ateliers en étoile

Par plateau, les élèves en autonomie devront :

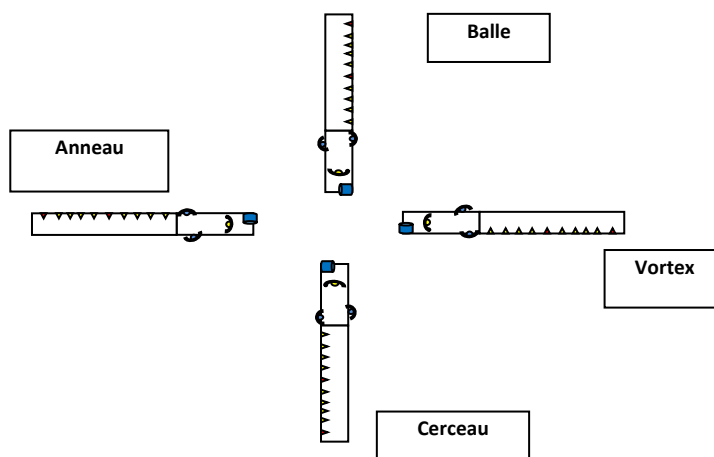
- Respecter et faire respecter les règles de sécurité.
- Valider un lancer.
- Mesurer le lancer.
- Garder la trace des mesures recueillies.

Pour valider un lancer, l'objet doit retomber dans l'aire de lancer.

Pour mesurer la performance, le juge de marque identifie le point d'impact.

Pour garder trace de la performance, le secrétaire reporte la donnée dans un tableau.

La mesure du lancer pourra s'effectuer à l'aide d'un décimètre et être exploitée en mathématiques.



Mesure des lancers