	Etape 1 Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	1/ Expérimenter les lancers
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener les élèves à expérimenter différents types de lancer en utilisant différents objets.
But pour l'élève:	Explorer différents types de lancers avec du matériel varié
Consignes :	Situation 1/ « Lance» Situation 2/ « Lance et indique l'objet qui est le plus facile à lancer » Situation 3/ « Lance comme (proposition d'un élève) »
Critères de réussite	 L'élève lance L'élève lance comme L'élève commence à adapter son geste à l'objet et à la trajectoire.
Variables didactiques	- Objets différents (volume et saisie) - L'espace de lancer (intérieur/extérieur)
Dispositif et	Situation 1 : proposer une grande variété d'objets à lancer. Situation 2 : choisir deux ou trois objets à lancer et demander aux élèves lequel est le plus facile « pour faire le lancer » en fonction du matériel (anneaux, cerceaux, coupelles et/ou balles de tennis, balle en mousse, balle à grains et/ou)
organisation	Situation 3 : proposer des ateliers en rotation regroupant un type d'objet et lancer comme
<u>Matériel</u>	Cerceaux, sacs de graines, ballons, balles, coupelles, anneaux, disques, coussins, ballons de baudruche, palets, cartons, rouleaux
VARIANTE 1 Les balles brûlantes	
VARIANTE 2 Les déménageurs lanceurs	

	Etape 1 Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	2/ Lancer haut et de plus en plus loin pour atteindre une cible horizontale ou verticale
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener les élèves à améliorer leur lancer haut en recherchant une trajectoire adaptée aux différentes zones ou cibles.
But pour l'élève:	Apprendre à lancer haut, à choisir le geste moteur le plus adapté par rapport au projectile, à identifier les zones de lancer
Consignes :	1/ « Lance par-dessus » 2/ « Lance haut pour atteindre une cible » (horizontale ou verticale)
Critères de réussite	 Au moins un lancer par-dessus sur 2 est réussi avec différents projectiles (ateliers 1 et 2) S'il y a des cibles, au moins une sur 2 est atteinte (ateliers 3, 4, 5, 6) Les lancers sont adaptés au profil de l'engin (cuillère, bras cassé, revers, pétanque)
Variables didactiques	 Distance entre l'élève, la zone cible La hauteur de la zone cible Objets différents (volume, saisie, formes de lancer)
Jeu: Le lancer haut précis Dispositif et organisation: X ateliers	
Matériel	Cerceaux, sacs de graines, balles, ballons, coupelles, anneaux, disques, coussins, palets, cartons, bouteilles en plastique
VARIANTE 1 Les balles brûlantes hautes: Envoyer dans le camp adverse le maximum de balles au- dessus d'un filet durant un temps limité.	

	Etomo O
	Etape 2
	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe	d attended in but precis
	2/ Lancau de alea en alea lata a con estatudas como ella la colorada e concestibile.
d'actions	2/ Lancer de plus en plus loin pour atteindre une cible horizontale ou verticale
spécifiques	
Objectif pour	Amener les élèves à lancer loin et précisément différents types d'objets.
l'enseignant (e)	
But pour l'élève:	Lancer de plus en plus loin et précisément différents types d'objets.
Consignes:	Atelier 1/ « Lance dans la zone <u>cible</u> la plus éloignée »
	Atelier 2/ « Lance l'objet dans les cartons pour gagner le plus de points possibles.
	Atelier 3/ « Lance de manière à faire tomber le plus de boites possibles ».
	Atelier 4/ « Fais avancer son carton le plus loin possible à l'aide d'une balle.»
Critères de	- L'objet lancé atteint la zone cible la plus éloignée.
réussite	
Variables	- forme et masse de l'objet (anneaux et/ou sac)
didactiques	- taille et distance de la cible.
Ateliers	Atelier 1/ Le chamboule-tout : Lancer la balle de manière à faire tomber toutes les boites.
Visez Lancez !!	Atelier 2/ Lancer des objets sur un tapis, dans un carton (ou des marques au sol) plus ou moins éloignés.
	Atelier 3/ Pousse-carton: Lancer des objets (anneaux, balles, sacs de graines) pour pousser un carton en dehors du
Dispositif	zone délimitée
et	
organisation :	1 9
Matériel	Corecavity case do graines hallos hallons councillos annoquis disques
	Cerceaux, sacs de graines, balles, ballons, coupelles, anneaux, disques
<u>Jeux de marelle :</u>	
Lancer précis de	\Box \Box \Box \Box
plus en plus loin	
Laman dan sasa	
Lancer des sacs	
de graines, des	
anneaux, des palets, en	
atteignant	
toutes les cases	
toutes les cases	
Gagne terrain :	- Circ
Lancer	
loin et fort	
Envoyer un sac	\(\frac{1}{3}\)
de graine pour	
faire reculer	
l'adversaire (qui	
relance d'où est	
tombé le sac de	
graines)	

	Etape 3 Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions	2/ Lancer de plus en plus loin
spécifiques	pour atteindre une cible horizontale ou verticale
	·
Objectif pour	Amener les élèves à préciser leur lancer haut en recherchant une trajectoire adaptée aux différentes
l'enseignant (e)	zones ou cibles. Apprendre à lancer haut et précis, à choisir le geste moteur le plus adapté par rapport au projectile, à identifier
But pour l'élève:	les zones de lancer.
Consignes :	1/ « Lance par-dessus »
G	2/ « Lance haut pour atteindre une cible »
Critères de	- Au moins 3 points sur par-dessus sur 2 est réussi avec différents projectiles (ateliers 1 et 2)
réussite	- S'il y a des cibles, au moins une sur 2 est atteinte (ateliers 3, 4, 5, 6)
	- Les lancers sont adaptés au profil de l'engin (cuillère, bras cassé, revers, pétanque)
Variables didactiques	 Distance entre l'élève la zone cible La hauteur de la zone cible
	- Objets différents (volume et saisie)
	(a)
Dispositif	
et organisation :	13
organisation :	2/3/2
6 ateliers « lancer	1 2 1
par-dessus pour	
atteindre une	
cible	
(
(pour une organisation plus	
fluide, les ateliers	
peuvent être	
dédoublés)	
,	423
	3
	2
	3
	200
	2 <u>2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 </u>
	E/ 5