

LANCER LOIN AVEC ANGRY BIRD

13. J'ai lancé avec précision.



13. J'ai lancé différents objets...



E R

- à un camarade
- sur des cibles
- sur des cibles en utilisant chaque main

2. J'ai lancé avec chaque main...



E R

- un sac de sable dans une caisse
- un ballon à travers un cerceau accroché aux anneaux
- une balle pour toucher un gros ballon qui roule

CM24/5.8

Effectuer un parcours et terminer en lançant le ballon à une main contre une cible sur un mur distant de 3 mètres ...

E

R: en dribblant avec une main, en marchant

BR: en dribblant avec changement de main, en marchant

TBR: en dribblant avec changement de main, en courant



CM23/6.25

Lancer une petite balle avec la main opposée au pied d'appui...

E

R: sans élan

BR: avec 3 pas d'élan

TBR: avec 3 pas d'élan, à plus de 20 mètres



SÉCURITÉ

Durant l'activité le placement et déplacements des enfants sont à contrôler.

« Attention, prêt ? Lancez vos oiseaux! Tout le monde a lancé ? »

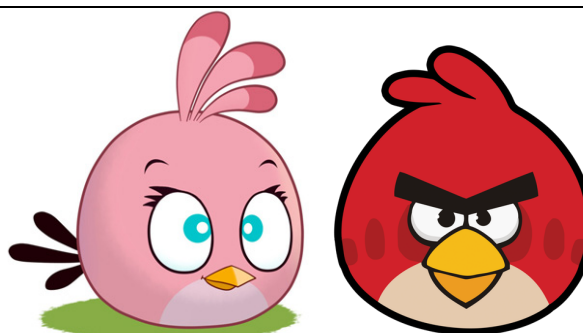
« Arrêt des lancers et récupérez vos birds»

**JOUR DE
L'ANIMATION**



La Bombe et Tirs entre les cordes

LEÇON N°2



Rebond et Tir au pigeon

LEÇON N°3



Lancer au plafond et viser la cible mobile

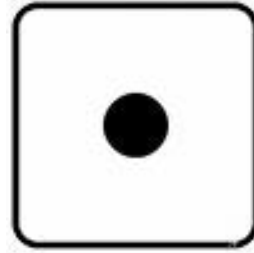
LEÇON N°4



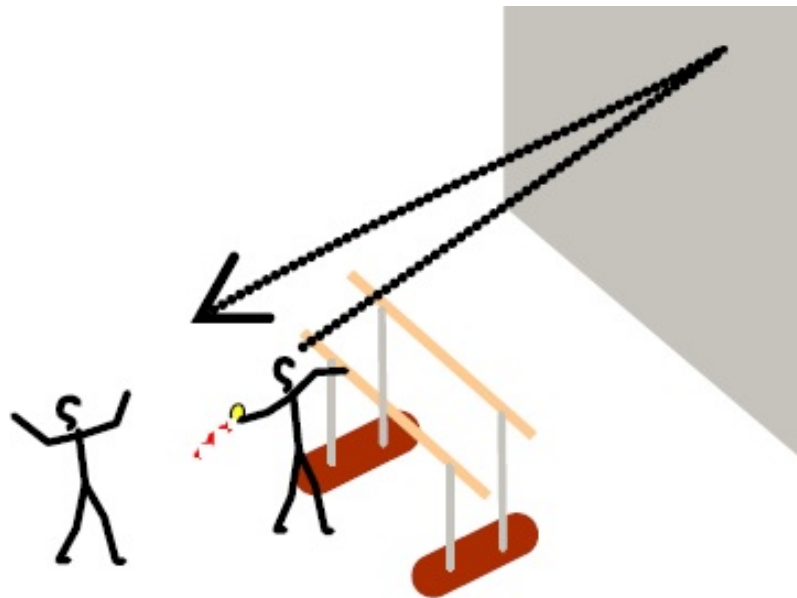
Jeu du Dé avec l'ensemble des personnages

Le chiffre obtenu en lançant le dé correspond au numéro de la station.

Variante : Le chiffre 6 peut faire office de joker: l'enfant peut alors se rendre à la station de son choix.



LA BOMBE



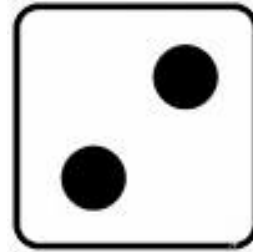
Poser une main sur une barre à hauteur d'épaule. Lancer la balle de tennis par-dessus l'autre barre placée plus haut. Ne pas lâcher la barre.

A tire et B ramasse. Après 3 tirs, changer de rôle.

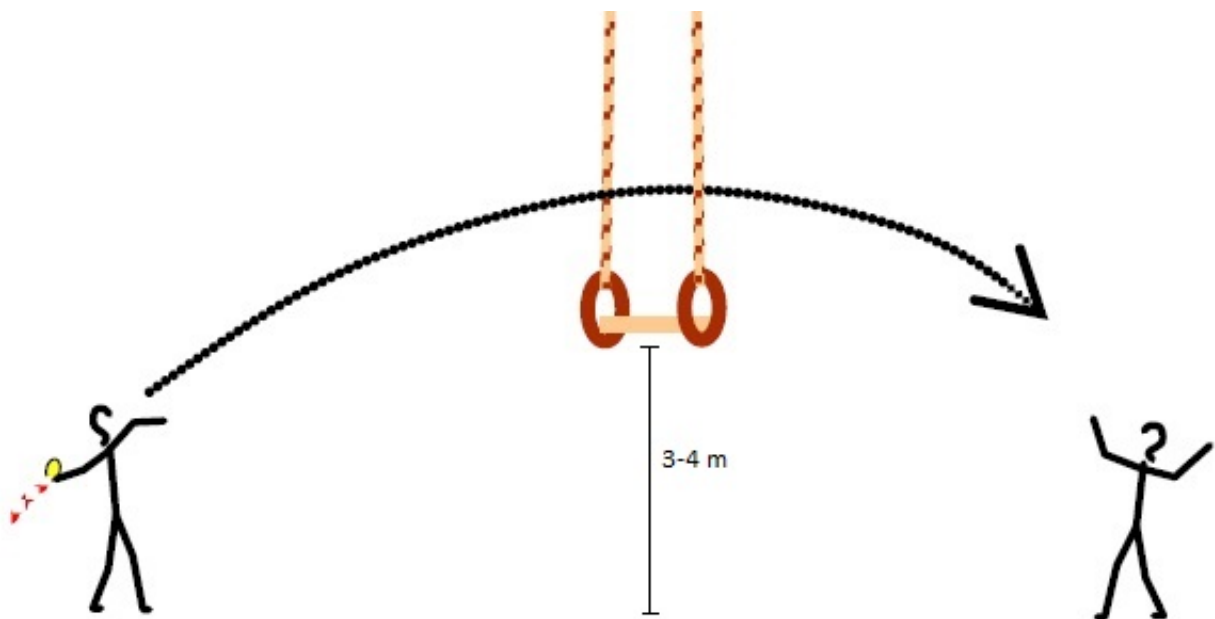
Variante : Essayer avec la main moins habile

Contrôle :

- Ne pas lâcher la barre de façon à ce que les épaules soient dans la direction du tir
- Départ du bras du tir : fléchi avec le coude à hauteur de l'épaule



TIRS ENTRE LES CORDES



2 élèves face à face : lancer la balle entre les anneaux.

Chacun fait 3 passes à son copain.

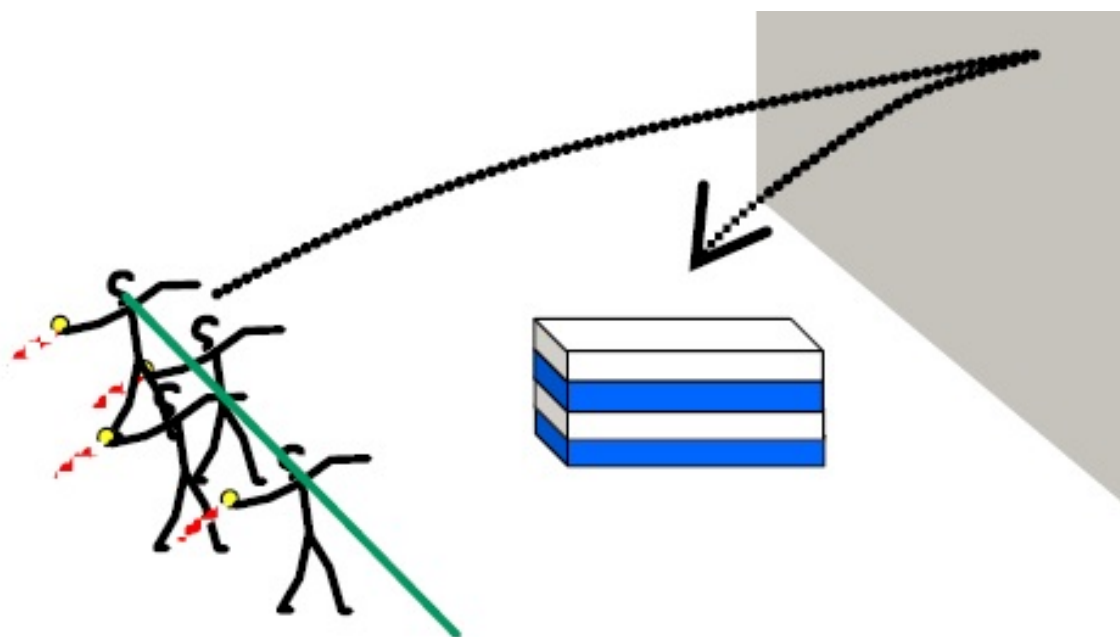
Variante : Essayer avec la main moins habile

Contrôle :

- Pointer la cible avec le bras opposé au tir
- Départ du bras du tir : fléchi avec le coude à hauteur de l'épaule



REBOND



Avec des rebonds contre le mur, essayer de ranger les petites balles dans le caisson.

A tire et B ramasse. Après 3 tirs, changer de rôle.

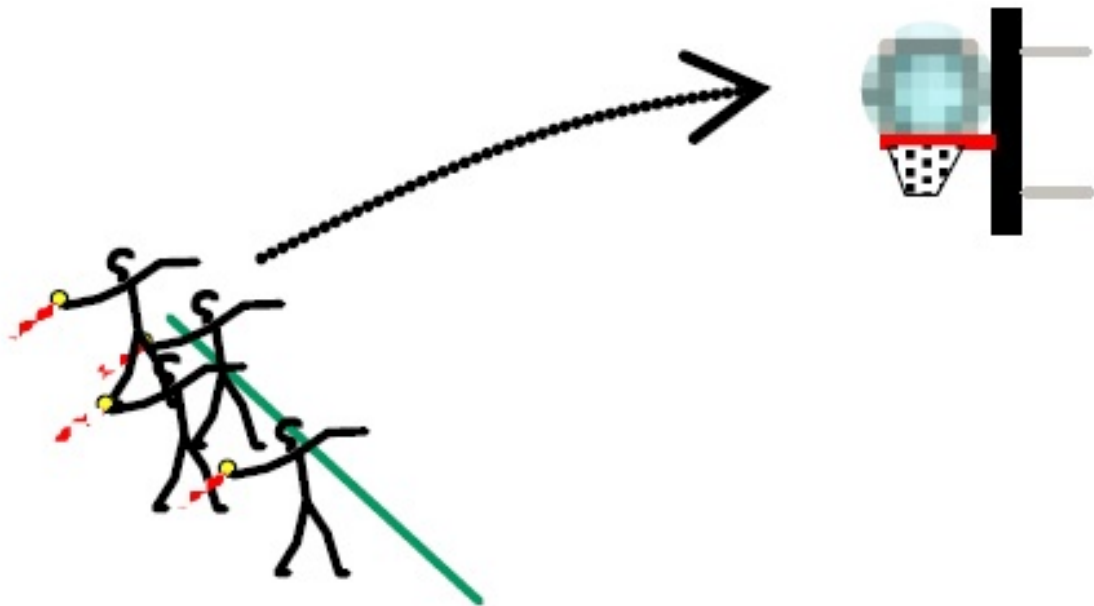
Variante : Essayer avec la main moins habile

Contrôle :

- Pointer la cible avec le bras opposé au tir
- Départ du bras du tir : fléchi avec le coude à hauteur de l'épaule



TIR AU PIGEON



Depuis la ligne, viser la balle qui se trouve dans le panier de basket.

A tire et B ramasse. Après 3 tirs, changer de rôle.

Variante : Essayer avec la main moins habile

Contrôle :

- Pointer la cible avec le bras opposé au tir
- Départ du bras du tir : fléchi avec le coude à hauteur de l'épaule



LANCER AU PLAFOND



Faire rebondir la balle dans un cerceau de telle sorte qu'elle s'approche le plus possible du plafond de la salle.

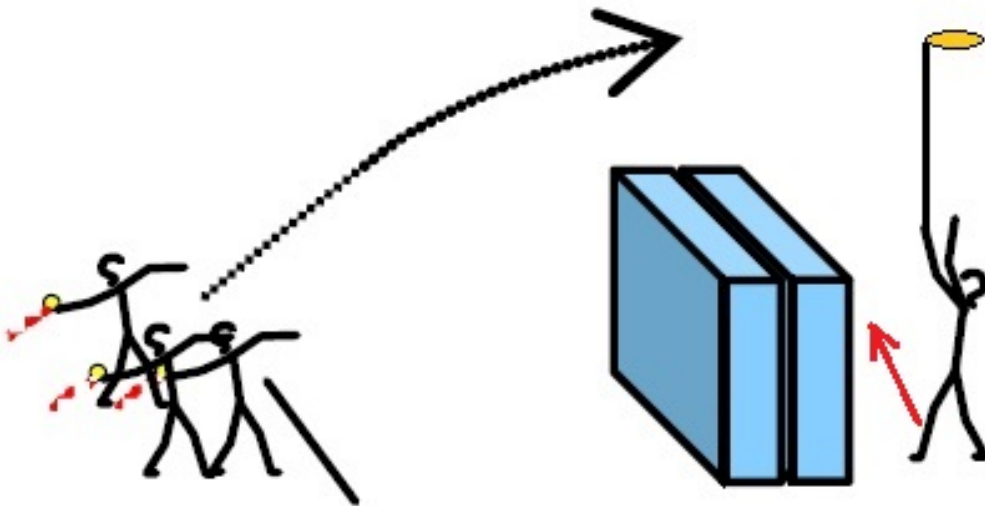
Chaque enfant tire 3 fois et réceptionne sa balle.

Variante : Essayer avec la main moins habile

Contrôle : Départ du bras du tir : fléchi avec le coude à hauteur de l'épaule



VISER LA CIBLE MOBILE



Un élève tient à bout de bras une canne de unihockey et se déplace lentement derrière le chariot des gros tapis. Ses camarades tentent de viser la palette de la canne avec des petites balles.

Changer de rôle après 3 tirs.

Variante : Essayer avec la main moins habile

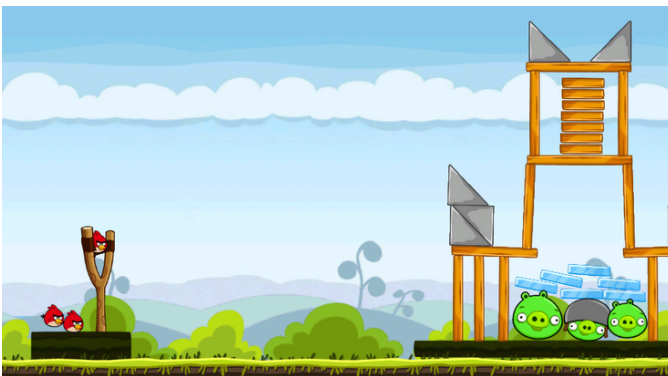
Contrôle :

- Pointer la cible avec le bras opposé au tir
- Départ du bras du tir : fléchi avec le coude à hauteur de l'épaule



JEUX

LES CATAPULTES ATTAQUENT LE CHÂTEAU



Les élèves lancent par dessus l'épaule à bras cassé pour atteindre l'enceinte du château : cônes placés sur la barre transversale des buts de handball (ou sur un caisson suédois).

Quelle équipe a renversé toutes ses cibles en premier?

BIATHLON

Après un tour à la course, l'enfant essaie d'abattre un cône placé sur un banc. Si c'est réussi, le coureur récupère sa balle, termine le tour et transmet la balle à son coéquipier. Si le tir est manqué, il effectue une ronde supplémentaire sur une petite boucle annexe. *Quel duo a visé le plus grand nombre de cibles en un temps donné?*

