

3-4P - Animation EPS

Angry Birds : Lancer loin



Composantes visées par le cycle d'apprentissage :

3^E ANNÉE

...en découvrant des mouvements fondamentaux

Lancer différents objets

- Man. 3 : broch. 4, pp. 20 à 24
- Fiches 6-8 ans : 52
- **Évaluation: J'ai lancé différents objets** 13

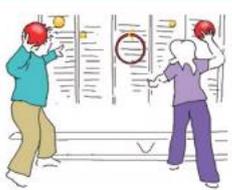
4^E ANNÉE

...en expérimentant des familles de mouvements
CT Stratégies d'apprentissage

Lancer avec précision

- Man. 3 : broch. 4, pp. 20 à 24 et 27 ; broch. 5, p. 13
- Fiches 6-8 ans : 53
- **Évaluation: J'ai lancé différents objets** 2

Évaluations possibles grâce à la séquence :

13. J'ai lancé différents objets...	2. J'ai lancé avec chaque main...
	
E R <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> à un camarade <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> sur des cibles <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> sur des cibles en utilisant chaque main	E R <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> un sac de sable dans une caisse <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> un ballon à travers un cerceau accroché aux anneaux <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> une balle pour toucher un gros ballon qui roule

Objectifs :

- ESC de lancer une petite balle par le haut avec main-pied opposé
- ESC de lancer une petite balle par le haut avec précision
- ESC de lancer une petite balle à une main sur une longue distance

Échauffement : le festival des foulards

Chaque élève dispose d'un foulard et imite les exercices de l'enseignant :

- 1) Lancer le foulard vers le haut et le rattraper sur sa tête
- 2) Lancer le foulard et le rattraper avec les mains entre les jambes
- 3) Lancer le foulard – rouler sur le côté et le rattraper
- 4) Lancer le foulard vers le haut et prendre le foulard d'un partenaire
- 5) Lancer le foulard à un partenaire
- 6) Mountain climbers avec un foulard sous les pieds
- 7) Faire glisser le foulard sur le sol avec la main en appui dessus
(avant-arrière / droite-gauche)

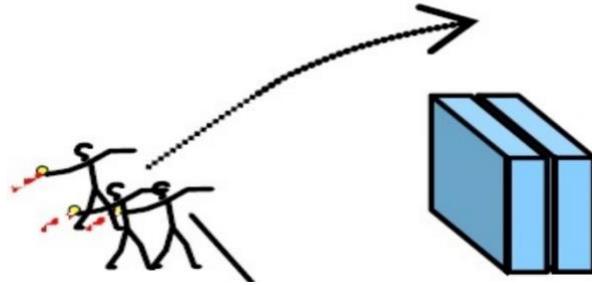
Partie principale : la découverte des Angry Birds

Le but de cette partie est de faire 6 ateliers (oiseaux Angry Birds) de lancer qui ont leurs propres caractéristiques pour travailler le lancer de balle à une main. Les ateliers sont vus sur 4 leçons afin que le schéma moteur du lancer à une main soit bien mémorisé par l'élève.

Organisation :

- Leçon 1 -> les 3 premiers Angry Birds (Chuck / Bomb / Hal) sont découverts avec M.Gisiger
- Leçon 2 -> Les 3 Angry Birds suivants (Matilda / Stella / Terence) sont découverts avec la maîtresse de classe.
- Leçon 3 -> Les 6 Angry Birds sont revus et entraînés tous en même temps en atelier.
- Leçon 4 -> Les 6 Angry Birds sont entraînés lors du jeu de l'oie Angry Birds (prévoir des pions et des dés)
- Leçon 5 -> Le combat des Angry Birds

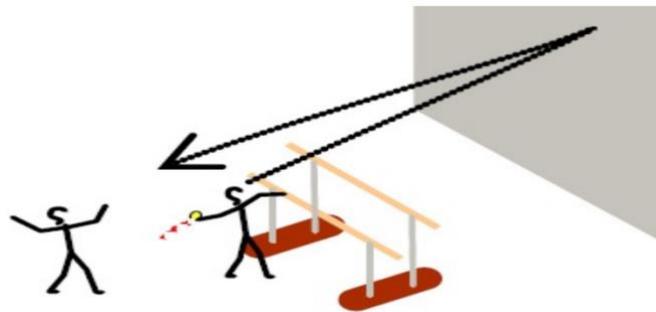
Le Feu d'artifice



Les élèves lancent des rubans par-dessus le chariot de gros tapis depuis plusieurs distances.

→ Travail de la trajectoire bombée et de la force de lancer

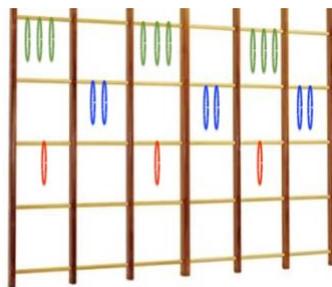
La Bombe



Les élèves, en s'accrochant avec la main libre à la barre basse de la barre // (hauteur d'épaule), lancent (3x) une balle de tennis contre le mur afin qu'elle rebondisse par-dessus lui. Son partenaire récupère la balle.

→ Travail sur le mouvement du lancer par le haut, la position de profil et la force du lancer

La Lance aux points



Modèle pour droitier (inverse pour gaucher)

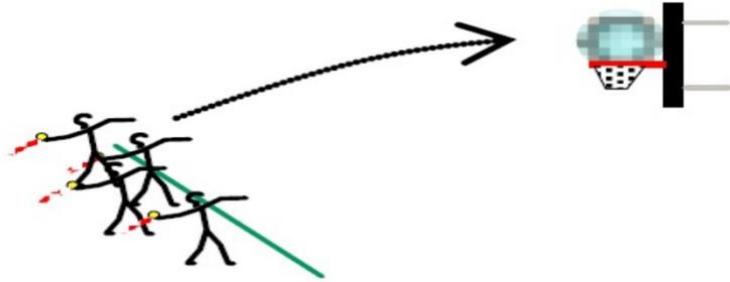
Les élèves se placent à genoux (sur les anneaux) et lancent une petite balle mousse dans les cadres suédois (1pt / 2pt / 3pt)

→ Travail de la rotation du haut du corps, la précision et le mouvement du bras

La Percée



MATILDA



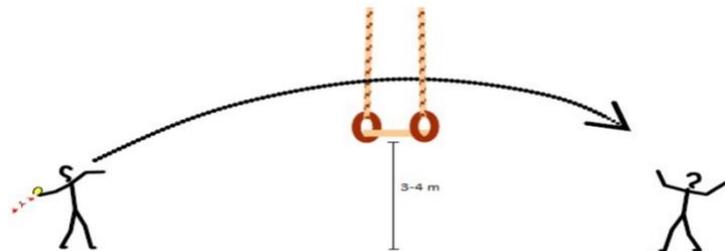
Les élèves lancent des balles de tennis sur un swissball accroché sur le panier de basket. Organiser un arc de cercle pour que les élèves puissent lancer en même temps.

Travail de la trajectoire de la balle, de la position de profil, de la force du lancer et de la précision.

L'étoile filante



STELLA



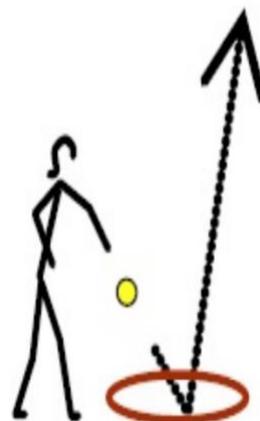
Les élèves travaillent en duo. Ils lancent une petite balle « mousse » entre les anneaux. Mettre une canne suédoise entre les anneaux pour travailler la hauteur du lancer.

Travail de la trajectoire du lancer et de la précision

La balle magique



TERENCE



Les élèves possèdent chacun un cerceau. Ils lancent la balle le plus fort possible au sol dans le cerceau afin de la faire monter le plus haut possible. Travail sur la force du lancer

**Le Feu
d'artifice**



CHUCK

Les élèves lancent des rubans par-dessus le chariot de gros tapis depuis plusieurs distances.

Travail de la trajectoire bombée et de la force de lancer

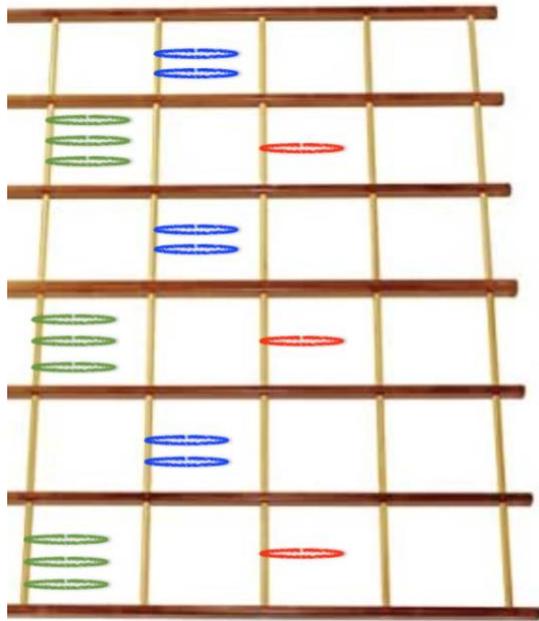


La Lance aux points

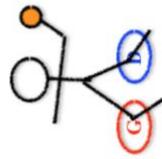


Les élèves se placent à genoux (sur les cerceaux) et lancent une petite balle mousse dans les fenêtres du cadre suédois.

Travail de la rotation du haut du corps, de la précision et du mouvement du bras



Modèle pour droitier (inverse pour gaucher)



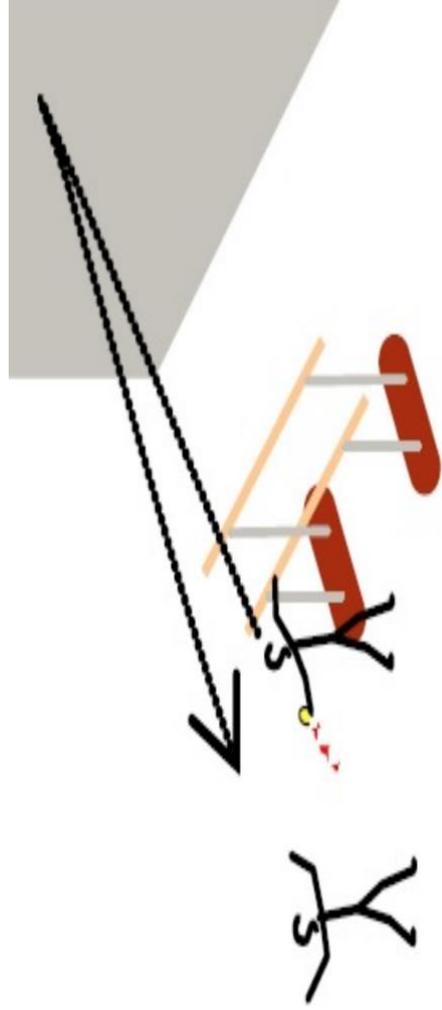
La Bombe



BOMB

Les élèves, en s'accrochant avec la main libre à la barre basse de la barre // (hauteur d'épaule), lancent (3x) une balle de tennis contre le mur afin qu'elle rebondisse par-dessus lui. Son partenaire récupère la balle.

Travail sur le mouvement du lancer par le haut, la position de profil et la force du lancer



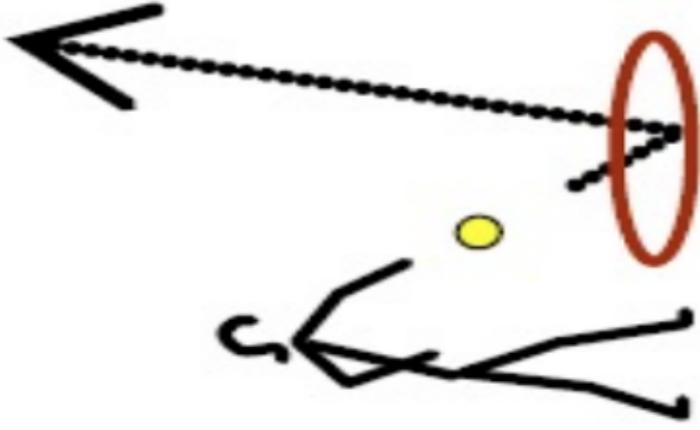
La balle magique



TERENCE

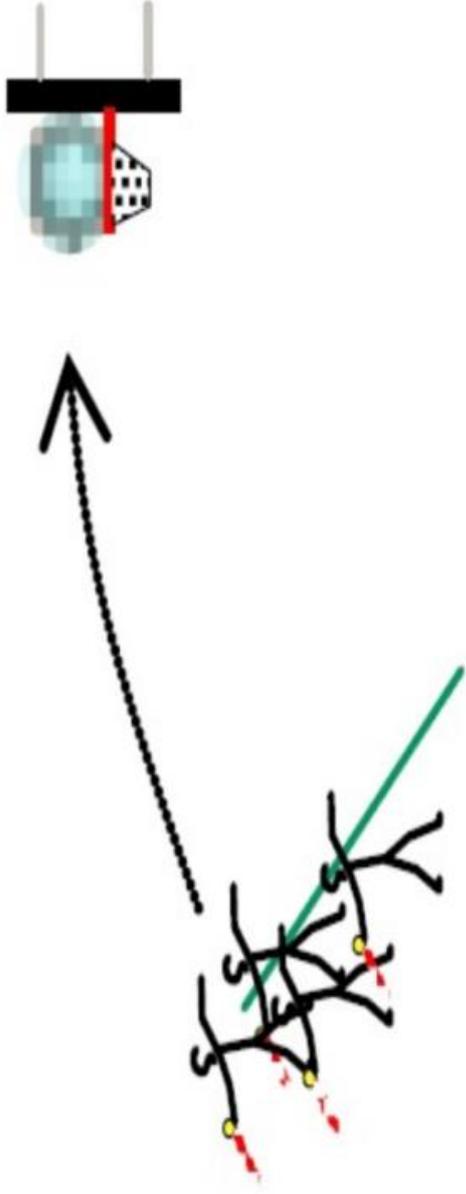
Les élèves possèdent chacun un cerceau. Ils lancent la balle le plus fort possible au sol dans le cerceau afin de la faire monter le plus haut possible.

Travail sur la force du lancer





MATILDA



Les élèves lancent des balles de tennis sur un swissball accroché sur le panier de basket.

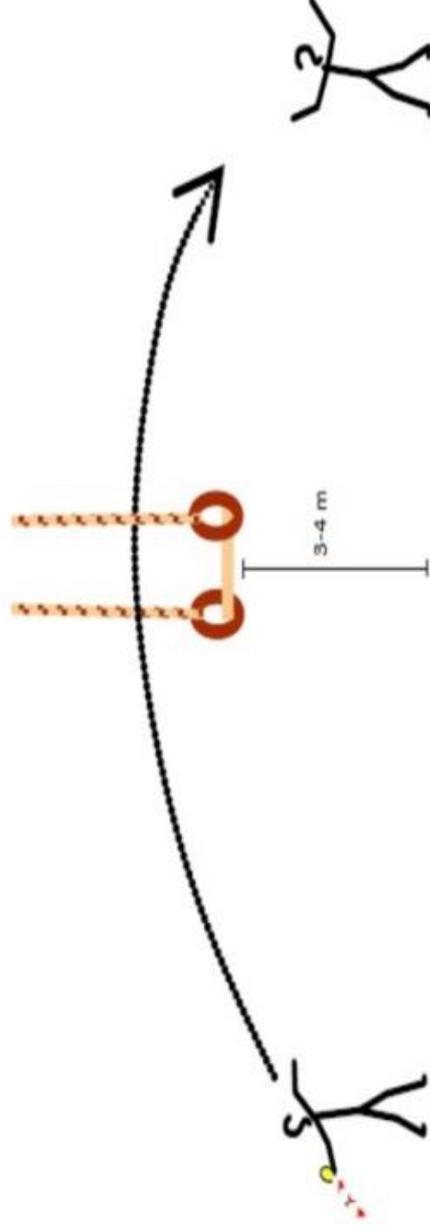
Organiser un arc de cercle pour que les élèves puissent lancer en même temps.

Travail de la trajectoire de la balle, de la position de profil, de la force du lancer et de la précision.

L'étoile filante



STELLA



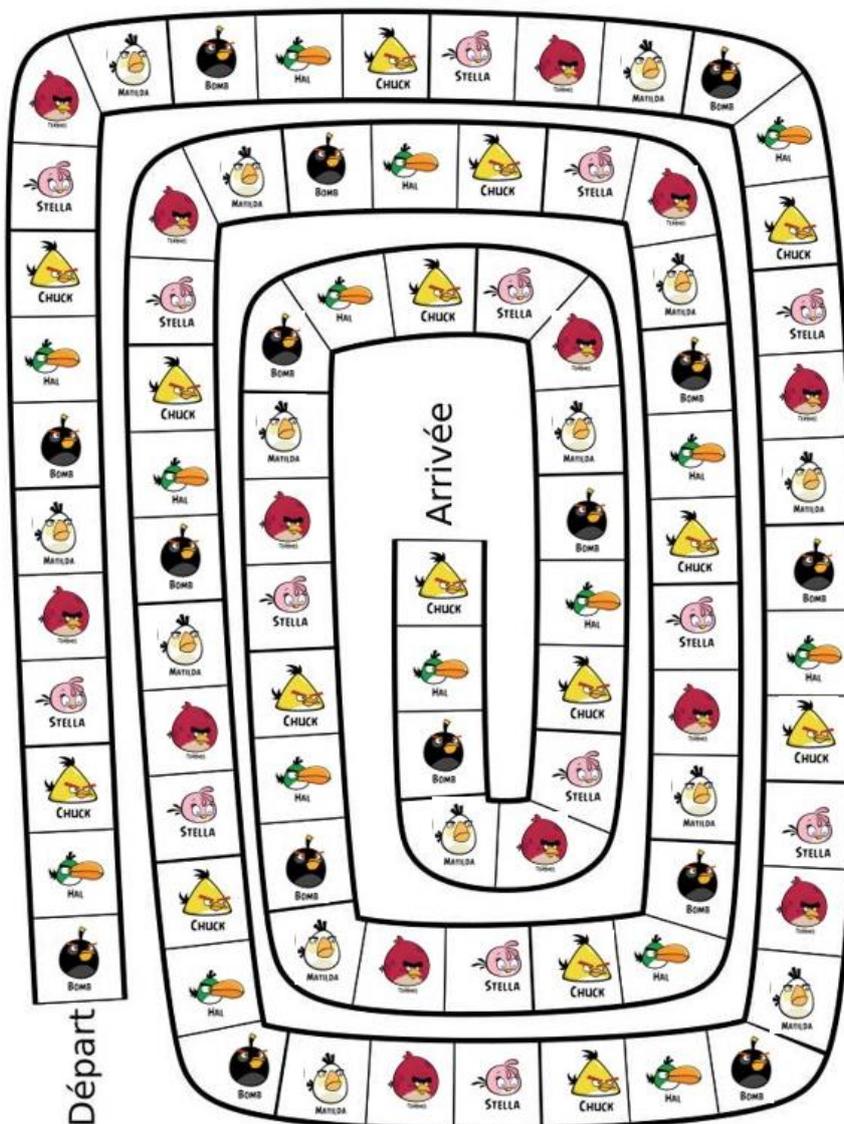
Les élèves travaillent en duo. Ils lancent une petite balle « mousse » entre les anneaux.

Mettre une canne suédoise entre les anneaux pour travailler la hauteur du lancer.

Travail de la trajectoire du lancer et de la précision

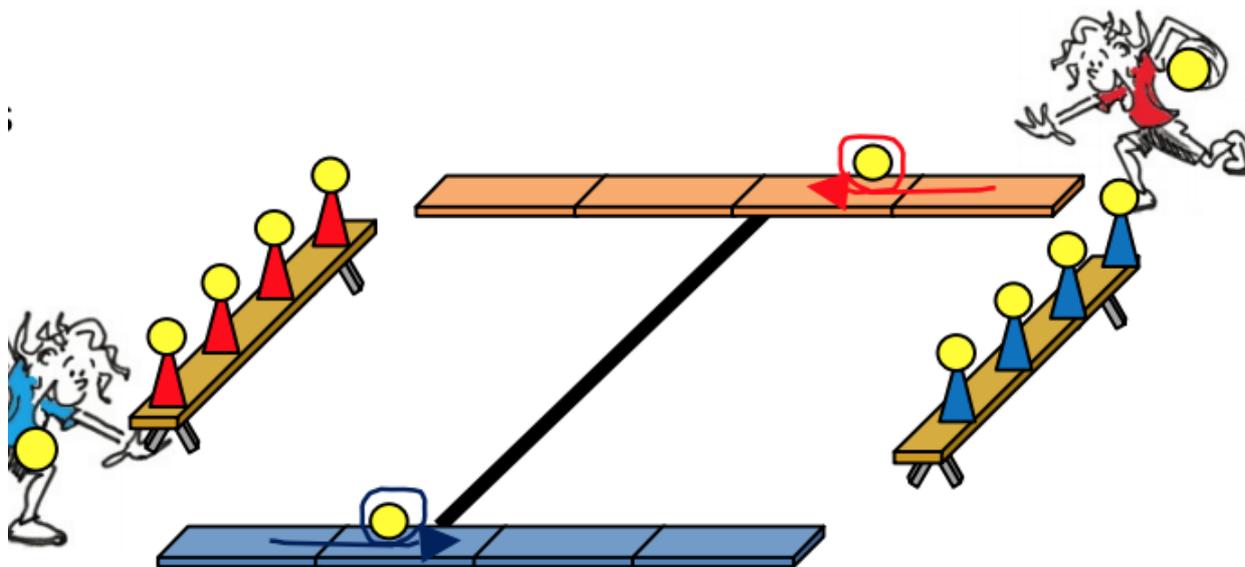
Jeu de l'oie Angry Birds :

Jeu de l'oie



L'enseignant mets en place l'ensemble des ateliers (Hal / Chuck / Terence / Stella / Bomb / Matilda). Le panneau de jeu « jeu de l'oie » est installé au milieu de la salle avec un pion par élève et plusieurs dés. L'élève travaille ensuite de manière autonome et avance dans son plateau de jeu. Lorsqu'il tombe sur une case, l'élève effectue 3x l'oiseau en question et remet le matériel en place avant de pouvoir relancer le dé.

Le vrai jeu Angry Bird :



Installer le matériel selon l'image ci-dessus. Gérer les distances selon la longueur de tir de ses élèves. Le jeu se joue avec au minimum 15 balles mousées à lancer.

Les élèves sont répartis en 2 équipes. Les équipes se font face entre les bancs. Chaque équipe dispose de 2 ramasseurs de balles qui s'occupent exclusivement de récupérer les balles lancées et de les faire rouler sur le tapis pour ramener des balles à son équipe. Le but du jeu est de détruire les cônes-balles ou quilles en lançant des petits balles mousées par-dessus l'équipe adverse afin d'atteindre leur banc. Les joueurs qui lancent des balles n'ont pas le droit de défendre leur banc. Ils doivent laisser les adversaires lancer les balles. La partie se termine lorsqu'une équipe a réussi à faire tomber tous les cônes ou balles.

Jeu de l'oie

