

## 5-6P - Animation EPS

### Angry Birds : Lancer loin



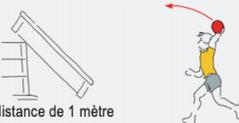
### Composantes visées par le cycle d'apprentissage :

5<sup>E</sup> ANNÉE

6<sup>E</sup> ANNÉE

...en renforçant ses aptitudes techniques	...en exerçant son endurance, sa vitesse, sa force et son adresse
<b>Lancer de manière variée</b>	<b>Lancer de manière variée</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man. 3: broch. 4, pp. 22 à 24 ; broch. 5, pp. 13 et 14</li> <li>• Fiches 8-10 ans: 52, 53, 55, 64 et 74</li> <li>• <b>Évaluation: CM 24/5.12, CM 24/5.27</b> <b>CM 24/5.16</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man. 3: broch. 4, pp. 22 à 24</li> <li>• Fiches 8-10 ans: 51, 52 et 53</li> <li>• <b>Évaluation: CM23/6.25</b></li> </ul>

### Évaluations possibles grâce à la séquence

CM24/5.12	CM24/5.16	CM23/6.25
Réussir au moins 3 lancers sur 5 à travers un cerceau à hauteur de tête, à 5 mètres de distance.	Lancer et rattraper une balle contre un couvercle de caisson incliné, 3x main droite et 3x main gauche...	Lancer une petite balle avec la main opposée au pied d'appui...
 <p>E R: 3 lancers BR: 4 lancers TBR: 5 lancers</p>	 <p>E R: à une distance de 1 mètre BR: à une distance de 2 mètres TBR: à une distance de 3 mètres</p>	 <p>E R: sans élan BR: avec 3 pas d'élan TBR: avec 3 pas d'élan, à plus de 20 mètres</p>

## 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
- ESC d'effectuer 3 pas d'élan (G-D-G / G-D-G) pour gagner en longueur lors du lancer de la petite balle.

## ***Échauffement : le festival des foulards***

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

- 1) Lancer le foulard – rouler sur le côté et le rattraper
- 2) Lancer le foulard vers le haut et prendre le foulard d'un partenaire
- 3) Mountain climbers avec un foulard sous les pieds
- 4) Faire glisser le foulard sur le sol autour de sa main d'appui en position de gainage frontal

## ***Partie principale : la découverte des Angry Birds***

Le but de cette partie est de faire 8 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 5 leçons afin que le schéma moteur du lancer à une main soit bien mémorisé par l'élève.

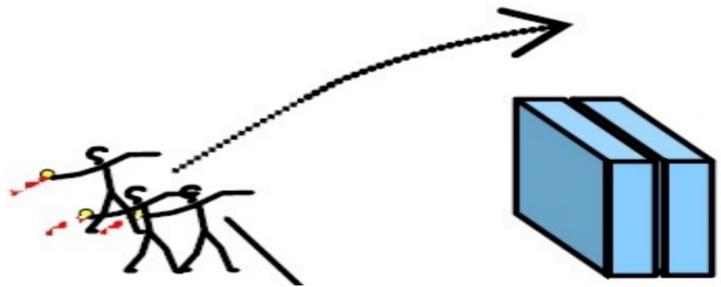
### Organisation :

- Leçon 1 -> les 4 premiers Angry Birds (Chuck / Bomb / Buzz / Jay ) sont découverts avec M.Gisiger
- Leçon 2 -> Les 4 Angry Birds suivants (Matilda / Stella / Terence / Hal) sont découverts avec la maîtresse de classe.
- Leçon 3 -> Les 8 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



**CHUCK**



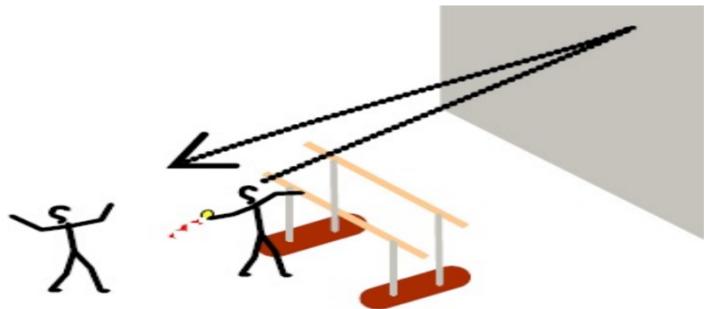
Les élèves lancent des rubans par-dessus le chariot de gros tapis depuis plusieurs distances.

- Travail de la trajectoire bombée et de la force de lancer et la position des pieds

La Bombe



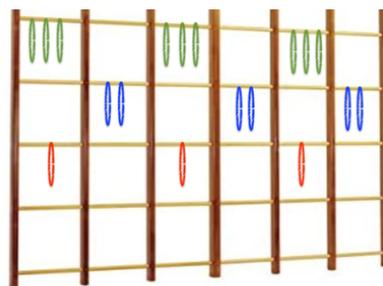
**BOMB**



Les élèves, en s'accrochant avec la mauvaise main 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.

- Travail le mouvement du lancer par le haut, la position de profil et la force du lancer et la rotation des épaules et du corps

La Lance aux points



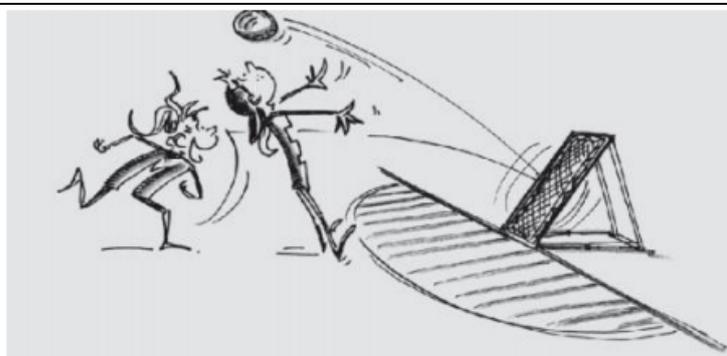
Modèle pour droitier (inverse pour gaucher)



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

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

Le tir au cadre



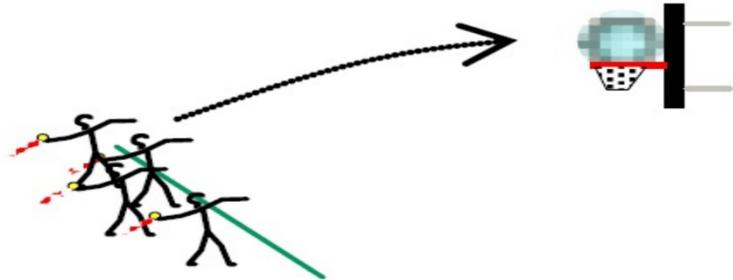
Les élèves se placent en colonne (en face du cadre de tchoukball) et lancent une petite balle mousse dans contre le cadre. L'élève suivant rattrape la balle.

→ Travail de la rotation du haut du corps, la précision, le mouvement du bras et la position de profil + la réception de balle

La Percée



**MATILDA**



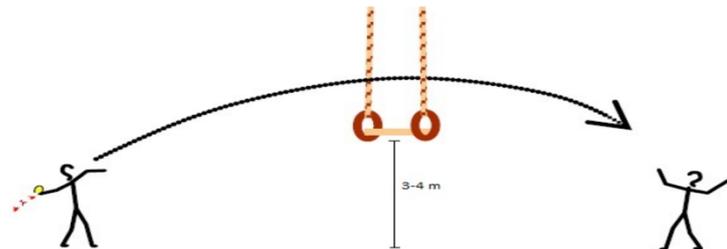
Les élèves lancent des balles de tennis sur un swissball accroché sur le panier de basket.  
Organiser un arc de cercle pour que les élèves puissent lancer en même temps.

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

L'étoile filante



**STELLA**



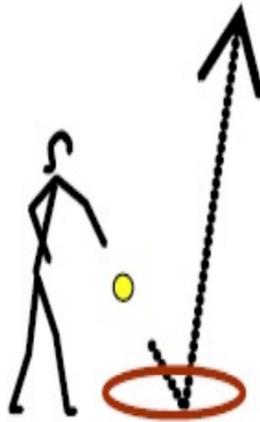
Les élèves travaillent en duo. Ils lancent une petite balle « mousse » entre les anneaux.  
Essayer de faire tenir une canne suédoise entre les anneaux pour travailler la hauteur du lancer.

Travail de la trajectoire du lancer et 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 faire monter la balle le plus haut possible après le rebond.  
Travail la force du lancer

La balle claquée



**Buzz**

O<sup>1</sup> O<sup>2</sup> O<sup>3</sup>



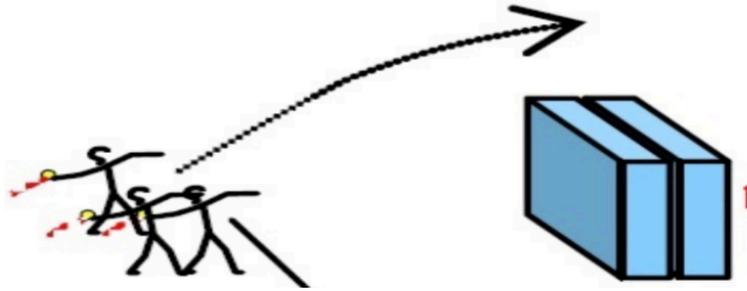
Les élèves effectuent 3 pas dans les cerceaux (G-D-G ou D-G-D) et claque la balle qui est accrochée aux anneaux. La balle doit être plus haut que la tête.

Travail de l'élan du lancer et le rythme du lancer

### Le Feu d'artifice



**CHUCK**



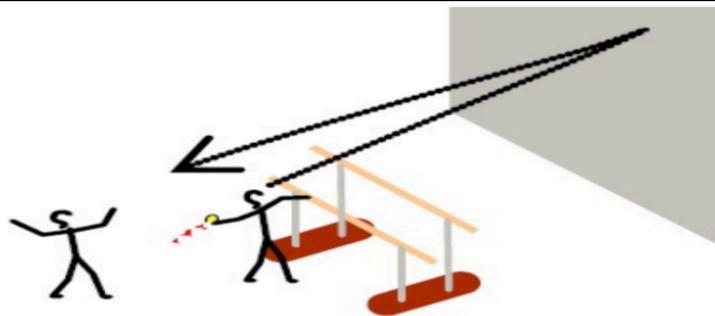
Les élèves lancent des rubans par-dessus le chariot de gros tapis depuis plusieurs distances.

- ➔ Travail de la trajectoire bombée et de la force de lancer et la position des pieds

### La Bombe



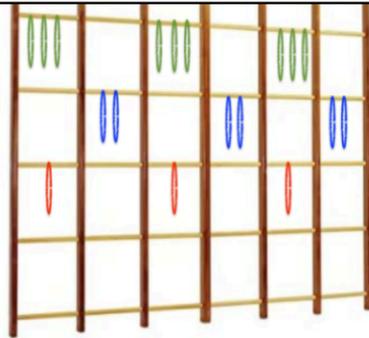
**BOMB**



Les élèves, en s'accrochant avec la mauvaise main 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.

- ➔ Travail le mouvement du lancer par le haut, la position de profil et la force du lancer et la rotation des épaules et du corps

### La Lance aux points



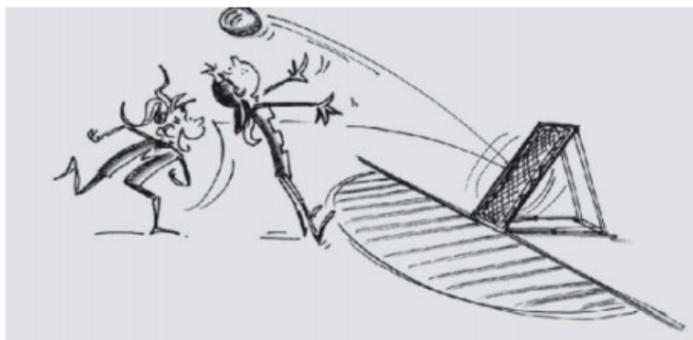
Modèle pour droitier (inverse pour gaucher)



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

- ➔ Travail de la rotation du haut du corps, la précision, le mouvement du bras et la position de profil

### Le tir au cadre



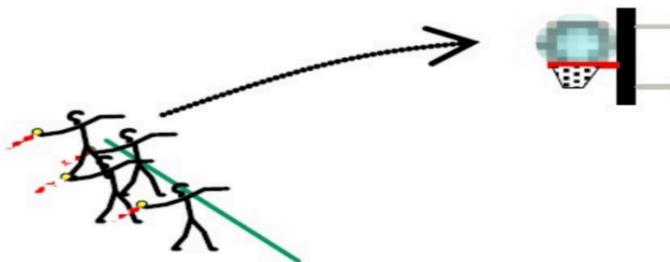
Les élèves se placent en colonne (en face du cadre de Tchoukball) et lancent une petite balle mousse dans contre le cadre. L'élève suivant rattrape la balle.

- ➔ Travail de la rotation du haut du corps, la précision, le mouvement du bras et la position de profil + la réception de balle

### La Percée



**MATILDA**



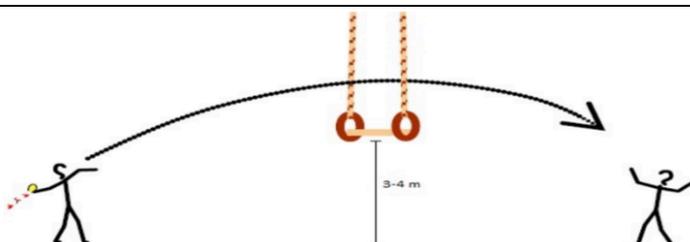
Les élèves lancent des balles de tennis sur un swissball accroché sur le panier de basket.  
Organiser un arc de cercle pour que les élèves puissent lancer en même temps.

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

### L'étoile filante



**STELLA**



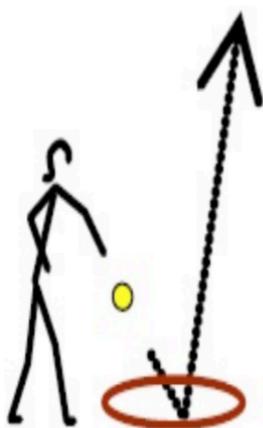
Les élèves travaillent en duo. Ils lancent une petite balle « mousse » entre les anneaux.  
Essayer de faire tenir une canne suédoise entre les anneaux pour travailler la hauteur du lancer.

Travail de la trajectoire du lancer et la précision

La balle magique



**TERENCE**



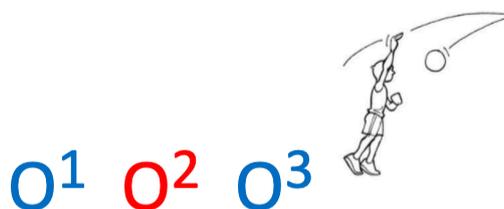
Les élèves possèdent chacun un cerceau. Ils lancent la balle le plus fort possible au sol dans le cerceau afin de faire monter la balle le plus haut possible après le rebond.

Travail la force du lancer

La balle claquée



**Buzz**

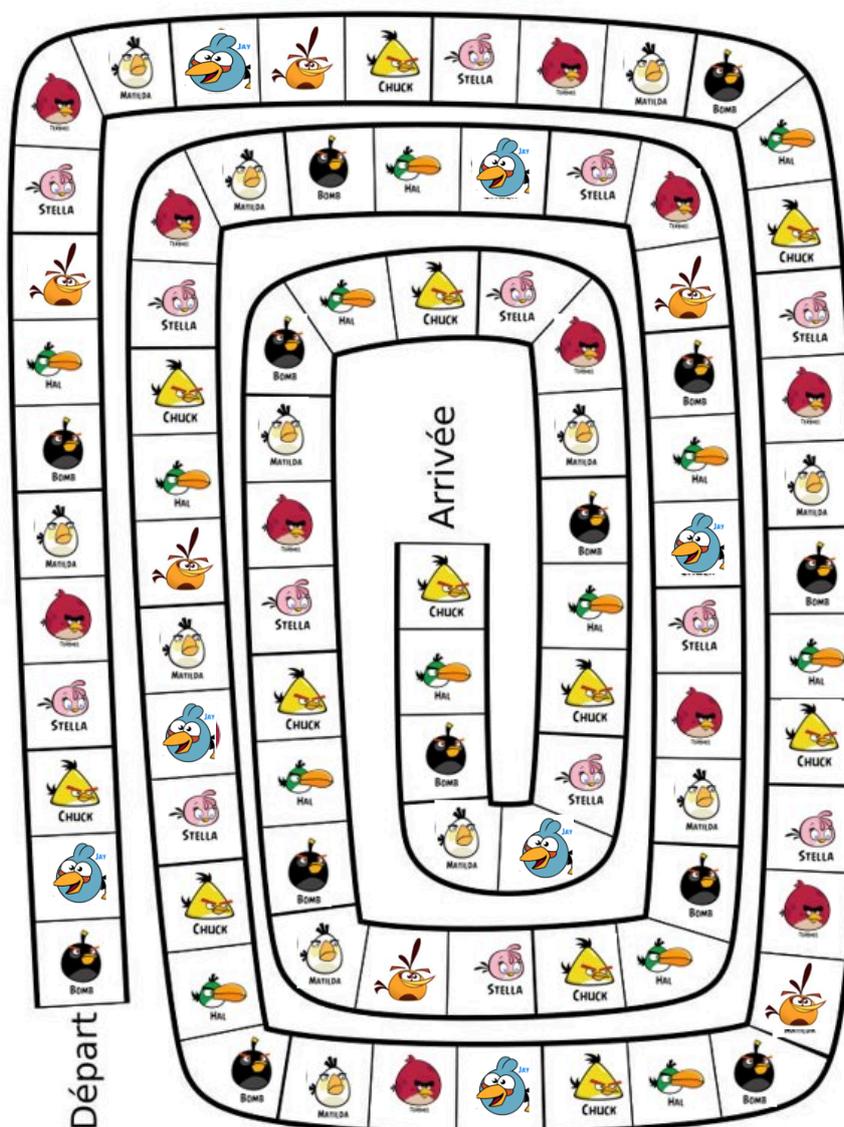


Les élèves effectuent 3 pas dans les cerceaux (G-D-G ou D-G-D) et claquent la balle qui est accrochée aux anneaux. La balle doit être plus haut que la tête.

Travail de l'élan du lancer et le rythme du lancer

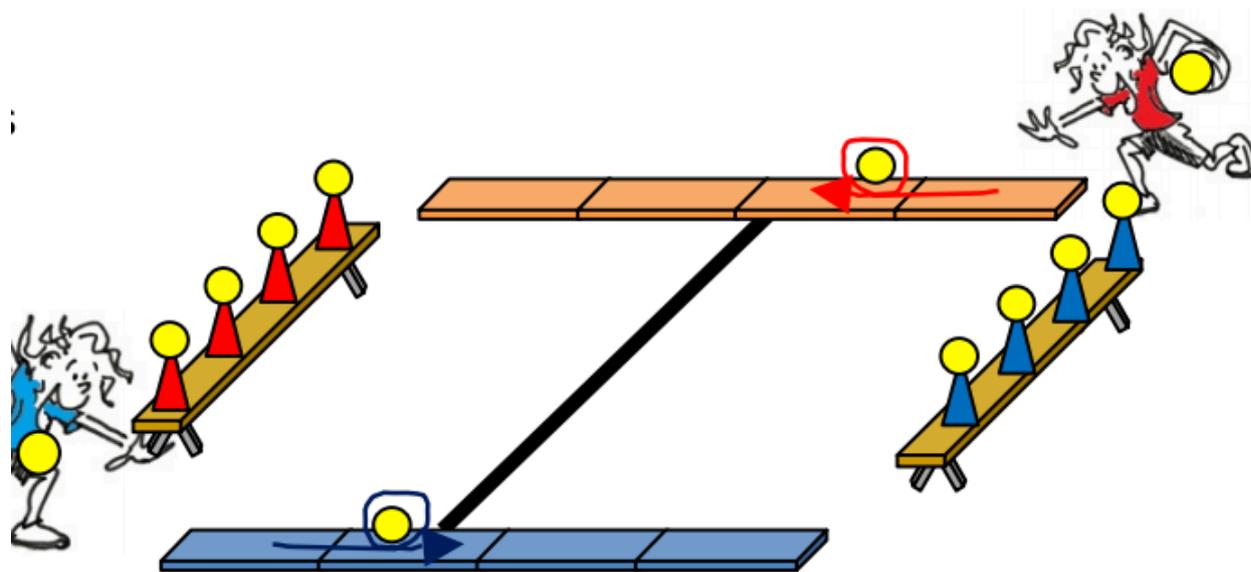
## Jeu de l'oie Angry Birds :

### Jeu de l'oie



L'enseignant mets en place l'ensemble des ateliers (Hal / Chuck / Terence / Stella / Bomb / Matilda/ Buzz / Jay). 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 moussettes à lancer.

Les élèves sont répartis en 2 équipes. Chaque équipe se fait face entre les bancs. Chaque équipe dispose de 2 ramasseurs de balles qui s'occupent exclusivement de ramasser les balles lancées et 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 petites balles moussettes 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 leur balle tranquillement. Les ramasseurs de balles s'assurent de réapprovisionner les lanceurs en faisant rouler les balles qui sont derrière les bancs. La partie se termine lorsqu'une équipe a réussi à faire tomber tous les cônes ou balles.



# Jeu de l'oie

