

Ateliers proposés

autour de la compétence « lancer »

Compétences issues des programmes de 2008 :

✓ Education Physique et Sportive :

- Réaliser une performance

Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin, haut, lancer loin.

Compétences issues du socle commun :

✓ Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

L'élève est capable de :

- respecter les autres et les règles de la vie collective ;
- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

✓ Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

L'élève est capable de :

- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;
- échanger, questionner, justifier un point de vue ;
- travailler en groupe, s'engager dans un projet ;
- maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer.

Compétences issues du document intitulé *Cycle des apprentissages fondamentaux, progressions pour le CP et le CE1* (paru au B.O du 5 janvier 2012)

✓ Réaliser une performance / Activités athlétiques :

- Lancer loin :

- CP :

- ❖ lancer à une main des objets légers et variés :
 - en adaptant son geste à l'engin ;
 - en enchaînant un élan réduit et un lancer ;
 - en identifiant sa zone de performance.
- ❖ lancer des objets lestés :
 - en variant les trajectoires (plus horizontales ; plus vers le haut) pour identifier la plus performante ;
 - en variant le geste de lancer (en poussée, devant ou au-dessus de la tête).

- CE1 :

- ❖ lancer à une main des objets légers et variés :
 - enchaîner une prise d'élan et un lancer sans s'arrêter ;
 - lancer dans une zone définie ;
 - lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer.
- ❖ lancer d'objets lestés à deux mains
- ❖ enchaîner une prise d'élan et un lancer, à partir d'une zone d'élan et renouveler sa performance au moins 4 fois sur 5 essais.

Atelier 1 : jeu « Le chamboule-tout »

but : sans élan, lancer différents objets (balles, sacs de graines, petits ballons souples) de différentes façons sur les tours du château afin de les faire tomber.

matériel (pour 1 terrain avec 4 équipes de 3 joueurs) :

12 balles en mousse, 12 sacs de graines

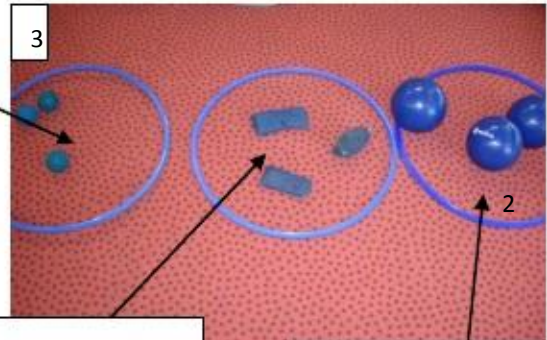
et 12 petits ballons souples (pour chaque équipe : 3 balles en mousse, 3 sacs de graines, 3 ballons souples) ; 12 cerceaux (3 par équipe, pour matérialiser les zones de lancer) ; 4 tables (ou supports sur lesquels on peut poser les tours) ; 12 à 16 tours à abattre (ex : boîtes de balles de tennis usagées – 3 ou 4, par table).

Au début du jeu, constituer 4 équipes de 3 joueurs. Dans chaque équipe, le joueur n°1 se place dans son cerceau le plus proche de la cible (cf. photos n°1 et n°2). Les joueurs en attente se placent derrière chacun d'eux, en file indienne. « **Vous allez devoir faire tomber les tours de votre château en lançant des objets dessus. Chaque tour abattue rapporte 1 point à l'équipe.** »

- Sur la première manche, les lancers s'effectueront de la zone n°1. Dès le signal de début de jeu, le joueur n°1 de chaque équipe lance les 3 objets depuis la zone n°1 (cf. photos n°1 et n°2). Ensuite, dans chaque équipe, comptabiliser le nombre de tours abattus. Le joueur n°1 qui aura abattu le plus de tours rapportera 1 point à son équipe. Ensuite, tous les joueurs iront remettre leurs tours en place, puis iront chercher leurs objets qu'ils redéposeront dans leur cerceau. Dès lors, dans chaque équipe, ce sera au tour du joueur n°2 de lancer ses 3 objets, de cette même zone. Enfin, il en sera de même pour le joueur n°3. Lorsque tous les objets auront été lancés, chaque équipe comptabilisera ses points. L'équipe qui aura cumulé le plus de points remportera la première manche.
- Ensuite, une deuxième manche démarrera. Celle-ci se déroulera depuis la zone n°2 (sacs de graines à lancer ; autre manière de lancer – cf. photo n°3).
- Enfin la troisième manche se déroulera de la zone n°3 (ballons à lancer ; autre manière de lancer – cf. photo n°3).

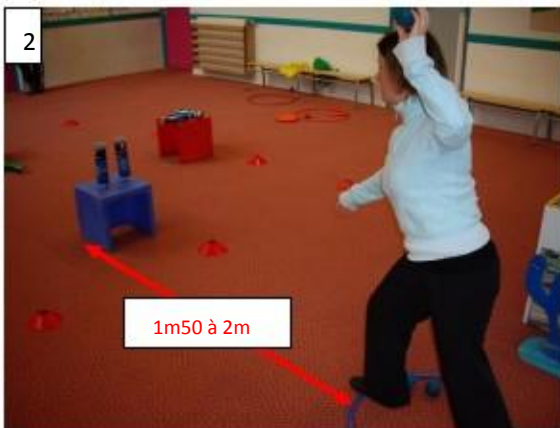


zone n°1 : lancer du haut vers le bas (voir la posture des lanceurs sur les photos n° 1 et n°2)

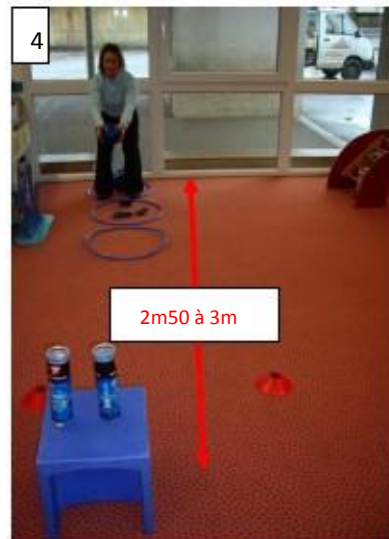


zone n°2 : lancer d'arrière en avant, du bas vers le haut (mouvement de balancier)

zone n°3 : lancer à 2 mains (cf. photo n°4)



1m50 à 2m



2m50 à 3m

Si possible, pas plus de 3 joueurs par équipe.

Atelier 2 : jeu « A l'attaque des tours du château »

but : sans élan, lancer différents objets (balles, sacs de graines), de différentes façons, sur les tours du château afin de les faire tomber.

matériel (pour 1 terrain avec 2 équipes de 6 joueurs) :

12 à 18 balles en mousse (2 ou 3 par joueur) ;
12 à 18 sacs de graines (2 ou 3 par joueur) ; des coupelles pour matérialiser un rectangle autour du banc ;
des languettes pour matérialiser une ligne derrière laquelle s'effectueront les lancers ; un banc (sur lequel les tours seront posées) ; 12 tours à abattre (ex : boîtes de balles de tennis usagées) ; 2 lots de 6 chasubles (pour identifier les joueurs des 2 équipes) ; 2 cerceaux (1 cerceau où sont déposées les balles en début et en fin de partie / 1 autre cerceau où sont déposés les sacs de graines).

Au début du jeu, tous les joueurs, de l'équipe qui va attaquer les tours du château (cf. équipe verte sur la photo n°1), se placent derrière la ligne de lancer (ligne matérialisée par des languettes bleues sur la photo n°1).

Pendant ce temps, tous les joueurs de l'autre équipe (cf. équipe jaune sur la photo n°1) vont s'asseoir en face des lanceurs, de l'autre côté du banc, derrière la ligne (ligne rouge sur la photo n°1).

« L'équipe attaquante va essayer de faire tomber le plus possible de tours du château en lançant des objets dessus (des balles, des sacs de graines). Chaque tour abattue rapporte 1 point à l'équipe. Si toutes les tours ont été abattues, l'équipe marque 3 points supplémentaires ».

- 1^{ère} manche : chaque joueur de l'équipe « attaquante » va chercher des balles (2 ou 3 si possible) dans le cerceau situé derrière lui, puis les dépose à ses pieds, derrière la ligne de lancer. Au signal de départ donné par le meneur de jeu, chaque joueur lancera ses balles pour faire tomber les tours. Lorsqu'elles auront toutes été lancées, l'équipe adverse comptabilisera les points de l'équipe « attaquante ». Les rôles seront inversés, une fois que l'équipe attaquante aura remplacé toutes les balles dans le cerceau où elles se trouvaient au départ. Lorsque les 2 équipes auront joué le rôle d' « attaquants des tours », l'équipe qui aura totalisé le plus de points remportera la manche.
- 2^{ème} manche : même déroulement mais avec des sacs de graines comme objets à lancer. Proposer d'autres manches, jusqu'à la fin du temps de jeu.

2 types de lancer (en fonction des objets lancés) :

- ✓ Pour les balles : lancer du haut vers le bas, d'arrière en avant (cf. lancer des joueurs sur les photos n°1 et n°2).
- ✓ Pour les sacs de graines : lancer en balancier d'arrière en avant, du bas vers le haut (cf. lancer des joueurs sur les photos n°3 et n°4).



Atelier 3 : jeu « En plein dans le mille »

but : sans élan, chercher à atteindre une cible verticale en lançant dessus des balles.

matériel (pour 1 terrain avec 3 ou 4 joueurs) : 3 balles en mousse ; 4 cerceaux (3 pour matérialiser les zones de lancer ; 1 pour matérialiser l'emplacement du 1^{er} joueur en attente) ; 1 caisse contenant les 3 balles en début et en fin de jeu ; 1 cible verticale (ex : sur un élastique, accrocher une affiche avec des pinces à linge / cible verticale avec un ou plusieurs trous à l'intérieur (voir photos)) ; 1 ardoise + 1 crayon + 1 chiffon.

Avant le début du jeu, répartir les joueurs dans 2 équipes. Ces 2 équipes s'opposent sur 2 terrains identiques, juxtaposés. Dans chaque équipe, attribuer un numéro à chaque joueur. Au début du jeu, sur chaque terrain, le joueur n°1 se place dans le cerceau n°1 (cf. photos n°1 et n°2). Le 1^{er} joueur en attente (joueur n°2) se place dans le 4^{ème} cerceau, situé 1 à 2 m derrière le 3^{ème} cerceau du lanceur. Les autres joueurs en attente se placent en file indienne, derrière le 1^{er} joueur en attente.

« Vous devez chercher à atteindre une cible, en lançant 3 balles dessus. Si vous atteignez la cible, passez au cerceau suivant. Vous rapporterez à votre équipe : 1 point si vous atteignez la cible du cerceau n°1 ; 2 points si vous atteignez la cible du cerceau n°2 ; 3 points si vous atteignez la cible du cerceau n°3 ».

2 types de lancer possibles :

- lancer en balancier d'arrière en avant, du bas vers le haut ;
- ou lancer du haut vers le bas, d'arrière en avant.

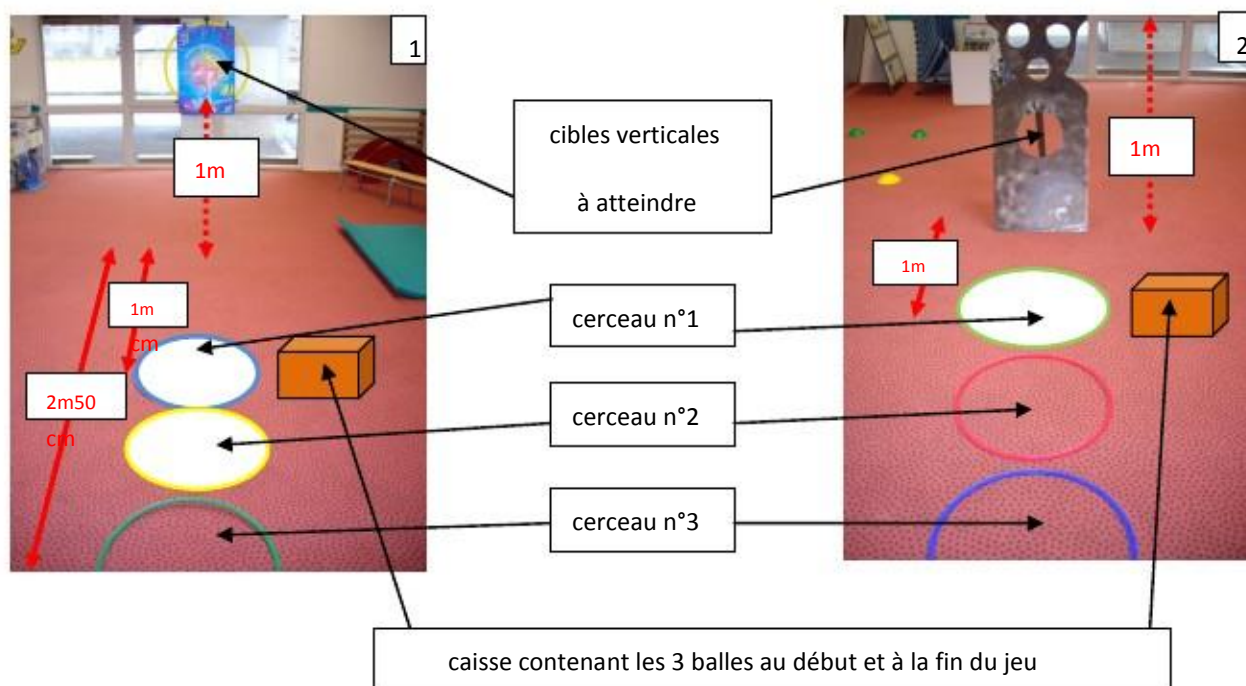
Chaque joueur lance ses 3 balles, à la suite. Après un lancer :

- S'il a atteint la cible : il se place dans le cerceau suivant et essaie de l'atteindre de là.
- S'il n'a pas atteint la cible : il réessaie de là où il se trouve.

Dans chaque équipe, pendant que le joueur qui vient de lancer ses 3 balles va les chercher puis les remet dans la caisse où elles se trouvaient au départ, ses partenaires comptabilisent le nombre de points total de l'équipe.

Ensuite, le joueur qui vient de lancer rejoint la queue de sa file d'attente, pendant que le 1^{er} joueur en attente se place dans le cerceau qui contient les balles afin d'en lancer 3, à son tour. A chaque passage, le joueur repart du 1^{er} cerceau.

Et ainsi de suite, jusqu'à la fin du temps de jeu. Ajouter au fur et à mesure les points des différents joueurs de l'équipe (matériel nécessaire : 1 ardoise + 1 crayon Velléda par équipe). A la fin du temps de jeu, comptabiliser le nombre de points total de chaque équipe. L'équipe gagnante sera celle qui aura cumulé le plus de points.



Si possible, pas plus de 4 joueurs par terrain.

Atelier 4 : jeu « Record de lancer »

but : avec ou sans élan, chercher à lancer l'objet (volant, sac de graines, anneau) le plus loin possible.

matériel (pour 1 terrain avec 6 binômes) :

18 objets à lancer (6 volants, 6 sacs de graines et 6 anneaux) ;
6 cerceaux pour matérialiser les lieux de stockage des objets à lancer ; 6 languettes pour matérialiser les lignes de lancer ;
des coupelles de différentes couleurs pour matérialiser les différentes zones (cf. schéma ci-dessous).

Avant le début du jeu, constituer des binômes. Puis, dans chaque binôme, désigner 1 lanceur (joueur violet sur le schéma ci-dessous) et 1 observateur (joueur orange sur le schéma ci-dessous). Chaque lanceur se positionne derrière une des lignes de lancer (il peut prendre de l'élan). Chaque observateur se positionne à côté de la ligne de lancer de son lanceur. Après chaque lancer, les rôles s'inversent. Lors de chaque nouveau passage, le lanceur essaie de battre son propre record. A l'issue des 5 passages, établir un classement en prenant en compte la meilleure performance de chaque lanceur.

- 1^{ère} manche : pour chaque joueur, 5 lancers de sacs de graines à effectuer ;
- 2^{ème} manche : pour chaque joueur, 5 lancers de volants à effectuer ;
- 3^{ème} manche : pour chaque joueur, 5 lancers d'anneaux à effectuer.

2 types de lancers :

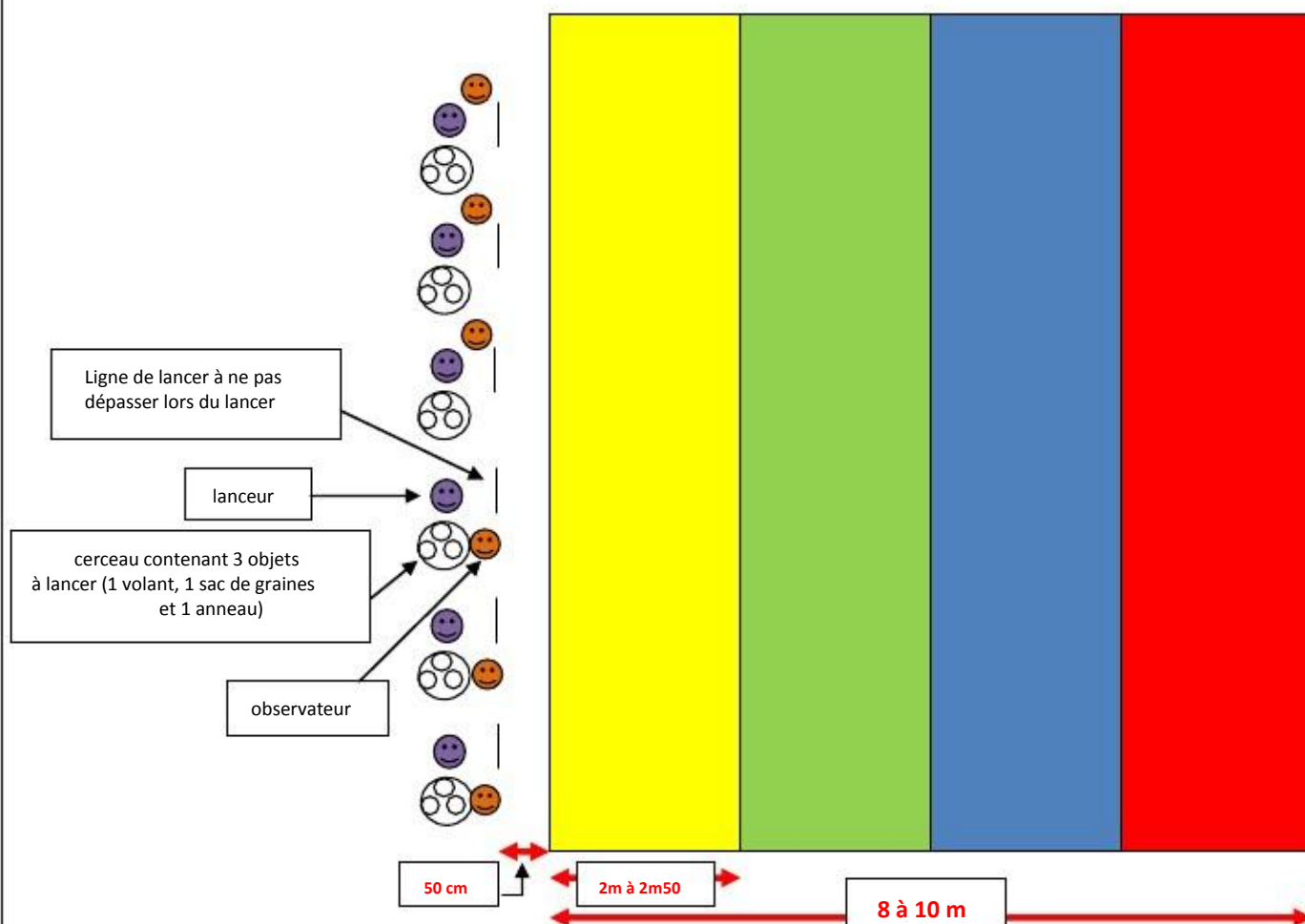
- Lancer de haut en bas, d'arrière en avant (pour la 1^{ère} et la 2^{ème} manche)
- Lancer en rotation (pour la 3^{ème} manche)

Après chaque lancer, le lanceur marque :

- 0 point : s'il a dépassé la ligne lors du lancer ou s'il n'a pas respecté les consignes de sécurité ;
- 1 point : si l'objet lancé s'immobilise dans la zone jaune ;
- 2 points : si l'objet lancé s'immobilise dans la zone verte ;
- 3 points : si l'objet lancé s'immobilise dans la zone bleue ;
- 4 points : si l'objet lancé s'immobilise dans la zone rouge.

Règles de sécurité : respecter les consignes précises du meneur de jeu. Quand il crie :

- « Mettez-vous en position » : chaque lanceur prend son objet à lancer et se positionne derrière la ligne de lancer ;
- « Lancez » : chaque lanceur lance son objet ;
- « Allez récupérer votre objet » : chaque lanceur va récupérer l'objet qu'il vient de lancer ;
- « Reposez l'objet » : chaque lanceur redépose l'objet dans le cerceau prévu à cet effet.



Atelier 5 : jeu « Les étoiles filantes »

but : sans élan, lancer précisément des sacs de graines vers des zones de plus en plus éloignées.

matériel (pour 1 terrain avec 3 ou 4 joueurs) :

des coupelles de 3 couleurs différentes (pour matérialiser des lignes à dépasser) ; 3 sacs de graines ; 2 cerceaux (1 pour matérialiser la zone de lancer où sont déposées les sacs de graines en début et en fin de partie / 1 pour matérialiser l'emplacement du 1^{er} joueur en attente).

Au début du jeu, le 1^{er} joueur se place dans le cerceau qui contient les sacs de graines. Le 1^{er} joueur en attente se place dans le 2^{ème} cerceau, situé 2 m derrière le cerceau du lanceur. Les autres joueurs en attente se placent en file indienne, derrière le 1^{er} joueur en attente.

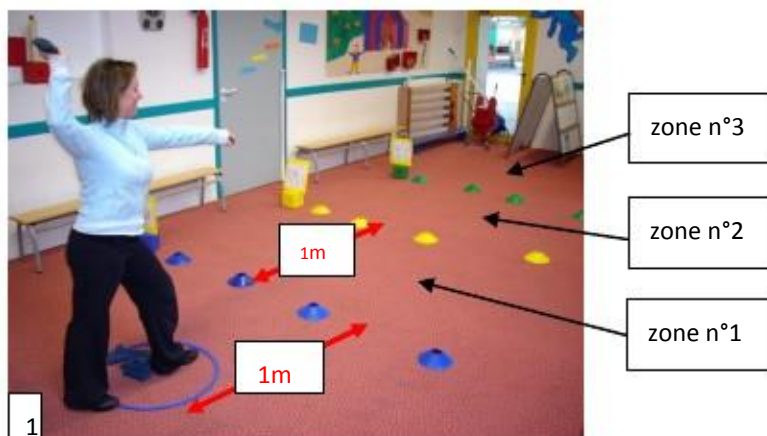
« Vous allez essayer de lancer un sac de graines dans chacune des zones, en partant de la zone la plus proche vers la zone la plus éloignée. Tant que vous atteignez la zone visée, vous continuez. Dès que vous échouez, vous vous arrêtez. »

Lancer le 1^{er} sac de graines dans la 1^{ère} zone ; lancer le 2^{ème} dans la 2^{ème} zone ; lancer le 3^{ème} dans la 3^{ème} zone. Dès qu'un lanceur échoue, c'est au lanceur suivant de se mettre en place. Il essaie à son tour d'atteindre la 1^{ère} zone avec son 1^{er} sac de graines ; la 2^{ème} zone avec son 2^{ème} sac de graines et enfin la 3^{ème} zone avec son 3^{ème} sac de graines.

Dès qu'un lanceur a terminé ses lancers, il va ramasser les sacs de graines lancés puis il les dépose dans le cerceau où ils se trouvaient au départ. Pendant qu'il rejoint la queue de sa file d'attente, le 1^{er} joueur en attente se place dans le cerceau qui contient les sacs à graines afin de les lancer, à son tour. A chaque passage, le joueur essaie de battre son record. A la fin du temps de jeu, le joueur vainqueur sera celui qui aura atteint la zone la plus lointaine, lors d'un même passage.

2 types de lancer possibles :

- en balancier d'arrière en avant, du bas vers le haut (cf. lancer de la joueuse sur les photos n°2 et n°3) ;
- ou du haut vers le bas, d'arrière en avant (cf. lancer de la joueuse sur la photo n°1).



• Variable :

- Augmenter le nombre de zones à viser (faire 5 ou 6 zones) et donc par conséquent le nombre de sacs de graines à lancer.

Si possible : pas plus de 4 joueurs par terrain

Atelier 6 : jeu « L'arc en ciel »

but : en équipe, sans élan, lancer précisément des sacs de graines vers des zones de plus en plus éloignées, afin de former un arc en ciel (= lancer 1 sac de graines dans chacune des 4 zones).

matériel (pour 1 terrain avec 2 équipes de 3 ou 4 joueurs) :

des coupelles de 4 couleurs

différentes
(pour matérialiser des zones à atteindre) ; 4 sacs de graines ; 2 cerceaux (1 pour matérialiser le lieu de stockage des sacs de graines en début et en fin de partie / 1 pour matérialiser l'emplacement du 1^{er} joueur en attente) ;
1 haie matérialisée par deux plots et une barre (cf. photo n°1).

Répartir les joueurs dans 2 équipes. Si possible, équilibrer les équipes, en nombre de lanceurs (si possible, pas plus de 3 ou 4 joueurs par équipe). Puis dans chaque équipe, attribuer un numéro à chacun des lanceurs afin d'organiser l'ordre de passage. Ensuite, chaque équipe se positionne sur un terrain : le joueur n°1 derrière la haie (cf. photo n°1) ; le joueur n°2 dans le cerceau d'attente, situé 2 m derrière la haie. Enfin, tous les autres joueurs en attente se placent en file indienne derrière le joueur n°2.

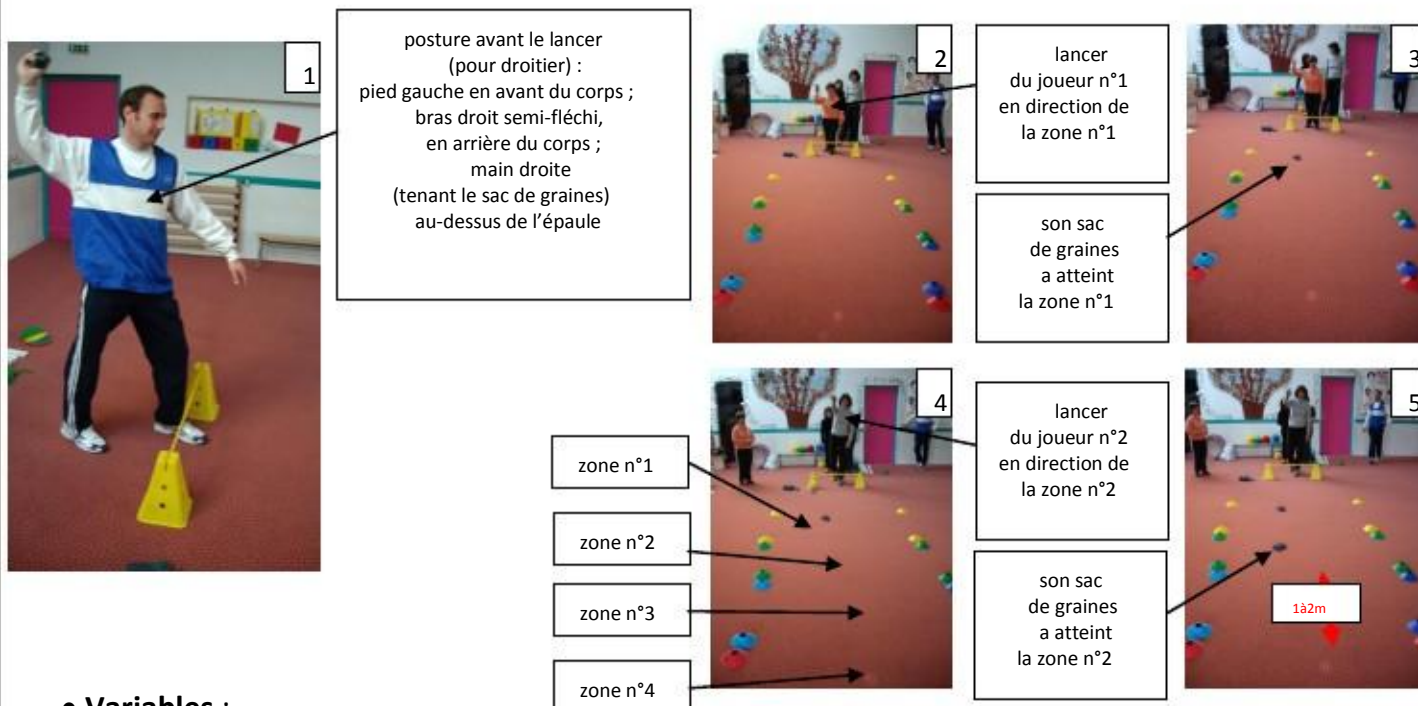
Dans chaque équipe, de derrière la haie, sans élan, chaque lanceur doit lancer un sac de graines, de haut en bas, d'arrière en avant (cf. photo n°1) afin d'atteindre une zone. Les lanceurs lancent, tour à tour, 1 sac de graines.

1^{ère} manche : Sur chaque terrain, chaque lanceur n°1 se met en position de lancer.

- S'il atteint la zone n°1 (cf. photo n°3) : aussitôt, le lanceur n°2 essaye d'atteindre la zone n°2 et ainsi de suite.
- S'il n'a pas atteint la zone n°1 : il va rapidement chercher le sac qu'il vient de lancer et le transmet au lanceur n°2. Dès lors, ce dernier essaie d'atteindre cette zone n°1. S'il réussit, le lanceur n°3 essaiera d'atteindre la zone n°2 et ainsi de suite.

La première équipe qui réussit à former un arc en ciel (= 1 sac de graines dans chacune des 4 zones) remporte la manche.

Règle supplémentaire pour la 2^{ème} manche : on repart à 0 dès qu'une zone n'a pas été atteinte ! Le lanceur, qui a manqué la zone visée, va récupérer tous les sacs de graines lancés et les redépose dans le cerceau prévu à cet effet. Le lanceur suivant essaie d'atteindre la zone n°1 et ainsi de suite ... Le jeu s'arrête dès qu'une équipe a réussi à former un arc en ciel. Cette dernière est déclarée gagnante. Si, à la fin du temps de jeu, aucune équipe n'a réussi à positionner un sac de graines dans chacune des zones, c'est l'équipe qui a réussi à atteindre la zone la plus lointaine qui est déclarée gagnante.



• Variables :

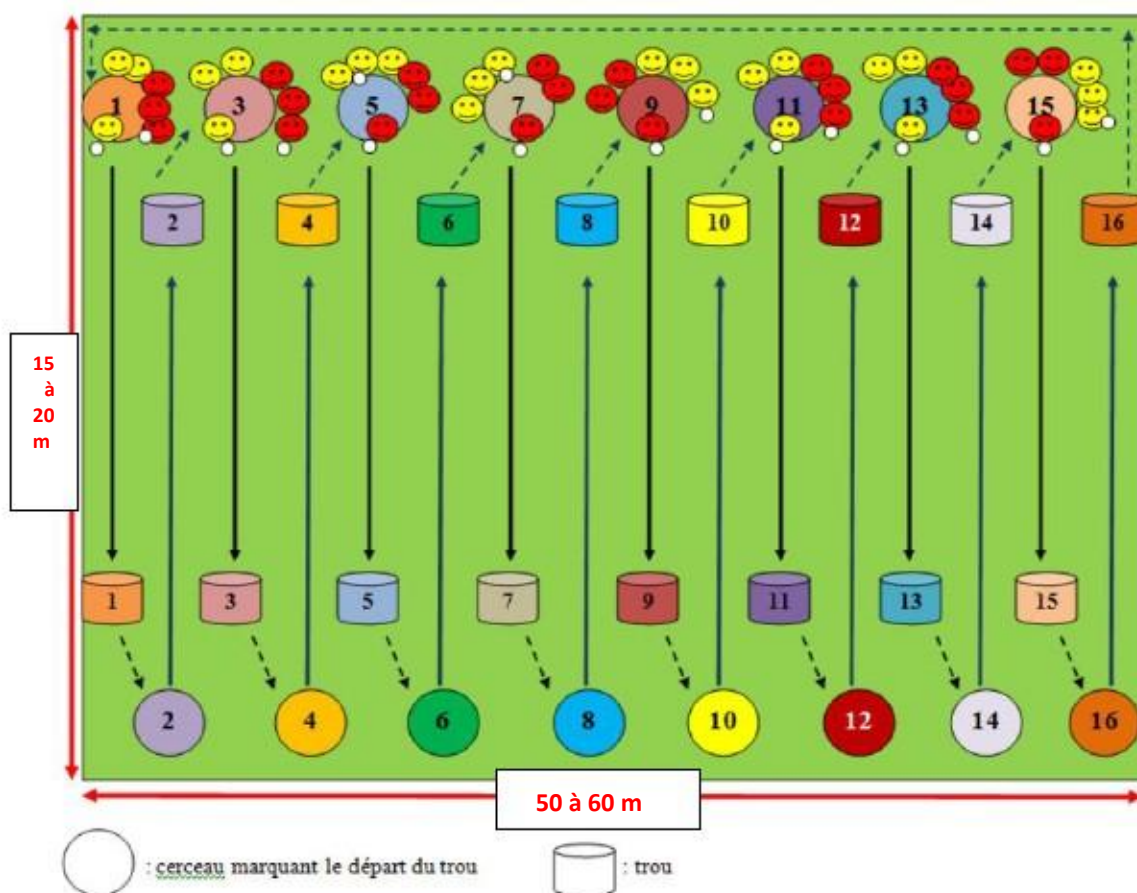
- Augmenter le nombre de zones à atteindre.
- Augmenter ou réduire la taille des zones existantes (toutes de la même façon ou progressivement).

Atelier 7 : jeu « Le mini-golf à la main »

but : en équipe, lancer précisément un volant, sans élan, afin d'effectuer le moins de lancers possibles pour atteindre chacun des trous d'un parcours de mini-golf.

matériel (pour 1 parcours avec 16 équipes de 3 joueurs) : 16 volants de badminton (1 par équipe) ; 16 cerceaux numérotés de 1 à 16 (chaque cerceau sert à matérialiser la zone de départ du trou) ; 16 caisses (ou cartons ou sauts), numérotées de 1 à 16, pour matérialiser les trous ; 8 ardoises + 8 crayons + 8 chiffons, pour comptabiliser les scores) (1 ardoise + 1 crayon + 1 chiffon pour 2 équipes qui s'opposent).

Sur chaque trou, 2 équipes s'opposent (2 ou 3 joueurs par équipe). Chaque équipe a en sa possession un volant. Après tirage au sort (pour savoir quelle équipe va commencer), un 1^{er} joueur de l'équipe A se place dans le cerceau de départ puis lance le volant, à bras cassé, en direction du trou (la *cible à atteindre peut-être une caisse, un carton ou un seau*). Chaque trou est numéroté. Ensuite, c'est au tour du 1^{er} joueur de l'équipe B, de se placer dans le cerceau de départ et de lancer le volant de son équipe en direction du trou. Dès lors, le 2^{ème} joueur, de l'équipe la plus loin de la cible (= celle qui a son volant, immobilisé au sol, le plus loin de la cible), ramasse son volant et le lance, de cet endroit, en direction du trou. Puis c'est au tour du 2^{ème} joueur de l'autre équipe (sauf si leur volant est toujours plus proche du trou que l'autre). Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 volants aient atteint la cible. Le nombre de lancers nécessaires pour rentrer le volant dans le trou est alors inscrit sur l'ardoise prévue à cet effet (pour 2 équipes : 1 ardoise, 1 crayon et 1 chiffon). Puis les 2 équipes passent au trou suivant et ainsi de suite. A l'issue du parcours (= des x trous, si tout le parcours n'a pu être réalisé entièrement), chacune des équipes compte son nombre total de lancers. L'équipe gagnante sera celle qui aura effectué le moins de lancers pour faire le parcours (ou les x trous). « Qui commence ? » Pour le premier trou : tirage au sort pour savoir quelle équipe commence. Pour les autres trous : l'équipe qui a gagné le trou précédent commence le trou suivant.



• Variables :

- Augmenter ou réduire la distance entre le départ et le trou.
- Règles évolutives : lancer avec 1 œil fermé / lancer de la « mauvaise main » (main gauche pour un droitier ; main droite pour un gaucher) / l'équipe qui a perdu le trou précédent choisit la manière de lancer (avec 1 œil fermé ou de la mauvaise main) / l'équipe qui a gagné le trou précédent part avec 1 coup de plus ...

Atelier 8 : jeu « Le plus près du cœur de la cible »

but : sans élan, lancer précisément des objets (*volants, balles*) pour qu'ils s'immobilisent le plus près possible du cœur de la cible.

matériel (pour 1 terrain avec 4 équipes de 3 joueurs) : 1 cible centrale type cible de fléchettes sur papier ou 1 boîte (type : boîte de balles de tennis) ; 24 objets (8 balles, 16 volants) de 4 couleurs différentes (pour chaque équipe : 2 balles et 4 volants d'1 couleur) ou numérotés de 1 à 4 (pour chaque équipe : 2 balles et 4 volants avec 1 même numéro apposé dessus) ; 8 cerceaux (2 par équipe : 1 pour matérialiser la zone de lancer / 1 pour matérialiser la zone d'attente pour les autres joueurs).

Sur le terrain, répartir les enfants dans 4 équipes, disposées en cercle, autour d'une cible centrale. Si possible, équilibrer les équipes, en nombre de lanceurs. Puis, dans chaque équipe, attribuer un numéro à chacun des lanceurs afin d'organiser l'ordre de passage. Ensuite, chaque équipe se positionne sur le terrain (cf. photo n°1) : les joueurs n°1 dans les cerceaux de lancer ; les joueurs n°2 dans les cerceaux d'attente, situés 2 m derrière les cerceaux de lancer. Enfin, tous les autres joueurs en attente se placent en file indienne derrière les joueurs n°2. Chaque équipe dispose de 6 objets à lancer (4 volants et 2 balles). Deux types de lancer en fonction de l'objet lancé : pour le volant : lancer de haut en bas, d'arrière en avant / pour la balle : lancer type « bowling » (= en la faisant rouler).

Au signal de début de jeu, chaque joueur n°1 lance un de ses objets (soit un volant soit une balle). Le but est de lancer son objet de tel sorte qu'il s'immobilise le plus près possible du cœur de la cible centrale. Le joueur, dont l'objet lancé est le plus proche du cœur de la cible, remporte tous les objets lancés (4 au total après chaque lancer ! – cf. photo n°4). Ensuite, c'est au tour des joueurs n°2 de lancer et ainsi de suite ... Dès qu'une équipe a perdu tous ses objets, le jeu s'arrête. L'équipe, qui en a le plus à ce moment-là, remporte cette manche (établir un classement en fonction du nombre d'objets détenus). Sinon, à l'issue du temps de jeu, établir un classement en fonction du nombre d'objets détenus. Puis recommencer une nouvelle manche.



ces 2 lanceurs ont décidé de lancer une balle

ces 2 lanceurs ont décidé de lancer un volant



Sur cette photo, le volant jaune est l'objet le plus proche du cœur de la cible. C'est donc le lanceur de l'équipe jaune qui remporte les 4 objets lancés !



• Variables :

- Augmenter ou réduire la distance entre la zone de lancer et la cible centrale.
- Utiliser une boîte (type boîte de balles de tennis) comme cible centrale. Si un objet lancé la touche, ce dernier n'est pas comptabilisé !

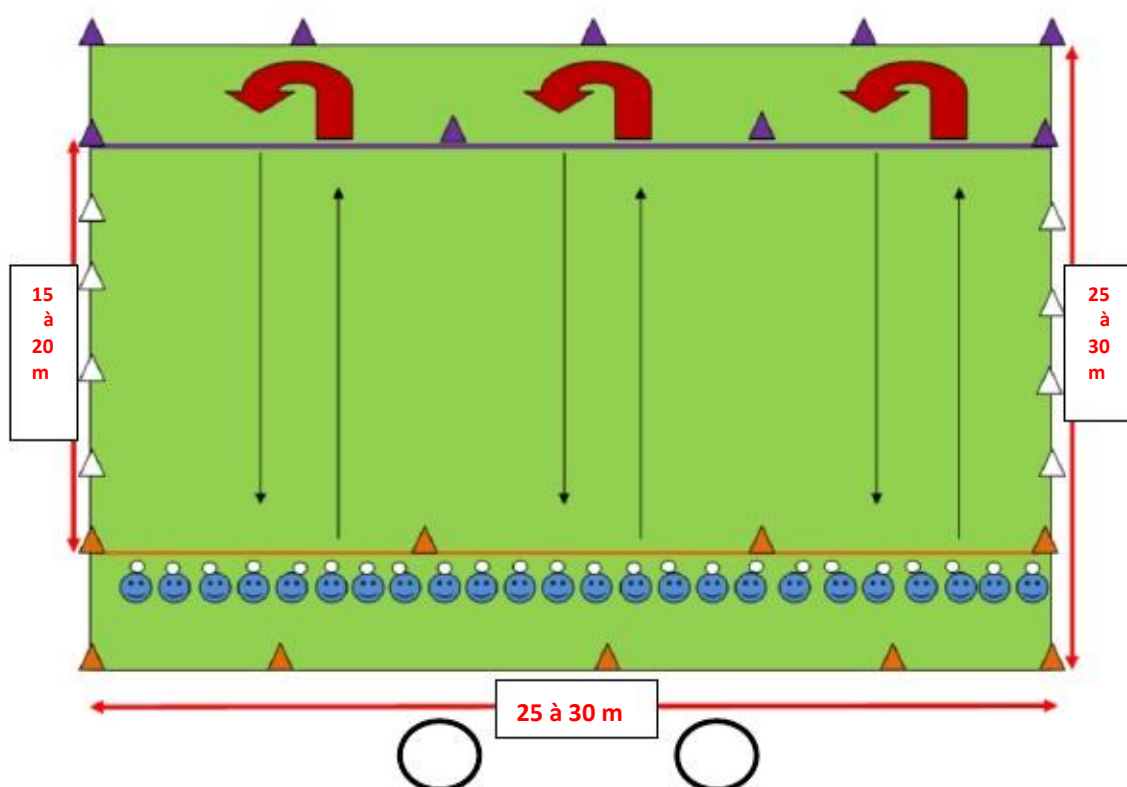
Si possible, pas plus de 4 joueurs par équipe.

Atelier 9 : jeu « La course de lancers »

but : sans élan, lancer un volant le plus loin possible afin de réaliser un parcours le plus rapidement possible.

matériel (pour 1 terrain avec 24 joueurs) : 24 volants de badminton (1 par joueur) de 2 couleurs différentes, si possible (12 blancs et 12 jaunes) ; des coupelles pour matérialiser les 2 lignes (la ligne de départ/arrivée et la ligne d'en face) et l'aire de jeu ; 2 cerceaux (derrière la ligne de départ/arrivée pour matérialiser le lieu de stockage des volants)

Sur chaque terrain, tous les enfants se placent derrière la ligne de départ (= ligne orange sur le schéma ci-dessous), les uns à côtés des autres, avec chacun un volant dans la main (si possible, faire en sorte que 2 joueurs, côte à côte, n'aient pas de volant de la même couleur afin qu'ils identifient bien leur propre volant en cours de partie). Au signal de départ, tous les enfants lancent leur volant en direction de la ligne d'en face (= ligne violette sur le schéma ci-dessous), puis ils courent après. Chaque joueur ramasse et relance son volant, de là où ce dernier s'est immobilisé. Ainsi de suite, jusqu'à ce que le volant retombe au-delà de la ligne d'en face. Dès lors, les joueurs effectuent le chemin en sens inverse, de la même manière. Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée (également la ligne de départ) gagne la manche. Les autres joueurs terminent la course pour connaître le classement final. Faire 2 manches identiques, si possible. Lancer à privilégier (pour lancer loin) : du haut vers le bas, d'arrière en avant.



• Variables :

- Augmenter ou réduire la distance entre les 2 lignes.
- Lancer de la « mauvaise main » (main gauche pour les droitiers / main droite pour les gauchers).
- Réaliser la même course, mais désormais ce qui compte ce n'est pas d'être le plus rapide, mais d'être celui qui aura lancé le moins de fois le volant ! Si 2 joueurs ont lancé le volant un même nombre de fois, le gagnant sera celui qui aura effectué le parcours le plus rapidement. Faire 2 manches, si possible.

Atelier 10 : jeu « Débarrassez-moi de ces souris »

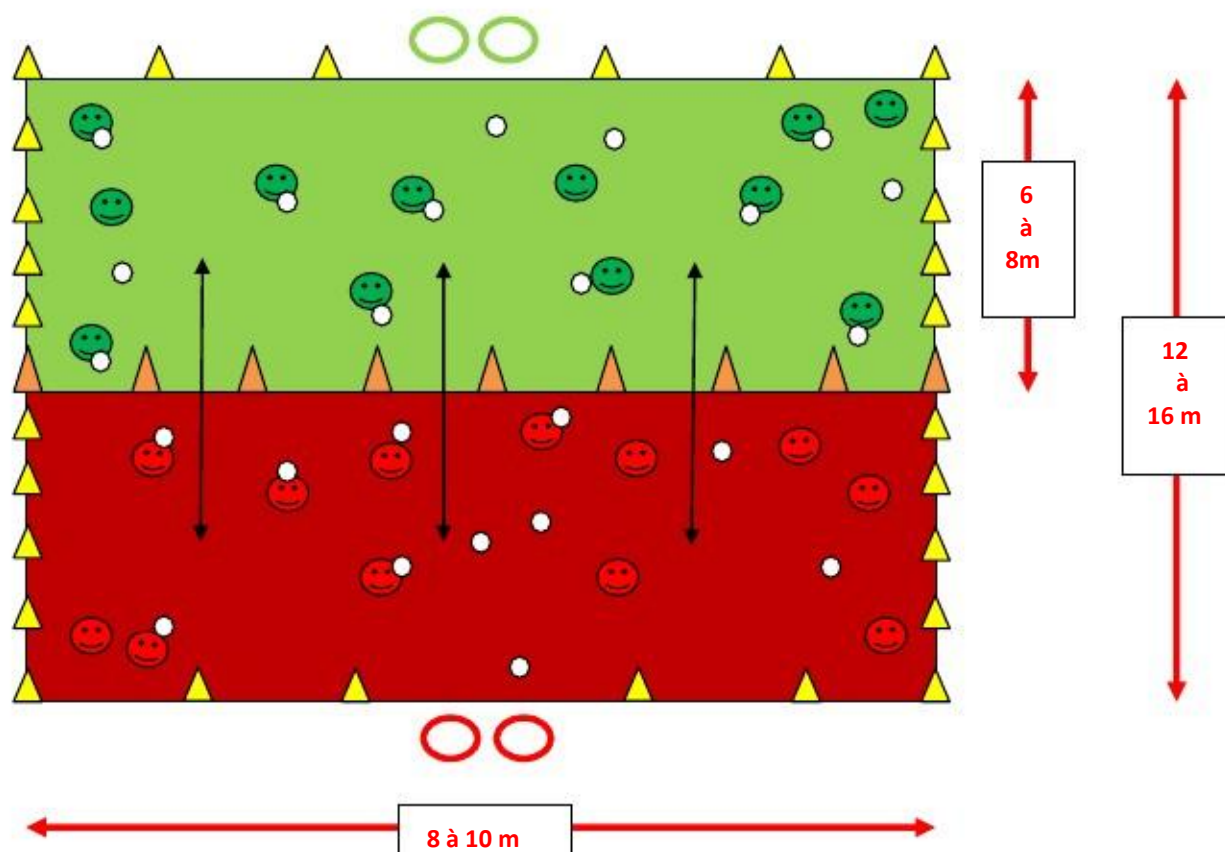
but : avec ou sans élan, lancer les volants (= souris dont il faut se débarrasser) dans le camp adverse afin d'en avoir moins que les adversaires à la fin du temps de jeu.

matériel (pour 1 terrain avec 2 équipes de 12 joueurs) :

24 volants ; des coupelles pour matérialiser la ligne médiane et l'aire de jeux ; 4 cerceaux (2 derrière chaque camp, pour matérialiser le lieu de stockage des volants en début et en fin de partie).

Les enfants sont répartis dans 2 équipes (équipe rouge et équipe verte sur le schéma ci-dessous). Si possible, équilibrer les équipes, en nombre de joueurs. Les équipes se placent chacune dans un camp.

Deux cerceaux contenant 12 souris (= 12 volants) sont placés derrière chaque camp. Le temps de jeu est d'1 minute 30 secondes. Au signal de départ, le but est de se débarrasser des souris contenues dans son camp. Pour cela il faut les lancer, à la main, dans le camp adverse. On ne peut lancer qu'une souris à la fois. Au coup de sifflet final, arrêter aussitôt les lancers. Ramasser les souris contenues dans son camp (et les souris hors du terrain mais qui sont plus proches de son camp que du camp adverse) ; les déposer dans les cerceaux de son équipe puis les compter. L'équipe qui aura le moins de souris dans ses cerceaux aura gagné la manche (1 manche = 1 point). Faire 3 ou 4 manches.



• Variables :

- Augmenter ou réduire la taille des camps.
- Nouvelle règle : les joueurs n'ont plus le droit de se déplacer avec une souris en main. La lancer rapidement de là où elle s'est immobilisée car ça mord ces petites bêtes !

Atelier 11 : jeu « Des énigmes pour des champions »

but : en équipe, résoudre le plus d'énigmes possibles pendant que les joueurs de l'autre équipe se font des passes avec le ballon (trajet du ballon = deux allers-retours).

matériel (pour 1 terrain avec 2 équipes de 6 joueurs) :

1 ballon souple ; 1 languette pour matérialiser

la ligne de lancer derrière laquelle se situe l'équipe qui lance le ballon au début du jeu ; 6 cerceaux ; 2 tas identiques de 25 à 30 cartes plastifiées (sur chacune : 1 question, 1 charade, 1 rébus ...) ; des coupelles pour matérialiser les zones de jeu.

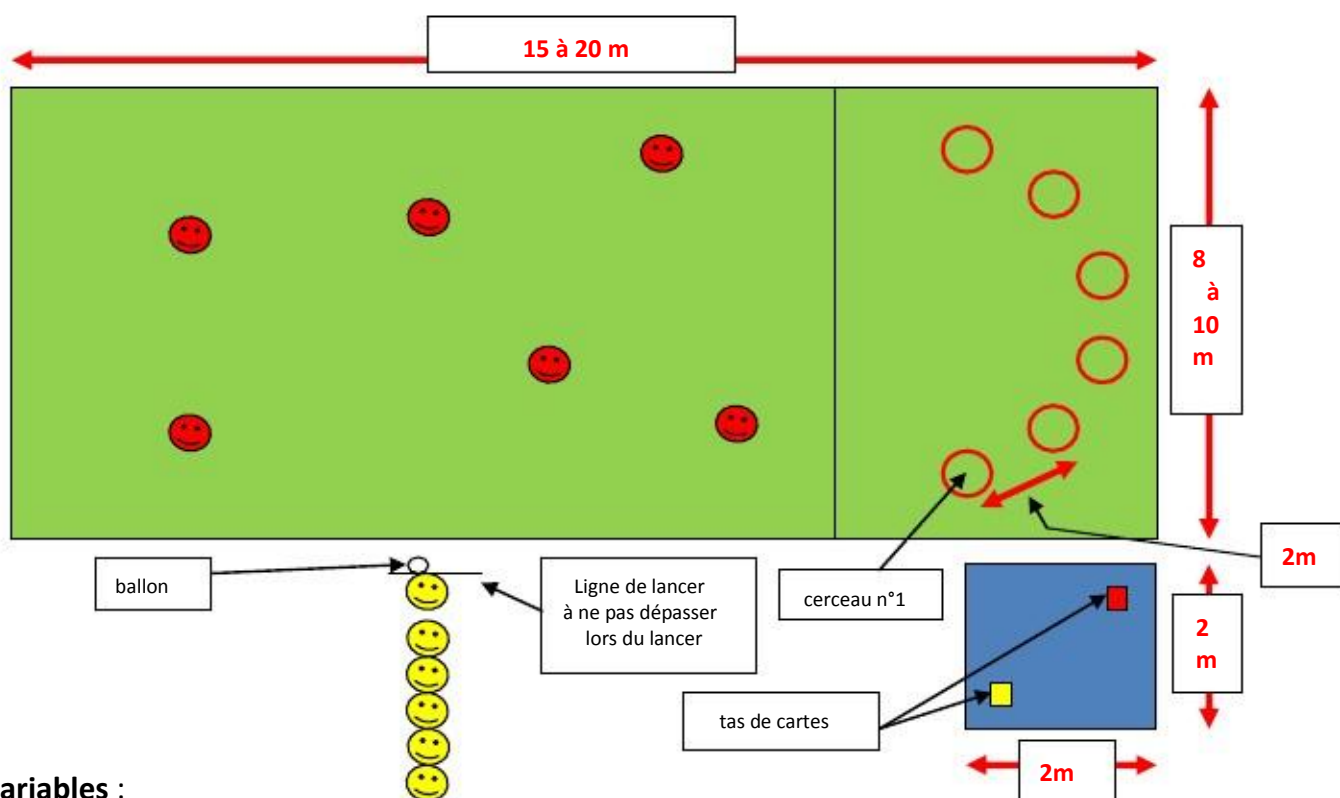
2 équipes de 6 joueurs s'opposent (1 équipe jaune contre 1 équipe rouge sur le schéma ci-dessous). Avant le début du jeu, les joueurs de l'équipe jaune, en possession du ballon, se placent en file indienne, derrière la ligne de lancer. Les joueurs de l'équipe rouge se placent comme ils le souhaitent dans l'aire de jeu. Au signal de début de jeu, le premier joueur de la colonne jaune lance le ballon dans l'aire de jeu (zone verte sur le schéma ci-dessous), loin des joueurs rouges.

- Puis il rejoint, avec tous ses coéquipiers jaunes, la zone « énigmes à résoudre » (zone bleue sur le schéma ci-dessous) où se trouve le meneur du jeu. Dans cette zone, ils trouvent un tas de cartes plastifiées, retournées. Sur chacune d'elles une question, une charade ou un rébus est posé. Aussitôt, le 1^{er} joueur de l'équipe (= celui qui vient de lancer le ballon) retourne la première carte du tas, puis toute l'équipe cherche la réponse. Trouver la réponse rapporte 1 point à l'équipe. Si le meneur valide la réponse, c'est au tour du 2^{ème} joueur de l'équipe (= celui qui était juste derrière le lanceur) de retourner la 2^{ème} carte du tas, et ainsi de suite.
- Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe rouge récupèrent le ballon puis vont se positionner dans les cerceaux (1 joueur par cerceau / le joueur qui a récupéré le ballon se positionne automatiquement dans le cerceau n°1). Dès lors, il faut réaliser des passes entre les joueurs de la colonne pour que le ballon fasse deux allers-retours : le 1^{er} joueur de la colonne (le joueur qui a récupéré le ballon) lance le ballon au 2^{ème} joueur, qui une fois qu'il l'a réceptionné le lance au 3^{ème} joueur et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur de la colonne. Ensuite, le ballon est transmis du dernier joueur à l'avant dernier ... et ainsi de suite jusqu'à ce que le ballon revienne au premier joueur de la colonne (même déroulement pour le deuxième aller-retour). Si le ballon transmis n'est pas réceptionné par un des joueurs, ce dernier sort de son cerceau, va le récupérer puis se replace dans son cerceau avant d'effectuer une passe au joueur suivant. Dès que le ballon revient une deuxième fois au 1^{er} joueur de la colonne, aussitôt tous les membres de l'équipe crient « stop ».

Dès lors le jeu s'arrête. Le meneur, auprès des joueurs de l'équipe jaune (qui laissent leur tas de cartes en l'état), comptabilise le nombre de bonnes réponses données (1 bonne réponse = 1 point). Ensuite, inverser les rôles : l'équipe rouge (qui a son propre tas de cartes) essaie de battre le nombre de points obtenus par l'équipe jaune.

A l'issue de x manches, l'équipe gagnante sera celle qui totalisera le plus de points.

En début de chaque nouvelle manche, penser à changer l'ordre des joueurs au sein de l'équipe qui lance le ballon.



• Variables :

- Si le ballon tombe au sol, recommencer la chaîne de passes du début (= du joueur dans le cerceau n°1).
- 1 fois par manche, possibilité de passer une carte qui semble trop difficile.

Atelier 12 : jeu « Les lapins contre les chasseurs »

but :

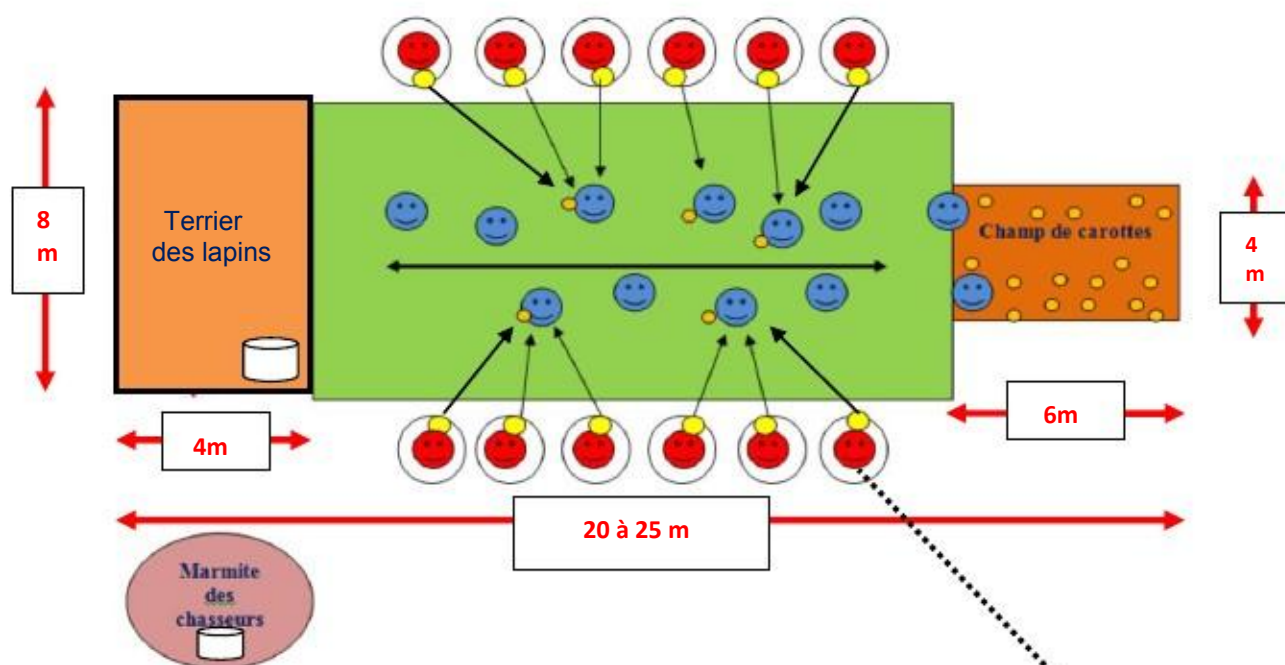
- chercher à toucher les lapins en leur lançant des balles dessus (pour les chasseurs) ;
- sur le trajet entre le champ de carottes et le terrier, chercher à esquiver les balles lancées par les chasseurs afin de rapporter des carottes (= balles) dans le terrier (pour les lapins).

matériel (pour 1 terrain avec deux équipes de 12 joueurs) :

12 cerceaux pour matérialiser l'emplacement des chasseurs ; 2 seaux (1 dans le terrier des lapins / 1 pour matérialiser la marmite des chasseurs) ; 36 balles de tennis usagées (au minimum), pour matérialiser les carottes ; 2 lots de 12 chasubles (si possible) pour bien identifier les lapins et les chasseurs ; des coupelles pour matérialiser les différentes zones de jeu (le terrier des lapins / le chemin jusqu'au champ / le champ de carottes).

Au début du jeu, constituer 2 équipes, de même nombre de joueurs : 1 équipe de lapins (en bleus sur le schéma ci-dessous) et 1 équipe de chasseurs (en rouges sur le schéma ci-dessous). Les chasseurs se placent dans les cerceaux, répartis sur 2 lignes parallèles, espacées de 8 mètres. Ils se font face. Chaque chasseur dispose de 3 balles en mousse, déposées dans son cerceau. Au signal de début de jeu, les lapins sortent de leur terrier pour aller chercher des carottes (matérialisées par des balles de tennis usagées) dans le champ et les rapporter chez eux. Ainsi, ils passent entre les 2 lignes de chasseurs. Ces derniers doivent lancer leurs balles, à la main, en direction des lapins pour tenter de les toucher, seulement quand ceux-ci rapportent des carottes. Lancer à réaliser du haut vers le bas, d'arrière en avant (voir la posture de la chasseuse sur la photo n°1). Un chasseur ne peut lancer deux balles en même temps ! Un lapin ne peut rapporter qu'une carotte à la fois !

Quand tous les lapins sont revenus dans leur terrier : ceux qui ont été touchés vont déposer leurs carottes dans la marmite des chasseurs (matérialisée par un seau), les autres déposent leurs carottes dans leur terrier, dans le seau prévu à cet effet. Aucun lapin n'est éliminé (ils regagnent tous leur terrier). Pendant ce temps, chaque chasseur récupère ses balles puis se remet en position, dans son cerceau. Le meneur compte tout fort jusqu'à 10 et dit « *lapins, sortez* » (afin de dynamiser le dépôt de carottes dans la marmite ainsi que le ramassage de balles, par les chasseurs). Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carotte dans le champ. Ensuite, les carottes récupérées par les chasseurs (= celles dans la marmite) sont comptabilisées. Dès lors, les rôles s'inversent : les lapins deviennent chasseurs ; les chasseurs deviennent lapins. A la fin de la manche, l'équipe de chasseurs qui aura récupéré le plus de carottes aura gagné ! Faire ensuite une deuxième manche.



posture avant le lancer
(pour gaucher) :
pied droit en avant du corps ;
bras gauche semi-fléchi,
en arrière du corps ;
main gauche (tenant la balle)
au-dessus de l'épaule

