



Agir

-
- **lancer**
-



Agir

Abriver / lancer

PETITS RIMIAOS A ABRIVER

**A la balote
Les câillibotes
La soupe ao lèt
Viv'les navets !**

Hervé Dréan, La Roche Bernard

**A la balote
Madam'Charlotte
Châtiaoberiant
D'or e d'arjient
de la vanille
pour les p'tites filles
du chocolat
pour les petits gâs**

Collection Andy Arleo, Missillac (44)

**Diâbl
Pochon
Gréssouz
Emporte tout
Den la venelle
De ton lèt
Pour t'achaler
Cete netée**

Patrice Dréano, Crédin (56)



Agir

Abriver / lancer

TOUT DE L'AOTR BORD! (JEU DES MARMOUS VOLOUS)

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer

OBJECTIFS

Appréhender les notions de direction, de poids et de hauteur d'un objet ; Découvrir des lancers différents avec des objets variés ; Affiner des conduites motrices : correction des gestes, dosage de la force.

COMPÉTENCES LINGUISTIQUES

Compréhension orale :

Comprendre des consignes de classe
Suivre des instructions simples
Associer une consigne à une action

interaction orale :

S'approprier du lexique vu et répété durant la séance.
Prendre part à une action en s'exprimant dans la langue.

LEXIQUE

ABRIVER - ENVAYER - JETER
Haper - lein - ao lein
de l'aotr bord

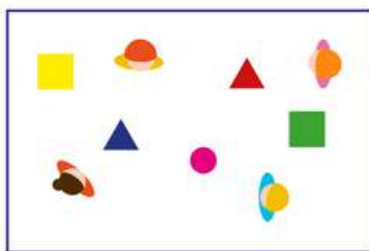
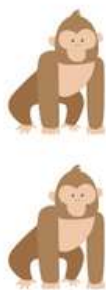
ABUTEMENT

| Haper chaque baraciao e l'abriver den un aotr enret.

AFUTIAOS

| Rouliaos, bales de teunisse, pieces, pouchées de sabl, mouchouers de qeû, bouteilles en pplastique, cordiaos, ribans, freesbee....

MAYENERIE



DEFILANDÉE

| L'enseignant propose du matériel aux enfants et donne la consigne suivante :

« Enjinéz don ! Les marmous volous de baraciaos s'erivent ! O vòs pognes c'èt de HAPER les baraciaos-la e de les ABRIVER tous de l'aotr bord le ruzè a sour fin de les garder des marmous. Si un baraciao chaet den le ruzè, il ét adirè.
Imperminz pour vous d'aler den le ruzè ou de l'aotr bord.

BONE FIN

| Lancer l'objet de l'autre côté.

Tous les objets sont de l'autre côté. Les objets ont été passés à la main.

“Mézè j'alons regarder si tous les baraciaos sont de l'aotr bord. I n- n a-ti den le ruzè ?”

CARTAYERIE

| Un ou deux singes voleurs volent des objets et les déposent dans leur zone.



Agir

Abriver ben abriver

PEINTURE

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer

OBJECTIFS

Lancer avec précision

COMPÉTENCE LINGUISTIQUE

Compréhension orale :

Comprendre des consignes de classe
Suivre des instructions simples
Associer une consigne à une action

interaction orale :

S'approprier du lexique vu et répété durant la séance.
Prendre part à une action en s'exprimant dans la langue.

LEXIQUE

Abriver(lancer) = envoyer = jeter
Haper (attraper) - Aberver (tremper) - étr perciz (être précis)-

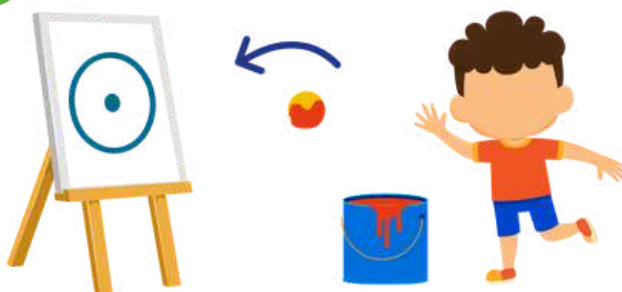
ABUTEMENT

Abriver de manière percive eune balote su eune parchée, eune cibl...

AFUTIAOS

Bllouzes, bâches, pots de peinture, boulées...

MAYENERIE



DEFILANDÉE

Chacun leur tour, les enfants trempent leur objet dans la peinture et le lancent en direction de la feuille posée sur le chevalet. Ils peuvent viser une croix, un cercle, une forme, une ligne.

V'aléz prendr vôtr balotte, l'aberver den la peinture e l'abriver devers la cibl. Nen gangne la pousse si qe la balote bite la parchée.

+ Nen gangne 2 pounts si qe la balote bite la crouéz, 1 pount si qe la balote bite le cercl.

BONE FIN

Ils ont laissé une trace seulement sur la feuille.

CARTAYERIE

La feuille est posée au sol.



Agir

Abriver ben abriver

FÈS TOUT CHAER ! CHAMBOULE TOUT !

ABUTEMENT

Abriver de meniere percize un baraciao pour fère chaer les bouètes.

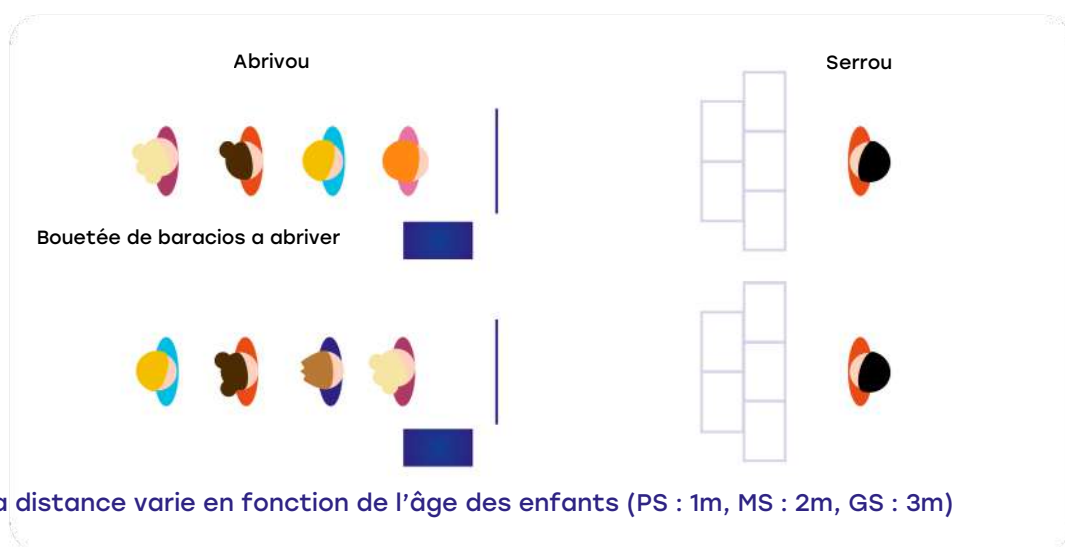
MAYENERIE

Choisir un empilement simple qui peut être surélevé (banc, table).

AFUTIAOS

Objets à lancer : balotes, teuges, pouchées de sabl... raguerouées den eune bouète, un casson...

Bouetes empilées : bouetes a murjots, briques en pllastiq, bouetes a solérs.



DEFILANDÉE

Chaque enfant de chaque équipe doit lancer chacun son tour une balle pour «chambouler» toutes les boîtes, sans dépasser la limite. Celui qui vient de lancer doit se mettre à la queue. La première équipe qui a tout chamboulé a gagné un point. Les ramasseurs ramassent les boîtes et les lanceurs ramassent les balles. Les rôles lanceurs/ramasseurs sont échangés.

J'alons lever ... souetons. Ilë, vous vayéz n-i a des bouetes qi sont empilées. Fara les fère chaer a bâs. Den chaque soueton, chaque a de se mettr a la qheue ao leû. E n-i a etout un serrou de balotes derrere. Du coup, chaque a son tour, c'ët d'abriver des balotes (des teuges, des pouchées de sabl...) su les bouetes (briques...). E le serrou les mène d'ertour den la bouete.

Qhi qi vouraet y-étr serrou de balotes pour mettr d'ertour les balotes den la bouète ? Cant qe le serrou s'erive a la bouete, c'ët de terchanjer. Un abrivou devient un serrou. L'eqhipe qi gangne c'ët la premiere a avoir tout fèt chaer a bâs.

BONE FIN

Toutes les boîtes sont tombées.



Agir

Abriver ben abriver

DRÔLES DE QHILLES

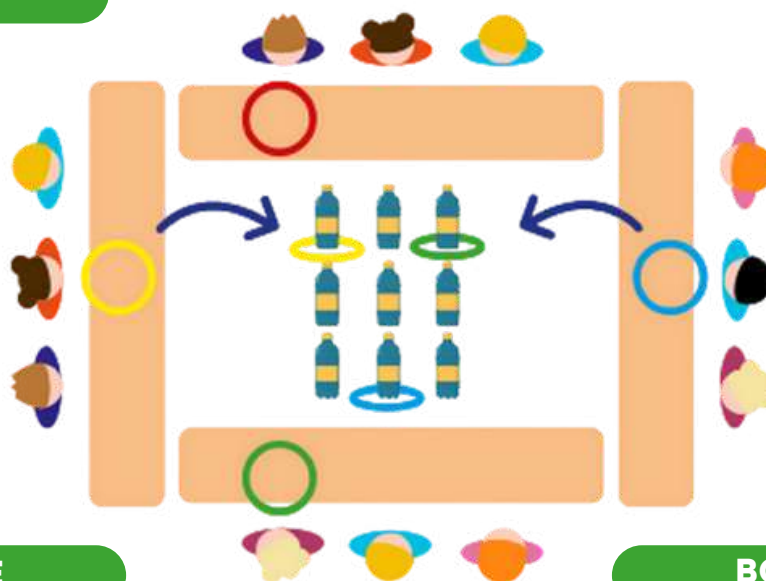
ABUTEMENT

Lancer des anneaux sur des qhilles.

AFUTIAOS

4 berchets entour de l'aire, 24 petits rouliaos, 9 bouteilles de peinture (flacons d'un litre) (ou qhilles, bouteilles o du cai en deden, etc.).

MAYENERIE



DEFILANDÉE

Les enfants sont installés derrière les bancs et visent les bouteilles de peinture avec leur(s) anneau(x).

Qhi qe n-i a den le mitan de la pllance ? des bouteilles (des qhilles...)
E pès core ? des berchets.

Chaque de vous a des roulets e c'êt de les abriver pour les mettr entour les qhilles. Nen contera par après comben qe le soueton a minz de roulets entour les bouteilles.

BONE FIN

L'anneau doit «enfiler» la bouteille de peinture.

CARTAYERIE

Tester de nouveau la situation de découverte et observer comment les enfants lancent les objets.



Agir

Abriver haot

FÈT DANSER !

ABUTEMENT

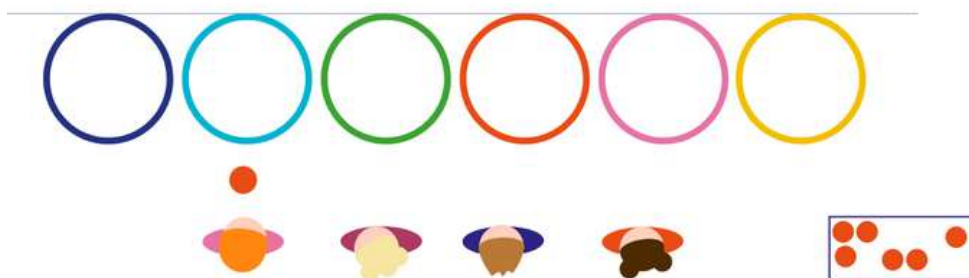
| Lancer en hauteur un objet pour le faire bouger (ou « danser »).

AFUTIAOS

| Balles de différentes tailles dans une caisse. Tout objet pouvant être suspendu sur un fil : ballons de baudruche, foulards, vêtements, pinces à linge, marionnettes, assiettes en cartons...

MAYENERIE

| Plusieurs fils peuvent être tendus : à différentes hauteurs, à différents endroits.



DEFILANDÉE

| Les enfants ont une caisse de balles à leur disposition. Ils lancent en direction des objets suspendus qu'ils doivent faire bouger ou « danser ». Une fois la caisse vide, ils la remplissent et recommencent.

BONE FIN

| Les objets suspendus ont été touchés.

Chaque de vous a de prendre eune balote, eune a la fai, de veni den eune pllace e d'abriver vôtr balote pour mettr un roulet a danser.

Cant qe n-i a pus ren den la bouete, c'êt de serrer toutes les balotes pès de ressieudr....

CARTAYERIE

| Une séance d'évaluation peut être organisée en petits groupes. Quelques enfants sont lanceurs, les autres observateurs et comptables (à l'aide d'une ardoise, de petits cubes emboîtés ...).



Agir

Abriver haot

PAR-DESSUS LA FORÊT (JEU DES SINGES VOLEURS)

ABUTEMENT

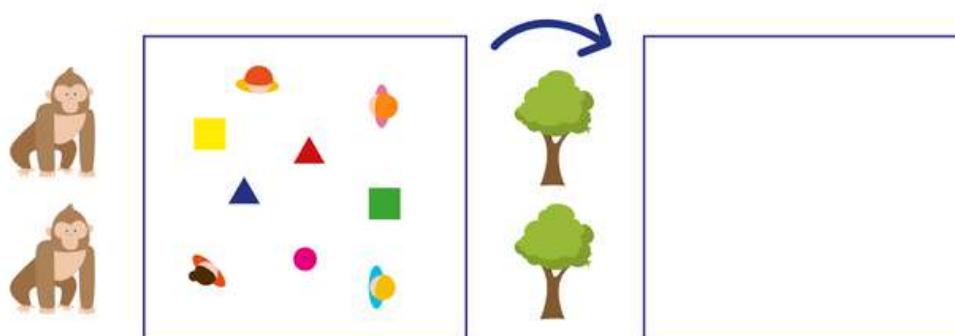
! Abriver par dessus un arêtâ.

Lancer par-dessus un obstacle.

AFUTIAOS

! Tapis de jîm chomës entr 2 chairs pareme pour se doner mine qe ça seraet la forêt. Balotes, pochonées de sabl, rouliaos de caoutchouc, frisbee, teuques, mouchouërs de coû, ribans, bouteilles en pllastiqe, drole (cordelette).

MAYENERIE



DEFILANDÉE

! L'enseignant propose du matériel aux enfants et donne la consigne suivante : imaginez que les singes voleurs d'objets arrivent ! Avec vos mains, faites passer tous les objets de l'autre côté de la forêt afin de les protéger. Vous ne pouvez pas aller de l'autre côté de la forêt.

Enjinéz don qe les marmous volous de baraciaos s'erivent ! O vôs pognes, c'êt d'abriver tous les baraciaos de l'aotr bord le bouéz a sour fin qe de les garder.

Meins dame ! N-i a les arbrs !

C'êt de passer par dessus les arbrs.

BONE FIN

! Tous les objets sont lancés de l'autre côté.

CARTAYERIE

! Un ou deux singes voleurs volent des objets et les déposent dans leur zone.



Agir

Abriver ao lein

LES CARTELLLES

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer

OBJECTIFS

Lancer de plus en plus loin

ABUTEMENT

| Lancer de plus en plus loin.

MAYENERIE

| Cette situation peut se jouer en extérieur.

DEFILANDÉE

| Les enfants sont par binôme de chats. L'un est dans la zone de lancer et l'autre dans la première zone. Au signal le chat-lanceur envoie l'anneau-souris dans la première zone. Le deuxième chat ramasse l'anneau-souris et le redonne au chat lanceur. Ce dernier lancera dans la deuxième zone s'il a réussi à atteindre la première. Ainsi de suite jusqu'à la zone la plus éloignée. Les rôles sont ensuite inversés.

BONE FIN

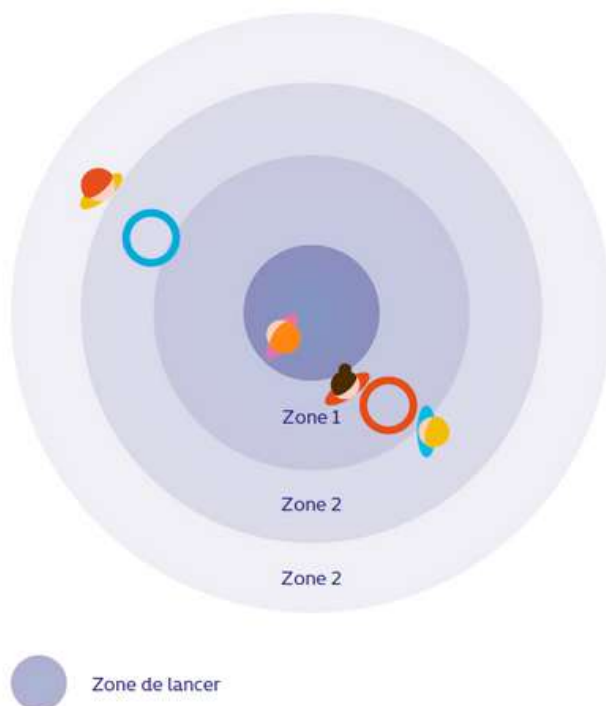
| Le chat-lanceur a réussi à atteindre la zone la plus loin.

CARTAYERIE

| L'objet à lancer peut changer (sacs de sables).

AFUTIAOS

| Des rouliaos, craes pour fère le separt entr les aires



V'etes des chats. Mézë c'ët de s'adeûzer ! Yun ét den l'aire a abriver l'aotr den la premiere aire. cant q'en subele le chat-abrivou envaye le roulè-souricè den la première aire. Le deûzieme chat serre le rouliào-souricè et le done d'ertour au chat-abrivou. Li il a d'abraver mézë den la deûzieme aire s'il a terouè le chieu den la premiere. E ça ressieut diq'ao bout.



Agir

Abriver ao lein

TRACER LA PLLACE

ABUTEMENT

Traverser une zone en lançant son sac de graines le moins de fois possible.

AFUTIAOS

Des anneaux, craies pour délimiter les zones.

MAYENERIE



DEFILANDÉE

Les enfants sont par 2 : le lanceur et le comptable. Le lanceur se place sur la ligne de départ et lance le plus loin possible son sac de graines. Il se rend là où le sac est tombé et le lance une nouvelle fois le plus loin possible, etc. jusqu'à parvenir au bout de la zone à traverser. Le comptable trace un bâton à chaque lancer pour compter le nombre de jets. Remarque : Idéal pour PS en salle car ils sont petits lanceurs.

BONE FIN

Traverser la zone avec le moins de lancers possibles.

Mézè c'èt de s'adeûzer. N-i a l'abrivou e le contou. Permier l'abrivou se chome su la lign e abrive sa pochonée ao pus lein q'i peut. Pés, c'èt d'aler eyou qe la pochonée ét chaete e il abrive core. E guernuche a guernaille, c'èt d'y aler diq'a le bout de l'aire a tracer. Le contou li i met eune merqe eyou qe chaque pochonée ét chaete. C'èt pour conter par après.

CARTAYERIE

Jeu d'équipe : dans ce cas, on inverse les rôles et on ajoute les scores du binôme. Allonger la zone à traverser.
Varier le type d'objet : + ou - lourd, + ou - gros, frisbees.



Agir decouvri

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer

OBJECTIFS

Appréhender les notions de direction, de poids et de hauteur d'un objet ; Découvrir des lancers différents avec des objets variés ; Affiner des conduites motrices : correction des gestes, dosage de la force.

COMPÉTENCE LINGUISTIQUE

Compréhension orale :

Comprendre des consignes de classe
Suivre des instructions simples
Associer une consigne à une action

interaction orale :

S'appropriier du lexique vu et répété durant la séance.
Prendre part à une action en s'exprimant dans la langue.

LEXIQUE

ABRIVER - ENVAYER - JETER
Haper - Envayer - lein - ao
lein - de l'aotr bord

ABUTEMENT

| Expérimenter, évaluer.

AFUTIAOS

| Balles en mousse, plots, anneaux, boîtes, vortex, etc...

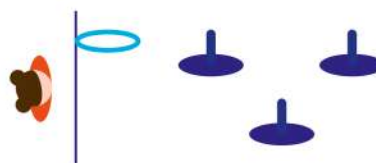
MAYENERIE

Atelier 1 : 3 lancers, atteindre les cerceaux avec des balles lestées.



Rouliaos, balotes, lign
3 abrivées : 1 den chage roulè

Atelier 2 : 3 anneaux à lancer dans des cibles.



Rouliaos, cibl, entour la cibl, le piquet
3 abrivées : tacher mouyen d'avair le pus de rouliaos entour la mire.

Atelier 3 : 3 balles à lancer dans une cible en hauteur (cerceau accroché à un but foot par exemple).



Balotes, rouliaos, mire,
3 abrivées : tâcher mouyen de biter la mire, ou de mettr sa balotte den le roulè...

Atelier 4 : 3 lancers de ballon dans un panier de basket.



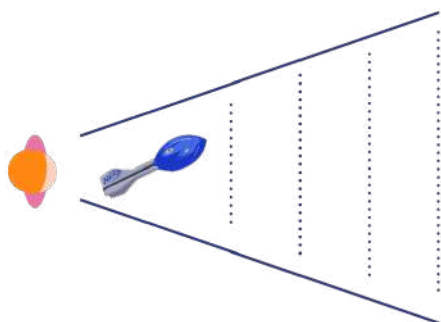
teuque, den le panier de basqhète
3 abrivées : tâcher mouyen qe la teuque iraet den le panier



Agir decouvri

ALIVETËS A DECOUVRI

Atelier 5 : 3 lancers de vortex le plus loin possible dans une zone.



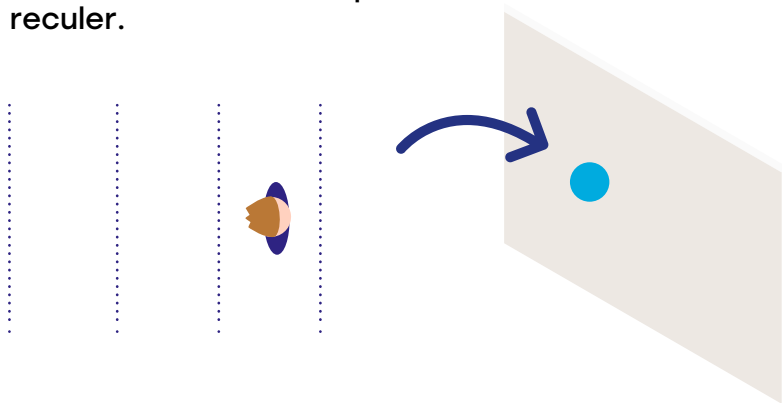
Vortex, aire o des merques
3 abrivées : tâcher mouyen d'y aler le
pus lein possibl

Atelier 6 : 3 lancers de balle dans des boîtes (caisses, poubelles, etc.).



Balottes, Cassons, Bouetes, Manes a
bourier
3 abrivées : tâcher mouyen de mettr la
balotte den yeune pès l'aotr, pès l'aotr

Atelier 7 : Lancer un ballon contre un mur, le rattraper, et reculer au fur et à mesure des lancers. Plus je rattrape, plus je recule. Limiter le nombre de lancers. Possibilité d'ajouter une zone à atteindre sur le mur pour pouvoir reculer.



Teuge, mur, merqe den la pllace
Abriver la teuge, la haper e
erqhuler chaque fai q'on s'en chevi.

CAI A DIRE EN PUS

Il s'agit d'ateliers de découverte, il n'y a pas de consigne précise à donner. Tous les ateliers ne pourront être mis en place. A chacun de les adapter en fonction du matériel et de l'espace dont il dispose.



Agir

Abriver ben abriver

LES ROULIAOS

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une performance

OBJECTIFS

Lancer avec précision (en cuillère)

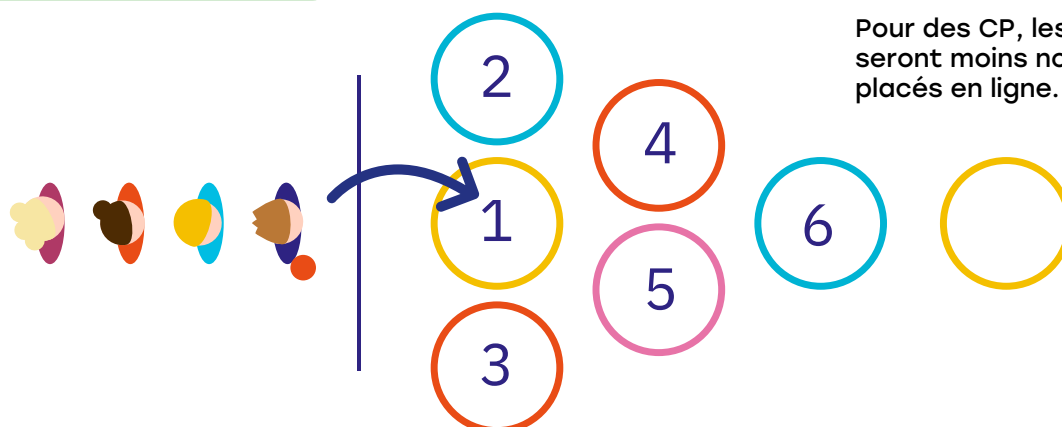
ABUTEMENT

Atteindre les cerceaux.

AFUTIAOS

Rouliaos, balottes, teuges, pochonnées de grenes, balottes etc...

MAYENERIE



DEFILANDÉE

A tour de rôle, les enfants doivent lancer leur projectile dans un cerceau en respectant l'ordre. Lorsque le projectile n'atteint pas le cerceau voulu, l'enfant laisse sa place au suivant et va se placer à la dernière place du groupe d'élève.

BONE FIN

Atteindre le dernier cerceau avant ses adversaires.

Mézë c'ët d'abriver la teuge den les rouliaos, den l'ordr : 1 premier, pés 2, pés 3... Cant qe ça ne joue pount, faot serrer sa balotte e aler den le bout de la qheue e esperer son tour. E ressieudr su le limerot eyou qe v'etiéz arivës. Si qe ça joue c'ët de ressieudr su le perchain limerot.

CARTAYERIE

Cette situation est à intégrer dans un ensemble d'ateliers.



Agir

Abriver ao lein

LES AIRES

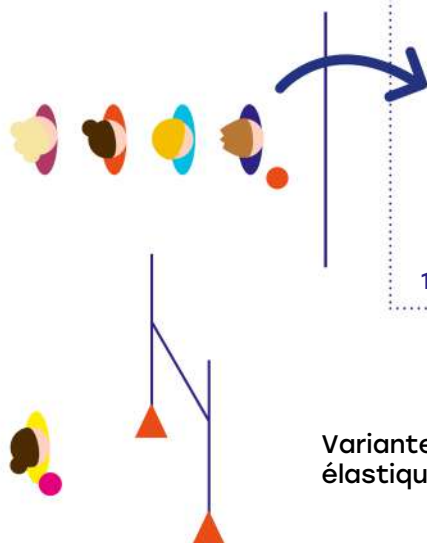
ABUTEMENT

Atteindre la zone la plus éloignée.

AFUTIAOS

Rouliaos, balotes, teuques, pochonnées de sabl ou de grenes, balotes, petits rouliaos...

MAYENERIE



1 point

2 points

3 points

4 points

Variante : lancer au-dessus d'un élastique ou d'une barre horizontale.

DEFILANDÉE

A tour de rôle, les enfants doivent lancer leur projectile en essayant d'atteindre la zone la plus éloignée. Chaque enfant lance cinq projectiles et comptabilise ses points avant de passer son tour.

BONE FIN

Marquer le plus grand total de points.

Chaque vôtr tour, v'éz d'abriver la teuque, la pochonnée...ao pus lein.

1 pouint si qe c'ét den l'aire-la, 2 pouints den l'aire-la... (Montrez les aires).

DU CAI A DIRE

Cette situation est à intégrer dans un ensemble d'ateliers.



Agir

Abriver ao lein

LE GAGNE-TERRAIN

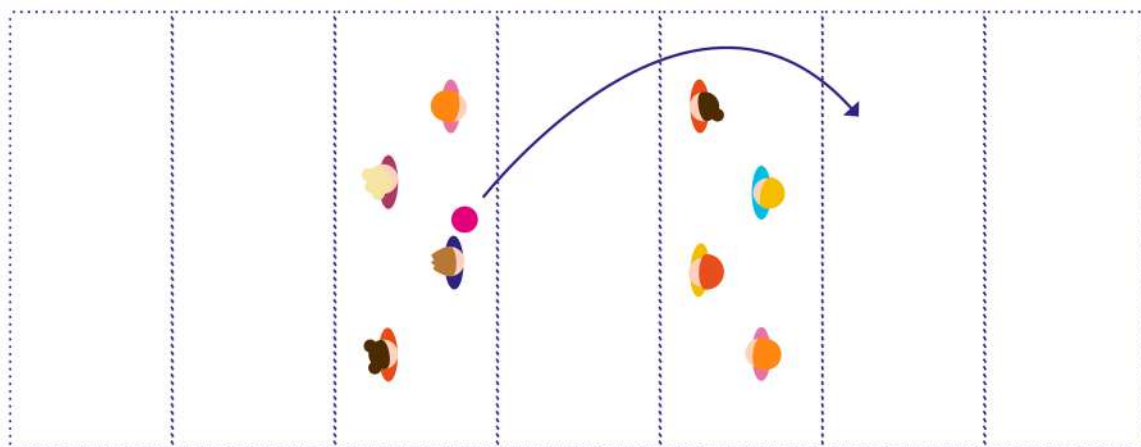
ABUTEMENT

Lancer le plus loin possible pour faire reculer l'équipe adverse.

AFUTIAOS

1 teuge, eune aire o des cartelles.

MAYENERIE



DEFILANDÉE

L'équipe qui possède le ballon le lance le plus loin possible dans le camp adverse. Après avoir récupéré le ballon, l'équipe adverse doit le lancer de l'endroit où elle l'a récupéré. Il est possible d'intercepter le ballon avant le rebond. Chaque joueur de l'équipe est amené à lancer le ballon ; un joueur ne peut lancer deux fois consécutivement.

J'alons lever ... souetons. Den l'idée, c'ét d'abriver la teuge au pus lein possibl den l'aire és contr-jouous.

Pour les contr-jouous, c'ét d'aler de prendr la teuge eyou q'ole ét e dede'la de l'abriver den l'aotr aire. N-i a mouyen de haper la teuge avant q'o chaet a bas. Faot se doner garde qe chaque jouou pouraet abriver. Invencion d'abriver 2 fais a la sieute. Les siens qi ne jouent pàs peuvent y-étr separtous.

BONE FIN

Maintenir l'équipe adverse dans sa dernière zone.

CARTAYERIE

Une équipe a le droit de progresser et de changer de zone quand l'équipe adverse a lancé trois fois le ballon de la même zone.



Agir

Abriver ao lein

LES CHASSOUS

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une performance

OBJECTIFS

Lancer loin un ballon en utilisant un lancer approprié

ABUTEMENT

Toucher les adversaires avec le ballon le plus grand nombre de fois pendant un temps donné.

AFUTIAOS

Eune teuqe e eune aire carée.

MAYENERIE

DEFILANDÉE

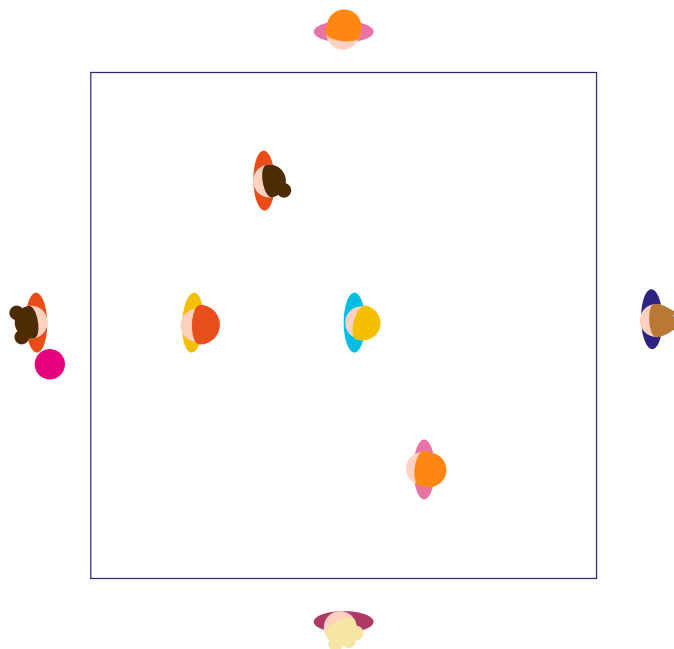
Trois équipes : les chasseurs, les lapins et les observateurs. Les chasseurs, disposés sur chaque côté du terrain, lancent le ballon en essayant de toucher les lapins qui essaient d'esquiver le ballon ; ils ne peuvent le bloquer. Le joueur touché reste sur le terrain. Quand le temps est écoulé, les observateurs (1 par chasseur) comptabilisent le nombre de touches réussies par les chasseurs et les trois équipes changent de rôle.

BONE FIN

A l'issue des trois manches, l'équipe qui a le plus grand nombre de touches remporte la partie.

CARTAYERIE

Cette situation est à intégrer dans un ensemble d'ateliers.



J'alons lever 3 souetons : les chassous, les conins e les aghettous (1 aghettou coté chaque chassou). Les chassous ont de y-étr chomës su les separts de l'aire.

Pour chaque chassou c'êt d'envayer su les conins q' tächent de cartayer la teuqe. Invencion pour les conins de haper la teuqe.

Le jouou q'êt bitë demeure su l'aire.

Cant qe le temp ét passé, les aghettous content le nombr de fai qe lous chassou s'en chevit a biter un conin.

É après, vla qe les souetons peuvent terchanjer.



Agir

Abriver ao lein

LE MUR

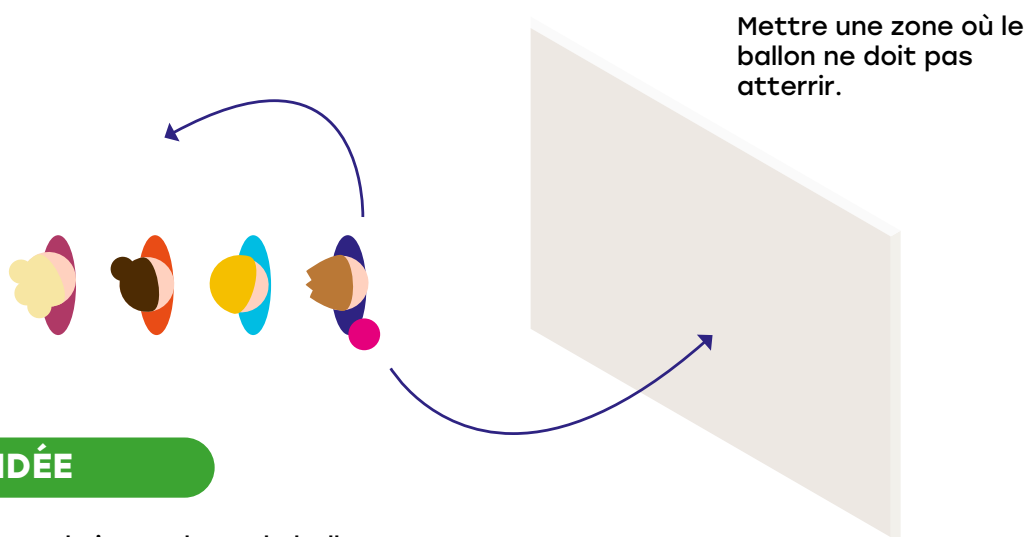
ABUTEMENT

! Lancer le ballon contre le mur pour le partenaire placé derrière.

AFUTIAOS

! 1 mur, 1 teuge e des piques.

MAYENERIE



DEFILANDÉE

! Placé face au mur, le joueur lance le ballon contre ce mur et va se positionner à la dernière place. Le deuxième joueur bloque le ballon avant ou après rebond et le lance à son tour.
On peut varier en permettant un rebond ou 2 maximum.

BONE FIN

! Lancer fort dans le mur.

Dret devant le mur, le jouou a d'abriver la teuge contr le mur-la e coure a y aler a la daraine pllace. Le deûzieme jouou hape la teuge avant ou ben après chaque rebond e l'envaye d'ertour.

Faot se defier 2 rebonds pàs pus (ou ben faot se defier 1 rebond pàs pus).

CARTAYERIE

! Un temps de verbalisation est à prévoir afin de mettre en évidence le(s) type(s) de lancer le(s) plus efficace(s).



Agir

Abriver ao lein

LE MUR (2)

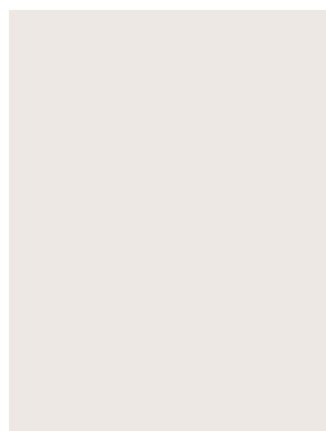
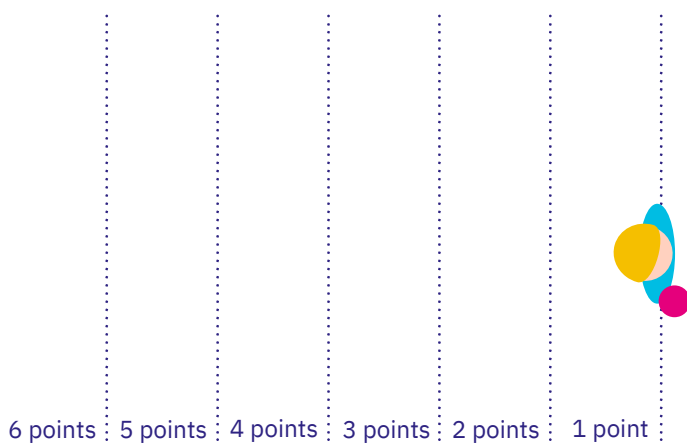
ABUTEMENT

| Atteindre la zone la plus éloignée du mur.

AFUTIAOS

| 1 mur, 1 ballon et des plots.

MAYENERIE



DEFILANDÉE

| A tour de rôle, les enfants doivent lancer le ballon en essayant d'atteindre la zone la plus éloignée. Chaque enfant lance cinq fois le ballon et comptabilise ses points avant de passer son tour.

BONE FIN

| Marquer le plus grand total de points.

Dret devant le mur, le jouou a d'abriver la teuge contr le mur-la. Chaque de vous pourra abraver la teuge 5 fais pàs pus. Si qe je m'en chevis d'ilë c'ët 1 pouint, du coup je peus tacher de fère den la cartelle pus lein, si je m'en chevis 2 pouint...

Après qe d'avoir abraver 5 fais, c'ët de conter ses pouints.

CARTAYERIE

| Un observateur peut être chargé de comptabiliser les points.



Agir

Abriver ao lein

L'ORLOJE !

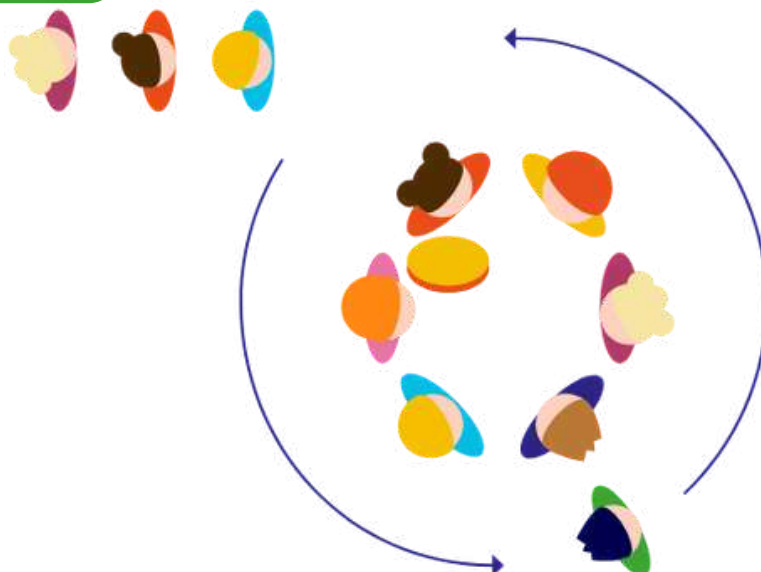
ABUTEMENT

Utilisation de la technique du lancer revers « type frisbee ».

AFUTIAOS

Frisbee (ou ben teuqe), piques.

MAYENERIE



DEFILANDÉE

Jeu de l'horloge avec un frisbee, une équipe se fait des passes pendant que l'autre tourne autour en se relayant.

BONE FIN

Faire plus de passes que l'équipe adverse.

Jeu de l'orloje o un freesbee (ou ben teuqe). Eune eqhipe s'entr-passe le freesbee durant qe l'aotr coure a tourner entour.

CARTAYERIE

On peut varier les distances de passes en variant les écarts entre les élèves.



Agir

Abriver ao lein

SUPER VISE !

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE

Réaliser une action que l'on peut mesurer

OBJECTIFS

Coordonner des actions élémentaires pour lancer vers un but défini : la technique du lancer « bras cassé »

ABUTEMENT

| Découverte de la technique du lancer « bras cassé ».

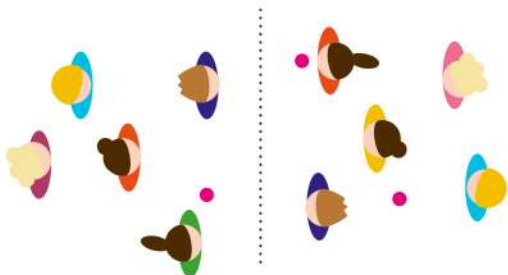
AFUTIAOS

| Balotes, piques.

MAYENERIE

DEFILANDÉE

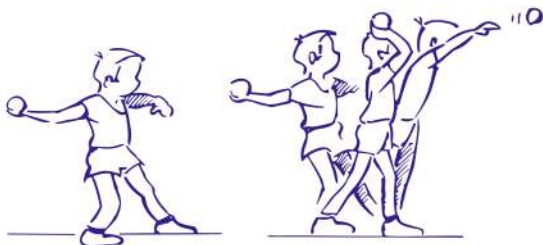
1



1) 2 équipes, les balles sont « brûlantes », dès qu'elles arrivent dans notre camp il faut les relancer le plus vite possible et le plus loin dans le camp adverse. (cf schéma dispositif).

2) Au top, on compte les balles de chaque camp, l'équipe qui en a le moins gagne 1 point.

2



Mézë c'ët de lever 2 eqhipes. Faot ben savoir qe les balotes sont chaodes ben chaodes. Si q'i s'erivent den nôtr cartelle, c'ët de les abriver d'ertour vite ben vite, le pus lein céz les contr-jouous.

Pés je conterons les balotes den nôtr cartelle e l'eqhipe qi n- n ara le meins gagera la pousse.

BONE FIN

| Lancer loin en bras cassé.

CARTAYERIE

| les 5 minutes environ. Prévoir de l'espace.



Agir

Abriver ao lein

LE CHATÈ !

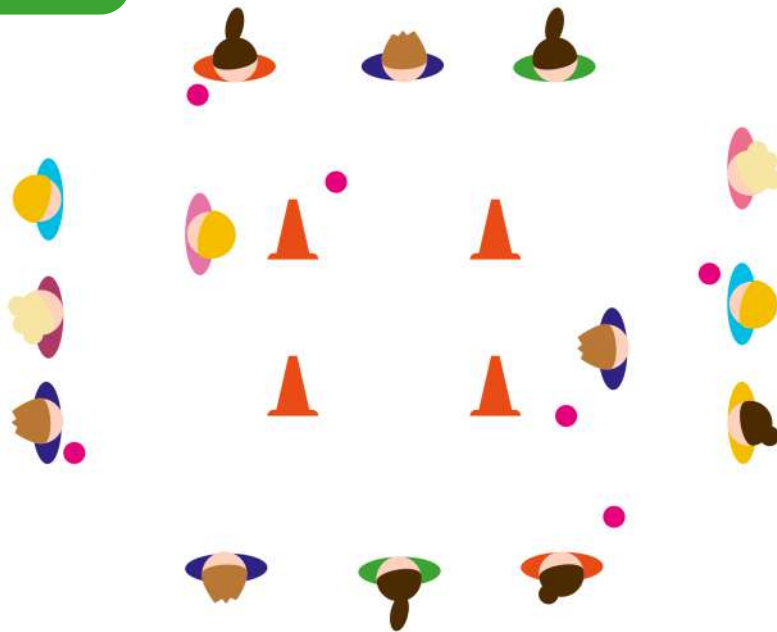
ABUTEMENT

Utilisation de la technique du lancer « bras cassé ».

AFUTIAOS

Balotes, piques

MAYENERIE



DEFILANDÉE

Essayer de détruire les tours du château avec des balles, des élèves essaient de sauver les tours avec leurs jambes.

BONE FIN

Faire tomber une tour.

N-i a les ataqous e les saouvous du chatè. Les ataqous tachment de dechomer le chatè o les balotes.

O lous qhettes, les saouvous tachment qe les balotes seraent bourdées nette.

DU CAI A SAVAIR

Attention à la force ! Il faut viser vers le bas, bien délimiter les douves à ne pas franchir.



Agir

Abriver ao lein

LES CERCEAUX

ABUTEMENT

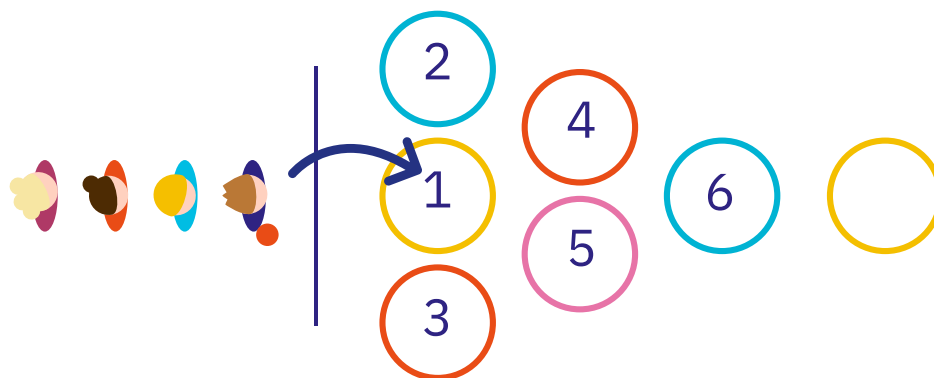
Réaliser une performance
Evaluer les différents types
de lancer

Découverte de la technique du lancer
revers «type frisbee»

AFUTIAOS

Rouliaos, frisbee, piques

MAYENERIE



DEFILANDÉE

BONE FIN

Je réussis un lancer dans la
cible choisie sur 3 lancers



Agir

Abriver ao lein

LA MERELLE

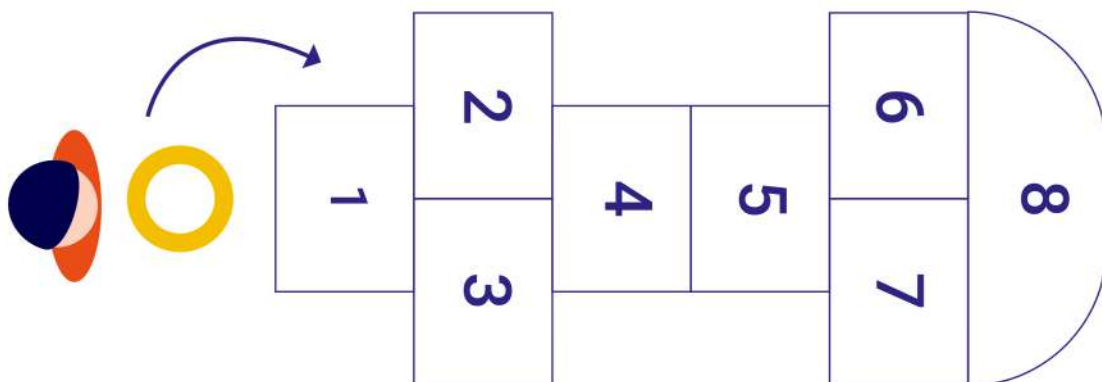
ABUTEMENT

Atteindre les cases en utilisant la technique du lancer type « frisbee ».

AFUTIAOS

Une marelle tracée au sol, un anneau.

MAYENERIE



DEFILANDÉE

A tour de rôle, les enfants doivent lancer l'anneau dans la case qu'ils ont annoncée (c'est l'impact qui compte). Chaque joueur lance 5 anneaux.

BONE FIN

Réussir à lancer l'anneau dans la case indiquée en adoptant la technique du lancer de frisbee.

C'êt de dire la carée q'on veût e d'abriver le petit roulet den la bone carée.

N-i a le dret d'abriver pàs ren qe 5 fais.



Agir

Abriver ao lein

FÈS TOUT CHAER

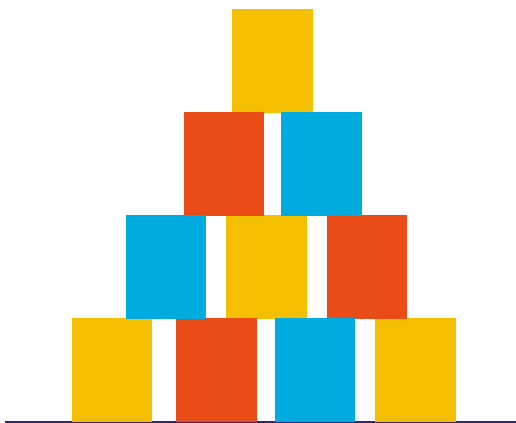
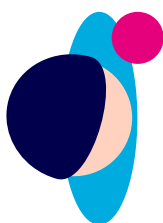
ABUTEMENT

| Fère chaer les bouetes.

AFUTIAOS

| Bouetes, tabl, balotes.

MAYENERIE



DEFILANDÉE

| Chaque enfant, avec 5 balles, doit faire tomber toutes les boîtes en lançant en « bras cassé ».

BONE FIN

Faire tomber les boîtes en adoptant la technique du « bras cassé ».