

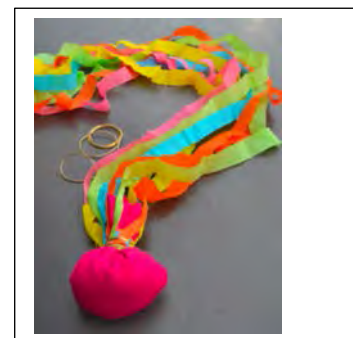
## Jeux de lancers : « La comète » - la comète-golf -

### CHACUN SA COMÈTE

#### Fabriquer sa comète :

Matériel :

- des chutes de tissus pour la comète (plus solide que le crépons)
- du tissu ou du ruban ou du crépon pour la queue de la comète
- du sable ou de la farine ou de la semoule ou du riz
- de la ficelle,
- du scotch
- des ciseaux



Découper deux carrés de même taille dans le tissu et dans le plastique,

Déposer un tas de sable (3, 4 cuillères à soupe environ) au centre de la feuille plastique et la refermer avec du scotch

Déposer ce petit tas au centre du tissu et refermer le tout (la base de la comète est prête) avec un bout de ficelle (bien serrer), laisser une grande longueur de ficelle pour faire tourner la comète

Préparer des longues bandes de papier crépon (plusieurs couleurs si possible)

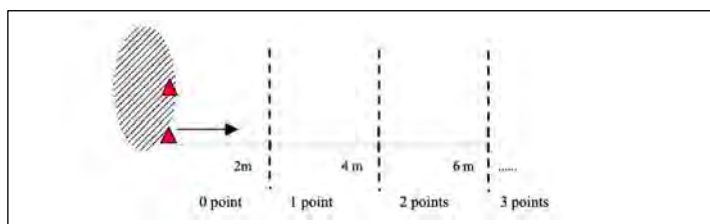
Attacher les bandes avec du scotch ou les agraffer entre elles et les fixer sur la comète

Voilà la comète est terminée.

**Recommandations : respecter des consignes de sécurité strictes et de distanciation physique : les enfants n'utilisent que leur propre comète, les espaces sont organisés pour permettre aux élèves de lancer vers des cibles distinctes ou en lançant chacun leur tour, en organisant une zone d'attente. Limiter le nombre d'élèves par ateliers.**

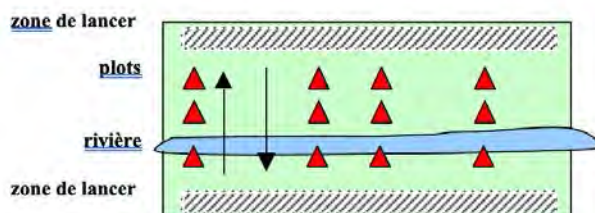
#### Situations 1 CHACUN SA COMÈTE

- **Lancer loin** : Lancer chacun dans son couloir : lancer dans son couloir, marquer le point atteint en entourant le point de chute de la comète, essayer de battre son record.



- **Lancer par-dessus un obstacle** :

Éviter un obstacle haut ou large



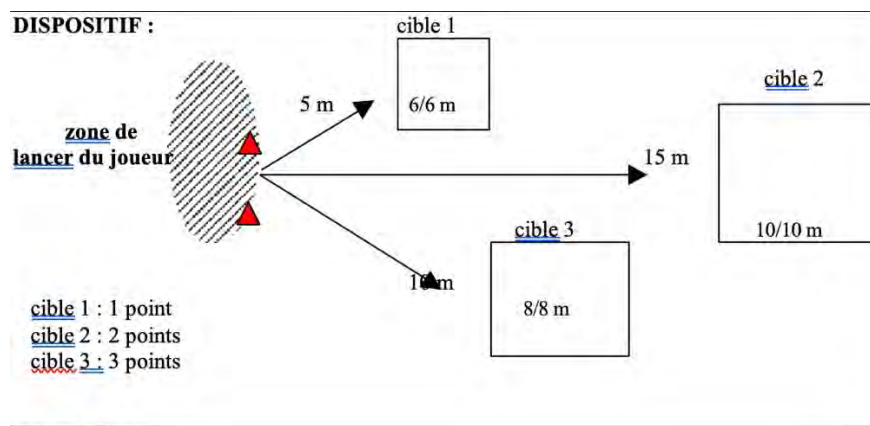
La zone de lancer doit être délimitée par des plots de chaque côté de la rivière.

- **Traverser** : viser des cerceaux verticaux à différentes hauteurs, des cerceaux verticaux et en hauteur, placés en enfilade (comme un tunnel pouvant être horizontal ou incliné vers le haut).

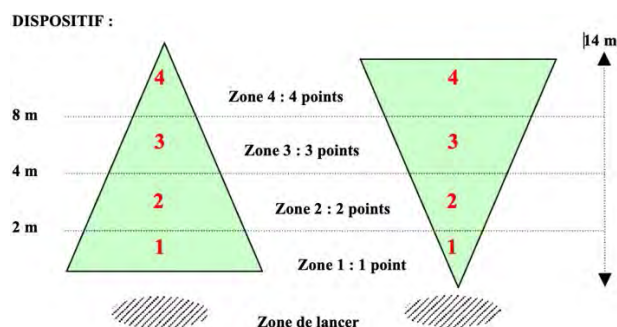
- **Lancer précis** :

Placer des plots ou des cibles à atteindre à différentes distances, la comète doit atterrir sur la cible ou dans un cerceau (utiliser différentes tailles de cerceaux, des anneaux).

LES CIBLES
<p><b>OBJECTIFS :</b> Doser en direction. Assurer la sécurité.</p>
<p><b>LE MATERIEL :</b> Chacun sa comète</p>
<p><b>BUT DU JEU :</b> Immobiliser la balle dans la cible.</p>
<p><b>CONSIGNES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viser une cible l'une après l'autre.</li> <li>• Concours : par équipe de 2 joueurs. Une comète par joueur, choisir la cible. Totaliser le maximum de points pour l'équipe.</li> </ul>
<p><b>VARIABLES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le point compte si le rebond se fait dans le carré et que la comète sort</li> </ul>
<p><b>CRITERES DE REUSSITES :</b> Marquer le maximum de points.</p> <p><b>Retour sur l'action avec les élèves :</b> Comment faites-vous pour viser ? Comment faut-il s'aligner ? Quelles solutions vous avez trouvé pour doser ?</p>



Le triangle :



## **Situation 2 : CHACUN SA COMÈTE**

### **Parcours de lancers**

- Construire un parcours avec différentes cibles à atteindre sur le parcours (par exemple , les activités ci-dessus organisées en ateliers espacés et qu'il faut espacer.

## **Situation 3 : CHACUN SA COMÈTE**

**Comète golf** : Construire un parcours avec des cibles à atteindre à différents endroits. : on place des points de départ pour chaque cible à atteindre (par exemple, cerceau de la même couleur que la cible à atteindre)

### **BUT DU JEU :**

Envoyer la comète dans la cible en moins de lancers possible.

### **CONSIGNES :**

Lancer chacun son tour, alterner entre chaque lancer :

### **VARIABLES :**

Nombre de lancers limité. Temps limité.

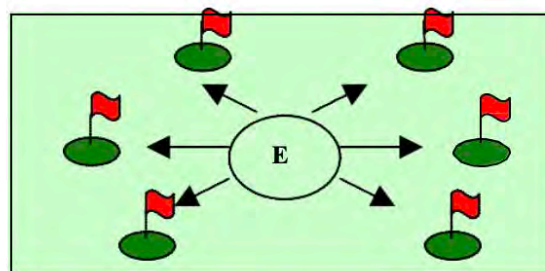
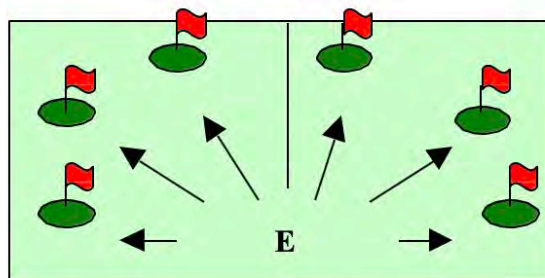
### **CRITERES DE REUSSITES :**

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de lancers et de temps, en respectant la sécurité.

### **Retour sur l'action avec les élèves :**

En combien de lancers avez-vous envoyé la balle dans la cible ?

Le parcours peut s'organiser en soleil ou en demi soleil :



## LE PARCOURS

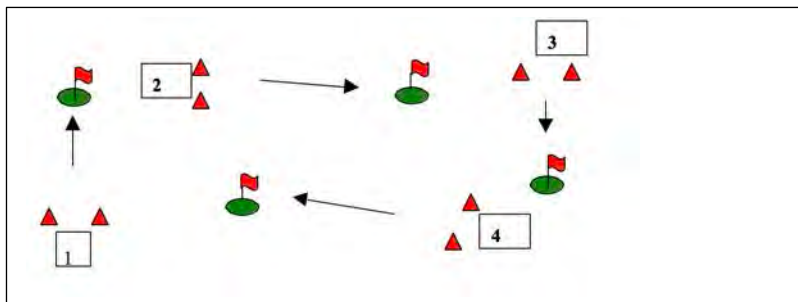
### OBJECTIFS :

Comprendre l'activité : le jeu et le comportement.

### MATERIEL :

Chacun sa comète

### DISPOSITIF :



**E : Enseignant** au milieu du terrain

**Equipes de 2** : Départ délimité par 2 plots. (1 équipe par cible). Arrivée sur la cible.

### BUT DU JEU :

Amener la comète dans la cible en moins de lancers possible.

### CONSIGNES :

Jouer chacun son tour : le deuxième élève compte le nombre de lancers

Je ne passe sur la cible suivante que si elle est libre.

Compter le nombre de lancers pour atteindre chaque cible

### VARIABLES :

Nombre de lancers limité. Temps limité.

### CRITERES DE REUSSITES :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups et de temps, en respectant la sécurité.

### Retour sur l'action avec les élèves :

En combien de lancers vous avez envoyé la balle dans la cible ? Avez-vous réussi à viser ? à doser ? Est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? lesquels ?