

Lancer de balles GS-CP-CE1

Lieu : stade de foot

Description :

L'élève doit lancer 3 balles le plus loin possible.

2 élèves peuvent lancer en même temps.

Installation et matériel :

2 cerceaux pour délimiter la zone de lancer

2 X 3 balles

un décamètre pour l'installation (en commun avec le lancer de vortex)

6 plots numérotés de 5m à 30m (en commun avec le lancer de vortex)

24 coupelles pour représenter les distances (en commun avec le lancer de vortex)

1 crayon pour noter les résultats sur les fiches des élèves.

Encadrement :

1 Adulte au départ pour gérer les élèves qui lancent.

1 Adulte sur la zone de tir pour relever la distance.

1 Adulte (facultatif) pour gérer les élèves qui attendent

Résultat sur la fiche élève : Noter la distance du lancer le plus loin.

Lancer de vortex GS-CP-CE1

Lieu : stade de foot

Description :

L'élève doit lancer 3 vortex ou javelots le plus loin possible.
2 élèves peuvent lancer en même temps.

Installation et matériel :

2 cerceaux pour délimiter la zone de lancer
2 X 3 vortex
un décamètre pour l'installation (en commun avec le lancer de balles)
6 plots numérotés de 5m à 30m (en commun avec le lancer de balles)
24 coupelles pour représenter les distances (en commun avec le lancer de balles)
1 crayon pour noter les résultats sur les fiches des élèves.

Encadrement :

1 Adulte au départ pour gérer les élèves qui lancent.
1 Adulte sur la zone de tir pour relever la distance.
1 Adulte (facultatif) pour gérer les élèves qui attendent

Résultat sur la fiche élève : Noter la distance du lancer le plus loin.

Lancer d'adresse GS-CP-CE1

Lieu : stabilisé

Description :

L'élève placé derrière la latte de son niveau, doit lancer 5 balles dans les cerceaux accrochés au grillage. Il marque 1 point à chaque lancer réussi.
2 élèves peuvent lancer les balles en même temps.

Installation et matériel :

2 X 3 lattes (pour marquer l'emplacement du lancer)
2 X 5 balles
2 cerceaux accrochés au grillage + ficelle pour accrocher
1 crayon pour noter les résultats sur les fiches des élèves.

Encadrement :

1 Adulte au départ pour gérer les élèves qui lancent
1 Adulte pour compter et noter les points.
1 Adulte (facultatif) pour gérer les élèves qui attendent.

Résultat sur la fiche élève : Noter le nombre de points gagnés (1 point par lancer réussi)