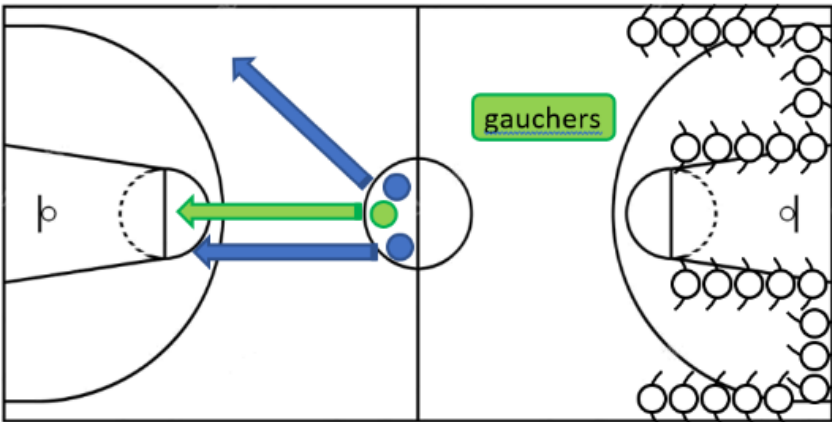
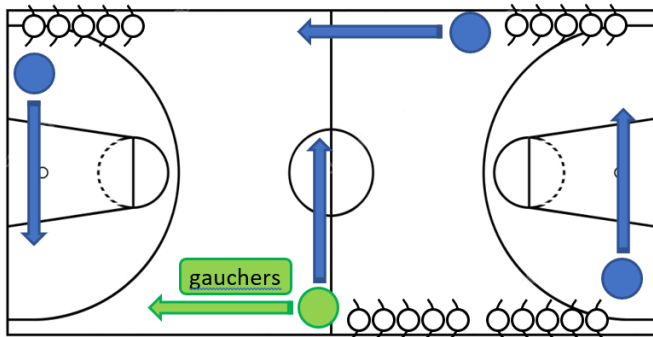


Objectifs	Moyens	Déroulement	⌚	Observations
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↪ Collectif	➤ Explications et démonstrations sommaires du lancer et des réglages du boomerang (torsion des bouts et pales) ↪ Règles de sécurité (cf. docs joints)	5'	
➤ Mise en situation ↪ Intégrer une règle. ↪ Appréhender la trajectoire du boomerang	➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↪ 2 groupes	➤ Rituel de mise en situation. ↪ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ Deux rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec trois boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↪ Par deux, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang. ⇒ à 45° à droite pour les droitiers de la file de droite et en face pour les gauchers de la même équipe de droite. ⇒ En face pour les droitiers de l'équipe de gauche. ↪ Ils doivent récupérer leur boomerang et le poser dans le cerceau (ou cercle basket) puis aller passer le relai.  ○ Élèves en attente	10'	• Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite. • On évoluera plus tard avec une réception avant le sol. • Les élèves peuvent tester les réglages • Les élèves en attente doivent rester en place pour la sécurité • Ils doivent observer les trajectoires

Objectifs	Moyens	Déroulement	⌚	Observations
➤ S'entraîner au lancer ↻ Lire les trajectoires	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↻ Chaque élève effectue 3 lancers avant de passer le boomerang au suivant. ↻ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↻ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots.  ○ Élèves en attente	10'	• Les élèves peuvent tester les réglages • Les élèves en attente doivent rester en place pour la sécurité • Ils doivent observer les trajectoires
➤ Remédiation ↻ Analyse des gestes	↻ Collectif	➤ Retour collectif sur les réglages et lancer ↻ Reprise de la situation précédente.	10'	
➤ Réinvestissement ↻ Lire les trajectoires.	➤ De 6 à 9 boomerangs. ↻ 2 groupes de 12 à 15 élèves	➤ Apprécier les trajectoires le plus rapidement possible. ↻ Les élèves réceptionneurs se positionnent comme ils veulent sur le terrain. ↻ Le PE lance rapidement tous ses boomerangs aléatoirement. ↻ Les élèves doivent les réceptionner. ↻ Ceux qui ont rattrapé un boomerang s'en vont du terrain. ↻ Le jeu continue et s'arrête lorsque le dernier élève a réceptionné le dernier boomerang.	10'	• Si pas assez de boomerangs constituer plus de groupes. • On peut lancer 2 ou 3 boomerangs en même temps
➤ Institutionnalisation	➤ Boomerangs (dte-gche) ↻ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↻ Essentiellement lire les trajectoires. ↻ Lancer le boomerang ↻ Régler le boomerang ↻ Les règles de sécurité.	5'	

Objectifs	Moyens	Déroulement	⌚	Observations
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales ➤ Appréhender la trajectoire du boomerang ↻ Lancer au mieux	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↻ Collectif ➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↻ 2 groupes	➤ Réactivation des techniques simples de lancer et des réglages du boomerang ↻ Règles de sécurité (Cf. docs joints) ➤ Rituel de mise en situation. ↻ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ Deux rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec trois boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↻ Par deux, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang (situation séance 1) ↻ Les suivants doivent le récupérer au plus vite (avant le sol si possible) et retourner dans le cercle basket puis à leur tour le lancer. ⇒ L'ancien lanceur retourne à la queue du relai. ⇒ Le 1 ^{er} lanceur sera le dernier réceptionneur marquant la fin	5' 15'	• Cette phase permet de vérifier individuellement les compétences des élèves. • Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite.
➤ S'entraîner au lancer ↻ Lire les trajectoires ↻ Attraper le boomerang ↻ Maîtriser le lancer	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots ↻ Collectif ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↻ Chaque élève effectue 3 lancers avant de passer le boomerang au suivant. Ils essaient de le récupérer avant sa chute. ↻ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↻ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots.	10'	
➤ Remédiation ↻ Analyse des gestes ↻ Maîtriser le lancer ➤ Régler son boom ↻ Lire les trajectoires ↻ Attraper le boomerang	↻ Collectif ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Retour collectif sur les réglages et lancer ⇒ Introduction des réglages par torsion des pales. ↻ Reprise de la situation précédente (5 lancers) ↻ Si un jet est bon les élèves essaient de le rattraper avant sa chute au sol pour marquer un point.	5' 10'	• Rattraper avant le sol • Rattraper avant le sol • Aider aux réglages et rappeler qu'il ne faut pas tout régler simultanément.
➤ Réinvestissement ↻ Lire les trajectoires.	➤ De 6 à 9 boomerangs. ↻ 2 groupes de 12 à 15 E	➤ Idem séance 1	10'	
➤ Institutionnalisation	➤ Boomerangs (dte-gche) ↻ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↻ Essentiellement lire les trajectoires. ↻ Lancer le boomerang. ↻ Régler le boomerang torsion et/ou relevé des pales. ↻ Les règles de sécurité et prise sandwich pour rattraper.	5'	

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>	<i>⌚</i>	<i>Observations</i>
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↺ Collectif	➤ Réactivation des techniques simples de lancer et des réglages du boomerang ↺ Règles de sécurité (Cf. docs joints)	5'	
➤ Appréhender la trajectoire du boomerang ↺ Lancer au mieux ↺ Attraper le boomerang	➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↺ 2 groupes ↺ Un plot plus devant le cercle pour les pénalités	➤ Rituel de mise en situation. ↺ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ Deux rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec trois boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↺ Par deux, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang (situation séance 1 et 2) ↺ Les suivants doivent le récupérer au plus vite avant le sol sinon course de pénalité (faire un aller-retour vers l'avant) et retourner dans le cercle basket puis à leur tour le lancer. ⇒ L'ancien lanceur retourne à la queue du relai. ⇒ Le 1 ^{er} lanceur sera le dernier réceptionneur marquant la fin	15'	• Cette phase permet de vérifier individuellement les compétences des élèves. • Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite.
➤ S'entraîner au lancer ↺ Maîtriser le lancer ➤ Régler son boom ↺ Lire les trajectoires ↺ Attraper le boomerang	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↺ Groupes de 6 à 7 élèves ↺ Un cerceau par groupe ↺ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↺ Chaque élève effectue 5 lancers avant de passer le boomerang au suivant. Ils essaient de le récupérer avant sa chute. ↺ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↺ Il faut trouver les bons réglages (Cf. docs joints). ↺ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots. ↺ Rattraper avant sa chute au sol pour marquer un point.	10'	• Rattraper avant le sol en restant calme
➤ Remédiation ↺ Analyse des gestes ↺ Maîtriser le lancer ➤ Régler son boom ↺ Lire les trajectoires ↺ Attraper le boomerang	↺ Collectif ↺ Groupes de 6 à 7 élèves ↺ Un cerceau par groupe ↺ Plots	➤ Retour collectif sur les réglages et lancer ↺ Reprise de la situation précédente (5 lancers) ↺ Le boomerang doit arriver dans une zone 4m ² dont le centre est le point de lancer, pour marquer un point.	5' 10'	• Aider aux réglages et rappeler qu'il ne faut pas tout régler simultanément
➤ Réinvestissement ↺ Lire les trajectoires.	➤ De 5 à 6 boomerangs ↺ 4 groupes de 6 à 7 E	↺ Voir séance 1. Mais là, 1 boom de moins que d'E. Celui qui n'attrape pas reste. Puis on complète avec le groupe suivant.	10'	
➤ Institutionnalisation ↺ Évaluation formatrice	➤ Boomerangs (dte-gche) ↺ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↺ Qui a eu beaucoup de points ? Lire les trajectoires, lancer le boomerang, régler le boomerang torsion et/ou relevé des pales. ↺ Les règles de sécurité, prise sandwich et calme pour rattraper.	5'	

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>	<i>⌚</i>	<i>Observations</i>
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales ➤ Appréhender la trajectoire du boomerang ↻ Lancer au mieux ↻ Attraper le boomerang	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↻ Collectif ➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↻ 2 groupes ↻ Un plot plus devant le cercle pour les pénalités	➤ Réactivation des techniques simples de lancer et des réglages du boomerang ↻ Règles de sécurité (Cf. docs joints) ➤ Rituel de mise en situation. ↻ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ Deux rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec trois boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↻ Par deux, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang (situation séance 1 et 2) ↻ Les suivants doivent le récupérer au plus vite avant le sol sinon course de pénalité (faire un aller-retour vers l'avant) et retourner dans le cercle basket puis à leur tour le lancer. ⇒ L'ancien lanceur retourne à la queue du relai. ⇒ Le 1 ^{er} lanceur sera le dernier réceptionneur marquant la fin	5'	• Cette phase permet de vérifier individuellement les compétences des élèves. • Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite.
➤ S'entraîner au lancer ↻ Maitriser le lancer ➤ Régler son boom ↻ Lire les trajectoires ↻ Attraper le boomerang	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↻ Chaque élève effectue 5 lancers avant de passer le boomerang au suivant. ↻ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↻ Il faut trouver les bons réglages (Cf. docs joints). ↻ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots. ↻ Le boomerang doit arriver dans une zone 4m ² dont le centre est le point de lancer, pour marquer un point.	10'	
➤ Remédiation ↻ Analyse des gestes ↻ Maitriser le lancer ➤ Régler son boom ↻ Lire les trajectoires ↻ Attraper le boomerang	↻ Collectif ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Retour collectif sur les réglages et lancer ↻ Reprise de la situation précédente (5 lancers) ↻ Toucher le boomerang 1pt, le rattraper 3 pts et le rattraper préalablement avec un genou à terre 5pts.	5' 10'	
➤ Réinvestissement ↻ Lire les trajectoires.	➤ De 5 à 6 boomerangs ↻ 4 groupes de 6 à 7 E	➤ Idem séance 3	10'	• Rattraper avant le sol en restant calme • Aider aux réglages et rappeler qu'il ne faut pas tout régler simultanément
➤ Institutionnalisation ↻ Évaluation formatrice	➤ Boomerangs (dte-gche) ↻ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↻ Qui a eu beaucoup de points ? Lire les trajectoires, lancer le boomerang, régler le boomerang torsion et/ou relevé des pales. ↻ Les règles de sécurité, prise sandwich et calme pour rattraper	5'	

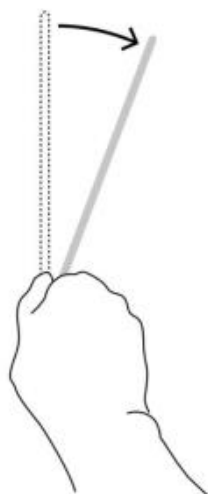
<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>	<i>⌚</i>	<i>Observations</i>
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↺ Collectif	➤ Réactivation des techniques simples de lancer et des réglages du boomerang ↺ Règles de sécurité (Cf. docs joints)	5'	• Cette phase permet de vérifier individuellement les compétences des élèves. • Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite.
➤ Appréhender la trajectoire du boomerang ↺ Lancer au mieux ↺ Attraper le boomerang	➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↺ 2 groupes ↺ Un plot plus devant le cercle pour les pénalités	➤ Rituel de mise en situation. ↺ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ 2 rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec 3 boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↺ Par deux, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang (situation séance 1 et 2) ↺ Les suivants doivent le récupérer au plus vite avant le sol sinon course de pénalité (faire un aller-retour vers l'avant) et retourner dans le cercle basket puis à leur tour le lancer. ⇒ L'ancien lanceur retourne à la queue du relais. ⇒ Le 1 ^{er} lanceur sera le dernier réceptionneur marquant la fin	10'	
➤ Évaluation ↺ Régler son boom ↺ Maîtriser le lancer ↺ Lire les trajectoires ↺ Attraper le boomerang	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↺ Groupes de 6 à 7 élèves ↺ Un cerceau par groupe ↺ Plots ↺ Feuille de marque	➤ 1^{re} situation finale compétitive (sur 4 zones de lancers) ↺ Chaque élève effectue 3 lancers afin de régler son boomerang. ↺ Ensuite, ils auront 5 lancers pour essayer de faire la plus de points. ↺ Toucher le boomerang 1pt, le rattraper 3 pts et le rattraper préalablement avec un genou à terre 5pts. ↺ Les autres élèves relèvent les scores sur la feuille dédiée (Cf. Annexe). Seules les 3 meilleurs lancers comptent.	15'	
➤ Évaluation ↺ Régler son boom ↺ Maîtriser le lancer ↺ Lire les trajectoires ↺ Attraper le boomerang	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↺ Groupes de 6 à 7 élèves ↺ Un cerceau par groupe ↺ Plots ↺ Feuille de marque	➤ 2^e situation finale compétitive (sur 4 zones de lancers) ↺ Chaque élève effectue 2 lancers afin de régler son boomerang. ↺ Ensuite, ils auront 1 minute pour essayer de faire la plus de lancers rattraper. ↺ C'est le PE qui gère le temps en annonçant le début et la fin. ↺ Les autres élèves relèvent le score sur la feuille dédiée (Cf. Annexe), 1 points par jet.	15'	
➤ Réinvestissement ↺ Lire les trajectoires.	➤ De 5 à 6 boomerangs ↺ 4 groupes de 6 à 7 E	➤ Idem séance 3	10'	

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>	<i>8</i>	<i>Observations</i>
➤ Comprendre un texte lu Et/ou ➤ Prendre des notes, résumer	➤ Texte et exercice ↪ Origine et Histoire Boomerang.pdf http://epsetpeda.free.fr/Documents/Boomerang/Documents/Origine%20et%20Histoire%20Boomerang.pdf ↪ Fiche exercice : http://epsetpeda.free.fr/Documents/Boomerang/Documents/Exercice%20Lecture%20Boomerang.pdf ➤ Vidéo et exercice ↪ FR3-Leçon-boomerang-O. Chelmas-champion du monde.mp4 https://youtu.be/wq1XJhv_xTw ↪ Fiche exercice http://epsetpeda.free.fr/Documents/Boomerang/Documents/Exercice%20Prise%20Notes%20Boomerang.pdf	➤ Lire le texte et répondre aux questions ↪ Le texte concerne les origines, l'histoire, le sport et les théories autour du boomerang. ↪ Les questions sont volontairement non ordonnées par rapport au texte afin que les prises d'indices correspondent à la compréhension de la lecture et non à une simple recopie chronologique. ➤ On peut accompagner ensuite la lecture avec 3 vidéos : ⇒ FR3-Leçon-boomerang-O. Chelmas-champion du monde.mp4 : https://youtu.be/wq1XJhv_xTw ⇒ la précession gyroscopique.mp4 : https://youtu.be/r-o4Cod8weE ⇒ Ecole Francaise Boomerang.mp4 : https://youtu.be/_becGrpKsUI ➤ Lire l'exercice, visionner la vidéo puis répondre aux questions. ➤ On peut ensuite demander l'élaboration d'un résumé ou d'un exposé. ↪ La vidéo est une émission FR3 avec Olivier Chelmas qui présente le boomerang et les activités associées. ↪ Les élèves sont amenés à organiser la prise de note en répondant à des questions qui suivent la chronologie de la vidéo. ➤ On peut accompagner ensuite la lecture avec 2 vidéos et un texte présentant les origines et l'histoire du boomerang : ⇒ la précession gyroscopique.mp4 ⇒ Ecole Francaise Boomerang.mp4 ⇒ Origine et Histoire Boomerang.pdf http://epsetpeda.free.fr/Documents/Boomerang/Documents/Origine%20et%20Histoire%20Boomerang.pdf		



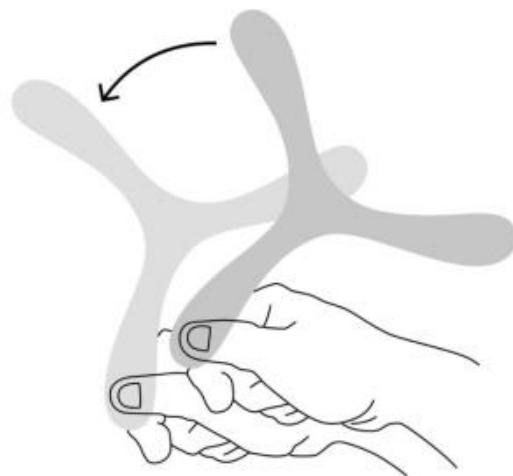
CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- On lance toujours de son plot et on ramène son boom à son plot
- On ne lance **JAMAIS** quand quelqu'un se trouve devant le lanceur (le lanceur est toujours responsable en cas d'accident)
- On donne le boomerang de **LA MAIN A LA MAIN**



INCLINAISON

Le boomerang doit se lancer légèrement incliné, environ 20° par rapport à la verticale. Cet angle peut être modifié en fonction de la force du vent : plus le vent sera fort, plus on cherchera à lancer le boomerang vertical et haut.



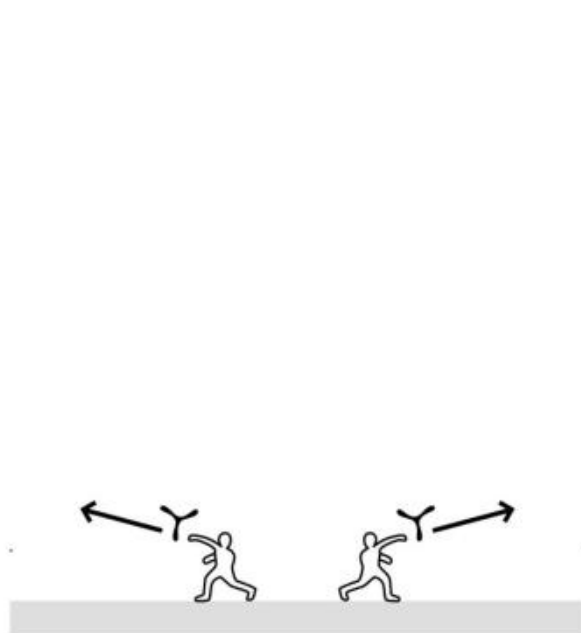
ROTATION

Le boomerang se tient principalement avec une prise en « pince », proche de la tenue classique d'un stylo. Lors du lancer, la transmission de la rotation est essentielle pour le vol du boomerang. C'est la partie la plus importante du geste pour le lanceur. Le boomerang doit être placé légèrement en arrière de la main afin d'augmenter le plus possible la rotation.



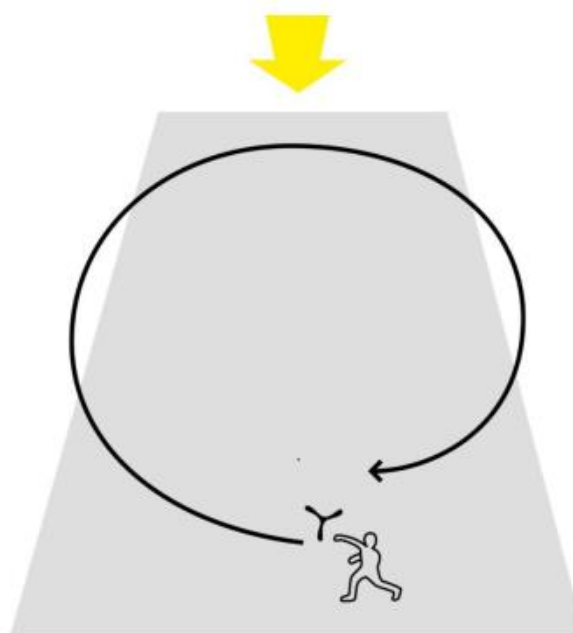


● Comment ça se lance ?



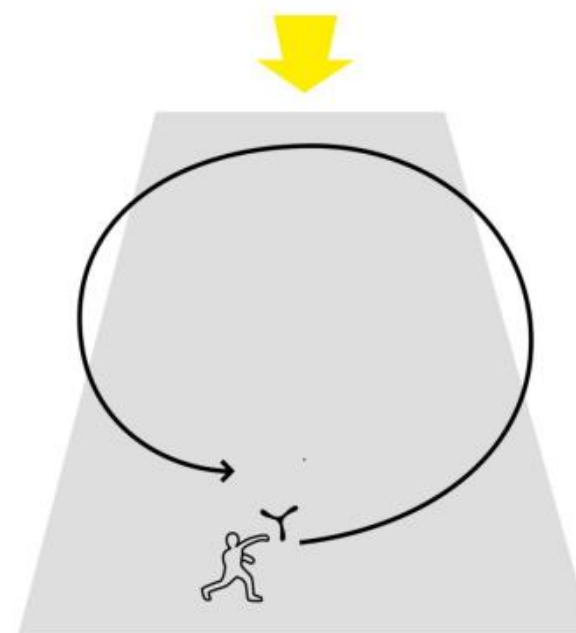
LANCER

Un boomerang se lance à hauteur d'épaule, légèrement au-dessus de l'horizontale.



GAUCHER

Pour un pratiquant gaucher, le lancer s'effectue entre 45° et 90° à gauche de l'axe du vent dominant.



DROITIER

Pour un pratiquant droitier, le lancer s'effectue entre 45° et 90° à droite de l'axe du vent dominant.



Fédération Française de Vol Libre

Delta • Parapente • Cerf-volant • Kite • Speed-riding • Boomerang



POURQUOI MON BOOMERANG A VOLE COMME CELA ?

OBSERVABLES	CRITERES DE REALISATION
Le boomerang part tout droit	Le boom a été lancé à l'envers ! C'est un boom de gaucher ! Le boom a tapé par terre et a rebondi...
Le boomerang tombe par terre au milieu de son parcours (il commence à revenir mais tombe loin devant)	Pas assez de rotation et lancer trop vertical
Le boomerang monte vite et retombe au sol rapidement	Lancer à plat !
Le boomerang ne monte pas et ne revient pas	Lancer trop vertical et pas assez fort
Le boomerang tourne sur lui même doucement (peu de rotation)	Mauvaise tenue de l'engin, les doigts (en prise pince) doivent serrer l'engin fortement et surtout ne pas s'ouvrir (le boom glisse, part tout seul des doigts grâce au fouetté du poignet)
Le boomerang tourne sur lui même rapidement (beaucoup de rotation)	Bonne tenue de l'engin, les doigts sont bien serrés sur le boom, le boom est calé dans la fourche du pouce et orienté vers l'arrière pour donner de la rotation avec le fouetté du poignet
Le boomerang fait un cercle mais revient trop à gauche	Mauvaise orientation par rapport au vent, le lancer est trop à gauche des « 45° »
Le boomerang fait un cercle mais revient trop à droite	Mauvaise orientation par rapport au vent, le lancer est trop à droite des « 45° »
Le boomerang revient mais derrière	Mauvaise orientation par rapport au vent, le lancer est trop face au vent (cela peut être aussi un lancer trop incliné dans un vent fort)
Le boomerang fait un cercle et revient près du plot	Lancer proche de la verticale, bonne orientation par rapport au vent, bonne rotation dans l'engin, le boom monte doucement en première partie de vol pour revenir tranquillement en « cheminée » vers le lanceur



Régler son boomerang

Il ne sera pas évident de régler le boomerang tant que le lancer ne sera pas stabilisé...

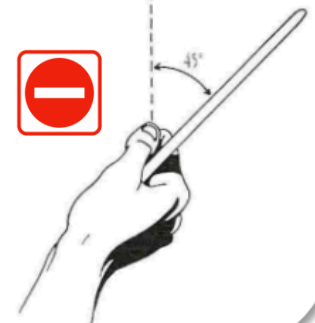
⇒ Plus les pales montent (dièdre positif : ) plus le boomerang va monter et tourner avant la descente.

Il est très utilisé. Il redresse souvent un boomerang qui a tendance à tomber. Mais trop de dièdre positif fera monter trop vite votre boomerang et le rendra instable.

⇒ Plus les pales sont « tordues » (incidence positive : ) plus le boomerang va tourner plus court, sa portée se réduit.

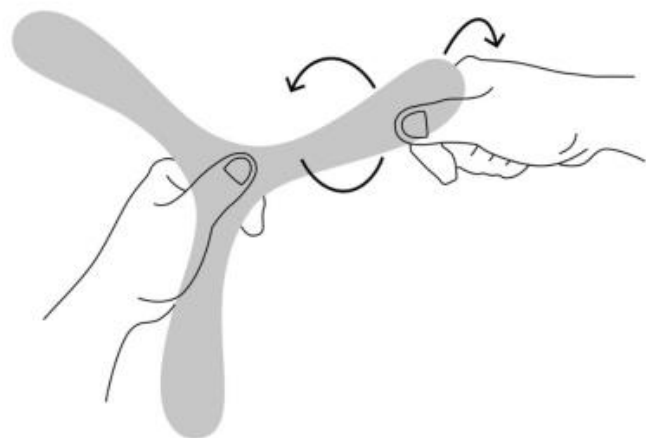
Dévisser – sens inverse des aiguilles d’une montre – pour les droitiers, ou visser pour les gauchers.

⇒ Trop incliné, le boomerang va grimper trop vite et trop haut. Il redescend vite et peut se casser ou blesser quelqu’un.





Dièdres



Incidences



RÉGLAGES

Les boomerangs en matière plastique sont réglables, on agit alors sur les pales de 4 différentes manières :

- en baissant la pale on baisse la hauteur de vol, en montant la pale on augmente la hauteur de vol.
- en appliquant une torsion (ou « twist ») vers le haut on diminue la portée du boomerang, c'est-à-dire sa distance de vol, en appliquant une torsion vers le bas on augmente la portée du boomerang.



Fédération Française de Vol Libre

Delta • Parapente • Cerf-volant • Kite • Speed-riding • Boomerang



Les Boomerangs en mousse

- JAY et CHE



Souple



Rigide



Super Rigide

- Room Loop



- Waga



Site fédéral boomerang

<http://boomerang.ffvl.fr/>

Où acheter ?

MI et FOX

<http://www.lmifox.com>

Darwin Boomerangs

<https://www.darwin-boomerangs.fr>

Boomerang Évolution

<https://boomerang-evolution.fr>

Page Facebook EFB

<https://www.facebook.com/ecolefrancaisedeboomerang/>

Feuille de marque

[illegible]