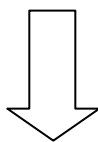


COMPETENCES SPECIFIQUES
"Réaliser une action que
l'on peut mesurer"

COMPETENCES TRANSVERSALES
"S'engager dans l'action"
"Se conduire dans le groupe en
fonction de règles"

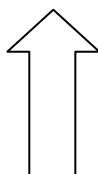
PETITE SECTION

ACTIVITE DE LANCER



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- **Diversifier les actions de lancer**
- **Respecter les règles**



LANGAGE OUTIL

Dire ce que l'on fait
Valider le dire sur ce que l'on fait

Remarques générales :

- ❖ Le module, du point de vue des compétences spécifiques, mobilise :
 - Lancer VERS, DEDANS, DEHORS, DESSUS, DE PRES, DE LOIN
 - Lancer/ attraper.
 - Viser, donc percevoir et apprécier.
 - Mobiliser différentes parties du corps pour lancer.

- ❖ Des repères pour l'enseignant :
 - les formes de lancer (par - dessous l'épaule, par - dessus, avec l'avant-bras, avec le bras)
 - la prise d'informations (regard vers la cible, suivi de l'objet)
 - la coordination (arrêt, équilibre ...)
 - la modulation de l'énergie.

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Entrée complexe</p> <p>Le même dispositif, installé complètement dès la 1^o séance, permet aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ de s'engager dans l'action. ➤ de repérer l'espace et de s'orienter ➤ d'apprendre les règles 	<p>« Les trésors du château »</p> <p>page 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves fonctionnent sur ce dispositif de 6 à 10 séances (suivant P.S. 1 ou P.S. 2) ➤ Pour les P.S. 1 : Créer du sens pour les élèves à partir d'une lecture d'album... ➤ Pour les P.S.2 : Insister sur « remplir le château » le plus vite possible. <p>Les questions de l'enseignant à l'issu de cette phase :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves ont - ils repéré le but du jeu ? - Ont - ils repéré les différents espaces et les objets ? - Respectent – ils le début et la fin du jeu ?
<p>"Situation de référence initiale"</p> <p>Permet à l'enseignant d'évaluer</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ l'engagement de chaque élève ➤ le respect des règles 	<p>« Les trésors du château »</p> <p>Page 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 séances sont nécessaires avec le même dispositif. ➤ Cette séance l'enseignante a besoin de l'ATSEM pour se distancier de l'activité. ➤ <i>On insiste sur la notion de jeu collectif avec les P.S.2 grâce à la mise en place du critère de temps.</i> ➤ Il serait important de dédoubler la classe sur au moins 2 séances pour installer le critère de réussite.

<p>Phase de structuration</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ de diversifier les actions de lancer. <ul style="list-style-type: none"> - lancer en contre-bas - lancer par dessus - lancer sur des cibles précises - lancer le plus loin possible ➤ de structurer le rapport aux règles. ➤ d'adapter les actions aux variables 	<p>« Les caisses » page 6</p> <p>« Derrière le mur » page 8</p> <p>« Tomber les quilles » page 10</p> <p>« L'athlète » page 12</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 8 séances sont nécessaires sur ce dispositif. ➤ Pour chacune des situations, on définit un « logo de reconnaissance » qui sera utilisé à différents usages (avant la séance... pour des fiches résultats). ➤ Pour les P.S.1 et P.S.2 Pendant la séquence dans la salle de jeux, l'enseignant s'adresse à chacun des élèves pour : <ul style="list-style-type: none"> - formuler ses actions. - faire formuler les actions par les enfants ... en abordant les notions concernant l'espace : dans, à côté, au - dessus, sur en abordant « l'aspect énergétique » : vite, doucement... ➤ Pour les P.S.2 Après 3 ou 4 séances, on peut désigner à chaque atelier, un « responsable » (arbitre) des règles. ➤ Mettre en place un atelier et le ranger.
--	--	--

<p>Situation de référence finale</p> <p>Cette phase doit permettre une évaluation conjointe de l'enseignant et de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ PS1 : dire ce que l'on préfère ➤ PS2 : nommer les actions et le matériel <p>L'enseignant évalue aussi seul pendant la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'engagement et la variété des actions de chaque élève ➤ Le respect des règles 	<p>« Les trésors du château fort » page 14</p> <p>exemple d'outil de suivi page 15</p>	<p>On aménage le château pour qu'il présente les différentes difficultés vues dans les ateliers.</p> <p>Si ce jeu semble trop éloigné pour les enfants il est possible d'évaluer leur progrès en gardant les 4 situations d'apprentissage comme situation de référence.</p> <p>Dans cette perspective et pour les P.S.2, on pourrait choisir un ou deux ateliers dans lesquels on mettrait en place un outil d'évaluation plus détaillé. Par exemple « lancer dans la caisse » (voir fiche).</p> <p>On peut également effectuer une évaluation à travers la mise en forme de puzzles des différents ateliers de lancer à reconstruire.</p>
--	--	---



Situation d'ENTREE
COMPLEXE

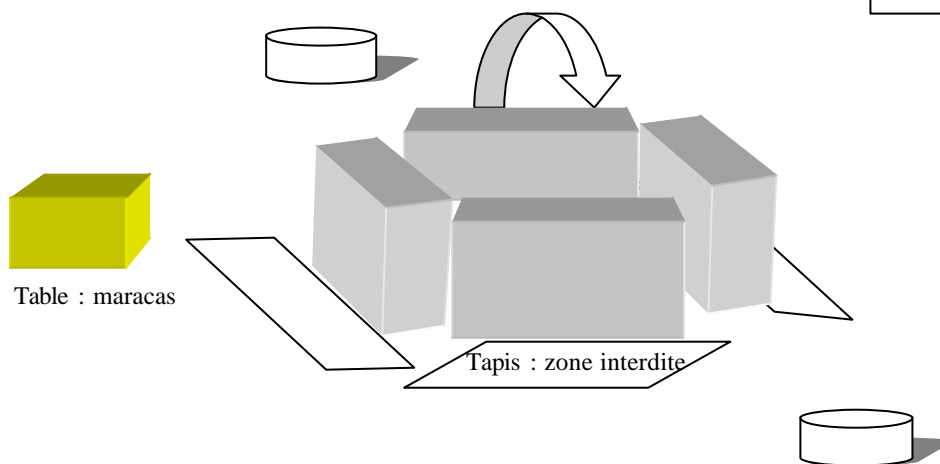
Les trésors du château

BUT : «Vider la caisse le plus vite possible en lançant les objets dans le château »

DISPOSITIF : Voir schéma ci-dessous.

En PS2, on organise deux équipes qui s'opposent.

Matériel à lancer : sacs de sable,
boules de chiffons, petits
cerceaux, éponges etc...



Remarque :

- Lors d'une première mise en œuvre du jeu, on ne place pas les tapis (zones interdites).

CONSIGNES :

- Vider les caisses le plus vite possible
- On doit prendre un seul objet à la fois.
- Le jeu débute lorsque l'enseignant agite la maracas ou la clochette.
- Pour les PS1, le jeu se termine quand les caisses sont vides, pour les PS2 quand une équipe a fini de vider sa caisse. Dans les 2 cas, le maracas est utilisé comme signal de fin.

VARIABLES : Pour les P.S.2,

Les élèves peuvent porter un dossard ou disposer d'un bracelet de couleur (début de l'appartenance à une équipe).

REMARQUES : - Il serait intéressant que les objets d'une équipe soient de même couleur.

- La zone du château doit être fermée sur les 4 côtés.
- Observation pour l'enseignant : les élèves lancent-ils ? ou posent-ils les objets ?



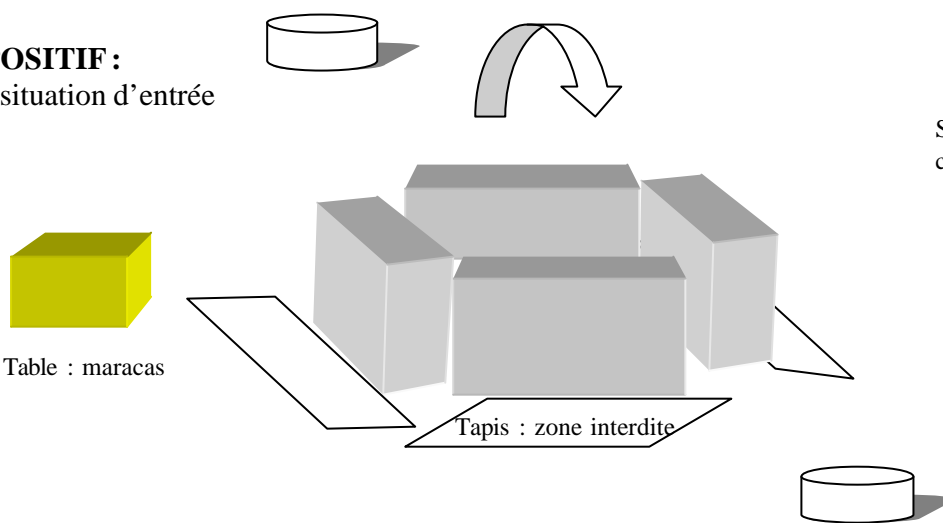
Situation de référence
Initiale

"Les trésors du château"

BUT : «Vider la caisse le plus vite possible en lançant les objets dans le château »

DISPOSITIF :

Idem situation d'entrée



Matériel à lancer :
Sacs de sable, boules de chiffons, Petits cerceaux, éponges ...

CONSIGNES : Identiques aux situations d'entrée complexe.

CRITERE DE REUSSITE :

- Tous les élèves rentrent dans l'activité
- Tous les élèves lancent les objets.

Remarque : Pour cette séance l'enseignant(e) a besoin de l'ATSEM pour se distancier de l'activité.

Exemple de fiche d'observation :

Nom des élèves	Engagement dans l'action	Respect des règles	Activité motrice		
			Pose les objets	Lance les objets	
				Lance à côté	Lance de près
	Ne participe pas	Respecte les zones interdites			



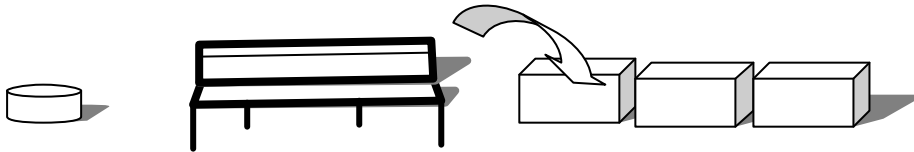
**Situation
d'APPRENTISSAGE**

"Lancer en contre bas"

"Les caisses"

BUT : «Prendre un objet puis le lancer à l'intérieur de la caisse»

DISPOSITIF : le banc (ou le plinth) doit être plus haut que la cible visée.
Le groupe se situe autour de 5 élèves maximum.



CONSIGNES :

- Prendre un seul objet à la fois.
- Lorsque les caisses sont vides, on peut aller ramasser les objets
- Monter sur le banc ou sur une caisse pour lancer.

CRITERE DE REUSSITE :

- Les objets tombent dans la caisse.

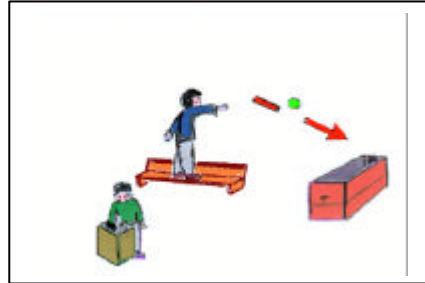
VARIABLES :

- Faire évoluer les objets à lancer : balles de jonglage, balles mousses, objets plus encombrants...
- Pour les PS2 : un élève assure le rôle de juge : il fait débiter le jeu, il annonce quand on peut ramasser les objets.

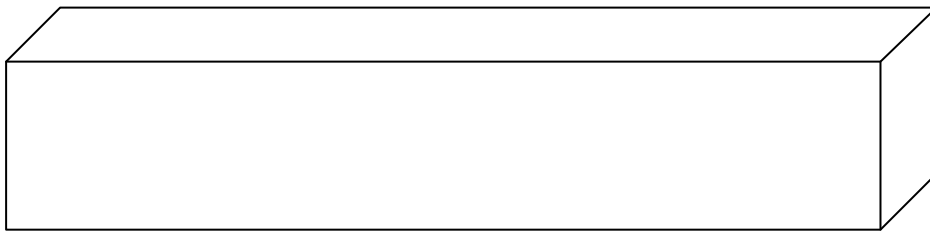
Fiche d'évaluation individuelle du jeu « les caisses »



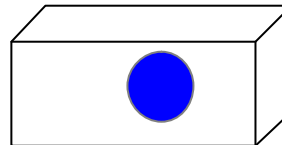
PHOTO de l'élève



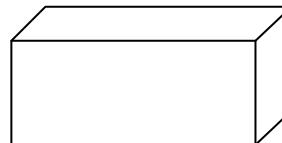
J'ai joué au jeu « les caisses »



J'ai lancé **dans** la caisse →



J'ai lancé **à côté** de la caisse →



Remarques :

- les élèves disposent d'un ensemble de gommettes, qu'ils utiliseront à chaque essai avec le suivi de l'enseignant.
- Revenir sur les fiches remplies lors d'un regroupement.
- Si l'on ne revient pas à la situation jouée du « château », cette fiche peut être utilisée **lors de la phase référence finale**, présentée dans la classe, en insistant sur le « dedans et le dehors ».



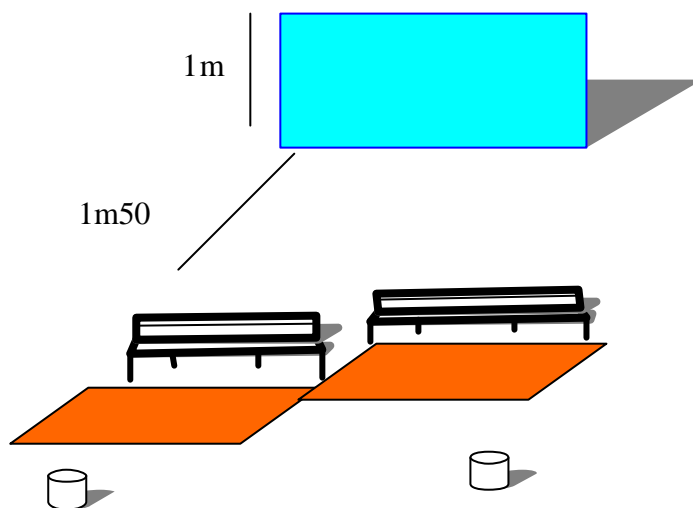
**Situation
d'APPRENTISSAGE**

"Lancer par-dessus"

"Derrière le mur"

BUT : «Prendre un objet dans la caisse puis le lancer par-dessus le drap ou le plinth.»

DISPOSITIF :



CONSIGNES :

- On se place dans la zone de lancer (le tapis de couleur...).
- Prendre un seul objet à la fois.
- Lorsque les caisses sont vides, on peut aller ramasser les objets.

CRITERE DE REUSSITE :

- Les objets passent au - dessus du drap.

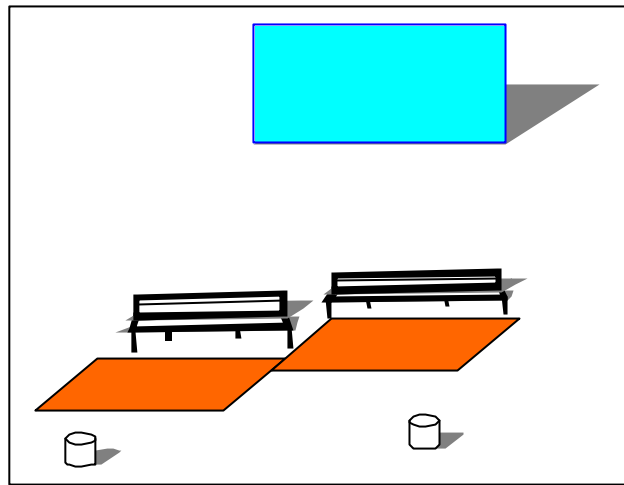
VARIABLES :

- Mise en place de juge (voir situation précédente)
- L'éloignement et la hauteur (la taille des enfants, au départ) de l'obstacle peuvent être modifiés.
- 2 ateliers en parallèle avec 2 hauteurs différentes (prendre des objets de couleurs différentes).

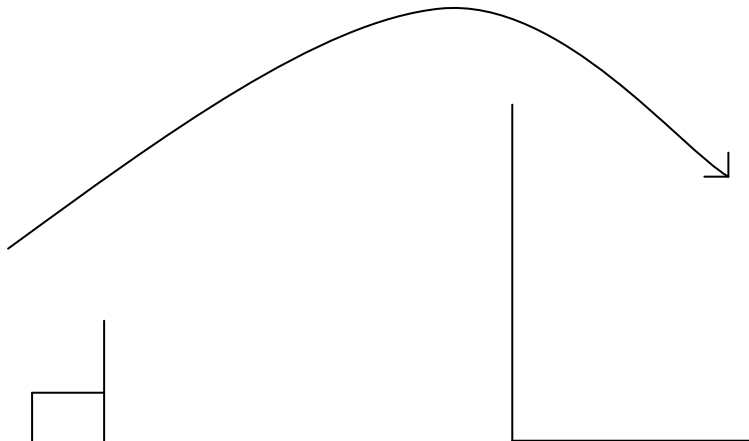
Fiche d'évaluation individuelle de l'atelier « derrière le mur »



PHOTO de l'élève

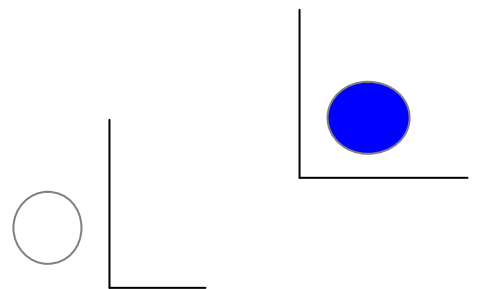


J'ai joué au jeu « derrière le mur »



J'ai lancé **par-dessus** le rideau →

Je n'ai pas lancé **par-dessus** le rideau →



Remarques :

- les élèves disposent d'un ensemble de gommettes, qu'ils utiliseront à chaque essai avec le suivi de l'enseignant.
- Revenir sur les fiches remplies lors d'un regroupement.
- Si l'on ne revient pas à la situation jouée du « château », cette fiche peut être utilisée **lors de la phase référence finale**, présentée dans la classe, en insistant sur la notion de « devant » et de « derrière ».



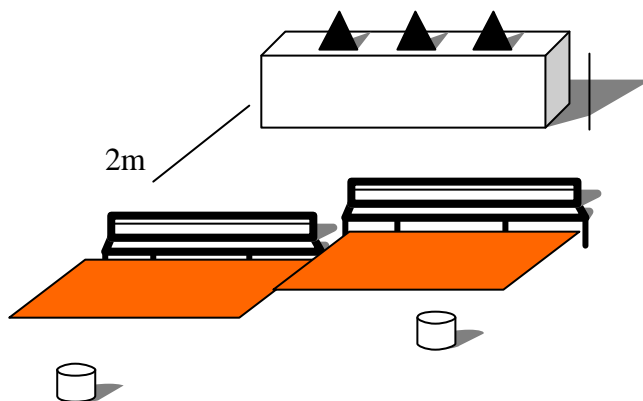
**Situation
d' APPRENTISSAGE**

" lancer sur des cibles
précises "

"Tomber les quilles"

BUT : «Prendre un objet puis le lancer vers la cible pour faire tomber les quilles.»

DISPOSITIF :



CONSIGNES :

- On se place dans la zone de lancer.
- Prendre un seul objet à la fois.
- Lorsque les quilles sont tombées, on arrête de lancer, on les replace et on continue.
- Lorsque les caisses d'objets sont vides, on ramasse les objets au - delà du banc pour les remettre dans les caisses, puis recommencer.

CRITERE DE REUSSITE :

- Faire tomber l'ensemble des quilles disposées sur le plinth.

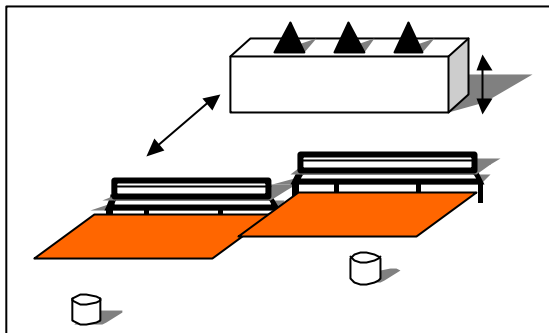
VARIABLES :

- Pour les P.S.1 :
il serait intéressant de trouver des cibles suspendues qui produisent un son lorsqu'on les touche (tambourin...)
- On peut disposer les cibles au sol, c'est plus simple pour atteindre les cibles.
- Pour les P.S. 2 :
Une caisse pour chaque élève.

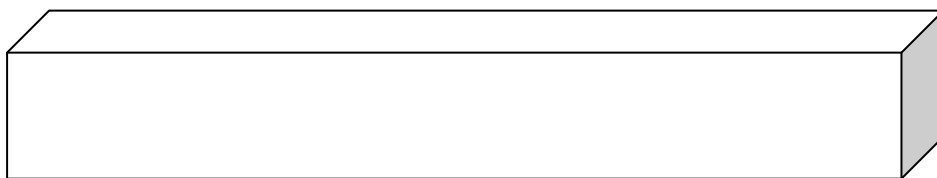
Fiche d'évaluation individuelle de l'atelier « tomber les quilles »



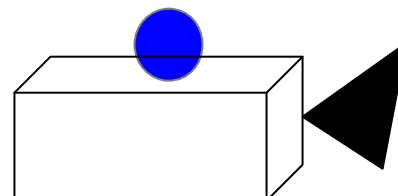
PHOTO de l'élève



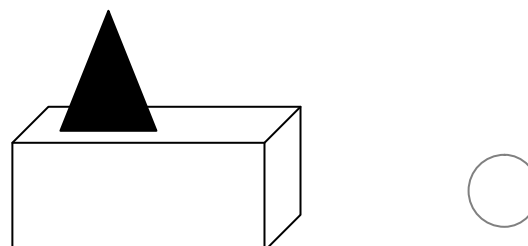
J'ai joué au jeu « tomber les quilles »



J'ai fait tombé un objet →

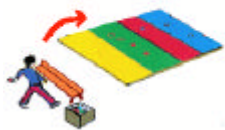


Je n'ai pas fait tombé d'objet →



Remarques :

- les élèves disposent d'un ensemble de gommettes, qu'ils utiliseront à chaque essai avec le suivi de l'enseignant.
- Revenir sur les fiches remplies lors d'un regroupement.
- Si l'on ne revient pas à la situation jouée du « château », cette fiche peut être utilisée **lors de la phase référence finale**, présentée dans la classe



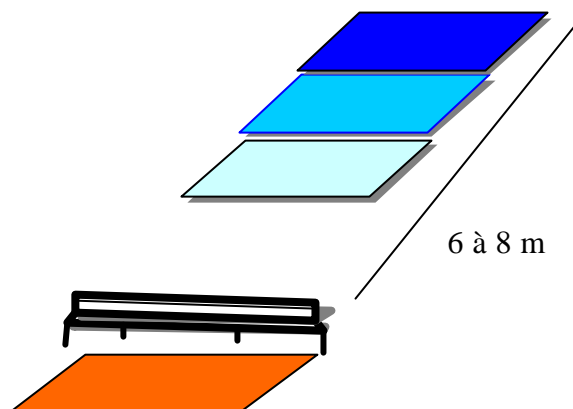
**Situation
d'APPRENTISSAGE**

"Lancer le plus loin possible"

L'athlète

BUT : « Prendre un sac de sable puis le lancer sur les tapis. »

DISPOSITIF :



Remarque : des bancs ou autres obstacles peuvent être disposés le long des tapis pour que les sacs restent bien sur l'espace ainsi délimité.

CONSIGNES :

- On se place dans la zone de lancer.
- On lance un objet à la fois.
- Lorsque la caisse est vide, on va chercher les objets.

CRITERE DE REUSSITE :

- Lancer au « delà de la rivière » sur les tapis.

REMARQUES :

Si possible, les élèves doivent lancer des objets qui ne roulent pas (sac de sable ou de graines,...) ou des objets qui laissent une trace.

Pour les P.S.2 :

Chaque élève a une couleur d'objets à lancer pour insister sur la prise en compte du résultat individuel.

Fiche d'évaluation individuelle de l'atelier « l'athlète »

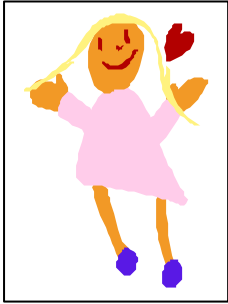
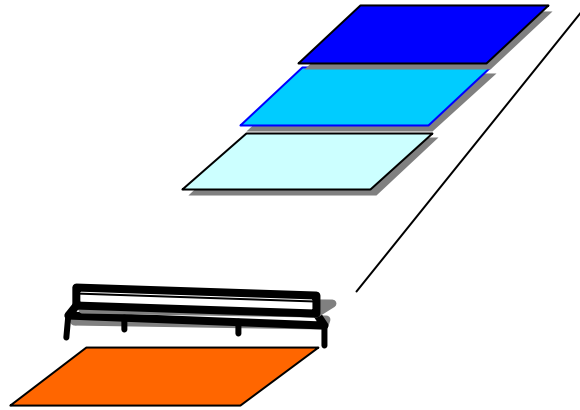


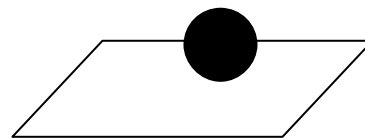
PHOTO de l'élève



J'ai joué au jeu de « l'athlète »



J'ai lancé sur le tapis ... →



Remarques :

- les élèves disposent d'un ensemble de gommettes, qu'ils utiliseront à chaque essai avec le suivi de l'enseignant.
- Revenir sur les fiches remplies lors d'un regroupement.
- Si l'on ne revient pas à la situation jouée du « château », cette fiche peut être utilisée **lors de la phase référence finale**, présentée dans la classe, en insistant sur la notion de loin, près.



Situation de Référence
Finale

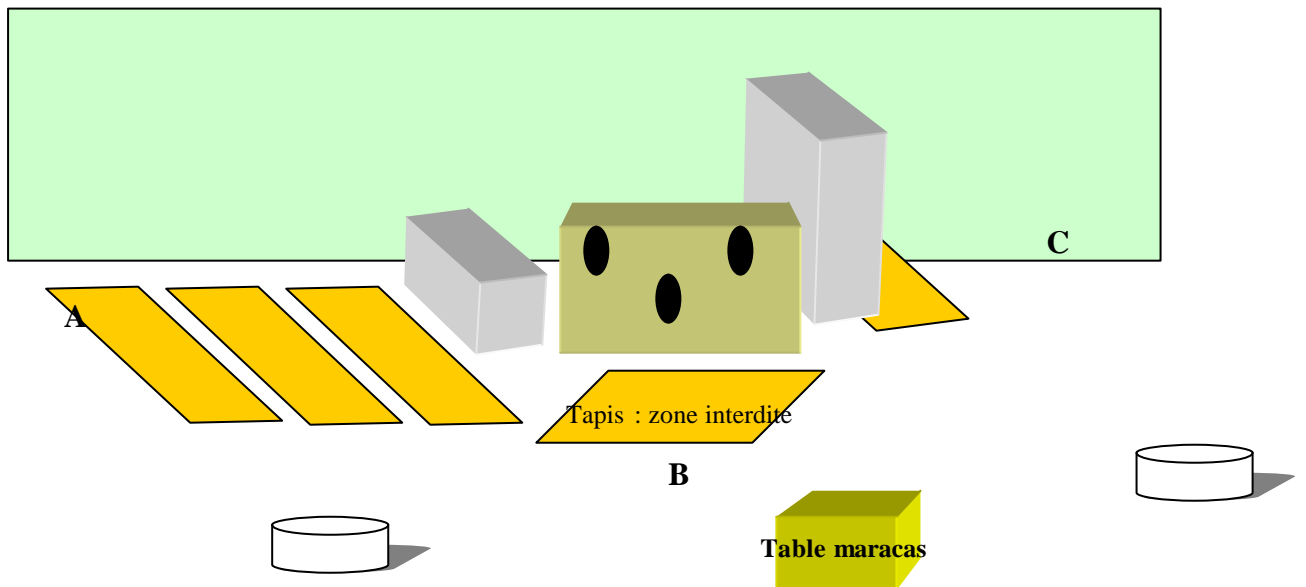
Les trésors du château fort

BUT : «On doit prendre un objet dans la caisse puis le lancer dans le château »

DISPOSITIF : Château présentant des murs différents, afin de solliciter les multiples formes de lancer :

- A) de plus en plus loin . (Zone de tapis interdite)
- B) à travers la cible (Trous percés dans des cartons)
- C) par dessus le mur

- Matériel à lancer :
Sacs de sable, boules de chiffons, Petits cerceaux, éponges ...



CONSIGNES : identiques à la situation de référence initiale,

CRITERES DE REUSSITE :

- Tous les enfants respectent les zones interdites
- Tous les enfants lancent à partir des trois zones

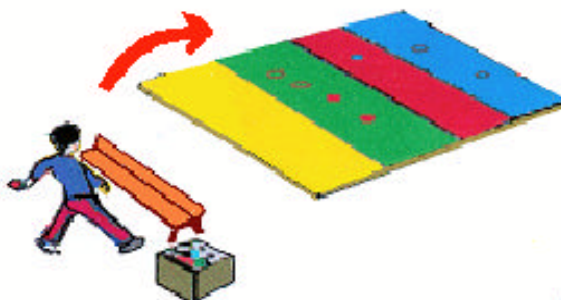
Exemple de fiche d'observation :

Nom des élèves	Engagement dans l'action	Respect des règles	Activité motrice		
			Lance de manière efficace		
	Ne participe pas	Respecte les zones interdites	par dessus l'obstacle	dans les cibles	de loin

Exemple de fiche de suivie :

Date :

Compétence spécifique : Réaliser une performance que l'on peut mesurer.



Avec mes copains j'ai joué à « L'ATHLETE ».



et « AU TRESOR DANS LE CHATEAU »

Je peux expliquer les règles ... et dire ce que je préfère.