

**Compétence attendue : Adapter des activités de manipulations d'objets
À des contraintes variées**

Activité support : projection et réception

Dans un système de contraintes, l'enfant va, pour répondre à des exigences, réajuster, modifier, enrichir sa conduite.
Par essais et erreurs, en fonction du résultat de son action, il va progressivement adapter ses réponses en fonction de ses ressources.

La notion d'adaptation des manipulations aux contraintes est centrale et oriente l'action des élèves ainsi que les contenus de l'enseignant.

Il doit y avoir :

Différentes contraintes liées à l'environnement : espace, temps, nature de la trajectoire et de l'objet lancé, avec ou sans lanceur partenaire, avec ou sans objet pour lancer

Différentes contraintes liées à l'action : les conditions de réalisation de l'action : contrôlée, équilibrée, juxtaposée, combinée à d'autres, 1 ou 2 mains, droite, gauche, pied, en mouvement,

Sont toujours présents :

La connaissance du but et du résultat obtenu

Le choix dont doit disposer l'élève (dispositif différencié) pour pouvoir adapter le lancer-attraper souhaité par l'enseignant aux ressources

Ou recherchés

La concentration, l'attention dans l'espace de travail

Quelques données par rapport au développement du répertoire moteur de base

• **Lancer**

Vers 4 ans diversification des formes de lancer : 1, 2 mains bras cassé par-dessus la tête pour qu'il y ait adaptation par rapport au projectile et à la distance par rapport à la cible. Il est important

-de faire varier en taille, forme les projectiles et d'installer à des distances variables les cibles visées

-de donner aux enfants le moyen de vérifier le résultat

• **Attraper**

Plus difficile et plus tardif que le lancer. C'est une activité « d'anticipation coïncidence » (l'évaluation de la trajectoire et la vitesse de l'objet doivent permettre de prévoir son déplacement et son geste)

Avant 4, 5 ans cette action semble délicate à réaliser. Vers 5 ans fermeture des bras sur le tronc pour attraper. Vers 6 ans, attraper distal mais dans l'axe (impossible latéral).

LANCER, ATTRAPPER EN VUE D'ADAPTER SA CONDUITE à des contraintes variées

Des contraintes (ou variables sur l'action) lancer :

- à une main,
- à deux mains,
- uniquement de la main droite,
- uniquement de la main gauche,
- immobile ou en mouvement.

Une action isolée ou ces deux actions (lancer et attraper) juxtaposées puis combinées

Lancer

Avec les 2 mains ou une main

- Prés
- Haut
- Loin
- Précis
- Dans l'axe
- Fort
- Vers un autre

Avec ou sans objet

Avec le pied en précision

Immobile

En mouvement

Attraper

Avec les 2 mains ou une main

Un objet qui roule

Un objet qui rebondit

En face de l'autre

À côté de l'autre

Immobile

En mouvement

Des repères possibles

Les formes de lancer :

- par en dessous l'épaule
- par en dessus l'épaule
- bras cassé bras tendu

La prise d'informations visuelles:

- regard vers la cible
- suivi de l'objet

La position et l'orientation des appuis pieds :

- parallèles
- en avant côté du bras lanceur
- en avant opposé au bras lanceur

Le contrôle et l'équilibre :

- Lancer explosif
- Lancer équilibré
- Modulation de l'énergie

La juxtaposition ou la coordination des actions

Lancer et attraper

- À l'arrêt
- En mouvement
- En juxtaposant les 2 actions
- En face de l'autre :
 - Après plusieurs rebonds
- Pour moi-même :
 - Après rebonds, un rebond
 - Sans rebond

Compétence attendue déclinée à chaque niveau de classe, dans l'activité

	PS	MS	GS
Compétence attendue	Réaliser des lancers et des rattrapés dans des situations variées et avec des objets variés en respectant le chacun son tour » et sans se presser	Réaliser des lancers et des rattrapés dans des situations variées, avec des objets variés et des conditions de réalisation dans des ateliers chacun son tour, en connaissant sa réussite dans chaque atelier.	Choisir et réaliser des lancers et des rattrapés en fonction de la difficulté (adaptés à mes ressources).
Au niveau Des capacités motrices	Lancer : <ul style="list-style-type: none"> • loin • fort • loin et fort • précis dans une cible • haut Rattraper : un objet qui roule de grosseur différente, 2 mains face au lanceur	Lancer : <ul style="list-style-type: none"> • loin • fort • précis dans une cible • loin et précis • haut : • haut et précis : dans une cible verticale • avec le pied dans une cible Rattraper : un objet qui roule ou rebondit plusieurs fois, face au lanceur	Lancer : <ul style="list-style-type: none"> • loin • fort • précis dans une cible • loin et précis • haut et précis dans une cible verticale, dans une cible horizontale • avec le pied dans une cible • en mouvement : <ul style="list-style-type: none"> je marche je lance je cours je lance • vers l'autre arrêté, en mouvement • avec le pied dans une cible, arrêté, en mouvement • avec un objet précis, loin Rattraper : <ul style="list-style-type: none"> • Lancer rattraper pour moi avec et sans rebond • Rattraper avec et sans rebond par un lanceur • de face
Des connaissances	- Savoir quel lancer j'ai réalisé ou non - Reconnaître et connaître les dispositifs	- Connaître et comprendre le but et le critère de réussite de l'atelier - Connaître et nommer le matériel - Savoir quel lancer j'ai réussi	- Connaître les différents lancers, leurs difficultés et mes possibilités de réussite. - Connaître et nommer les actions. - Mémoriser les ateliers choisis, les résultats

		- Mémoriser les ateliers choisis et en garder une trace.	obtenus et en garder une trace.
Des attitudes :	<ul style="list-style-type: none"> -Rester concentré jusqu'au bout -Respecter les règles : <ul style="list-style-type: none"> - de sécurité : ne pas courir dans la salle ne pas bousculer un camarade, être seul sur l'espace de lancer, ne pas lancer vers un camarade - de fonctionnement : <ul style="list-style-type: none"> - Accepter de faire et d'attendre son tour - Attendre le signal pour aller chercher l'objet lancé 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter et comprendre les règles de sécurité et de fonctionnement - Accepter de regarder ... - Accepter de répéter 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement - Accepter de répéter, d'essayer, d'ajuster ses réponses

Deux compétences à enseigner à travers

Se repérer et se déplacer dans l'espace	Décrire ou représenter un parcours simple.
<p>Des informations relatives à l'espace et des informations relatives au corps sont nécessaires pour l'élaboration de conduites adaptées.</p> <p>Il faut donc permettre aux élèves de prendre des repères sur l'environnement et sur eux-mêmes. Un repère c'est une source d'information qui doit être <u>identifiable et identifiée</u>.</p> <p>L'appréhension de l'espace et la conscience de son corps ne sont pas des fonctions isolées mais sont <u>interdépendantes</u>. Les premiers ajustements moteurs permettent la maîtrise de l'espace topologique(PS).</p> <p>Pour passer de cet « espace vécu » à « un espace perçu », puis « représenté », c'est à dire à un espace intégré au niveau cognitif, il faut que <u>soient mises en relation</u> les informations d'origine extérieure et les informations provenant du corps (MS GS). Cette mise en relation passe nécessairement par la mise en jeu de la fonction d'intériorisation.</p> <p>Il s'agit donc de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Structurer l'espace : donner des repères <u>identifiables</u> faisant sens pour l'élève - Recentrer l'élève sur les conditions de son action, en lui permettant une mise à distance de son action : connaissance du résultat et manière de faire 	<p align="center">Décrire ou représenter des ateliers et des actions simples</p> <p>Elle correspond au recul réflexif nécessaire à l'apprentissage. Elle correspond à la notion de trace développée par R Michaud.</p> <p>Elle sollicite les fonctions du langage et s'opérationnalise dans la démarche : un avant, pendant, après la séance autour des <u>traces conservées et partagées</u>.</p> <p><u>Sont nécessaires</u> : un codage des actions, plan ou maquette ou photos du dispositif</p> <p>En PS : la description des actions faites dans la salle, le dispositif est tracé en classe avec l'aide de l'enseignante ?</p> <p>En GS les ateliers peuvent être reconnus en classe à partir d'un représenté, un projet personnel peut être travaillé.</p> <p>La description est plus élaborée et s'appuie sur un vocabulaire précis notamment en ce qui concerne l'espace et le dispositif.</p>

LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT MI SE EN PLACE DANS LES MODULES

(Conformément à la demande de l'équipe, nous sommes partis sur des modules de 28 séances : 4 jours par semaine X 7 semaines)

PS

Phase de découverte et de référence (dernière semaine)	Phase de structuration	Phase de bilan
Semaines 1, 2 et 3	Semaines 4, 5 et 6	Semaine 7
Un ensemble de jeux et de situations va permettre à l'élève d'explorer et de se familiariser avec les actions de lancer et de rattraper	<p>Les actions</p> <p>Lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • loin • fort • précis dans une cible • haut <p>Rattraper :</p> <p>un objet qui roule de grosseur différente, 2 mains face au lanceur</p> <p>sont proposées conjointement à chaque séance</p>	
Savoir quel lancer j'ai réalisé ou non		
Reconnaître et connaître les dispositifs		
<p>- Rester concentré jusqu'au bout</p> <p>-Respecter les règles :</p> <p>- de sécurité : ne pas courir dans la salle ne pas bousculer un camarade, être seul sur l'espace de lancer, ne pas lancer vers un camarade</p> <p>- de fonctionnement :</p> <p>- Accepter de faire et d'attendre son tour</p> <p>- Attendre le signal pour aller chercher l'objet lancé</p>		

Régulièrement, au cours de la phase de structuration (à la séance du vendredi par exemple), l'enseignant pourra relever les résultats de ses élèves. Ainsi, il sera possible de proposer, au cours du bilan, des critères de réussite adaptés à chaque élève.

MS

Phase de découverte (selon les contextes élèves, cette phase pourra être prolongée)	Phase de référence	Phase de structuration	Phase de bilan
Semaines 1, 2	Semaine 3	Semaines 4, 5 et 6	Semaine 7
<p>Un ensemble de jeux et de situations va permettre à l'élève d'explorer et de se familiariser avec les actions de lancer et de rattraper</p>	<p>Le choix du projet est délégué à la maîtresse en fonction des données issues de la phase de découverte</p>	<p>Lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • loin • fort • précis dans une cible • loin et précis • haut : • haut et précis : dans une cible verticale • avec le pied dans une cible <p>Rattraper : un objet qui roule ou rebondit plusieurs fois, face au lanceur</p>	<p>Le choix du projet est délégué à la maîtresse en fonction des données issues de la phase de structuration. Ce projet est présenté à l'élève en classe et dans la salle</p>
<p>- Connaître et comprendre le but et le critère de réussite de l'atelier - Connaître et nommer le matériel - Savoir quel lancer j'ai réussi - Mémoriser les ateliers choisis et en garder une trace.</p>			
<p>- Respecter et comprendre les règles de sécurité et de fonctionnement - Accepter de regarder ... - Accepter de répéter</p>			

GS

Phase de découverte (selon les contextes élèves, cette phase pourra être prolongée)	Phase de référence	Phase de structuration	Phase de bilan
Semaines 1, 2	Semaine 3	Semaines 4, 5 et 6	Semaine 7
	<p>L'élève doit faire son choix en fonction de ce qu'il a réalisé pendant la phase de découverte. La maîtresse peut aider l'élève dans la définition de son projet</p>	<p>Lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • loin • fort • précis dans une cible • loin et précis • haut et précis dans une cible verticale, dans une cible horizontale • avec le pied dans une cible • en mouvement : <ul style="list-style-type: none"> je marche je lance je cours je lance • vers l'autre arrêté, en mouvement • avec le pied dans une cible, arrêté, en mouvement • avec un objet précis, loin <p>Rattraper :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer rattraper pour moi avec et sans rebond • Rattraper avec et sans rebond par un lanceur de face 	<p>Le choix du projet appartient à l'élève qui s'appuiera sur ses réalisations identifiées en phase de structuration. Ce projet est élaboré sous forme de zones identifiées par rapport à ses propres réalisations</p>
<p>- Connaître les différents lancers, leurs difficultés et mes possibilités de réussite. - Connaître et nommer les actions. - Mémoriser les ateliers choisis, les résultats obtenus et en garder une trace.</p>			
<p>- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement - Accepter de répéter, d'essayer, d'ajuster ses réponses</p>			