

Un module : manipulation d'objets en grande section

Phase de découverte :

2 principes doivent gouverner cette phase :

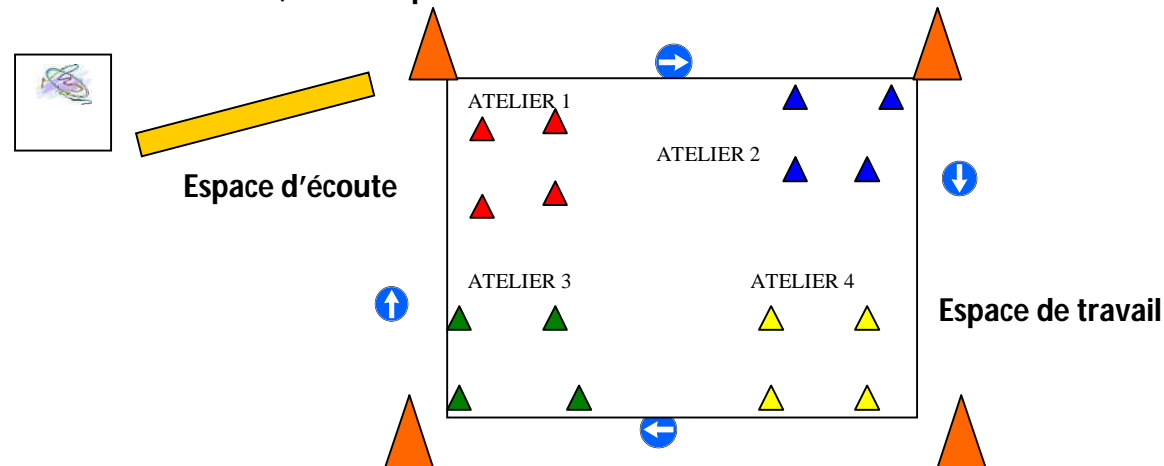
- **la quantité d'actions** : il faut que la quantité d'actions soit importante
- **l'installation des règles** :

Les règles d'or :

- Je ne franchis pas la limite de la zone de lancer, j'attends mon tour**
- Je lance quand la zone de lancer est vide**
- Je peux lancer uniquement quand je suis dans la zone de lancer**
- Je ne lance que si la zone de réception est libre**
- Je vais chercher les objets au signal de la maîtresse**

Dans chacune des tâches proposées, l'enseignant veillera à baliser la zone de lancer et la zone de réception. Ces 2 zones doivent être clairement identifiées par des balises.

L'idéal serait d'installer le dispositif qui sera utilisé lors de la phase de découverte avant la première séance. Une photo de ce dispositif permettra de travailler, **AVANT et APRES la séance, sur le dispositif.**



LES SITUATIONS EN GS peuvent reprendre les situations de MS en insistant sur la connaissance du résultat et celle du critère de réussite

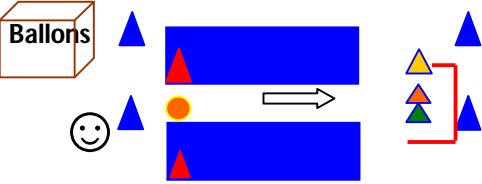
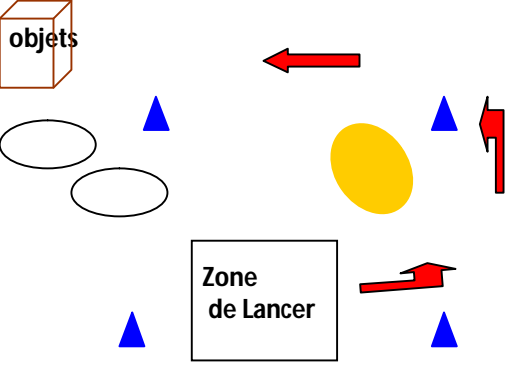
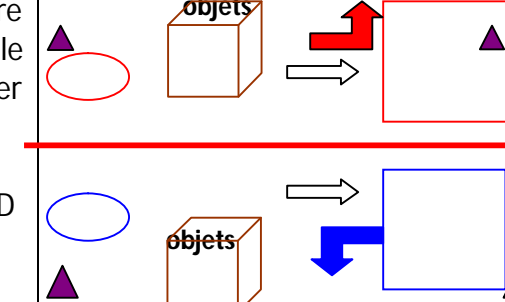
Les types de lancer travaillés sont les mêmes mais se complexifient et se diversifient : (en italique)

- Loin
- Précis *et loin*
 - dans une cible horizontale haute
 - dans une cible verticale
 - avec le pied dans une cible
- Fort
- En mouvement : *je marche, je lance*

Attention il faudra peut être faire des choix dans les situations de découverte car la phase de découverte dure moins longtemps qu'en MS

DES SITUATIONS DE DECOUVERTE			
<ul style="list-style-type: none"> - installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes (lien avec le devenir élève) - favoriser la quantité de pratique - commencer à garder des traces (lien important avec la maîtrise de la langue) 			
<p>Objectif : lancer loin et fort</p> <p>But : Où tombe la balle</p> <p>Les élèves doivent lancer des objets divers de masses et de formes différentes</p>	<p>Faire tomber la balle le plus loin dans une zone la plus éloignée</p>		<p>Installer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de travail et d'écoute - Les règles d'or - Le dispositif des ateliers, <u>maquette</u>, plans <p>Insister sur la connaissance progressive :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Du dispositif ▪ Du but ▪ Des critères de réussite <p>Garder des traces de son activité</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Sur le repérage spatial</u> : à travers, dans, sur, devant derrière Les espaces de travail et d'écoute - Les règles
<p>Objectif : Lancer précis et loin</p> <p><u>Reprendre le jeu du puits</u></p>	<p>Installer les règles d'or</p> <p>Insister sur la connaissance progressive :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Du dispositif ▪ Du but ▪ Des critères de réussite 	<p>Varié les cibles, les distances et les objets lancés</p> <p><u>Attention</u> : l'objectif est précis et loin donc il faut agrandir les cibles et les éloigner</p>	<p>Garder des traces de son activité</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Sur le repérage spatial</u> : à travers, dans, sur, devant derrière Les espaces de travail et d'écoute - Les règles

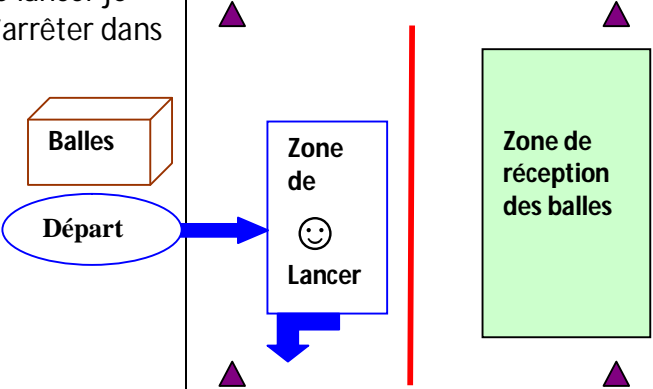
			<ul style="list-style-type: none"> - Le dispositif des ateliers <u>photos, plans</u> - Sur le repérage spatial : à travers, dans, sur, devant derrière
<p>Objectif : Lancer précis dans une cible verticale</p> <p>But : Lancer des balles souples, des volants de badminton, des sacs des balles, sur une cible verticale</p> <p>Jouer sur les différentes tailles et hauteurs des cibles</p>	<p>Atteindre la cible essayer toutes les grandeurs et différentes distances</p>		<p>Construire des cibles</p>
<p>Objectif : Lancer précis</p> <p>But : En se rapprochant d'une cible lancer des sacs identifiés (couleur de sac identique à la couleur du lanceur) Une moitié de lanceur, une moitié d'élève attend</p>	<p>Etre le plus près possible de la cible centrale</p>		<p>Travailler</p> <ul style="list-style-type: none"> - les cibles - sur les notions de cercle de centre....
<p>Objectif : Lancer précis (Lancer rattraper)</p> <p>But : Lancer entre 2 tapis, faire rouler un ballon à son camarade</p> <p>Les 2 lanceurs sont face à face. Il faut faire rouler au sol un ballon</p>	<p>Pour le lanceur : le ballon reste dans le couloir et arrive dans les mains de mon partenaire</p> <p>Pour le rattrapeur : je rattrape le ballon dans la zone et je le ramène à mon partenaire</p> <p>Changer de partenaire</p>		<p>Travail sur les règles : quand le ballon passe la ligne alors je vais l'attraper dans la zone</p> <p>Travail sur la notion de signal</p>

<p>Objectif : Lancer précis avec le pied</p> <p><u>But</u> : Toucher les plots de couleur</p>	<p>Le ballon reste dans le couloir et va toucher les plots de couleur</p> <p>J'envoie sans dépasser les bornes rouges</p> <p>Varié les distances</p>		<p>Travail sur les règles :</p> <p>Envoyer sans dépasser la ligne <u>chacun son tour</u></p>
<p>Objectif : Lancer précis en touchant la cible haute</p> <p><u>But</u> : toucher la cible</p>	<p>Lancer sacs, balles de différents poids, tailles, des ballons pour toucher une cible horizontale à 2m du sol</p>		<p>Travailler sur le dispositif et les règles</p> <p>Je ramasse l'objet que j'ai lancé, sors de la zone de travail, replace l'objet dans la caisse et attend mon tour dans le cerceau</p>
<p>Objectif : le lancer fort</p> <p><u>But</u> : renverser ou déplacer des objets</p> <p>Les objets sont plus difficilement renversables : cônes</p>	<p>Reprendre le Jeu du « chamboule tout »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire reculer un objet jusqu'à une ligne tracée au sol ▪ Faire tomber des objets plus ou moins stables d'un support (quille a minima mais plutôt plots) en contre-haut et au sol ▪ Faire tomber un maximum d'objets alignés <p>Varié les distances, en contre haut, en contre bas</p>		
<p>Objectif : Marcher lancer dans une zone</p> <p>sacs, balles de différents poids, tailles, des ballons</p>	<p>Attendre dans le cerceau prendre un objet dans la caisse et le lancer dans la cible sans s'arrêter sortir du côté fléché</p> <p>Attention à mettre une caisse à D et une à G</p>		<p>Travailler sur le dispositif et les règles d'or</p> <p>La ligne rouge est infranchissable</p>

QUATRE SITUATIONS DE REFERENCE :

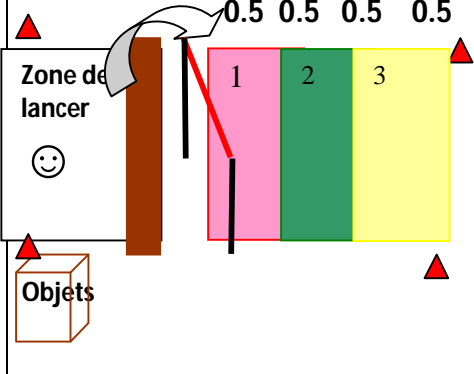
- Faire le point sur les règles et l'engagement des élèves
- Fixer les résultats : dispositifs différenciés et mêmes objets pour tous
- Garder une trace de son activité, la situer dans la classe

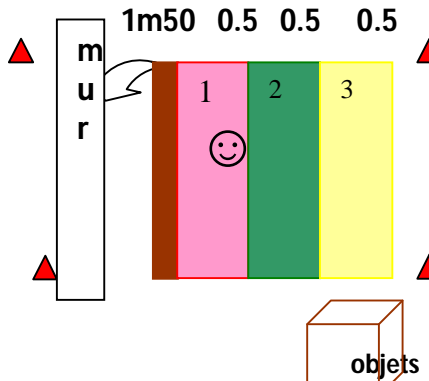
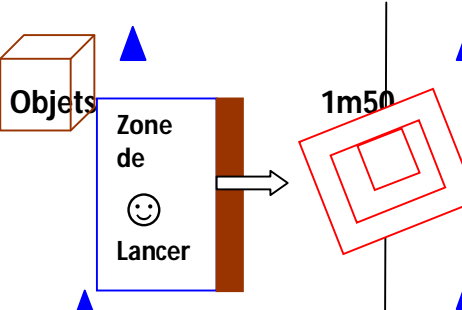
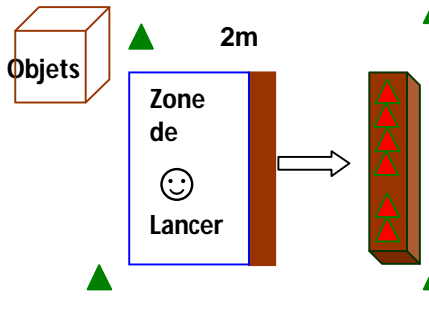
<p>Je lance loin et haut</p> <p><u>But</u> : faire tomber la balle loin</p> <p>Les élèves doivent lancer des balles souples</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante sa zone de lancer</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : 3 balles tombent de l'autre côté du fil, je note la zone la plus loin</p>		<p>Je sais respecter les règles d'or et la consigne</p> <p>Je reste engagé dans l'action</p> <p>Je note les résultats sur ma fiche</p>
<p>Je lance précis dans une cible verticale</p> <p>Lancer des balles souples, sur une cible verticale avec différentes tailles et ou hauteurs des cibles</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante la cible atteinte</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : 3 balles touchent la cible je peux en essayer une autre</p>		<p>Je sais respecter les règles d'or et la consigne : « Si c'est réussi alors je peux changer de cible »</p> <p>Je reste engagé dans l'action</p> <p>Je note Les résultats sur ma fiche</p>
<p>Je lance précis et loin</p> <p><u>But</u> : faire tomber cônes posés en contre-haut (30 cm), avec des balles</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante le nombre d'objets renversés</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : nombre d'objets qui sont tombés avec 3 lancers</p>		<p>Je sais respecter les règles d'or et la consigne :</p> <p>Je reste engagé dans l'action</p> <p>Je note Les résultats sur ma fiche</p>

<p>Je lance en mouvement</p> <p><u>But</u> : lancer dans une zone en m'arrêtant le moins possible avant de lancer</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : quand je passe dans la zone de lancer je lance la balle sans m'arrêter dans la zone de réception</p>		<p>Je sais respecter les règles d'or et la consigne :</p> <p>La ligne rouge est infranchissable</p> <p>Je reste engagé dans l'action</p> <p>Je note les résultats sur ma fiche</p>
--	--	--	---


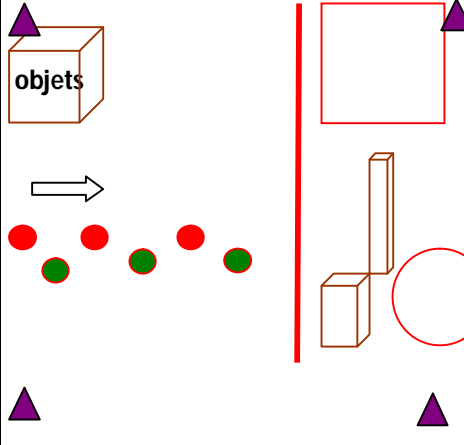
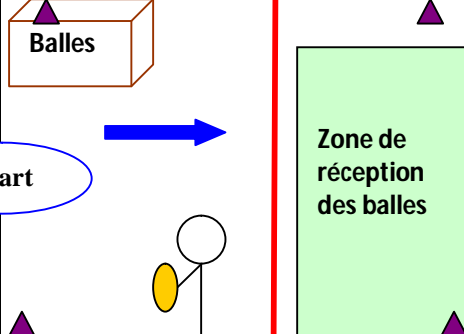
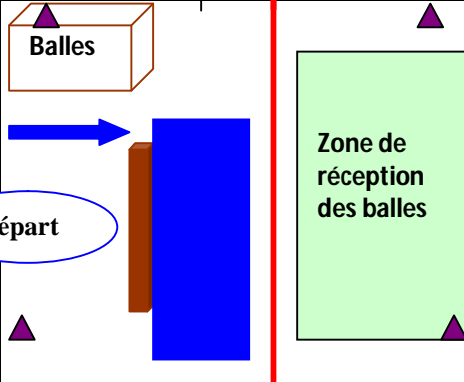
DES SITUATIONS DE STRUCTURATION

- S'exercer, s'entraîner à lancer loin et haut, précis, fort, en mouvement avec quelques contraintes sur les manières de faire
- Connaître le but
- Connaître le critère de réussite, son résultat « réussi, raté » de façon explicite
- Savoir repérer des manières de faire
- Rester concentré et engagé dans l'action du début à la fin de la séance
- Respecter les règles

<p>Objectif : lancer haut et loin</p> <p><u>But</u> : lancer le plus loin possible par-dessus le repère</p> <p>Reprendre la situation de référence avec des contraintes sur les manières de lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 mains - 1 main d et g 	<p><u>Critère de réussite</u> : la balle tombe de l'autre côté du fil, je le plus loin possible</p>		<p>Avec l'aide de l'enseignant :</p> <p>Je connais :</p> <ul style="list-style-type: none"> le but le critère de réussite mon résultat <p>Je respecte les règles</p> <p>Mettre en relation les manières de faire et le résultat</p>
--	---	---	---

<p>Avec des appuis pieds marqués par des zones</p> <ul style="list-style-type: none"> - pieds parallèles - pieds décalés 			<p>Garder des traces de son activité</p>
<p>Objectif : Lancer haut et loin</p> <p><u>But</u> : Lancer contre un mur et l'atteindre au dessus <u>de la ligne</u></p> <p>Les élèves doivent lancer des balles souples</p>	<p>CR : l'objet lancé touche le mur au dessus de la ligne, l'élève recule</p> <p><u>Variables</u> : à partir de contraintes : main droite, main gauche, pied devant (des empreintes sont à matérialisées au sol), pieds parallèles,</p>		<p>Travailler sur la notion de distance</p>
<p>Objectif : Lancer précis</p> <p>But : Lancer des sur une cible verticale</p> <p>Jouer sur les différentes tailles et sur la distance de lancer</p>	<p><u>Critères de réussite</u> : Atteindre la cible dans la zone la plus proche du centre</p>		<p>Travailler sur les notions de hauteur/distance</p> <p>Travailler sur les notions de cibles</p>
<p>Objectif : Lancer précis et loin</p> <p><u>But</u> : faire tomber cônes posés en contre-haut (30 cm), avec des balles</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante le nombre d'objets renversés</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : les objets tombés</p> <p>Des contraintes sur les manières de lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 main d et g <p>Avec des appuis pieds marqués par des zones</p> <ul style="list-style-type: none"> - pieds parallèles - pieds décalés 		<p>Chercher des objets à chambouler, avec différentes caractéristiques</p>

<p>Objectif : Lancer précis et loin Reprendre les situations de découverte</p> <p><u>But</u> : lancer l'objet de plus en plus éloignées</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des caisses, - sur des plaques, - à travers un cerceau vertical de taille différente 	<p>CR : les objets sont tous dans les caisses, touchent la cible</p> <p>CR : à travers les cerceaux : les objets lancés passent tous par la même cible</p> <p>Des contraintes sur les manières de lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 main d et g Avec des appuis pieds marqués par des zones - pieds parallèles - pieds décalés 		<p>Quels objets sont les plus faciles à lancer pourquoi ?</p>
<p>Objectif : Lancer précis pour un partenaire (Lancer rattraper)</p> <p><u>But</u> : Lancer dans le chemin un ballon à son camarade avec les mains, avec les pieds</p> <p>Les 2 lanceurs sont face à face</p> <p>Changer les duos</p>	<p>CR : Pour le lanceur : le ballon rebondit vers mon partenaire</p> <p>Pour le rattrapeur : je rattrape le ballon dans le chemin</p> <p><u>Variables</u> : passe directe</p> <ul style="list-style-type: none"> -mains à mains -pied à pied 		<p>Verbaliser les conditions pour que l'autre attrape</p> <p>Regarder des joueurs de hand basket foot lancer et attraper</p>
<p>Objectif : Lancer précis dans une cible</p> <p><u>But</u> : toucher la cible</p> <p>Lancer balles, pour toucher une cible horizontale à 2m du sol</p> <p>Je lance et ramasse mon ballon que j'ai lancé, sors de la zone de</p>	<p>CR : toucher la cible ou mettre le ballon dans la cible</p> <p>Chacun un ballon</p> <p>Les cibles sont de type basket, hand (carton en hauteur) foot (carton bas)</p>		<p>Travailler sur le dispositif et les règles</p> <p>Regarder des joueurs de hand basket foot</p>

<p>travail, et attend mon tour dans le cerceau</p>	<p><u>Variable</u> : dans une zone fixe, mettre le ballon dans la cible</p>	<p>ou</p> 	
<p>Objectif : lancer en mouvement</p> <p><u>But</u> : Lancer dans des cibles ou dans des Zones sans s'arrêter en suivant le chemin</p> <p>Objets : sacs, balles, ballons</p> <p>La ligne rouge est infranchissable</p>	<p><u>CR</u> : lancer dans la zone ou cible sans s'arrêter en suivant le chemin des pieds tracé</p> <p>Des contraintes sur les manières de lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 main d et g <p>Avec des appuis pieds marqués par des zones</p> <p><u>Variables</u> : diminuer les repères pieds, varier la vitesse de déplacement</p>		<p>Travailler sur le chemin pied droit pied gauche, main lanceuse</p>
<p>Objectif : lancer en mouvement</p> <p><u>But</u> : lancer dans une zone dès que j'entends le signal</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : je lance dès que j'entends le signal dans la zone de réception</p>		<p>Travailler sur la réaction au signal sonore : clochette, tambourin, par exemple</p>
<p>Objectif : lancer en mouvement</p> <p><u>But</u> : lancer dans une zone en montant sur le banc</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : je lance dans la zone de réception dès que je monte sur le banc</p> <p>Des contraintes sur les manières de lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 mains - 1 main d et g 		<p>Travailler sur le vocabulaire : monter descendre, devant, loin, zone.....</p>

LES SITUATIONS BILAN

A partir des situations de référence, elles permettent de mesurer les progrès dans les types de lancer et d'en faire prendre conscience à l'enfant

L'enfant devra savoir :

- Reconnaître et connaître les dispositifs
- Les critères de réussite et son résultat
- Repérer avec l'aide de l'enseignant les manières de faire
- 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.
- Repérer son progrès
- Raconter et décrire son activité

L'enfant devra être capable de :

- Rester concentré jusqu'au bout
- Respecter les règles :
 - **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** :
 - Accepter de faire et d'attendre son tour
 - Attendre le signal pour aller chercher l'objet lancé
- Accepter de répéter, d'essayer, d'ajuster ses réponses

Grâce à un dispositif clairement identifié, à la structuration des apprentissages à partir des tâches (but, CR, manières de faire) , des règles , des traces construites et conservées , les séances dans la salle et sont travaillées en classe avant et après. Les séances en EPS sont un support et un apport aux compétences langagières, méthodologiques et sociales ;

La compétence « se repérer et se déplacer dans l'espace » (repères internes, sur soi) est construite à partir de repères externes clairement identifiés

La compétence « Décrire ou représenter un parcours simple » s'appuie sur les traces gardées de son activité .