

Un module : manipulation d'objets en moyenne section

Phase de découverte :

2 principes doivent gouverner cette phase :

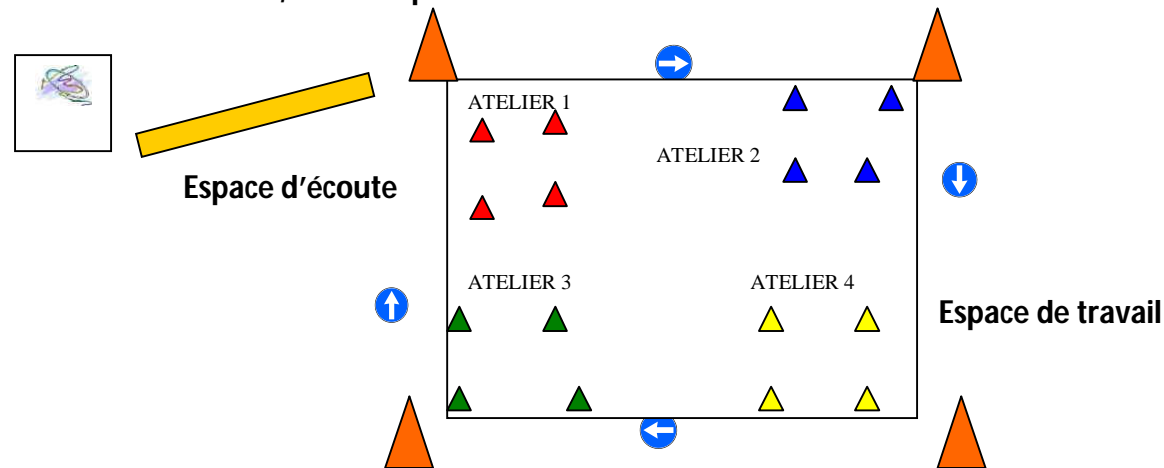
- **la quantité d'actions** : il faut que la quantité d'actions soit importante
- **l'installation des règles** :

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.**



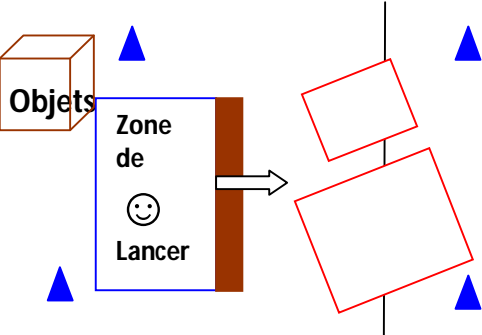
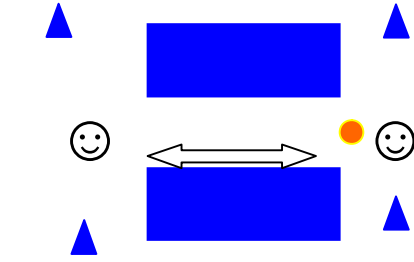
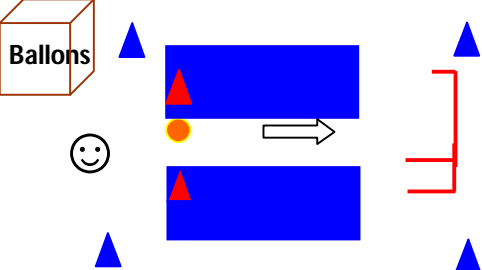
LES SITUATIONS EN MS peuvent reprendre les situations de PS en insistant sur la connaissance du résultat et celle du critère de réussite

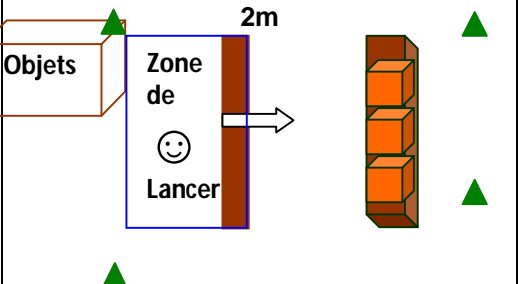
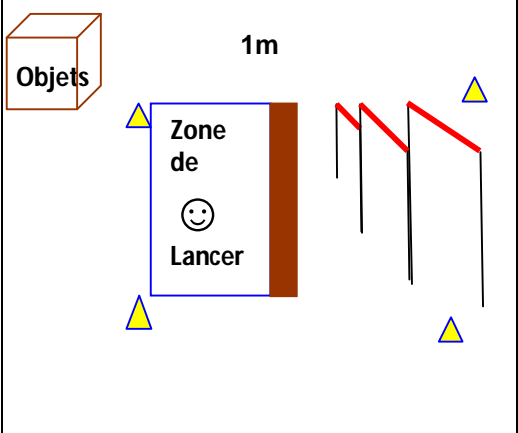
Les types de lancer travaillés sont les mêmes mais se complexifient et se diversifient : (en italique)

- Loin
- Précis
 - dans une cible
 - *dans une cible verticale* (Variété de la hauteur de la cible verticale)
 - *avec le pied dans une cible*
- Haut *et loin*
- Fort

Attention il faut faire des choix dans les situations de découverte car la phase de découverte dure moins longtemps qu'en PS

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) 			
But	Critères de réussite Consignes	Dispositif humain et matériel <i>Des caisses d'objets à lancer doivent être à disposition des élèves.</i>	Quelques des pistes parmi d'autres, pour construire conserver, exploiter des traces Travailler en classe :
<p>Objectif : Lancer loin</p> <p><u>Reprendre les jeux :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vider le château, par-dessus la rivière - Où tombe la balle 	<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>Attention intéressant :</p> <p>Comprendre : si je recule = je lance plus loin</p> <p>Comprendre le dispositif inverse : la zone où la balle tombe indique le loin</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de travail et d'écoute - Les règles - Le dispositif des ateliers <u>photos</u>, <u>maquette</u> - Les consignes « par-dessus la rivière », - Sur le vocabulaire château, rivière, les objets, - Sur le repérage spatial : à travers, dans, sur, devant, derrière, dessus
<p>Objectif : Lancer précis</p> <p><i>Reprendre le jeu du puits</i></p>		<p>Varier les cibles, les distances et les objets lancés</p>	

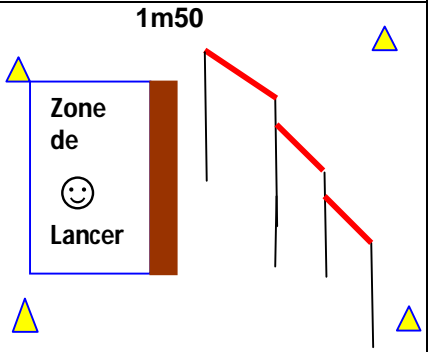
<p>Objectif : Lancer précis dans une cible verticale</p> <p><u>But</u> : Lancer des balles souples, des volants de badminton, des sacs des balles, sur une cible verticale</p> <p>Jouer sur les différentes tailles et hauteurs des cibles</p>	<p>Atteindre la cible essayer toutes les grandeurs et différentes distances</p>		<p>dessus ...</p> <p>Construire des cibles</p>
<p>Objectif : Lancer précis (Lancer rattraper)</p> <p><u>But</u> : 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>Le ballon reste dans le couloir et arrive dans les mains de mon partenaire</p> <p>Changer de partenaire</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de travail et d'écoute - Les règles <p>Avec quel partenaire je réussis le mieux ?</p>
<p>Objectif : Lancer précis avec le pied</p> <p><u>But</u> : mettre le ballon dans la grande ou petite cible avec un pied</p>	<p>Le ballon reste dans le couloir et va dans la cible avec le pied j'envoie sans dépasser les bornes rouges</p> <p>Varié les cibles et les distances</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de travail et d'écoute - Les règles - Le dispositif des ateliers <u>photos</u>, <u>maquette</u> <p>Situations de langage à partir de ces jeux</p>

<p>Objectif : lancer fort Jeu du « chamboule tout » <u>But</u> : faire tomber des cartons (objets légers, volumineux) posés en contre-haut (30 cm), avec des balles</p>	<p><u>Atteindre les objets</u> Varier les objets les distances, en contre haut au même niveau en contre bas</p>		
<p>Objectif : lancer haut <u>But</u> : lancer par-dessus Varier les objets à lancer en masse et résistance à l'air par-dessus différents obstacles (tapis, ASCO) de différentes hauteurs</p>	<p>Reprendre Jeu du mur : Passer par-dessus le mur en lançant à une main, à deux mains, un obstacle de plus en plus haut</p>		

QUATRE SITUATIONS DE REFERENCE :

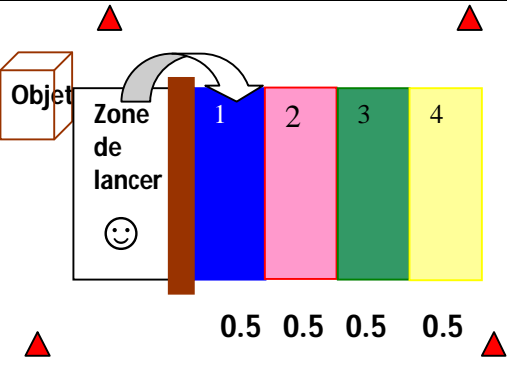
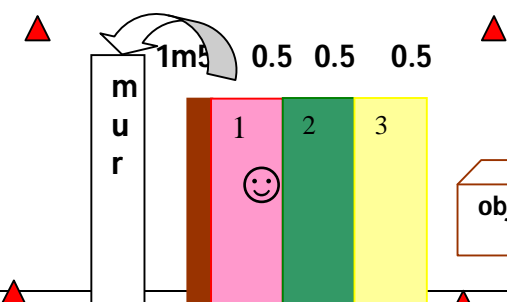
- Faire le point sur les règles et l'engagement des élèves
- Fixer les résultats : dispositifs différenciés et mêmes objets pour tous

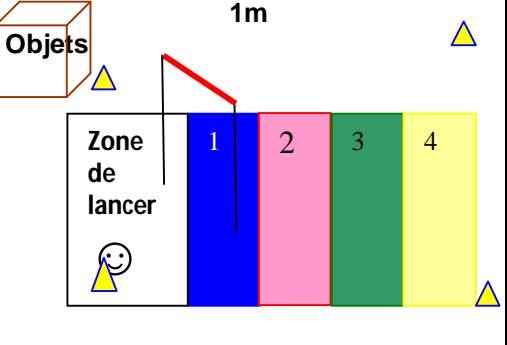
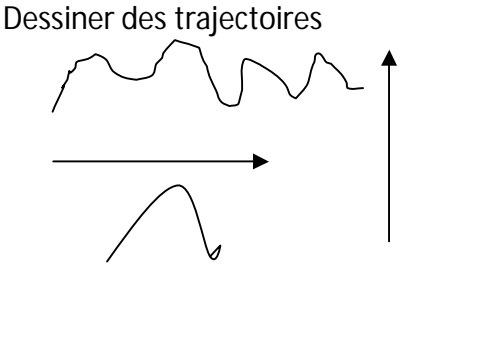
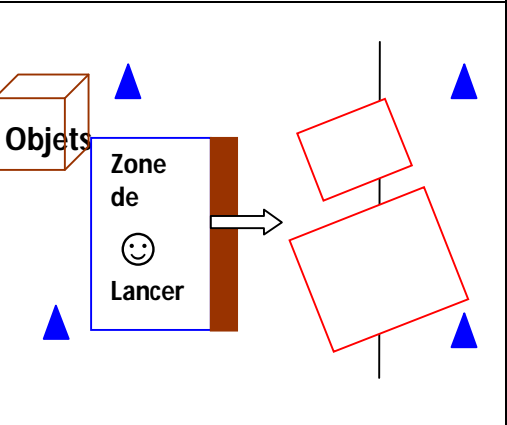
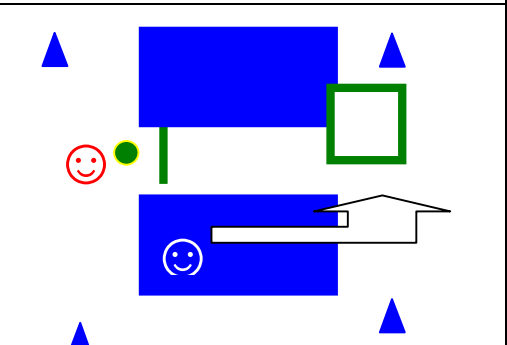
<p>Je lance loin</p> <p><u>But</u> : faire tomber la balle loin</p> <p>Les élèves doivent lancer des balles souples</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante sa zone de lancer</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : 3 balles tombent de l'autre côté de la rivière.</p> <p>Je note la zone la plus loin</p>		<p>Je sais respecter les règles d'or et la consigne : « Si c'est réussi alors je peux reculer »</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><u>But</u> : 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 le lance fort</p> <p>Jeu du « chamboule tout »</p> <p><u>But</u> : faire tomber cônes posés en contre-haut (30 cm), avec des balles</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 de compter les objets tombés</p> <p>Je reste engagé dans l'action</p>

L'élève repère avec l'enseignante le nombre d'objets renversés			Je note Les résultats sur ma fiche
<p>Je le lance haut</p> <p>Jeu du mur</p> <p><u>But</u> : lancer par-dessus un obstacle haut (0.75 1 m, 1m50)</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante la hauteur franchie</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : 1 sac au moins passe de l'autre côté, le plus loin possible</p> <p>Des hauteurs différentes</p>		<p>Je sais respecter les règles d'or et la consigne de lancer loin par-dessus</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, précis, fort et haut avec quelques contraintes sur les manières de faire
- Connaître le but
- Connaître le critère de réussite, son résultat « réussi, raté » de façon explicite
- Rester concentré et engagé dans l'action du début à la fin de la séance
- Respecter les règles

<p>Objectif : Lancer loin 1</p> <p>But : par-dessus la rivière, vider le château</p>	<p>Reprendre les situations de découverte avec des contraintes : Lancer au-delà de la rivière dans des zones de plus en plus éloignées</p> <ul style="list-style-type: none"> - à 2 mains : - à une main <p>CR : l'objet atteint la zone la plus éloignée</p> <p>Les élèves doivent lancer des objets divers de masses et de formes différentes</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>Garder des traces de son activité</p>	
<p>Objectif : lancer loin et fort</p> <p><u>But</u> : Où tombe la balle</p> <p>Les élèves doivent lancer des objets divers de masses et de formes différentes</p>	<p>CR : faire tomber la balle le plus loin dans une zone la plus éloignée, par-dessus des obstacles (l'obstacle est proche du lanceur et peu élevé)</p>		<p>Travail sur le <u>repérage spatial</u> et les actions corporelle : main droite gauche, dessus, dessous, en haut, en bas</p> <p>⇨ correspondance entre des repères externes (sur l'environnement et des repères interne (sur soi)</p>
<p>Objectif : lancer loin et fort</p> <p><u>But</u> : Lancer contre un mur et l'atteindre au dessus d'un certain repère que l'on fait varier</p> <p>Les élèves doivent lancer des</p>	<p>CR : l'objet lancé touche le mur au dessus du repère, l'élève recule</p> <p><u>Variables</u> : à partir de contraintes : main droite, main gauche, pied devant (des</p>		

objets divers de masses et de formes différentes	empreintes sont à matérialisées au sol), pieds parallèles,		- Travail sur le dispositif des ateliers : <u>correspondance photos plans</u>
<p>Objectif : lancer haut et loin</p> <p>Jeu du mur</p> <p><u>But :</u> lancer par-dessus un obstacle haut (1 m) dans la zone la plus éloignée</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante la zone de réception</p>	<p>CR : l'objet passe de l'autre coté, le plus loin possible</p> <p>Des hauteurs différentes Des objets plus ou moins profilés</p>		<p>Dessiner des trajectoires</p> 
<p>Objectif : Lancer précis dans une cible verticale</p> <p><u>But :</u> Lancer des balles souples, sur une cible verticale</p> <p>Jouer sur les différentes tailles et hauteurs des cibles</p>	<p>CR : Atteindre la cible</p> <p><u>Variables :</u> Taille de la cible Distance Avec un centre de plus en plus petit L'objet lancé Contraintes sur la main lanceuse : droite puis gauche</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 (Lancer rattraper)</p> <p><u>But :</u> 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>CR</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>Travailler sur le décalage dans le temps : de repère à prendre quand la balle la ligne verte alors je pars pour l'attraper dans le carré vert</p>

	Changer de partenaire		
<p>Objectif : Lancer précis avec le pied</p> <p><u>But</u> : Toucher les plots de couleur</p>	<p>CR : 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>Objectif : Lancer précis</p> <p><u>But</u> : 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>CR : être le plus près possible de la cible centrale</p>		<p>Dessiner des cibles</p> <p>Travailler sur les notions de centre , loin près , dedans dehors</p> <p>Travailler sur des figures : cercle, rectangle...</p>
<p>Objectif : le lancer fort</p> <p><u>But</u> : renverser ou déplacer des objets</p> <p>Varié les distances, en contre haut, en contre bas</p> <p>Les objets sont plus difficilement renversables : cônes</p>	<p>Reprendre le Jeu du « chamboule tout »</p> <p>CR : Faire reculer un objet jusqu'à une ligne tracée au sol</p> <p>CR : Faire tomber des objets plus ou moins stables d'un support (quille a minima mais plutôt plots) en contre-haut et au sol</p> <p>CR : Faire tomber un maximum d'objets alignés</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>avec des contraintes main droite puis main gauche</p> <p>par-dessus un fil près du lanceur pour induire le lancer à bras cassés</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
- se repérer dans le dispositif
- connaître le but des ateliers
- les critères de réussite et son résultat sur les 4 types de lancer
- nommer le matériel
- mémoriser les ateliers et en garder une trace, reconnaître ses 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 regarder ...
- Accepter de répéter