

MODULE D'APPRENTISSAGE

« LANCER » EN CYCLE 1

Au sein d'une classe, on retrouve des niveaux de pratique différents. Ainsi, il est nécessaire de concevoir un enseignement différencié afin d'adapter celui-ci aux besoins des élèves. De ce fait, la présence de deux adultes au moins lors des séances facilite cette mise en œuvre et la gestion de l'hétérogénéité.

Les cycles d'activités doivent permettre un temps d'exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement, la recherche de régularité et d'amélioration ainsi que des temps d'évaluation. Les connaissances sur soi, sur les autres, sur l'activité font l'objet de temps d'échanges et de formalisation écrite.

MISE EN ŒUVRE D'UN CYCLE DE 6/8 A 10/15 SEANCES POUR UNE ACTIVITE DONNEE		
De 1 à 3 séances (séances n° 1, 2, ...)	De 4 à 8 séances (séances n° 4, 5, 6, 7, ...)	De 1 à 2 séances (séances n° 9, 10,...)
Pour	Pour	Pour
ENTRER DANS L'ACTIVITE -> APPRENDRE ET PROGRESSER-> EVALUER LES ACQUIS		
<p style="text-align: center;">Comment ?</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations globales</p> <p style="text-align: center;">Pourquoi ?</p> <p>Pour établir un diagnostic, observer, se renseigner, et organiser la suite</p> <p style="text-align: center;">Evaluation « diagnostic »</p> <p style="text-align: center;">Que sais-je déjà réaliser ?</p> <p style="text-align: center;">En faisant un inventaire des réponses des enfants</p>	<p style="text-align: center;">Comment ?</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations organisées (par objectifs, par ateliers)</p> <p style="text-align: center;">Pourquoi ?</p> <p>Pour ajuster, remédier, adapter le dispositif aux différences individuelles, pour mener à bien les apprentissages</p> <p style="text-align: center;">Evaluation formative</p> <p style="text-align: center;">Que sais-je faire ? Qu'ai-je à apprendre ?</p> <p style="text-align: center;">En observant (prise d'informations), en analysant (les enfants prennent conscience et comprennent leurs actions), en régulant</p>	<p style="text-align: center;">Comment ?</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations évolutives</p> <p style="text-align: center;">Pourquoi ?</p> <p>Pour définir le niveau atteint, certifier un apprentissage</p> <p style="text-align: center;">Evaluation sommative</p> <p style="text-align: center;">Qu'ai-je appris ? Que sais-je réaliser maintenant ?</p> <p style="text-align: center;">En comparant à l'aide de normes (définies par l'enseignant et les enfants)</p>

PROJET DETAILLE

En référence au programme de l'école maternelle BO n°25 du 24/06/2021.

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

CHAMP D'APPRENTISSAGE : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

Public : Cycle 1 / Moyenne section / Grande section.

Activité support « le lancer » : Lancer un objet dans une direction choisie en adoptant son geste le plus efficace.

Nb de séances : 7 à 9 séances

Durée de chaque séance : 45mn

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE : Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés dans un but précis. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

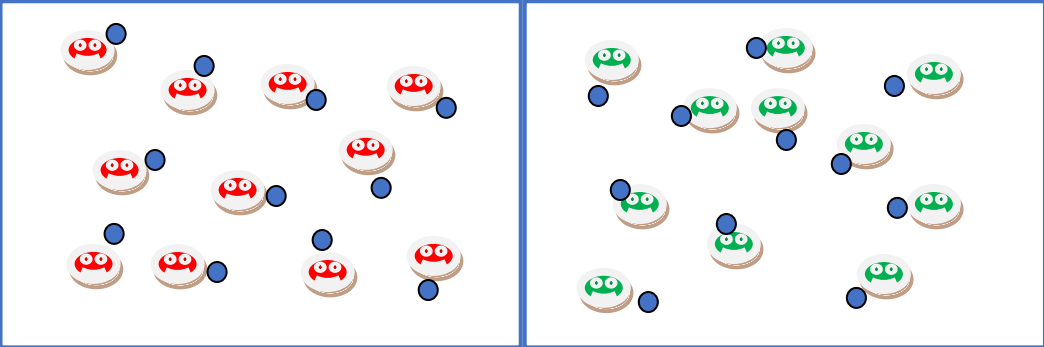
COMPETENCES ATTENDUES EN FIN DE GS : S'engager avec aisance et créativité dans les actions ou les déplacements. Coopérer. Interagir. Respecter les rôles de chacun. S'engager dans l'effort. Persévérer. Prendre en compte les consignes collectives.

	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES	SITUATIONS D'APPRENTISSAGES	COMMENT ?	
			Rôle de l'élève	Rôle de l'enseignant
<p>ENTRER DANS L'ACTIVITE</p> <p>Séances 1 à 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Être capable de ramasser un objet et de le lancer rapidement. -Être capable de lancer dans une direction choisie en prenant de l'information avant de lancer. -S'adapter aux contraintes pour lancer « à la cuillère » (par en dessous) ou « à bras cassé » (par en dessus). -Avoir compris et respecter les 	<ul style="list-style-type: none"> - Situation 1 : « Balles brulantes » : Ramasser un objet et le lancer rapidement dans la direction demandée. - Evolution : Lancer au-dessus d'un élastique / lancer de l'endroit où l'on ramasse l'objet. <p>Présentation de la situation complexe : situation 4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer des objets pour qu'ils tombent dans un espace identifié. -Lancer les objets par-dessus un élastique. -Réagir aux signaux donnés par l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none"> -Prévoir l'espace de jeu, le matériel et la mise en place (deux camps à matérialiser, autant d'objets à lancer que d'élèves, une zone de comptage) - Partager la classe en deux groupes et prévoir un signal de début et de fin de partie. - Faire évaluer ou dénombrer les objets qui restent dans chaque camp.

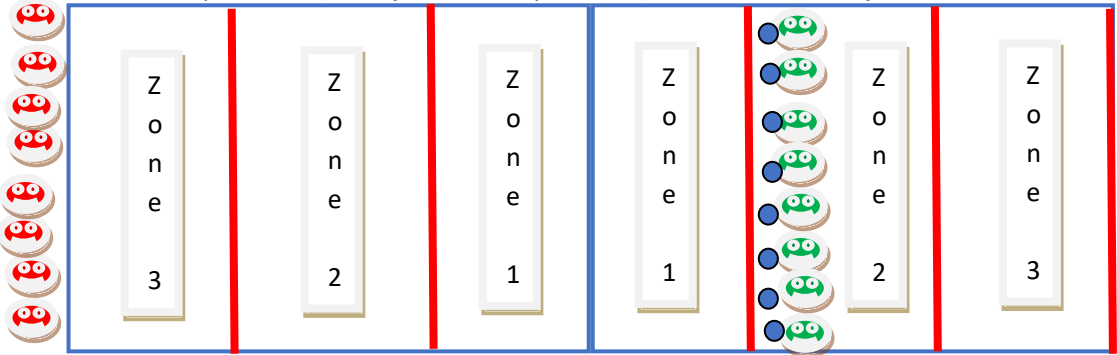
	<p>signaux.</p> <p>-Verbaliser ses actions</p>	Situation de référence.		<p>-Prévoir la durée des ateliers.</p> <p>Faire verbaliser les élèves sur les comportements efficaces.</p>
<p>APPRENDRE et PROGRESSER</p> <p>Séances 3 à 6</p>	<p>-Être capable de tenir un objet à une main et le lancer « à la cuillère » ou « à bras cassé ».</p> <p>-Identifier et choisir le mode de lancer le plus efficace pour atteindre la cible.</p> <p>-Comprendre et respecter les consignes.</p> <p>-Avoir compris et respecter les signaux.</p> <p>-Verbaliser ses actions</p> <p>-Lancer dans la zone à atteindre.</p> <p>-Adapter son lancer à l'objet.</p>	<p>Situation 2 : Lancer loin « le gagne terrain »</p> <p>Situation 3 : Lancer avec précision.</p>	<p>-Lancer un objet plusieurs fois de suite pour traverser le terrain, sans le faire rouler.</p>	<p>-Prévoir les couloirs de jeu, le matériel (un objet différent par groupe de deux).</p> <p>- Constituer des groupes de deux élèves et prévoir un signal pour le lancer et le ramasser.</p> <p>- Compter ou faire compter aux élèves le nombre de lancers</p> <p>-Prévoir la durée des ateliers.</p> <p>- Faire verbaliser les élèves sur les comportements efficaces.</p> <p>-Tenir une fiche d'observation afin de suivre les progrès des élèves.</p>
<p>EVALUER LES ACQUIS</p> <p>Séances 7 à 9</p>	<p>-Lancer à « bras cassé » ou à « la cuillère » au-dessus de l'obstacle dans le couloir de lancer.</p> <p>-Garder la forme de lancer la plus efficace.</p> <p>-Avoir compris et respecter les consignes, les signaux.</p> <p>-Verbaliser ses actions</p>	Situation 4 : Lancer de plus en plus fort avec précision.	<p>-Lancer le plus loin possible dans un couloir et au-dessus d'un obstacle.</p>	<p>-Prévoir les couloirs de jeu, le matériel</p> <p>- Constituer des groupes de deux élèves (moitié de classe en aide à l'observation) et prévoir un signal pour le lancer et le ramasser.</p> <p>- Valider ou faire valider aux élèves la zone atteinte.</p>

	- Comprendre et utiliser le lexique spécifique à l'activité lancer.			Faire verbaliser les élèves sur les comportements efficaces. -Tenir une fiche d'observation
--	---	--	--	--

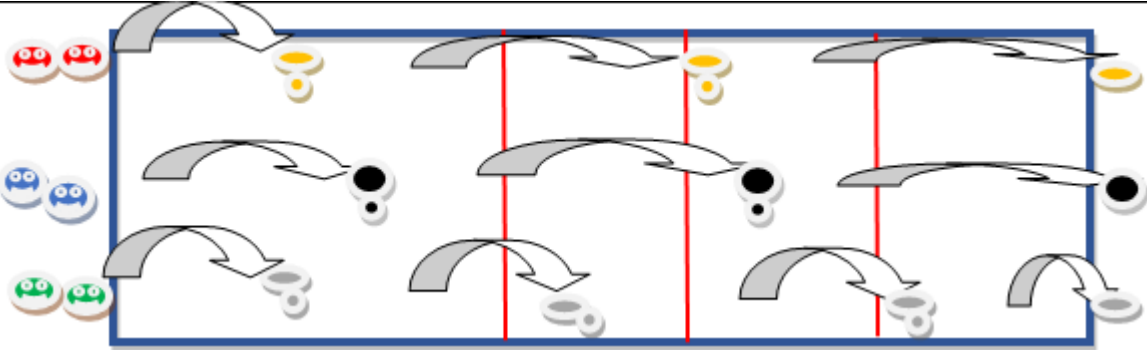
SITUATION 1 « Les balles brûlantes »

DISPOSITIF / CONSIGNES		But élève / CRITERE DE REUSSITE	VARIABLES
<p align="center">Groupe classe (un objet ou balle par élève) surface totale de jeu : 30m/15m.</p> 		<ul style="list-style-type: none"> -Lancer les objets pour qu'ils tombent dans le camp de l'adversaire. -Réagir aux signaux donnés par l'enseignant. -Au signal de fin l'équipe ayant le moins d'objet dans son camp gagne. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer et non faire rouler. -Lancer à deux mains, face au camp adverse. -Ramassage et lancer d'un seul objet à la fois. - Ne pas sortir des limites du camp.
<p>A/ DEBUT DE SEANCE :</p> <p>La classe est partagée en deux équipes. Chaque équipe se place dans son camp. Chaque élève se place derrière un objet et se met face au camp adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Au signal de départ « Lancez » les élèves ramassent un objet et le lancent rapidement comme ils veulent. -Au signal de fin « statue » les élèves s'immobilisent et arrentent de lancer. -Les élèves rapportent les objets présents dans leurs camps et procèdent au dénombrement (aide de l'enseignant). 	<p>B/ EVOLUTIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les élèves doivent lancer les objets au-dessus d'un élastique (ou bancs) situé sur la ligne de séparation des deux camps : « à la cuillère » (par en dessous) ou « à bras cassé » (par en dessus). -Les élèves doivent lancer les objets de l'endroit où ils les ont ramassés. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer les objets par-dessus un élastique (ou banc) d'un endroit plus ou moins éloigné de l'obstacle. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer au-dessus de... -Lancer de l'endroit où l'on ramasse. -Organiser en intérieur avec différents objets (foulards, balles, ballons de baudruche...)
<p>AIDE A L'ENSEIGNANT : Rendre aléatoire la durée d'une partie (15s, 45s, 30s). Remettre en jeu les objets sortis des limites. Demander aux élèves de lancer en évitant de toucher un élève du camp adverse. Orienter le moment de verbalisation avec les élèves sur les comportements qui permettent à l'équipe de gagner : Lancer loin, lancer là où il n'y a personne. Faire le lien avec les mathématiques sur les temps de dénombrement des objets (ordre de grandeur, dénombrer, comparer...) Objectifs langagiers (cf situation 3).</p>			

SITUATION 4 (COMPLEXE) « Lancer de plus en plus loin avec précision »

DISPOSITIF / CONSIGNES	But élève / CRITERE DE REUSSITE	VARIABLES
<p style="text-align: center;">Groupe classe (un objet ou balle par élève) surface totale de jeu : 30m/15m.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer les objets pour qu'ils tombent dans la zone annoncée, dans l'axe du binôme. -Réagir correctement aux signaux donnés par l'enseignant. -Suivre la trajectoire de l'objet afin de pouvoir valider le lancer. 	<ul style="list-style-type: none"> -Modifier la zone à atteindre (jusqu'à la zone n°3) -Modifier la ligne de lancer (derrière la zone n°2 puis n°3).
<p>A/ DEBUT DE SEANCE :</p> <p>La classe est partagée en deux équipes. L'équipe qui lance se place derrière la zone de lancer n°1. L'équipe qui ramasse se place derrière la zone n°3 (limite du terrain). Les élèves choisissent un binôme dans l'équipe adverse (ils lanceront le même objet). -Au signal de départ « Lancez » les élèves le lancent mais ne franchissent pas la ligne. -Au signal « ramassez » les binômes viennent se positionner devant l'objet et valide ou non le lancer puis rapporte l'objet au lanceur. -Au bout de 3 lancers on change de rôles.</p>	<p>B/ EVOLUTIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les élèves doivent lancer les objets au-dessus d'un élastique (ou bancs) situé sur la ligne de séparation des deux camps : « à la cuillère » (par en dessous) ou « à bras cassé » (par en dessus). -Les élèves doivent lancer le plus possible dans l'axe du binôme. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer au-dessus de l'élastique ou banc. -Lancer à deux mains « par en dessus ».
<p>AIDE A L'ENSEIGNANT : Matérialiser les différentes zones, élargir la zone de lancer si besoin, prévoir des balles lestées (100 à 200g). Tenir une fiche d'observation. Objectifs langagiers et mathématiques.</p>		

SITUATION 2 « Lancer loin « le gagne terrain »

DISPOSITIF / CONSIGNES	But élève / CRITERE DE REUSSITE	VARIABLES
<p>½ groupe en binômes : 1 élève lance 1 élève marqueur. 1 terrain de 30 m X 10 m environ.</p> 	<p>Elève lanceur : Lancer un objet plusieurs fois de suite pour traverser le terrain. Elève juge : Observer la trajectoire de l'objet lancé pour marquer la position de chute de l'objet. Traverser le terrain en ayant le moins de lancers possibles. Faire diminuer le nombre de lancers au fil des séances.</p>	<p>- Longueur du terrain (détermine la grandeur des nombres en jeu en lien avec les mathématiques). - Poids de l'objet - Type de lancer autorisé : à 1 main, à 2 mains, bras cassé, au-dessus de l'épaule, par en dessous... - Différencier la couleur des sacs pour un meilleur repérage.</p>
<p>A/ DEBUT DE SEANCE :</p> <p>Les binômes sont constitués. Chaque binôme récupère un sac lesté de 100 à 200 g et des objets marqueurs différents (jetons, plots, légos, bouchons...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les lanceurs se placent derrière une ligne de départ (zone de lancer). - Au coup de sifflet, les lanceurs lancent leur sac. - Puis au signal de l'enseignant le binôme se rend au point de chute avec son objet marqueur. - Idem jusqu'à ce que le sac atteigne ou dépasse 	<p>B/EVOLUTIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laisser les enfants lancer librement au début puis orienter la forme des lancers vers le lancer à bras cassé ou au-dessus de l'épaule, ou le lancer par-dessous. - Imposer le lancer à 2 mains pour corriger la trajectoire et avoir un lancer plus orienté. 	<p>L'élève a identifié les 2 types de lancer et respecte le même pour toute la traversée. L'élève choisit la forme de lancer la plus efficace.</p>

<p>la ligne de fin de zone de jeu. - Chaque binôme retourne au point de départ en ramassant ses marqueurs qui sont dénombrés et reportés sur un tableau de marque.</p>			
--	--	--	--

AIDE A L'ENSEIGNANT :
Préparer un tableau de score afin de suivre l'évolution des élèves au cours de la séquence et permettant de comparer l'efficacité de la meilleure forme de lancer.

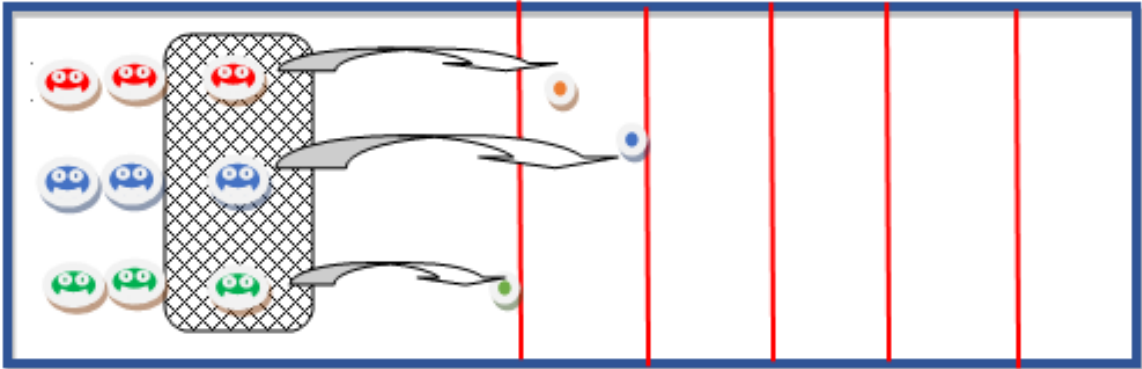
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :
Langue orale et langue écrite
Lexique lié aux objets : sacs de sable, anneaux, palets, cordes, couleurs, distance
- Verbes d'actions : lancer, ramener, poser, viser, compter
- Lexique lié à l'espace : extérieur/dehors, intérieur/dedans, de l'autre côté, près/loin, le plus/le moins (les équivalences : le plus loin/le moins près par ex), par-dessous, par-dessus
- Lexique lié à la quantité : les nombres
- Lexique lié au temps : début, fin, avant, après.

Découvrir la fonction de l'écrit : écrits intermédiaires et écrits de synthèse pour garder trace des scores et de l'évolution des compétences.

Acquérir les premiers outils mathématiques : Découvrir les nombres et leurs utilisations ; le nombre pour exprimer les quantités, comparer des collections, dénombrer, écrire les nombres avec des chiffres, acquérir la suite orale des mots-nombres.

Explorer le monde : Faire l'expérience de l'espace.
Explorer la matière, fabriquer des objets : fabriquer des objets à lancer.

SITUATION 3 « Lancer avec précision ».

DISPOSITIF / CONSIGNES	But élève / CRITERE DE REUSSITE	VARIABLES
	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir atteint la zone visée au moins 3 fois sur 5. - Lancer pour atteindre une zone matérialisée au sol. 	<ul style="list-style-type: none"> - Viser en hauteur : cibles sur mur en s'éloignant du mur. - Viser une cible plus ou moins large. - Faire marquer les réussites avec des jetons, en notant avec des bâtons sur une feuille de marque, sur une ardoise... - Contrainte matérielle : tendre une corde ou un élastique entre 2 poteaux pour inciter à lancer par-dessus. Dresser un tapis de motricité horizontalement en appui sur un bureau. - Inciter à une forme de lancer et faire des comparaisons.
<p>A/ DEBUT DE SEANCE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dessiner des zones rectangulaires à 1 m et puis tous les 1 m jusqu'à 5 m. - 3 ou 4 élèves se placent sur une zone de lancer située à 1 m de la 1^{ère} zone de réception. Ils lancent au signal. Ils visent la zone 1. - Au signal, ils vont chercher leurs sacs et récupèrent un jeton dans la zone. Ils le disposent sur leur ardoise individuelle marquée de leur prénom. - Une deuxième ligne d'enfants se met en place 	<p>B/EVOLUTIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cette séance doit être proposée au moins 3 fois de façon à permettre à l'élève d'atteindre la zone la plus éloignée et de déterminer quel type de lancer est la plus adaptée pour lui. 	

<p>et lance à son tour.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le dispositif continue jusqu'à ce que tous les enfants aient validé une à deux zones dans la séance. - On dénombre les jetons sur chaque ardoise : dès que l'élève a 3 jetons sur cinq lancés, il a validé la zone et passe à la suivante. 			
---	--	--	--

AIDE A L'ENSEIGNANT : Lien avec les autres disciplines :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

Langue orale et langue écrite
Lexique lié aux objets : sacs de sable, anneaux, palets, cordes, couleurs, distance

- Verbes d'actions : lancer, ramener, poser, viser, compter
- Lexique lié à l'espace : extérieur/dehors, intérieur/dedans, de l'autre côté, près/loin, le plus/le moins (les équivalences : le plus loin/le moins près par ex), par-dessous, par-dessus
- Lexique lié à la quantité : les nombres
- Lexique lié au temps : début, fin, avant, après.

Découvrir la fonction de l'écrit : écrits intermédiaires et écrits de synthèse pour garder trace des scores et de l'évolution des compétences.

Acquérir les premiers outils mathématiques : Découvrir les nombres et leurs utilisations ; le nombre pour exprimer les quantités, comparer des collections, dénombrer, écrire les nombres avec des chiffres, acquérir la suite orale des mots-nombres.

Explorer le monde : Faire l'expérience de l'espace.
Explorer la matière, fabriquer des objets : fabriquer des objets à lancer.