

Proposition module maternelle : **lancer**

| | | | |
|--|---|--|--|
| <i>Compétences des programmes</i> | Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées | | |
| <i>Champs d'actions</i> | Pratique d'activités physiques libres et guidées | | |
| <i>Capacité</i> | Capacités motrices dans des projections et réceptions d'objets | | |
| <i>Forme(s) de pratique(s)</i> | Lancer | | |
| | Petite section | Moyenne section | Grande section |
| Se séparer de l'objet en le jetant ne pas le suivre | | Lancer l'objet dans une direction définie | Lancer dans une continuité (équilibre, énergie) |
| | | Lancer loin, haut, fort | Adapter son lancer au but à atteindre |
| | | Lancer loin, par dessus | Lancer avec élan dans une direction imposée pour franchir un espace (orienter son corps) |
| | Repérer l'évolution de ses performances | | |
| Repérage aléatoire | | Repérer l'espace franchi par l'engin | Prendre en compte la mesure de son lancer |
| | Tenir compte des autres | | |
| Lancer pour soi | | Respecter les autres (espace, temps) | Se situer par rapport aux autres |

A - Lancer en petite moyenne et grande section

| séquences | séances | objectifs | matériel | contenus | Travail en classe en // |
|---|--|---|--|--|---|
| Pour entrer dans l'activité Phase de découverte (2 séances) | 1 <u>les balles brûlantes PS et MS et Chamboule tout GS</u> | Lancer différents objets de différentes façons PS: accepter de se séparer de l'objet ; ne pas suivre l'objet MS: lancer dans une direction définie GS : lancer dans une continuité | Balles anneaux boules de papier sacs de graines foulards ballons frisbee... bancs pour faire la séparation entre les deux équipes | 2 équipes : chacune dans son camp avec différents objets à lancer. Renvoyer le maximum d'objets dans la zone adverse pour qu'il en reste le moins possible dans sa zone .PS ne pas délimiter de zone. MS zone délimitée. | Langage + découverte du monde : -tri en fonction de critères: Discussion et catégorisation des différents projectiles pour voir ce qui est efficace, et les différentes façons de lancers - compter les balles dans chaque camp. |
| | <u>Derrière le mur</u> | Lancer des objets différents pour franchir PS: accepter de se séparer de l'objet ; ne pas suivre l'objet MS: lancer dans une direction définie GS : lancer dans une continuité | - 2 ou 3 Tapis rigides ou tenus par des plinthes -objets différents à lancer (balles, ballons....) | 1 équipe de chaque coté du mur, avec le même nombre d'objets divers. Envoyer le plus d'objets possible par-dessus le mur, dans le camp adverse dans un temps donné | Langage : Les différentes façons de lancer. Représentation graphique et tri en fonction du type d'objet envoyé. |
| | 2 <u>Les balles brûlantes variantes</u> | Expérimenter le lancer d'objets différents PS: accepter de se séparer de l'objet ; ne pas suivre l'objet MS: lancer dans une direction définie GS : lancer dans une continuité | -De quoi délimiter des zones -Plots -objets différents à lancer (balles, ballons....) | Les balles brûlantes avec variantes : -zones froides au fond de chaque terrain; -zone interdite au milieu du terrain | Langage Mathématiques (tri, comptage, correspondance terme à termele +, le -...) |

Les situations surlignées sont dessinées page 6

A - Lancer en petite, moyenne et grande section

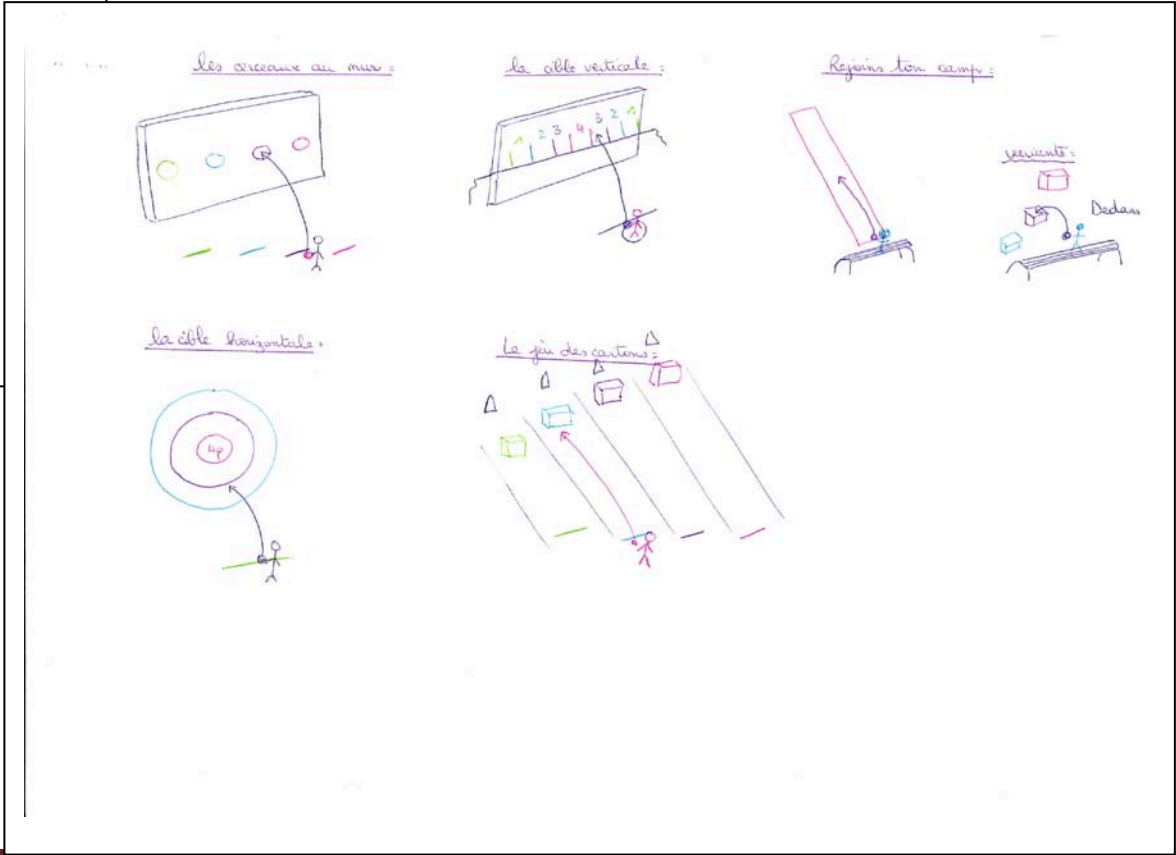
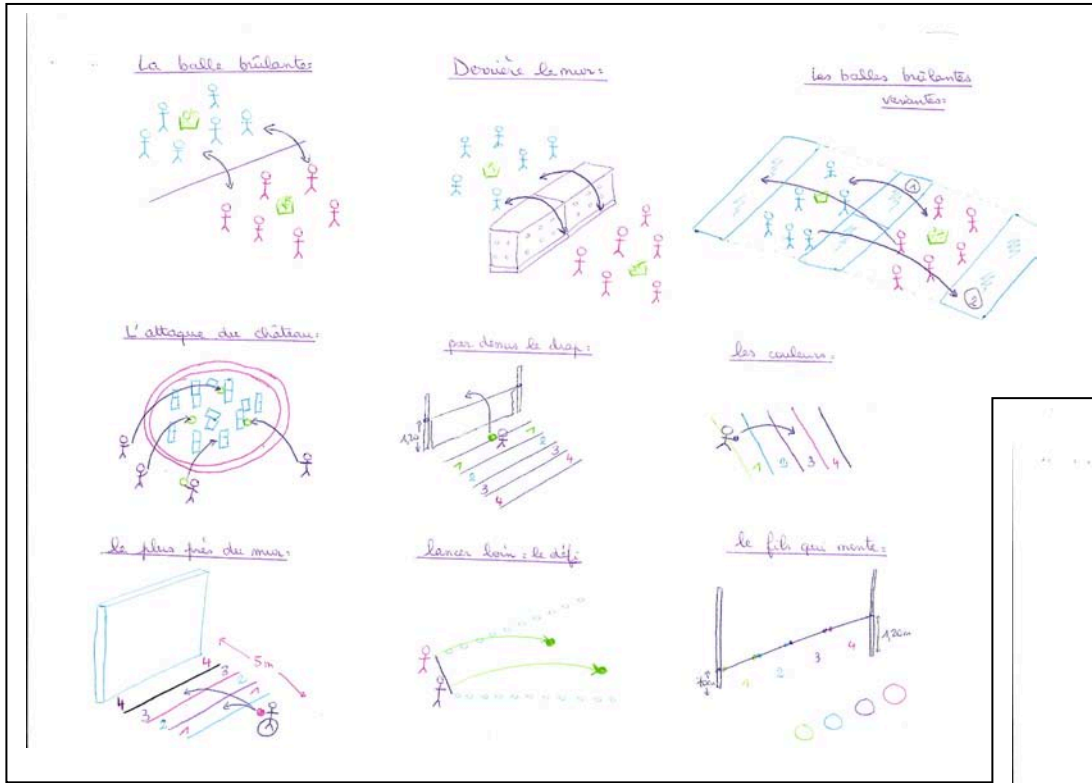
| séquences | séances | objectifs | matériel | contenus | Travail en classe en // |
|---|--|---|--|--|--|
| Pour voir où on en est Phase de référence (1 séance) | 3 <u>L'attaque du château</u> | Lancer efficacement (fort et précisément) | Des cordes ou barres pour délimiter Une 15ème de caissettes Une 15ème de ballons | Un cercle « le château de Radégou », avec un Radégou dedans. Les souris à l'extérieur du cercle doivent détruire les tours du château en tirant dedans avec des ballons. | Cf. album « Le château de Radégou » de Lou Tarr et Marion Devaux éd. EPS et livret d'accompagnement avec pistes possibles dans les autres domaines. MS et GS : complexifier en mettant des gardiens du château. |
| Pour apprendre et progresser Phase d'entraînement (8 à 10 séances) 2 séries de 5 ateliers qui tournent. 4 séances par série d'ateliers. | 4 à 7 <u>Par-dessus le drap</u> | Lancer loin et haut | -Drap ou filet haut de 1,20m -du scotch - 3 à 5 objets identiques (sacs de graines, anneaux, balles, palets ...) | L'élève se place d'abord dans la zone 1 pour lancer son objet par-dessus le drap. Si réussite : se place dans la zone 2 etc.... Puis zone 3 et zone 4 (en s'éloignant de + en + du drap) | Jouer sur la variable de hauteur en fonction de la section |
| | 4 à 7 <u>Les couleurs</u> | Lancer loin différents objets | -De quoi délimiter 4 zones (plots, ficelles, lattes....) -Différents objets à lancer | Différents objets sont lancés (sacs de graines, anneaux, palets, balles, ...) il faut atteindre la zone la plus éloignée. Varier la taille des zones, le type d'objets, le type de lancers | Idem : jouer sur la variable de la hauteur |
| | 4 à 7 <u>Le plus près du mur</u> | Lancer loin Lancer de façon précise | -De quoi délimiter 4 zones (plots, ficelles, lattes....) -Différents objets à lancer | Situé à 5 m du mur : lancer les objets en essayant de toucher le mur (PS) Puis lancer l'objet le plus près du mur sans le toucher. (MS et GS) Choisir sa zone pour lancer | |
| | 4 à 7 <u>lancer loin</u> <u>Le défi</u> | Lancer loin avoir un geste précis | Plusieurs cônes de délimitation Une barre pour le départ 10 objets identiques 2 par 2 | -Lancer les 5 objets en même temps que son adversaire Celui qui lance le plus loin remporte 1 point. | Pour les PS : pas de défi. Simplifier en élargissant la zone d'atterrissage |

A - Lancer en petite moyenne et grande section

| séquences | séances | objectifs | matériel | contenus | Travail en classe en // |
|--|-----------------------------------|------------------------------|--|---|--|
| <p>Pour apprendre et progresser</p> <p>Phase d'entraînement (8 à 10 séances)</p> <p>2 séries de 5 ateliers qui tournent. 4 séances par série d'ateliers.</p> <p>(SUITE)</p> | 4 à 7 <u>Le fils qui monte</u> | Lancer loin et haut | <ul style="list-style-type: none"> - 2 barres verticales pour fixer un fils élastique -10 objets identiques non roulants -des fils de couleurs (les même que les zones) 4 cerceaux de couleurs pour matérialiser les zones | <p>L'élastique est fixé d'un côté à 70 cm de hauteur et de l'autre à 1,20 m de hauteur.</p> <p>Avec les fils de couleurs sont délimitées 4 zones de plus en plus hautes. Les cerceaux de la couleur de la zone sont placés en face.</p> <p>Le tireur a 10 lancers. Il commence par la hauteur la plus basse. Il doit passer la balle par-dessus l'élastique, sans le toucher.</p> | Faire varier la hauteur PS : possibilité de lancer d'un plinthe pour faciliter le lancer (trajectoire) |
| | 8 à 11 <u>Les cerceaux au mur</u> | Orienter et doser son lancer | <ul style="list-style-type: none"> -4 cerceaux couleur -4 barres couleur -scotch solide -5 sacs de graines / balles.... | <ul style="list-style-type: none"> -les 4 cerceaux sont fixés à la même hauteur (celle d'un enfant) sur le mur. Les 4 barres des couleurs des cerceaux sont fixées en face de ceux-ci de + en + éloignés. -commencer le tir au cerceau 1 -lancer les 5 sacs Puis s'éloigner de + en + | Pour les PS : supprimer les cerceaux et juste toucher le mur au dessus d'une ligne. Pour MS et GS : possibilité de réduire la taille des cibles. |
| | 8 à 11 <u>La cible verticale</u> | Lancer droit et fort | <ul style="list-style-type: none"> -Ruban de chantier/ ficelle -5 objets -étiquettes chiffres en couleurs | <p>Lancer au dessus de la ligne les 5 objets. Se placer au centre en face du 4, dans le cerceau.</p> <p>Compter les points</p> | |
| | 8 à 11 <u>Rejoins ton camp</u> | Lancer de précision | <ul style="list-style-type: none"> -Quelques tapis étroits et fins (délimitent le couloir) -5 objets identiques à lancer -1 cerceau de départ -variante : 3 cartons de couleurs différentes - 1 banc | <p>Lancer différents objets dans une zone délimitée en couloir, face à soi.</p> <p>Variante :</p> <p>PS : Sur un banc, lancer des objets dans 3 cartons de couleur différente en fonction de la distance.</p> <p>1 point par objet dans la zone</p> | |

A - Lancer en petite moyenne et grande section

| séquences | séances | objectifs | matériel | contenus | Travail en classe en // |
|---|---|--|--|---|---|
| <p>Pour apprendre et progresser Phase d'entraînement (8 à 10 séances)</p> <p>2 séries de 5 ateliers qui tournent. 4 séances par série d'ateliers.</p> <p>(SUITE)</p> | <p>8 à 11 <u>La cible horizontale</u></p> | <p>Lancer de précision</p> | <p>1 cerceau 1 cible avec 3 couleurs Des balles de tennis (environ 10)</p> | <p>Cible au sol. Lancer 3 ou 5 balles le plus près de centre. Comptabiliser les points par enfant sachant que le centre de la cible vaut 4 pts, et qu'un tir en dehors de la cible = 1 pt</p> | <p>PS : faire seulement 2 zones dedans / dehors diminuer la distance pour lancer. Se mettre en hauteur pour lancer. mettre des objets qui ne roulent pas. MS GS : réduire les zones. Zone extérieure qui ne vaut pas de point une boîte pour la zone centrale</p> |
| | <p>8 à 11 <u>Le jeu des cartons</u></p> | <p>Lancer fort et avec précision</p> | <p>2 tapis 10 balles 4 cartons Des plots ou ficelles pour délimiter les couloirs</p> | <p>-commencer au couloir 1. -Avec des balles, faire avancer le carton jusqu'au cône. -Passer au couloir suivant si j'ai réussi en moins de 10 lancers. Les tapis sont positionnés pour marquer le départ, on ne monte pas sur les tapis, ils influencent l'élèves à lancer et non à faire rouler les balles</p> | <p>PS : Réduire les distances augmenter le nombre de balles à lancer. Alourdir les balles et alléger les caisses. MS GS : mettre un banc à la place du tapis mettre un objet à pousser plus lourd.</p> |
| <p>Pour mesurer les progrès Phase de bilan</p> | <p>12 <u>L'attaque du château</u></p> | <p>Lancer efficacement (fort et précisément)</p> | <p>Des cordes ou barres pour délimiter Une 15ème de caissettes Une 15ème de ballons</p> | <p>Idem situation séance 3</p> <p>Critères de réussite : il doit y avoir plus de tours détruites lors de la phase de jeu finale, que lors de la phase de jeu initiale.</p> | |
| <p>Rencontre Phase de réinvestissement</p> | | | | | |



B - Lancer en petite et moyenne section

| séquences | séances | objectifs | matériel | contenus | Travail en classe en // |
|--|------------|---|--|--|--|
| Pour entrer dans l'activité Phase de découverte | 1, 2, 3, 4 | Découvrir l'activité et le matériel, vivre différentes situations | <p>Sacs de graines, grands cartons, bancs</p> <p>Piliers, corde, drap, balles en mousse</p> <p>Tapis, bancs, beaucoup d'objets variés à lancer (boîte, ballons de baudruche, tuyau, foulards...)</p> <p>Banc, Briques cartons, anneaux, balles, sacs de graines</p> <p>Cible verticale placée à la hauteur des enfants ou inclinée, tapis, ballons ou balles (tchoukball, ou cerceau...)</p> | <p>En restant derrière la limite du banc, lancer les sacs dans les cartons.</p> <p>Lancer la balle pour qu'elle passe au-dessus du drap</p> <p>Lancer les différents objets dans la zone des tapis délimitée par les bancs</p> <p>Détruire le mur en briques de carton en lançant les différents objets, entourer l'espace de jeu avec des cubes pour éviter que les balles ne s'échappent</p> <p>Lancer les ballons pour atteindre la cible</p> | <p>Vivre ensemble : Consigne de sécurité, aller chercher les sacs ou les objets quand ils ont tous été lancés Respect des règles, coopérer participer à la remise en place et au rangement de l'atelier</p> <p>Langage : Comprendre les consignes Dire ce qu'on fait Langage d'évocation : dire ce que l'on a fait Exprimer ses émotions Construction d'albums écho Utiliser le lexique : - lancer jeter rattraper, viser, faire tomber, renverser loin près, dedans par-dessus, ... - les noms : balle, ballon, ballon de baudruche, carton, boîte, brique, hauteur, drap, banc, zone lancement, ...</p> <p>Découverte du monde : Avoir la notion loin, plus loin Quantité : rien, plusieurs, beaucoup, commencer à dénombrer une quantité d'objets Représenter avec des jeux de construction un ou plusieurs ateliers, puis représenter en le dessinant ou avec des éléments pré dessinés</p> |
| | | | Reprise des ateliers de la première séance les enfants sont répartis par groupe et rotation des groupes | | |

B - Lancer en petite moyenne section

| séquences | séances | objectifs | matériel | contenus | Travail en classe en // |
|--|---------|--|--|--|-------------------------|
| Pour voir où on en est Phase de référence | 5 | se séparer de l'objet en le jetant (PS) Ne pas le suivre (PS) Lancer l'objet dans une direction définie (MS) | Une grande zone centrale délimitée par des bancs, des cartons des cerceaux, des cônes, des objets de taille et poids différents | Lancer les objets dans la zone des bancs | |
| Pour apprendre et progresser Phase d'entraînement | 6 | se séparer de l'objet en le jetant (PS) Ne pas le suivre (PS) Lancer l'objet dans une direction définie (MS) | 4 ateliers qui seront proposés lors de trois premières séquences d'entraînement. atelier 1 : lancer des objets non roulant dans une zone couloir défini (rejoins son camp page 48 - 100 heures D'EPS programmes 2008) atelier 2 : lancer différents objets pour atteindre la zone la plus éloignée, zones matérialisée par des couleurs au sol ou des tapis le lanceur se place derrière le banc. atelier 3 : lancer et attraper des ballons de baudruche atelier 4 : lancer par dessus le drap des objets différents en utilisant 3 essais pour chaque objet (variable : augmenter ou diminuer : le nombre d'objets, la hauteur du drap, rapprocher ou éloigner la zone de lancement) | | |
| | 7 | | | | |
| 8 | | | | | |

B - Lancer en petite moyenne section

| séquences | séances | objectifs | matériel | contenus | Travail en classe en // |
|--|---------|--|---|--|-------------------------|
| Pour apprendre et progresser Phase d'entraînement | 9 | se séparer de l'objet en le jetant (PS) Ne pas le suivre (PS) Lancer l'objet dans une direction définie (MS) | se séparer de l'objet en le jetant (PS) Ne pas le suivre (PS) Lancer l'objet dans une direction définie (MS) | 4 ateliers qui seront proposés lors de trois séquences d'entraînement. Atelier 5 : lancer des balles en mousse par dessus un fil pour lancer haut et loin (pour les moyens repérer la zone d'atterrissage du projectile) Atelier 6 : jeu de massacre (page 47) par petit groupe avec une réserve d'objets chaque enfant prend 5 projectiles et se place dans la zone de lancement et essaie de faire tomber les objets placés comme cible : quilles, jouets posés sur un banc, boîtes de conserves, briques en cartons, bloc de mousse Atelier 7 : lancer dans des caisses. Les enfants lancent des balles pour atteindre les caisses de couleurs différentes de plus en plus éloignées (1m, 2m, 3m) Atelier 8 : par 2 lancer et rattraper des ballons en mousse | |
| | 10 | | | | |
| | 11 | | | | |
| Pour mesurer les progrès Phase de bilan | 11 | Reprendre la situation de référence | Une grande zone centrale délimitée par des bancs, des cartons des cerceaux, des cônes, des objets de taille et poids différents | Lancer les objets dans la zone des bancs | |
| Rencontre Phase de réinvestissement | | | | | |

