

Activités athlétiques en maternelle

Lancer

Lancer loin, par-dessus des obstacles, vers des cibles...
... des balles, des anneaux, des sacs de graines...

Les activités athlétiques dans les programmes de maternelle

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

4 compétences spécifiques

Réaliser une action que l'on peut mesurer

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

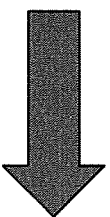


Etre capable de...

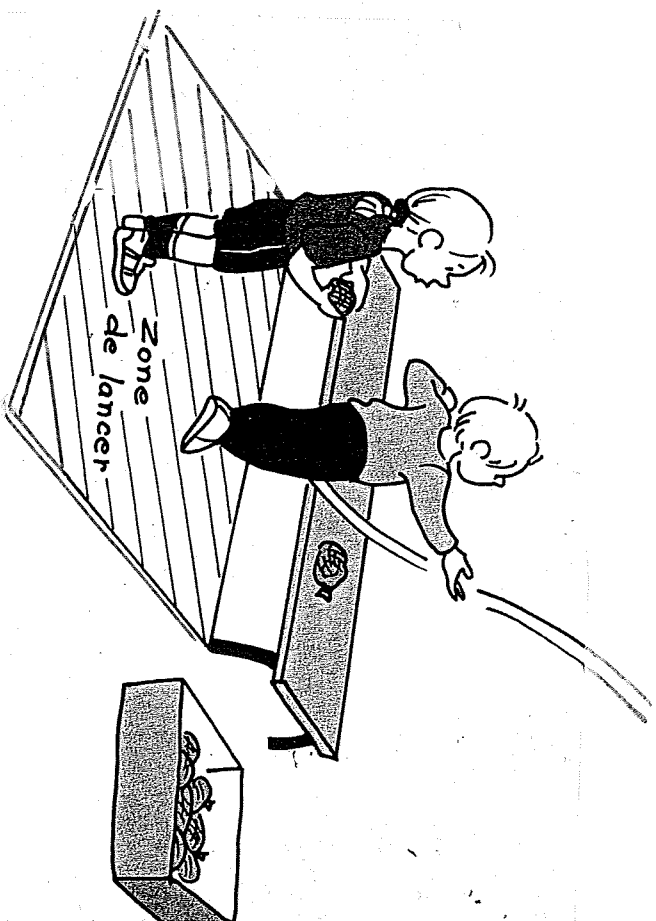
- courir, sauter, lancer de différentes façons.
- courir, sauter, lancer dans des espaces et des matériels variés.
- courir, sauter, lancer pour « battre son record ».

Activités support :

ACTIVITES ATHLETIQUES
Courir, sauter, lancer.



LANCER



MATERNELLE
PS-MS-GS

Compétences spécifiques : Réaliser une performance que l'on peut mesurer

- Lancer de différentes façons
- Lancer dans des espaces et avec des matériels variés
- Lancer « pour battre son record »

ACTIVITES ATHLETIQUES :
Lancer loin , lancer droit, lancer précis

Situations de
familiarisation

Situations à partir de
jeux ou d'un milieu
aménagé permettant
la production
d'actions
caractérisées par
Des lancers
diversifiés

- Les balles
brûlantes
- Ateliers
diversifiés

Savoirs à acquérir

Situations d'apprentissage

Adapter la trajectoire du lancer
à la cible

- lancer droit
- lancer vers le haut
- lancer vers l'avant
- lancer avec précision

Adapter la forme du
mouvement à l'objet, à la
cible, à l'obstacle

S'organiser pour
lancer loin

Atelier 2 :

LANCER par-dessus un
obstacle

Atelier 1 :

LANCER sur une cible
verticale

Atelier 3 :

LANCER sur une cible
horizontale

Atelier 4 :

LANCER
- pour franchir un espace
(la rivière)
- pour battre son record

Evaluation diagnostique

Evaluation formative

Evaluation sommative

MODULE D'APPRENTISSAGE ET DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Le module d'apprentissage est un ensemble organisé de 6 à 12 séances consécutives portant sur le même thème moteur : LANCER
Les séances sont d'une durée de 30 à 40 minutes.

Pour ce thème moteur nous proposons un fonctionnement par ateliers.
Les espaces extérieurs sont à privilégier (cour d'école et préau notamment)

Démarche d'enseignement / apprentissage :

OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT <i>Activité de l'élève</i>	ROLE DE L'ENSEIGNANT	FORMES DE TRAVAIL
PHASE DE FAMILIARISATION Entrée dans l'activité « L'enseignant organise » ETAPE 1 2 à 3 séances PHASE DE REPERAGE Evaluation diagnostique « L'enseignant observe »	- organiser le fonctionnement des groupes - instaurer des règles de groupe et de sécurité <i>Activité de l'élève :</i> - lance dans différents espaces avec différents objets, - intégrer, respecte les règles de groupe et de sécurité - prend contact avec les activités	- se centre sur l'organisation de la classe et le fonctionnement de l'activité - crée les conditions pour qu'elle fonctionne
- organiser les activités sur les 4 ateliers proposés (définir les tâches et les consignes) - repérer les besoins des élèves <i>Activité de l'élève :</i> - se confronte à des situations problème - repère ses premières performances (réussites) en fonction des tâches proposées	- précise les consignes (tâches) aux différents groupes - veille au respect des consignes / recentre les élèves sur la tâche proposée - prévoit et utilise une grille d'évaluation simple permettant le repérage des difficultés des élèves (afin de modifier ultérieurement les groupes, l'aménagement matériel, la difficulté de la tâche)	Situations ludiques ouvertes - ateliers variés autour du thème du lancer - forme collective ou individuelle (voir contenu du module)
		- 4 ateliers / 4 groupes - les groupes « tournent » sur chaque atelier toutes les 8 à 10' – atelier évaluation (situation repère) avec présence de l'enseignant ➤ atelier n° 4

OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT Activité de l'élève	ROLE DE L'ENSEIGNANT	FORMES DE TRAVAIL
PHASE DE STRUCTURATION DES APPRENTISSAGES « L'enseignant intervient (relance, règle ...) » L'élève apprend ETAPE 2 9 à 12 séances PHASE D'EVALUATION SOMMATIVE ET DE REINVESTISSEMENT « L'enseignant évalue »	- faire progresser les élèves sur chaque atelier / situation problème <i>Activité de l'élève :</i> - lance dans différents espaces aménagés et en respectant les consignes - lance en utilisant les connaissances identifiées en groupe / expérimente - progresse par la répétition et l'observation - progresse en adaptant et en affinant son geste	- aménage (dispositif, consignes) les situations proposées - relance l'activité des élèves - assure le bon fonctionnement des ateliers en autonomie (fait respecter les règles : sécurité, espaces, limites). - règle l'activité : relances verbales pour inciter les élèves à affiner leur motricité (forme du geste...) - favorise les essais-erreurs, les recherches, les expérimentations. - favorise les répétitions - MS-GS : - organise des temps de regroupement et/ou d'observation pour faire identifier les gestes efficaces - intervient individuellement sur l'efficacité des gestes utilisés. - fait identifier et expérimenter les éléments-clé de la performance (amplitude du geste, force/accélération, élan) : formes gestuelles, placement du corps...
	- 4 ateliers / 4 groupes - ateliers en autonomie (ou sous la surveillance de l'ATSEM / en PS et MS notamment) . conseils : l'enseignant reste centré sur un atelier pendant sa durée pour mieux cibler ses interventions et conserve un regard « périphérique » pour observer le fonctionnement sur les autres (respect des consignes par les élèves, propositions motrices)	- ateliers en autonomie - atelier évaluation (situation repère) avec présence de l'enseignant > atelier n° 4 (voir « lancer pour battre son record ») - grille d'évaluation adaptée / implication des élèves dans l'évaluation (auto ou co-évaluation)

LES LANCERS en maternelle

Compétence visée : lancer loin pour réaliser une performance

Pour développer cette compétence 4 types de lancers sont ici proposés sous forme d'ateliers. Ces ateliers sont évolutifs mais peuvent être proposés de la petite à la grande section.

Atelier n°1 : lancer sur des cibles verticales

> apprendre à lancer droit, à lancer fort

Atelier n°2 : lancer par-dessus un obstacle haut

> apprendre à lancer haut pour lancer loin

Atelier n°3 : lancer dans des cibles horizontales

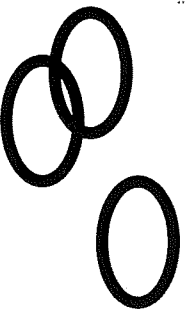
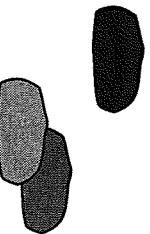
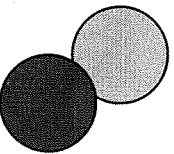
> apprendre à lancer avec précision

Atelier n°4 : lancer pour franchir un espace

> apprendre à lancer loin (vers une zone)

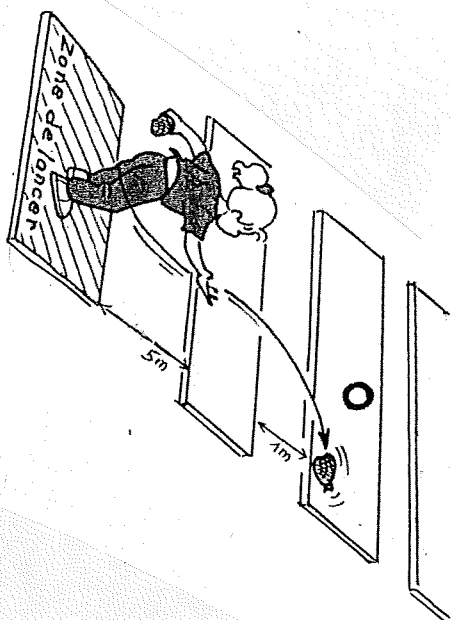
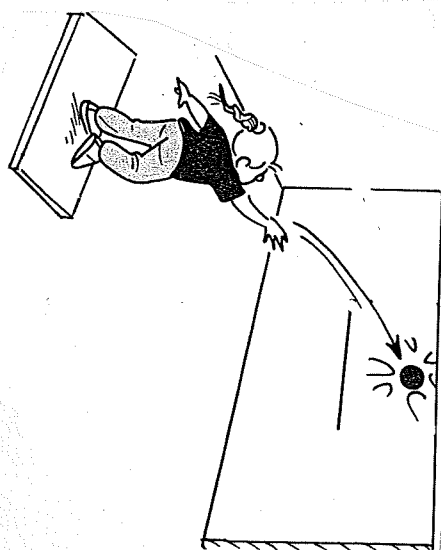
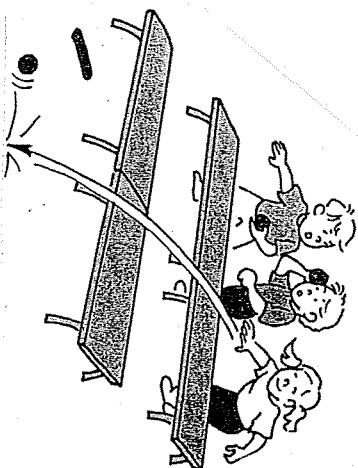
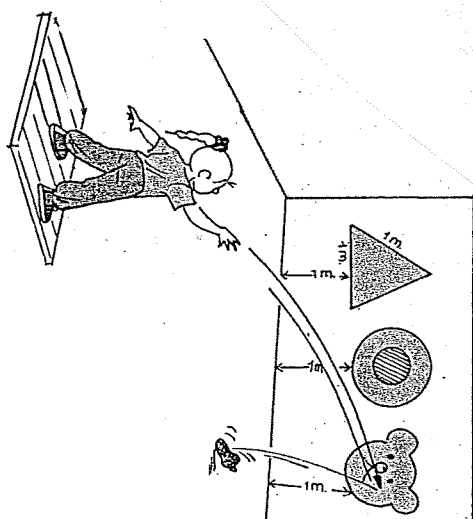
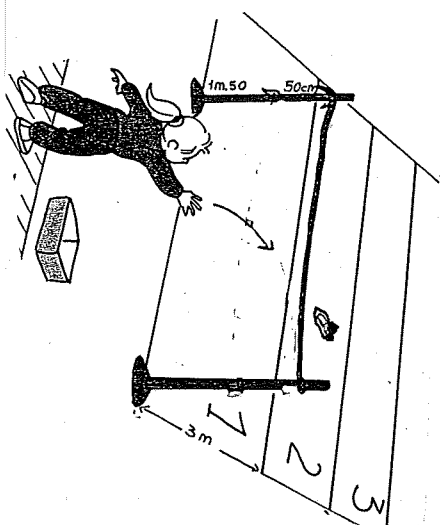
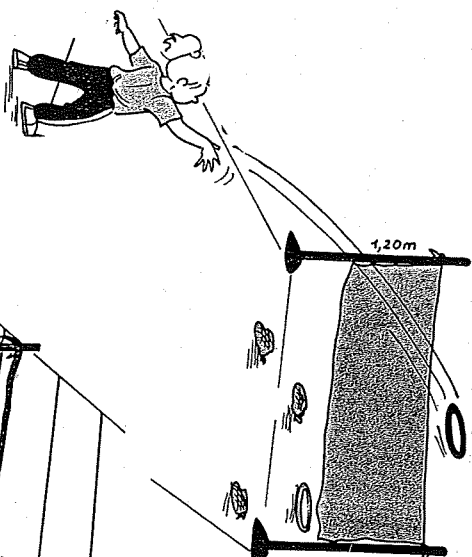
Matériel à lancer :

- > balles, ballons
- > sacs de graines
- > anneaux
- > vortex (ou bouteilles plastique)



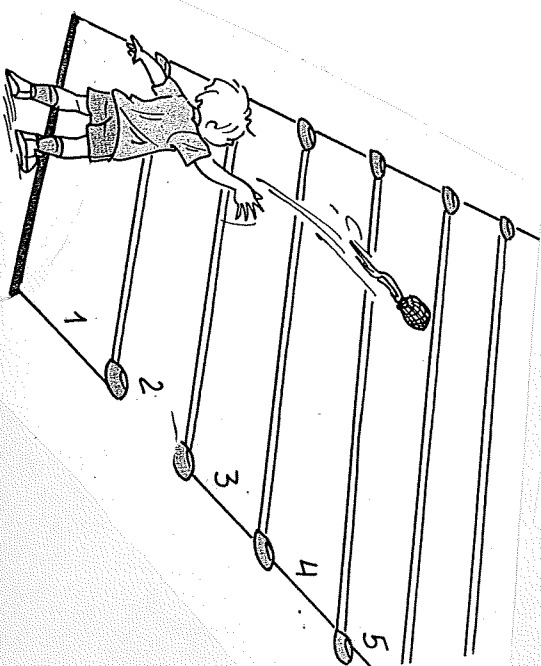
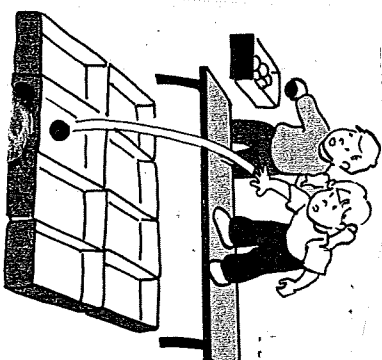
Espaces / cibles :

- murs avec cibles
- poteaux + élastiques ou filet (ou autres)
- caisses, cerceaux, tracés au sol, tapis



Pour matérialiser des zones de lancer :

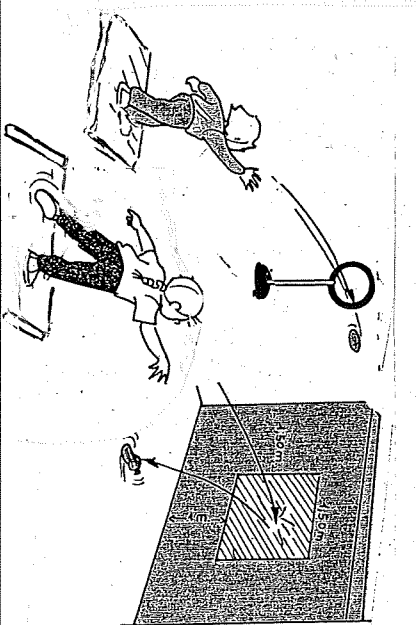
- soucoupes
- bandes plates
- bancs
- tapis



ORGANISATION GENERALE DES ATELIERS

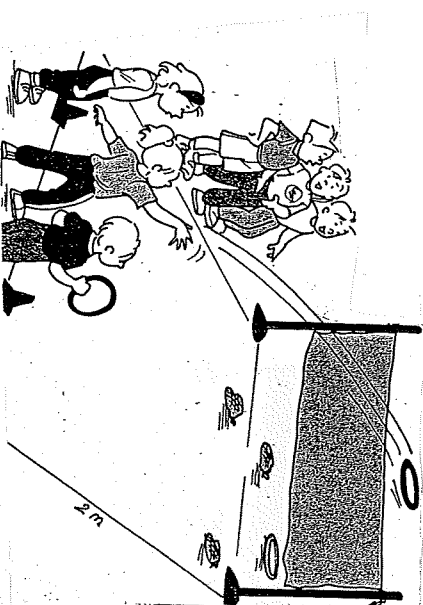
Atelier n°1 : LANCER SUR UNE CIBLE VERTICALE

- ☐ lancer contre un mur sur lequel sont tracées des cibles (formes ou lignes horizontales) ou dans un cerceau vertical
- ☐ lancer des balles ou petits ballons et des sacs de graines



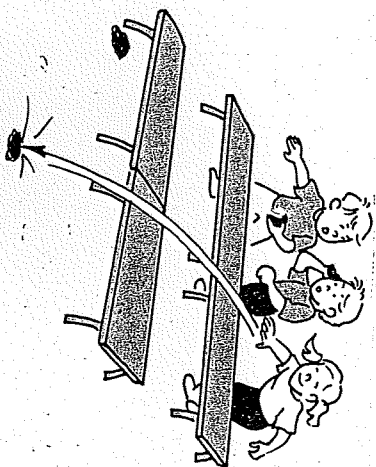
Atelier n°2: LANCER PAR-DESSUS UN OBSTACLE

- ☐ lancer par dessus un obstacle haut ; filet, fil ...
- ☐ lancer des anneaux ou des sacs de graines, des balles



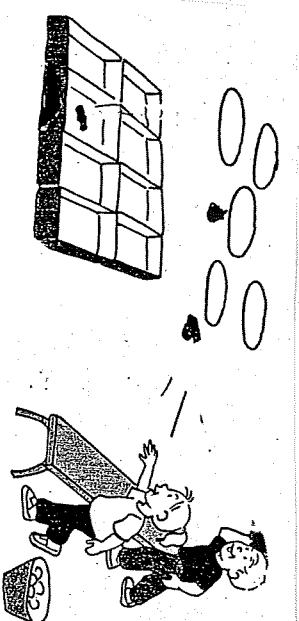
Atelier n° 4: LANCER LOIN POUR FRANCHIR UNE ZONE (rivière)

- ☐ lancer loin, au delà d'une zone matérialisée (bancs, table, tapis)
- ☐ lancer des anneaux ou des sacs de graines, des balles



Atelier n° 3: LANCER SUR DES CIBLES HORIZONTALES

- ☐ lancer avec précisions dans des caisses, des cerceaux
- ☐ lancer des anneaux ou des sacs de graines...

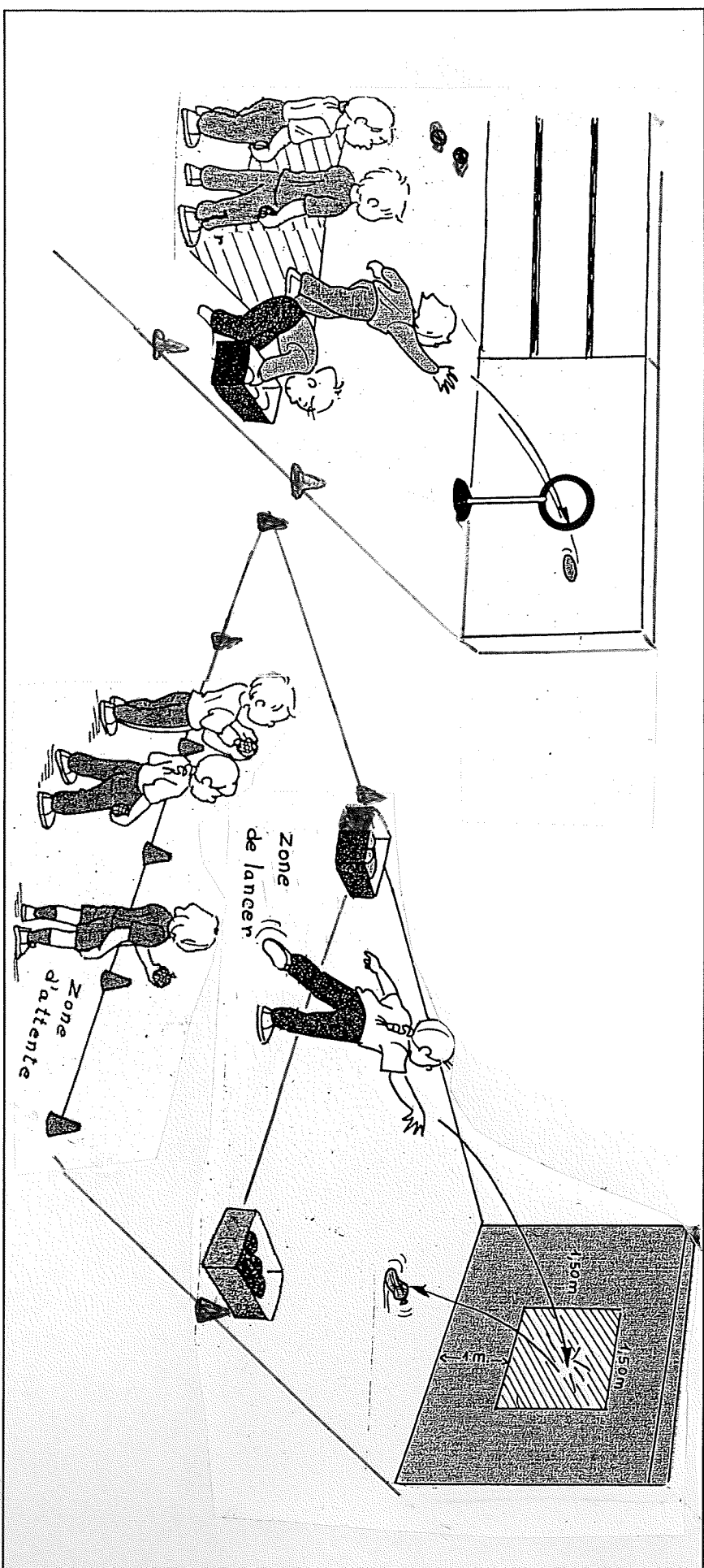


ATELIER 1 : LANCER SUR UNE CIBLE VERTICALE

Dispositif :

- un objet à lancer est choisi pour la séance et pour l'atelier
- ateliers de 6 à 8 élèves répartis sur 2 colonnes (2 cibles différentes si possible)
- 2 élèves lancent en même temps, 5 ou 6 objets consécutivement
- chaque élève effectue au moins 3 ou 4 séries de lancers sur la durée de l'atelier.

balles	ballons	sacs de graines
		



Evaluation / critères :

- nombre de réussites (sur 5 lancers consécutifs par ex)
- forme gestuelle utilisée

PS

MS

GS

Apprendre à :

- Lancer pour atteindre la cible avec différents objets, de différentes manières (gestes différents)

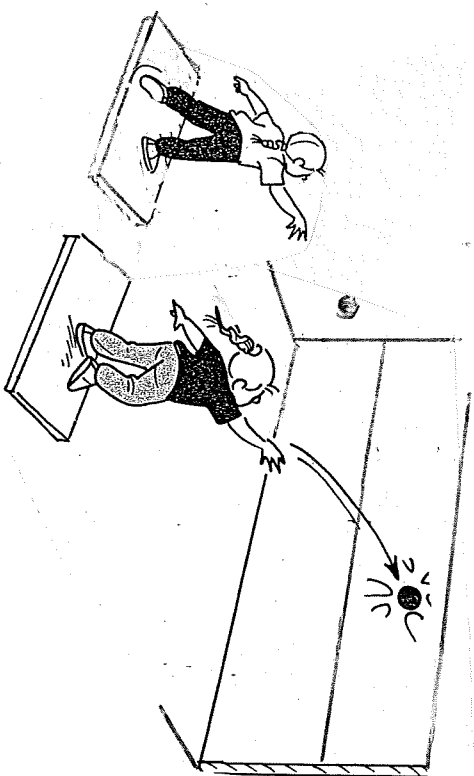
Dispositif matériel :

- lieux : préau, cour (murs extérieurs)
- objets : balles, sacs de graines,...
- cibles matérialisées au mur : formes géométriques, lignes horizontales.
- zone limite de lancer matérialisée par des bancs.

Variantes :

- hauteur des cibles, distance par rapport à la cible

Vocabulaire spécifique : lancer « à la cuillère » (par-dessous), à « bras cassé » (par dessus l'épaule) .



Consignes :
« lancer les objets pour toucher la cible » « essayez différentes manières de lancer l'objet »
« utilisez la manière la plus efficace de lancer l'objet ».

Apprendre à :

- Adapter son geste à l'engin, à la distance, à la cible.
- Affiner son geste pour lancer plus loin :
 - se projeter vers l'avant
 - amplifier, accélérer son geste
 - utiliser de l'élan pour lancer plus loin

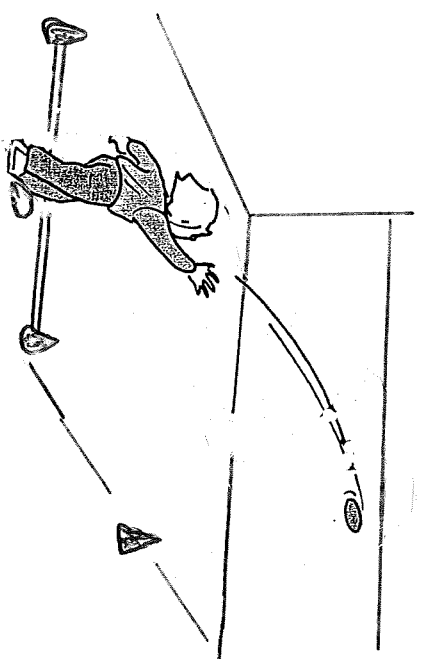
Dispositif matériel :

- idem
- zone limite de lancer matérialisée par des lignes de plus en plus éloignées du mur / 3m, 4m,...
- zone d'élan

Variantes :

- distance par rapport à la cible
- lancer avec un élan

Vocabulaire spécifique : zone, élan



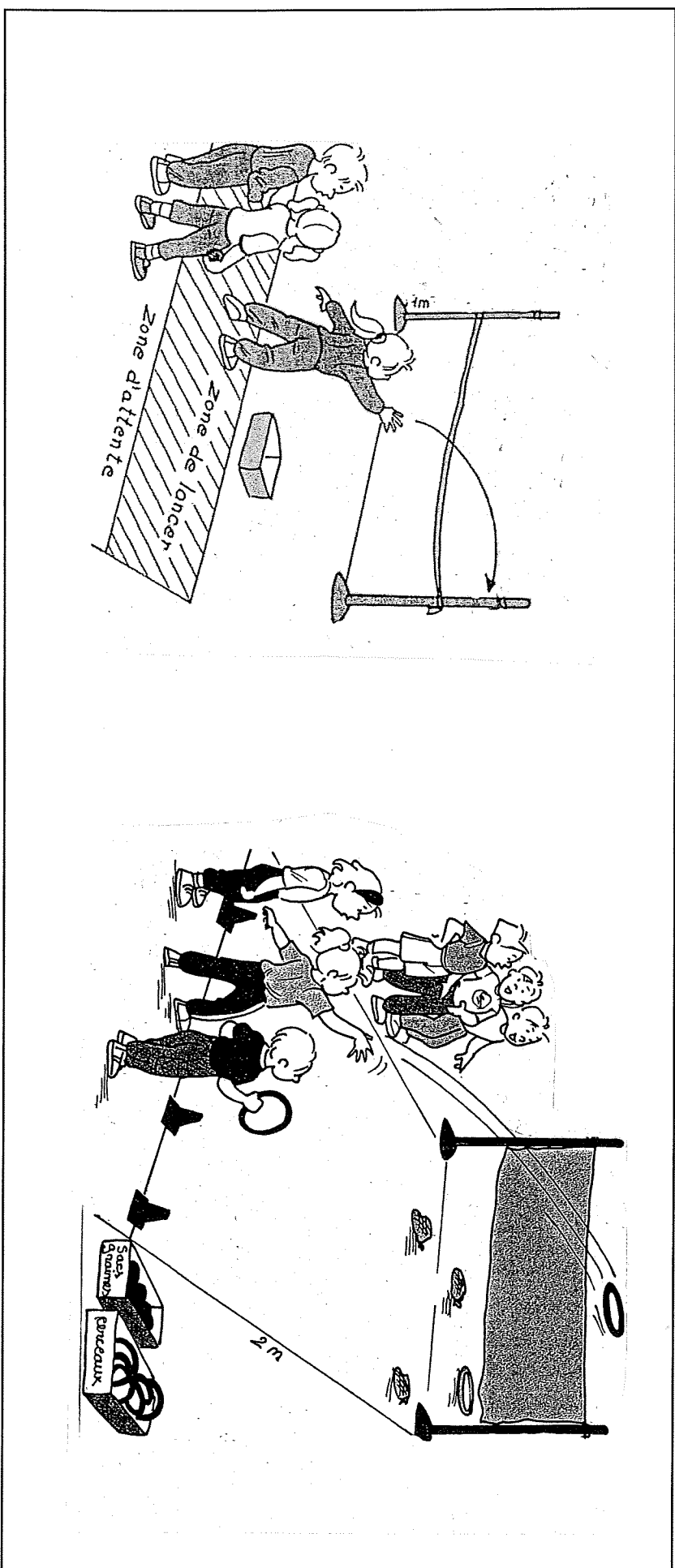
Consignes / exemples : « utilisez la manière la plus efficace de lancer l'objet ».
« accélérez votre geste pour lancer plus loin » « prenez de l'élan pour lancer plus loin » ...

ATELIER 2 : LANCER PAR-DESSUS UN OBSTACLE

Dispositif :

- un objet à lancer est choisi pour la séance et pour l'atelier
- ateliers de 6 à 8 élèves répartis sur 2 colonnes
- 2 élèves lancent en même temps, 5 ou 6 objets consécutivement
- chaque élève effectue au moins 3 ou 4 séries de lancers sur la durée de l'atelier.

balles	ballons	sacs de graines	anneaux
			



Evaluation / critères : - nombre de réussites (sur 5 lancers consécutifs par ex)

- forme gestuelle utilisée

PS

MS

GS

Apprendre à :

- Lancer vers le haut et vers l'avant avec différents objets, de différentes manières (gestes différents)

Dispositif matériel :

- lieux : préau, cour
- objets : balles, sacs de graines, anneaux,...
- zone limite de lancer matérialisée (bancs, tapis...)

Variantes :

- hauteur de l'obstacle, distance par rapport à l'obstacle.

Vocabulaire spécifique : lancer « à la cuillère » (par-dessous), à « bras cassé » (par dessus l'épaule), lancer en rotation (« à plat »).

Apprendre à :

- Adapter son geste à l'engin, à la distance par rapport à l'obstacle.
- Affiner son geste pour lancer plus loin :
 - se projeter vers l'avant
 - amplifier, accélérer son geste
 - utiliser de l'élan pour lancer plus loin

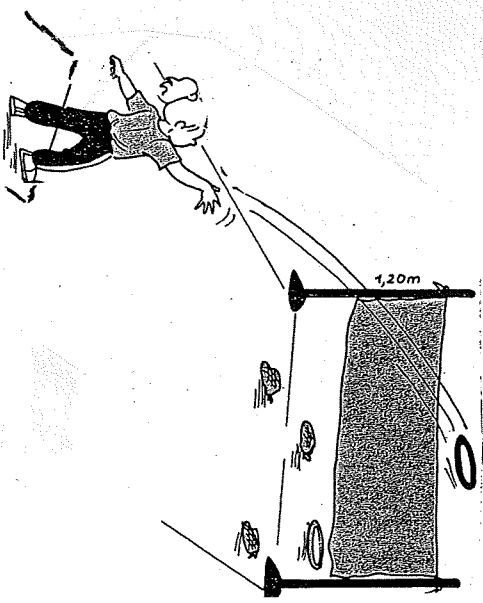
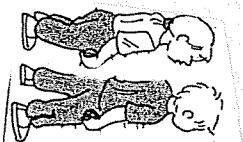
Dispositif matériel :

- idem
- zones de lancer matérialisée par des lignes de plus en plus éloignées de l'obstacle / 3m, 4m,...
- zone d'élan

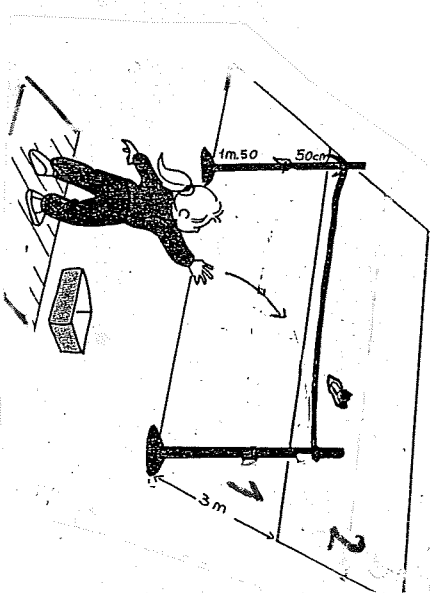
Variantes :

- distance par rapport à l'obstacle
- lancer avec un élan

Vocabulaire spécifique : zone, élan



Consignes :
« lancer les objets par dessus le fil » « essayez différentes manières de lancer l'objet »
« utilisez la manière la plus efficace de lancer l'objet ».



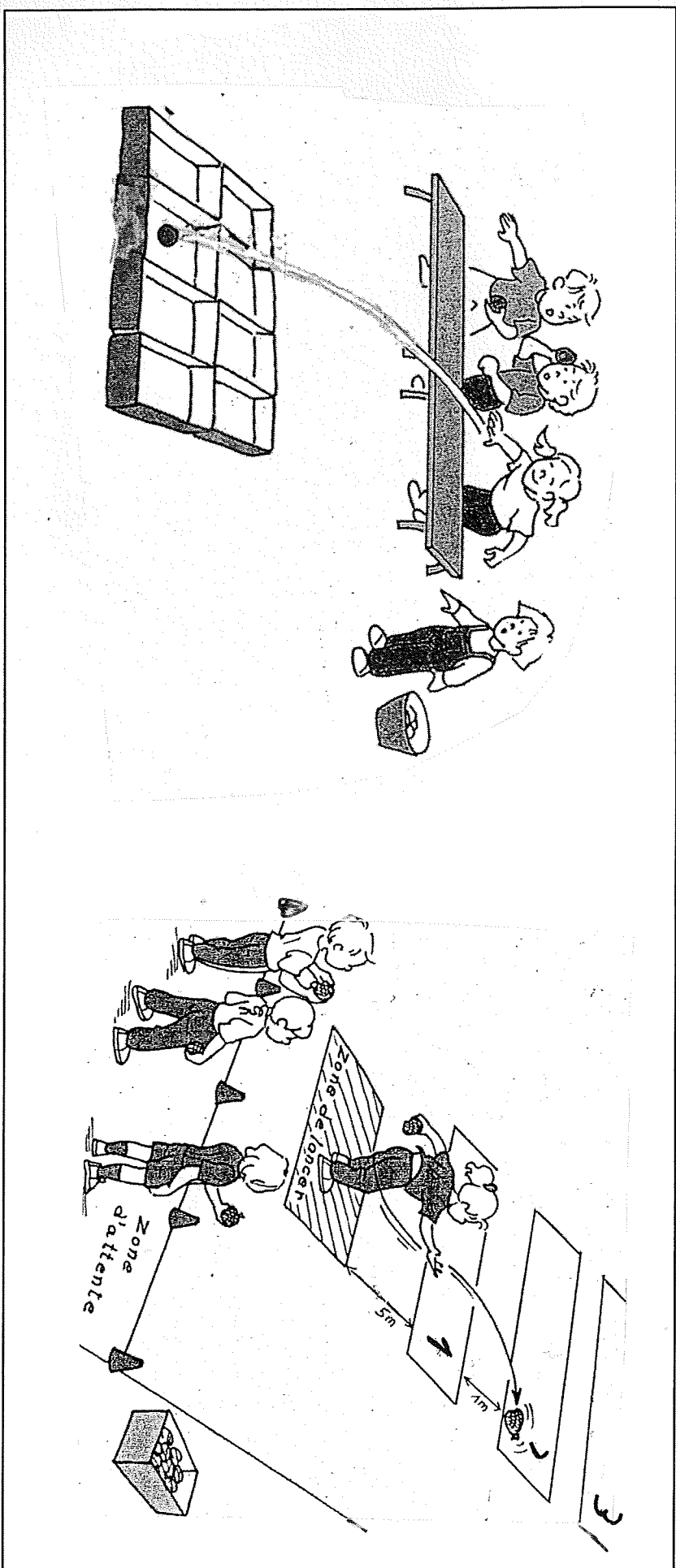
Consignes / exemples : « utilisez la manière la plus efficace de lancer l'objet ».
« accélérez votre geste pour lancer plus loin » « prenez de l'élan pour lancer plus loin » ...

ATELIER 3 : LANCER SUR UNE CIBLE HORIZONTALE

Dispositif :

- un objet à lancer est choisi pour la séance et pour l'atelier
- ateliers de 6 à 8 élèves répartis sur 2 colonnes (2 types de cibles différentes si possible)
- 2 élèves lancent en même temps, 5 ou 6 objets consécutivement
- chaque élève effectue au moins 3 ou 4 séries de lancers sur la durée de l'atelier.

balles	sacs de graines	anneaux
		



Evaluation / critères :

- nombre de réussites (sur 5 lancers consécutifs par ex)
- forme gestuelle utilisée

PS

MS

GS

Apprendre à :

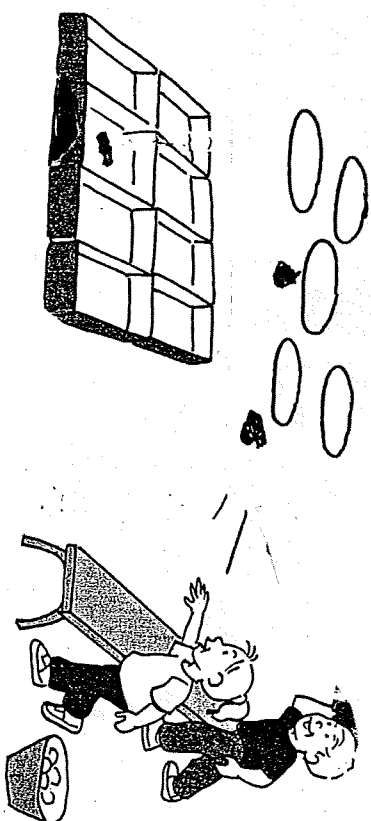
- Lancer pour atteindre la cible avec différents objets, de différentes manières (gestes différents)
- Lancer droit

Dispositif matériel :

- lieux : préau, cour
- objets : balles, sacs de graines,...
- cibles matérialisées au sol : cartons, tapis, cerceaux...
- zone limite de lancer matérialisée : bancs, tapis

Variantes :

- distance par rapport à la cible

Vocabulaire spécifique : lancer « à la cuillère » (par-dessous), « à plat »

Consignes :
« lancer les objets dans la cible » « essayez différentes manières de lancer l'objet » « utilisez la manière la plus efficace de lancer l'objet ».

Apprendre à :

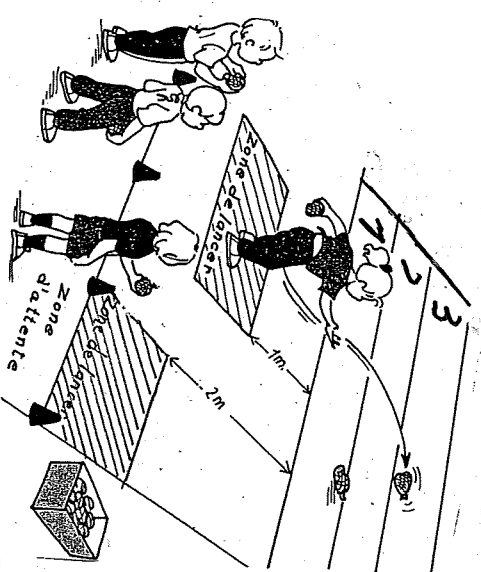
- Adapter son geste à l'engin, à la distance, à la cible.
- Affiner son geste pour lancer droit.

Dispositif matériel :

- idem
- cibles de plus en plus éloignées
- zone d'élan

Variantes :

- distance par rapport à la cible

Vocabulaire spécifique : zone, élan

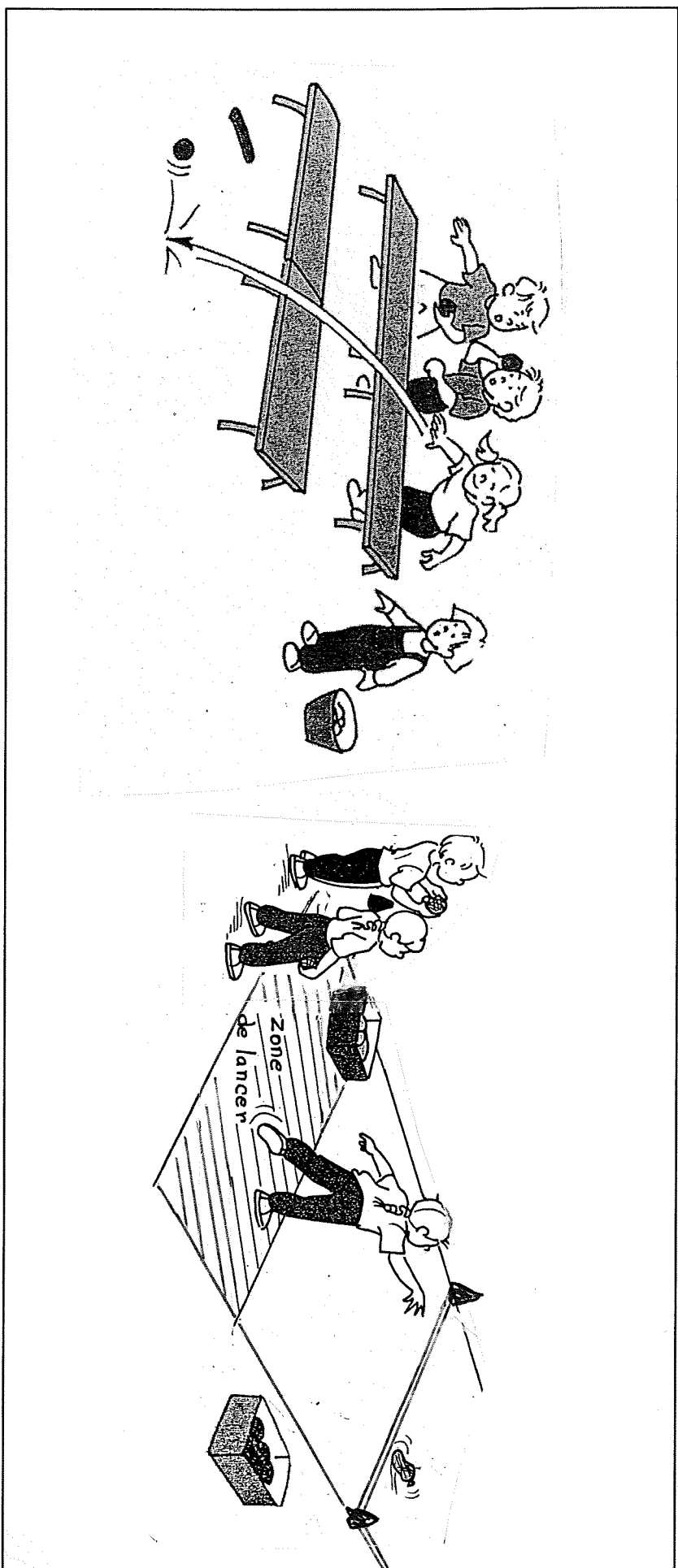
Consignes / exemples : « utilisez la manière la plus efficace de lancer l'objet ». « lancer droit vers l'avant » ...

ATELIER 4 : LANCER POUR FRANCHIR UNE ZONE (la rivière)

Dispositif :

- un objet à lancer est choisi pour la séance et pour l'atelier
- ateliers de 6 à 8 élèves répartis sur 2 colonnes
- 2 élèves lancent en même temps, 5 ou 6 objets consécutivement
- chaque élève effectue au moins 3 ou 4 séries de lancers sur la durée de l'atelier.

balles	ballons	sacs de graines	anneaux
			



Evaluation / critères :

- nombre de réussites (sur 5 lancers consécutifs par ex)
- forme gestuelle utilisée

PS

MS

GS

Apprendre à :

- Lancer pour franchir l'espace avec différents objets, de différentes manières (gestes différents)

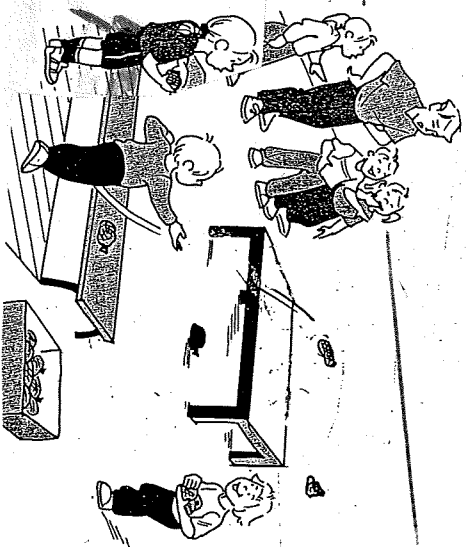
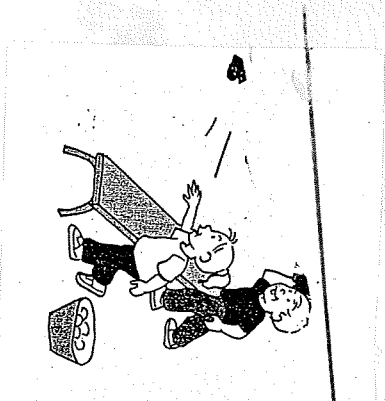
Dispositif matériel :

- lieux : préau, cour
- objets : balles, sacs de graines, anneaux,...
- « rivière » matérialisée : bancs, tapis...
- zone limite de lancer matérialisée : bancs, tapis

Variantes :

- distance par rapport à la cible

Vocabulaire spécifique : lancer « à la cuillère » (par-dessous), à « bras cassé » (par dessus l'épaule), lancer en rotation (« à plat »).

Consignes :

« lancer les objets par-dessus la rivière » « essayez différentes manières de lancer l'objet »
« utilisez la manière la plus efficace de lancer l'objet »

Apprendre à :

- Adapter son geste à l'engin, à la distance, à la cible.
- Affiner son geste pour lancer plus loin :
 - se projeter vers l'avant
 - amplifier, accélérer son geste
 - utiliser de l'élan pour lancer plus loin

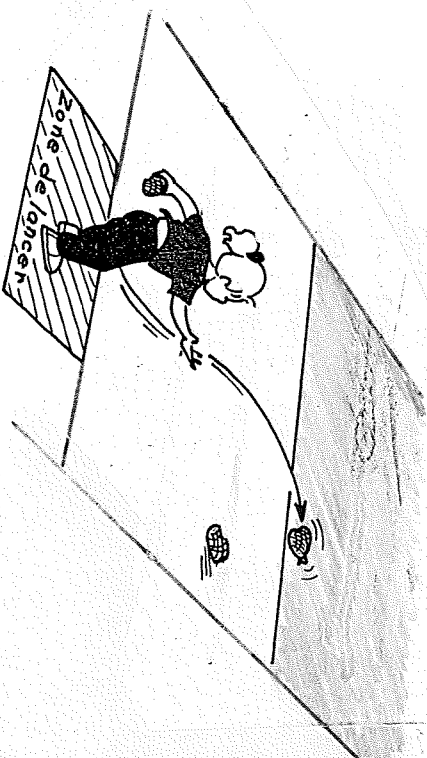
Dispositif matériel :

- idem
- zones au-delà de la rivière matérialisées par des lignes de plus en plus éloignées
- zone d'élan

Variantes :

- distance par rapport à la cible

Vocabulaire spécifique : zone, élan

Consignes / exemples :

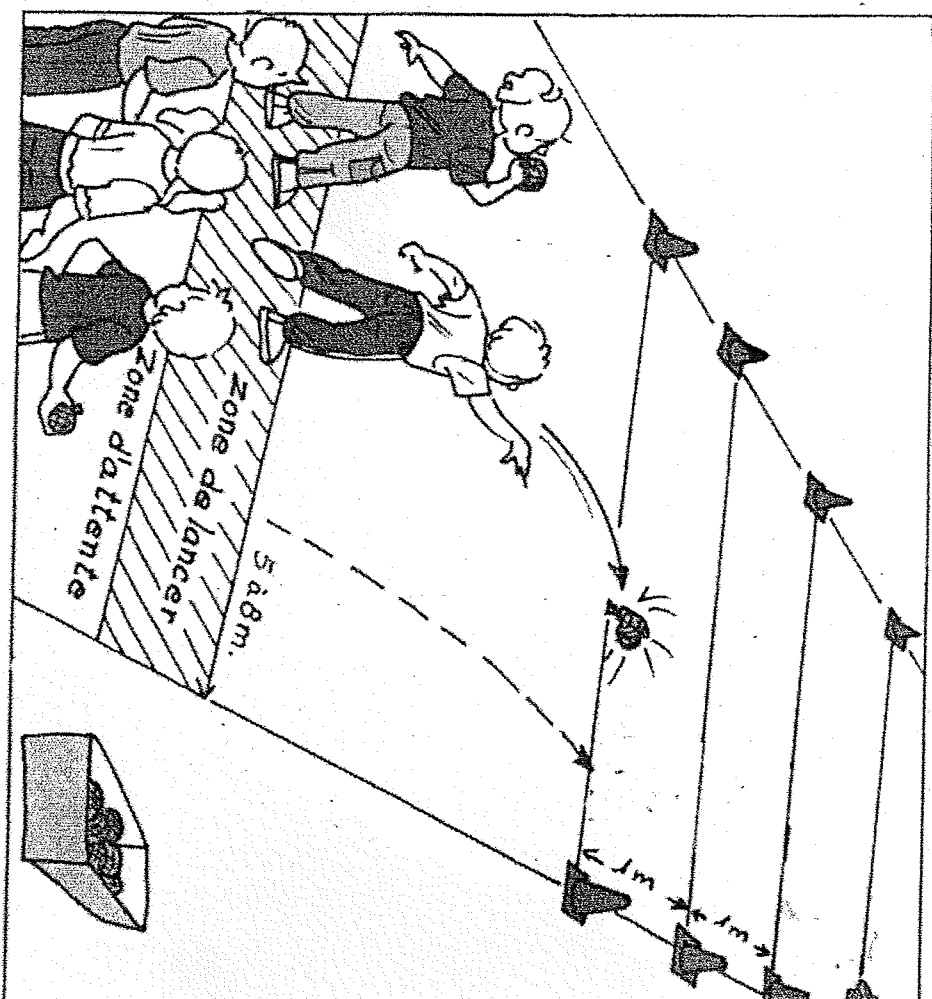
« accélérez votre geste pour lancer plus loin » « prenez de l'élan pour lancer plus loin » ...

LANCER POUR BATTRE SON RECORD

Nous proposons de conserver l'organisation générale avec les 4 ateliers . Seul l'atelier n°4 devra être modifié pour permettre à chaque élève de situer sa performance.

Atelier n°4 : LANCER LOIN
☐ Lancer le plus loin possible
Atteindre la zone la plus éloignée

Aménager l'atelier avec 3 zones
de performance



Evaluation :

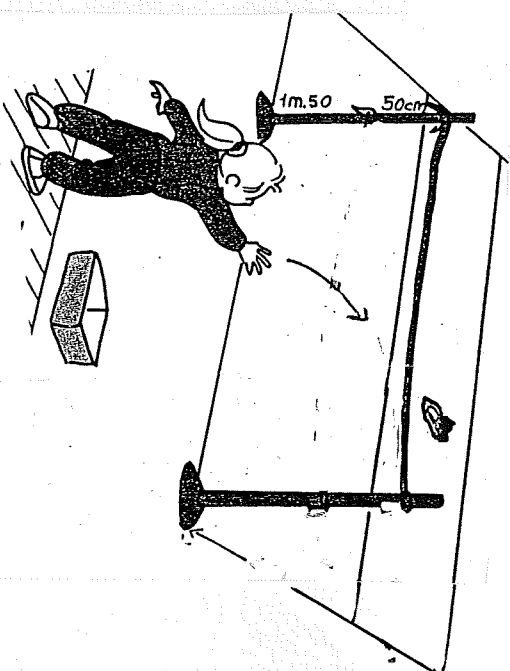
Plusieurs essais (5 environ)

Performances sans élan ou avec élan (selon les capacités)

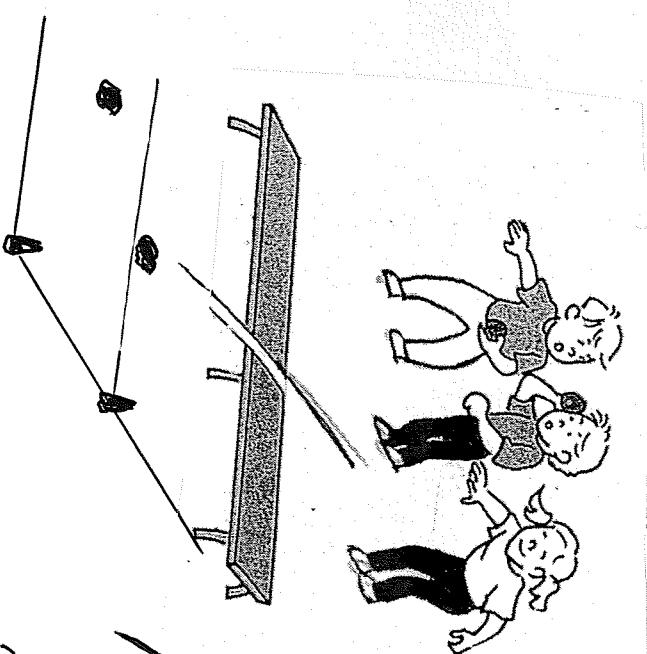
LANCER

Evolution des formes motrices PS > MS > GS

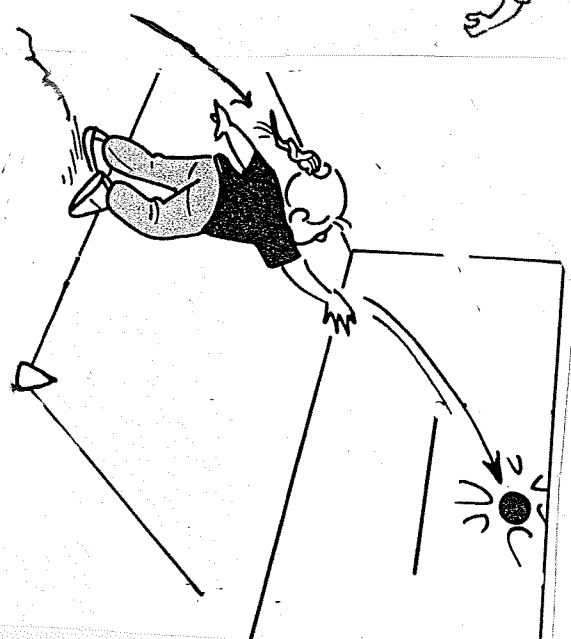
PS



MS



GS



→ Lancer pour atteindre la cible avec différents objets, de différentes manières.
(répertoire différents gestes)

→ Sélectionner puis essayer les gestes les plus efficaces : formes de lancers privilégiées : « à la cuillère », à « bras cassé », à plat ».

→ Lancer en projetant le corps vers le haut et l'avant,
Lancer en utilisant un élan...