

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Cycle 1 – étape 3

Activité de référence : **Athlétisme (lancer)**

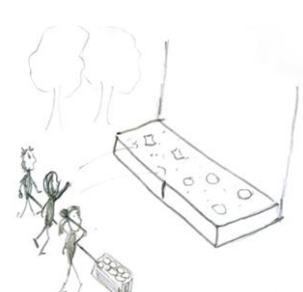
Recommandations – Préconisations

La séance	L'unité d'apprentissage
<p>Présentation rapide du dispositif matériel et du but de la situation et rappel des règles de fonctionnement, de sécurité pour la récupération des objets.</p> <p>Temps d'apprentissage : plusieurs parties se succèdent avec des temps de retour sur l'activité.</p> <p>Bilan de la séance avec verbalisation des actions réalisées.</p> <p>La durée de la séance : 30 minutes en privilégiant le temps d'activité des élèves.</p>	<p>Pour des raisons d'aménagement matériel, les séances sont réalisées soit avec des situations collectives (1 ou 2) soit sous forme d'ateliers (minimum 4).</p> <p>Le nombre d'ateliers et d'objets à lancer (identiques ou variés) doit permettre un temps d'activité suffisant.</p> <p>Les ateliers peuvent être exploités librement ou par rotation de groupes.</p> <p>La situation de l'entonnoir peut être utilisée comme situation de référence tout au long de l'unité d'apprentissage.</p> <p>Mise en place des règles de fonctionnement, de sécurité : aller récupérer tous les objets quand la réserve est vide.</p> <p>Mise en place de dispositifs permettant aux élèves de relever leurs réussites.</p>
<p>Un exemple de séance</p> <p>3^{ème} séance : Evolution 1 « chamboule tout » + la situation du « lancer par-dessus le mur » avec ses évolutions.</p>	

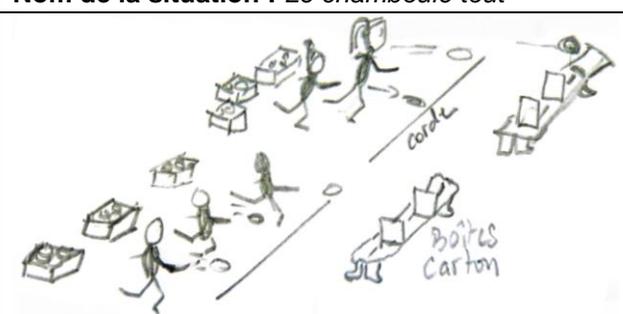
Terminologie utilisée pour les situations

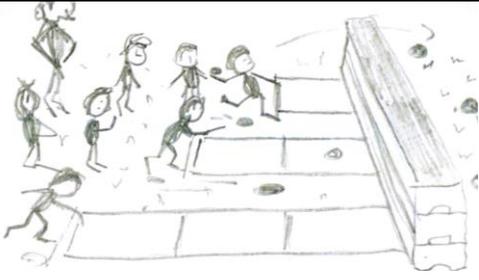
B : but, ce que l'élève doit faire	CR : critère de réussite, gain	R : règles (droits, devoirs)	OR : organisation
ME : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu)			E : évolutions

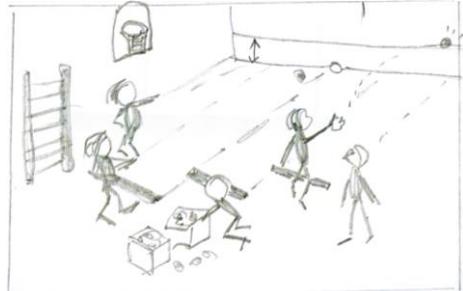
Notion à construire : Construire des modes d'action sur et avec des objets, apprécier des trajectoires. Prévoir, anticiper les trajectoires pour trouver le placement, le déplacement ou l'action en fonction du but à atteindre.

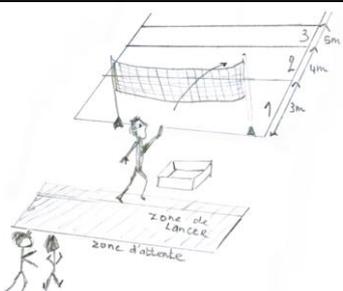
<p>Nom de la situation : <i>Le repas des animaux dans la maison</i></p>	<p>Objectif d'apprentissage : <i>prendre des repères dans l'espace</i></p>
	<p>But : - Donner à manger aux animaux.</p> <p>CR Individuel : - Chaque élève a lancé un objet dans la maison.</p> <p>CR collectif : - Réduire à chaque partie le nombre d'objets à l'extérieur de la maison.</p> <p>R : - Les élèves, au signal, prennent un sac puis le lancent dans la maison jusqu'à épuisement des sacs (un sac à la fois). Quand il n'y a plus de sacs attendre le signal pour aller les récupérer.</p> <p>OR : - Un espace de lancer est matérialisé, une zone de réception est matérialisée par des bancs couchés. Au moins, trois fois plus d'objets que d'élèves. Rappel des règles de sécurité.</p> <p>ME : - Viser la maison.</p> <p>É : 1 - Varier les objets (anneaux, blocs de mousse, balles mousse...).</p> <p>2 - Varier la distance entre l'espace de lancer et la cible.</p>

Notion à construire : Construire des modes d'action sur et avec des objets, apprécier des trajectoires. Prévoir, anticiper les trajectoires pour trouver le placement, le déplacement ou l'action en fonction du but à atteindre.

<p>Nom de la situation : <i>Le chamboule tout</i></p>	<p>Objectif d'apprentissage : <i>lancer fort</i></p>
	<p>B : - Faire tomber les cibles.</p> <p>CR : - Nombre de cibles tombées.</p> <p>R : - Au signal, lancer des sacs de grains ou balles lestées vers les cibles. Quand il n'y a plus d'objets, attendre le signal pour aller chercher les objets lancés.</p> <p>OR : - Des cibles légères sont disposées en hauteur (tables), un banc délimite l'espace de lancer de chaque cible.</p> <p>Ou proposer des aires de lancer à des distances différentes.</p> <p>ME : - Viser la cible.</p> <p>- Lancer à bras cassé vers le haut pour lancer fort.</p> <p>E : 1- Varier la distance entre l'espace de lancer et les cibles.</p>

Notion à construire : Construire des modes d'action sur et avec des objets, apprécier des trajectoires. Prévoir, anticiper les trajectoires pour trouver le placement, le déplacement ou l'action en fonction du but à atteindre	
Nom de la situation : Lancer par-dessus le mur	Objectif d'apprentissage: lancer plus haut pour lancer plus loin
	<p>B : - Lancer les objets par-dessus un obstacle haut (environ 1 m).</p> <p>CR : - Nombre d'objets qui passent par-dessus.</p> <p>R : - Lancer les objets par-dessus l'obstacle. Quand il n'y a plus d'objets, aller chercher les objets lancés.</p> <p>OR : - Espaces de lancer délimités, gros tapis placés verticalement ou drap tendu entre deux poteaux forment un obstacle haut.</p> <p>ME : - Regarder l'obstacle. - Lancer à bras cassé vers le haut. - Avancer le pied opposé au bras lanceur.</p> <p>E : 1- Varier la distance entre l'espace de lancer et les cibles. 2- Varier les objets à lancer.</p>

Notion à construire : Construire des modes d'action sur et avec des objets, apprécier des trajectoires. Prévoir, anticiper les trajectoires pour trouver le placement, le déplacement ou l'action en fonction du but à atteindre	
Nom de la situation : Dépasser l'horizon	Objectif d'apprentissage : apprécier une trajectoire
	<p>B : - Toucher le mur en s'éloignant de plus en plus de celui-ci.</p> <p>CR : - Toucher le mur.</p> <p>R : - Lancer les objets et toucher le mur au-dessus de la bande matérialisée (environ 50 cm).</p> <p>OR : - Espaces de lancer délimités à des distances différentes. Une bande sur le mur à 50 cm détermine une zone interdite. Un dispositif permet aux élèves d'inscrire leur réussite.</p> <p>ME : - Pieds décalés (le pied inverse au bras lanceur en avant). - Utiliser le bras libre pour viser et fixer le bras lanceur. - Lancer bras cassé.</p> <p>E : 1- Varier la distance entre l'espace de lancer et les cibles. 2- Varier les objets à lancer.</p>

Notion à construire : Construire des modes d'action sur et avec des objets, apprécier des trajectoires. Prévoir, anticiper les trajectoires pour trouver le placement, le déplacement ou l'action en fonction du but à atteindre	
Nom de la situation : Par-dessus le filet	Objectif d'apprentissage : lancer haut et loin
	<p>B : - Lancer les objets dans la zone horizontale la plus éloignée.</p> <p>CR : - Nombre d'objets dans une zone en passant par-dessus le filet.</p> <p>R : - Rester dans la zone de lancer.</p> <p>OR : - Zones d'attente et de lancer sont matérialisées, la zone de réception est matérialisée par 3 zones (1-2-3) permettant la mesure.</p> <p>ME : - Pieds décalés (le pied inverse au bras lanceur en avant). - Utiliser le bras libre pour viser et fixer le bras lanceur. - Lancer bras cassé.</p> <p>E : 1 - Varier la distance entre l'espace de lancer et la cible. 2 - Introduire l'enchaînement « marcher-lancer » ou « courir-lancer » par l'éloignement de la caisse de la zone de lancer.</p>

Notion à construire : Construire des modes d'action sur et avec des objets, apprécier des trajectoires. Prévoir, anticiper les trajectoires pour trouver le placement, le déplacement ou l'action en fonction du but à atteindre	
Nom de la situation : L'entonnoir	Objectif d'apprentissage : lancer le plus loin possible
	<p>B : - Lancer dans la zone de plus en plus loin.</p> <p>CR : - Atteindre la zone la plus éloignée.</p> <p>R : - Rester dans la zone de lancer.</p> <p>OR : - Un dispositif « entonnoir » est dessiné dans la cour : un entonnoir pour un groupe d'élèves ou plusieurs (cf doc aménagement de la cour IA 77).</p> <p>ME : - Pieds décalés (le pied inverse au bras lanceur en avant). - Utiliser le bras libre pour viser et fixer le bras lanceur.</p> <p>E : - Identifier la zone de réception.</p>

Observables

- L'élève adapte son geste aux caractéristiques de certains objets.
- L'élève connaît et respecte les règles d'organisation.
- L'élève identifie la zone de réception correspondant à sa performance (zone la plus éloignée).
- L'élève adapte son geste pour donner des trajectoires adaptées à des projectiles variés.
- L'élève s'exprime sur les manières de faire efficaces afin de mieux atteindre les buts proposés.

Attendus de fin d'étape

- Ajuster et enchaîner ses actions en fonction de la trajectoire des objets sur lesquels on agit.
- Lancer de différentes façons dans des espaces divers et avec du matériel varié dans un but précis.
- Prendre du plaisir à s'engager de façon corporelle dans un espace aménagé.
- Découvrir ses capacités motrices.