

Un module : manipulation d'objets en petite section

Phase de découverte :

2 principes doivent gouverner cette phase :

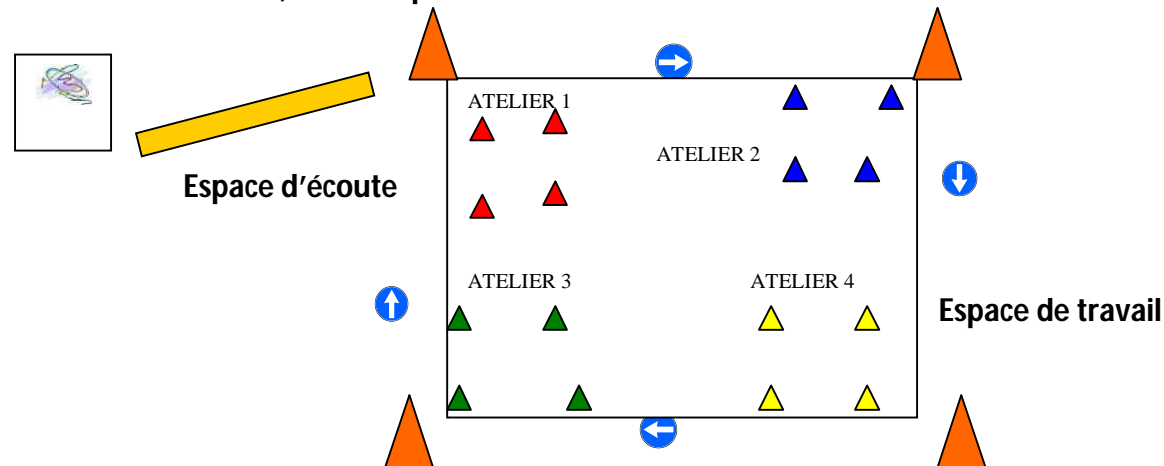
- **la quantité d'actions** : il faut que la quantité d'actions soit importante
- **l'installation des règles** :

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

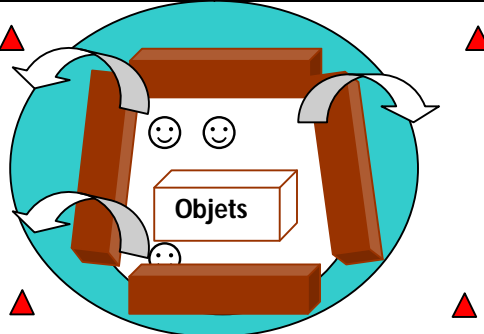
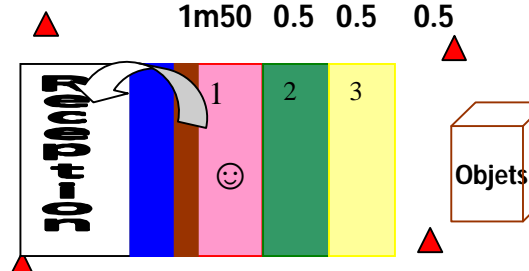
Dans chacune des tâches proposées, l'enseignant veillera à baliser la zone de lancer et la zone de réception. Ces 2 zones doivent être clairement identifiées par des balises.

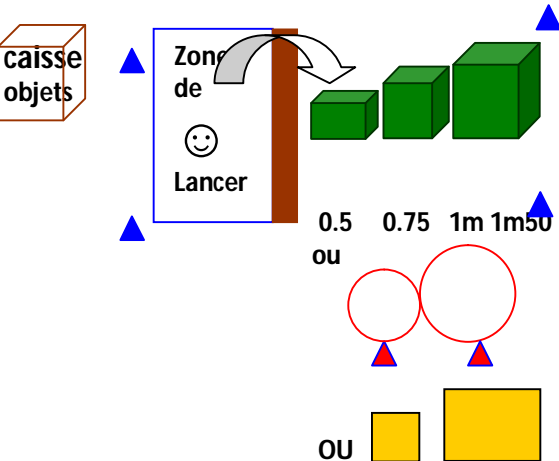
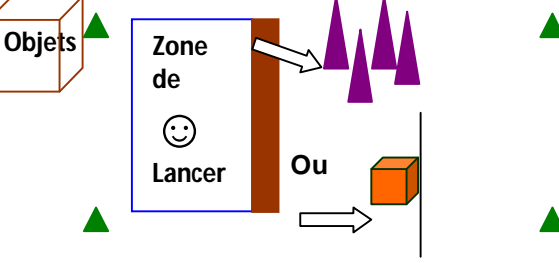
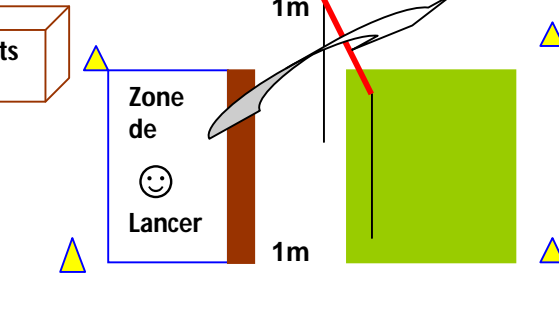
L'idéal serait d'installer le dispositif qui sera utilisé lors de la phase de découverte avant la première séance. Une photo de ce dispositif permettra de travailler, **AVANT et APRES la séance, sur le dispositif.**



DES SITUATIONS DE DECOUVERTE

- 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 ↻ Travail en classe :
<p>But : Lancer loin 1</p> <p style="text-align: center;">Jeu vider le château</p> <p>Les élèves doivent débarrasser le château des objets divers de masses et de formes différentes en les lançant au-delà de la rivière</p>	<p>L'objet doit tomber au-delà de la rivière du château</p> <p>Respecter les règles</p> <p><u>Attention</u> : s'il y a jeu par équipe l'équipe qui aura réussi sera celle dont les objets seront derrière la rivière (loin)</p>	 <p>The diagram shows a circular area representing a castle. Inside, there are four brown rectangular blocks forming a square. In the center is a white box labeled 'Objets'. A river is represented by a blue horizontal bar at the bottom. Red triangles are placed at the corners of the castle area. Arrows indicate the direction of throwing objects from the castle towards the river.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de travail et d'écoute - Les règles - Le dispositif des ateliers photos - La consigne « par-dessus la rivière »
<p>But : Lancer loin 2</p> <p style="text-align: center;">Jeu par-dessus la rivière</p> <p>Les élèves doivent lancer des objets divers de masses et de formes différentes <i>Cette situation préparera la SR</i></p>	<p>L'élève choisit sa zone de lancer, clairement identifiée.</p> <p>Aucune contrainte de choix de zone mais l'objet doit tomber au-delà de la rivière</p> <p>Respecter les règles</p>	 <p>The diagram shows a river with three vertical colored zones: blue (labeled '1'), pink (labeled '2'), and yellow (labeled '3'). A white box labeled 'Objets' is on the right. A vertical scale on the left is labeled '50-1000g'. Red triangles are at the corners. An arrow indicates throwing an object from the zones across the river.</p>	<p>Les espaces de travail et d'écoute</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles - Le dispositif des ateliers, photos - La consigne « par-dessus la rivière »

<p>But : Lancer précis</p> <p>Jeu du puits</p> <p>Jouer sur les différentes tailles des zones de réception Lancer des sacs, des anneaux des ballons, des cubes,</p>	<p>L'objet doit tomber :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des caisses, - des plaques, - à travers des cerceaux verticaux de tailles différentes <p>Respecter les règles</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de travail et d'écoute - Les règles - Le dispositif des ateliers photos - La consigne « par-dessus, dans, sur, au travers »
<p>But : Lancer fort</p> <p>Jeu du « chamboule tout »</p> <p><i>Les objets peuvent être posés en contre- haut pour préparer à la SR</i></p>	<p>Faire tomber des quilles, des bouteilles lestées grâce à des ballons, au moins une quille</p> <p>Faire reculer des cartons grâce à des balles de tennis (rouler) derrière la ligne</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de travail et d'écoute - Les règles - Le dispositif des ateliers photos, vocabulaire, dessins
<p>But : Lancer haut</p> <p>Jeu du mur</p> <p>Lancer divers objets par-dessus différents obstacles (tapis, ASCO bancs chaises avec repères sur la limite supérieure) à franchir</p>	<p>Passer par-dessus le mur</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de travail et d'écoute - Les règles - Le dispositif des ateliers photos, vocabulaire, dessins

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

Je lance loin

Jeu par-dessus la rivière

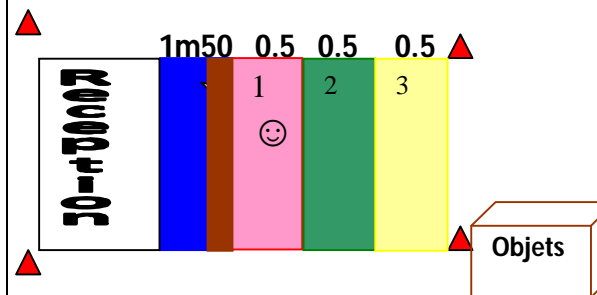
But : lancer la balle en sable souple par dessus la rivière
L'élève repère avec l'enseignante sa zone de lancer

Critère de réussite : 3 balles tombent de l'autre côté de la rivière.

Si je réussis je peux reculer

Je sais respecter les règles d'or

Je reste engagé dans l'action



- Les règles
- la consigne :
Si c'est réussi alors l'élève peut reculer
- Les résultats sur une fiche

Je lance précis

Jeu du puits

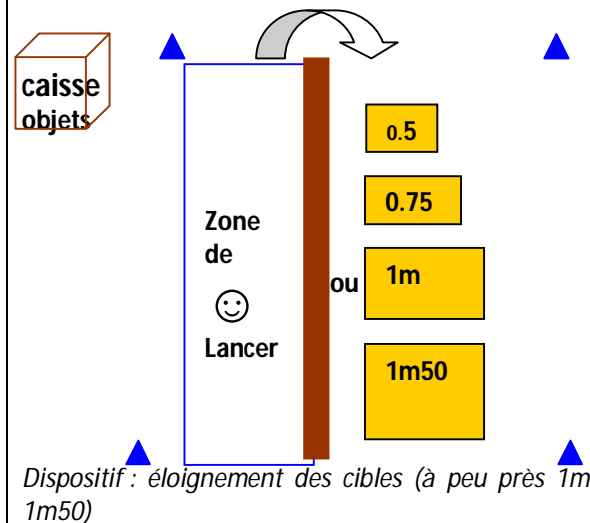
But : lancer des sacs dans une cible posée horizontalement de taille de plus en plus réduite (de 0,50m à 1,50m)

L'élève repère avec l'enseignante sa zone de lance

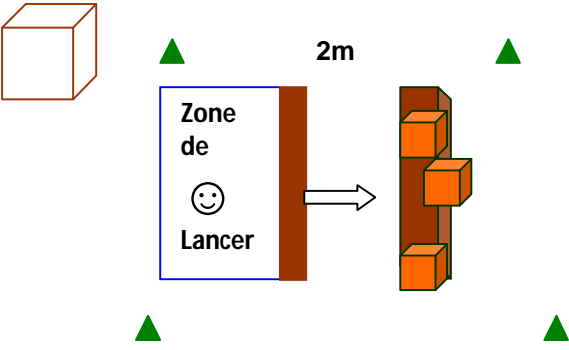
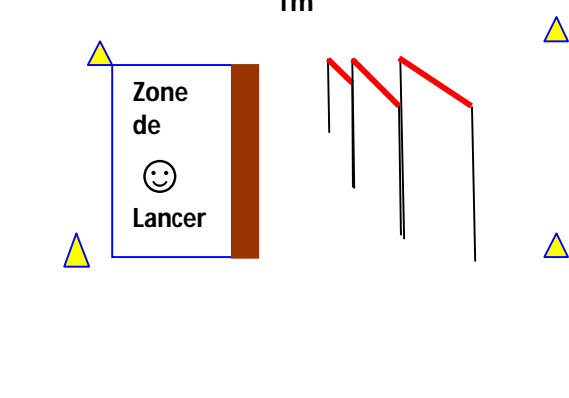
Critère de réussite : 3 objets dans le même puits permettent de changer de puits

Je sais respecter les règles d'or

Je reste engagé dans l'action

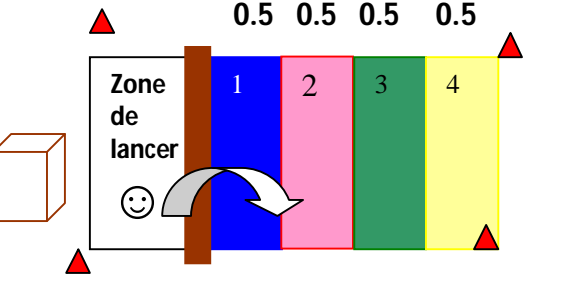
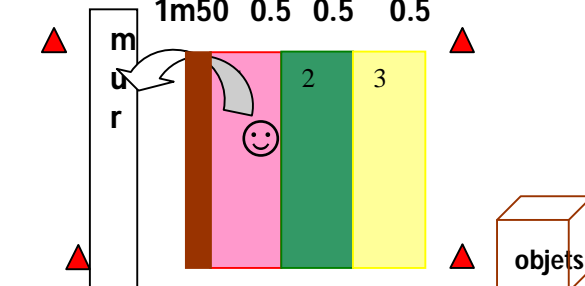


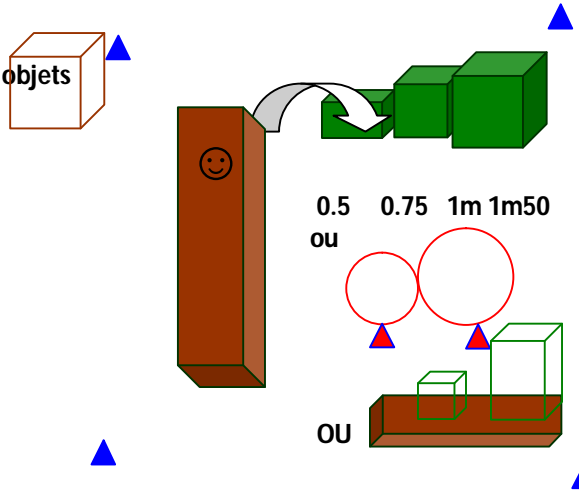
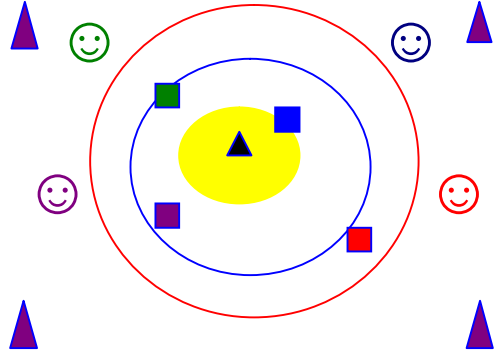
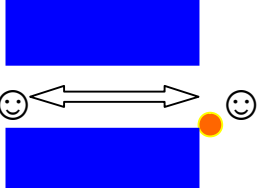
- Les règles
- La consigne :
Si c'est réussi alors l'élève peut changer de cible
- Les résultats sur une fiche

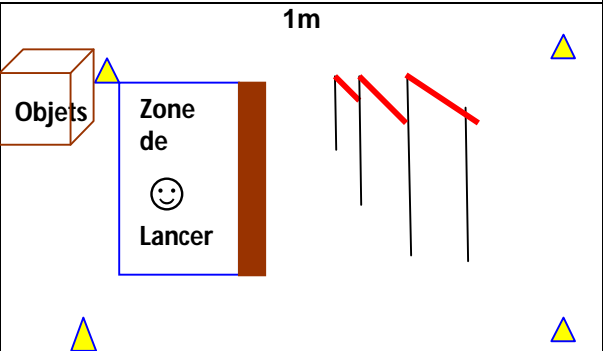
<p>Je lance fort</p> <p>Jeu du « chamboule tout »</p> <p><u>But</u> : faire tomber des cartons (objets légers, volumineux) posés en contre-haut (30 cm), avec des balles</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante combien de cartons tombés</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : nombre d'objets qui sont tombés avec 3 lancers</p> <p>Je sais respecter les règles d'or</p> <p>Je reste engagé dans l'action</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les règles - La consigne : Combien de cartons tombés ? - Les résultats sur une fiche
<p>Je lance haut</p> <p>Jeu du mur</p> <p><u>But</u> : lancer par-dessus un obstacle haut (3 hauteurs différenciées de 0,75m à 1,25m)</p> <p>L'élève repère avec l'enseignante quel obstacle franchit</p>	<p><u>Critère de réussite</u> : 1 sac au moins passe de l'autre</p> <p><u>Si je réussis je peux changer de hauteur de mur</u> (0.75, 1m, 1m25)</p> <p>Je sais respecter les règles d'or</p> <p>Je reste engagé dans l'action</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les règles - La consigne : Si c'est réussi alors l'élève peut changer de hauteur de mur - Les résultats sur une fiche

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>Les élèves doivent lancer des objets divers de masses et de formes différentes</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>Avec l'aide de la maitresse :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je connais le but • Je connais mon résultat <p>Je respecte les règles Travailler en classe sur la représentation du dispositif</p>	
<p>Objectif : lancer loin et fort 2</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</p> <p><u>Variable</u> : loin par-dessus (l'obstacle est proche du lanceur et peu élevé)</p>	 <p>The diagram shows a 'Zone de lancer' (throwing zone) on the left, indicated by a smiley face and a curved arrow. To its right is a vertical barrier. Further right are four colored zones labeled 1 (blue), 2 (pink), 3 (green), and 4 (yellow), each with a width of 0.5m. Small red triangles are placed at the top and bottom corners of the zones.</p>	<p>Travailler sur les parties corporelles concernées : pieds, bras mains, sur les objets</p> <p>Travailler sur les relations dans la classe : qui est dans la zone verte, rouge etc.....</p>
<p>Objectif : lancer loin et fort</p> <p><u>But</u> : Lancer contre un mur et l'atteindre</p> <p>Les élèves doivent lancer des objets divers de masses et de formes différentes</p>	<p>CR : l'objet lancé touche le mur, l'élève recule</p>	 <p>The diagram shows a vertical wall labeled 'mur' on the left. To its right are three colored zones labeled 2 (pink), 3 (green), and 4 (yellow), each with a width of 0.5m. The first zone (pink) is labeled '1m50' in height. A smiley face and a curved arrow indicate the throwing action. A box labeled 'objets' is shown on the right. Small red triangles are placed at the top and bottom corners of the zones.</p>	<p>Dessiner, faire des objets</p> <p>Comprendre : si je recule = je lance plus loin</p> <p>Comprendre le dispositif inverse : c'est mon</p>

			déplacement qui mesure la distance réalisée par de la balle
<p>Objectif : Lancer précis Reprendre les situations de découverte</p> <p><u>But</u> : lancer l'objet de plus en plus éloignées</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des caisses, - sur des plaques, - à travers un cerceau vertical de taille différente 	<p>CR : les objets sont tous dans les caisses, touchent la cible</p> <p>CR : à travers les cerceaux : les objets lancés passent tous par la même cible</p> <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le lanceur peut être en contre haut, au même niveau ou les cibles légèrement en hauteur -Lancer des sacs, des anneaux des ballons, des cubes, -Jouer sur les différentes tailles des zones de réception 		<p>Travailler en classe sur la représentation du dispositif</p> <p>Dessiner, faire des objets à lancer</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>Travailler sur des cibles, des cercles</p>
<p>Objectif : Lancer précis (Lancer rattraper)</p> <p><u>But</u> : Lancer entre 2 tapis, un ballon à son camarade</p>	<p>CR le ballon reste dans le couloir et arrive dans les mains de mon camarade</p> <p><u>Variables</u> : avec une main pour</p>		<p>Travailler avec quelqu'un</p>

<p>Les 2 lanceurs sont face à face. Ils font rouler le ballon au sol</p>	<p>lancer, avec un pied</p>		
<p>Objectif : le lancer fort</p> <p><u>But</u> : renverser ou déplacer des objets</p> <p>Variation : Varier 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>Travailler sur des objets à renverser</p>
<p>Objectif : lancer haut voir loin</p> <p><u>But</u> : lancer par-dessus</p> <p>Variation : 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</p> <p>Passer par-dessus le mur en lançant à une main, à deux mains un obstacle de plus en plus haut</p> <p>CR : mon objet franchit l'obstacle</p> <p><u>Variable</u> : En atteignant une zone de plus en plus éloignée</p>		<p>Travailler sur la notion de hauteur, et les notions par-dessus par dessous</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
- Quel lancer il a réalisé ou non
- Se repérer dans le dispositif
- Raconter 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