

Jeux de lancer : Lanceurs habiles

Ce module d'apprentissage, proposé en moyenne section, développe des compétences tant motrices (l'enfant découvre différentes formes gestuelles) que cognitives (il apprend à ajuster, à coordonner ses mouvements par essai-erreur).

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

Débarrassez-moi de ces souris

Savoirs développés

- habiletés motrices : être capable de ramasser un objet et de le lancer rapidement dans une direction choisie ;
- attitudes : respecter les signaux ;
- méthodes : regarder vers la cible avant de lancer.

Dispositif

- les élèves sont répartis en 2 équipes qui prennent place dans les 2 maisons matérialisées avec des bancs (cf. dessin) ;
- au moins autant d'objets (les souris) à lancer (sacs de graines, anneaux plats, tubes en carton...) que de joueurs ;
- des signaux différents pour annoncer le début et la fin du jeu.

Consignes

«Au signal de départ, ramassez une souris dans votre maison et envoyez-la dans la maison d'en face. Vous lancez jusqu'à mon signal d'arrêt.»

Rôle du maître

- à la fin de chaque partie de 3 à 5 mn, dénombrer (ou faire dénombrer) les souris restant dans chaque maison pour annoncer qui a gagné ;
- faire nommer le ou les matériels utilisés ;
- décrire quelques comportements efficaces (par exemple, «si on ramasse trop de souris, on n'arrive plus à les lancer»).

DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

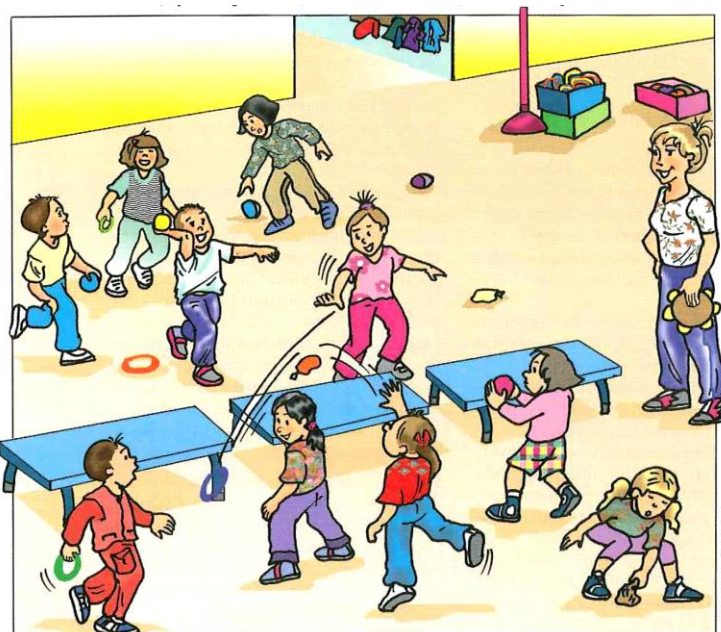
Lancer haut

Savoirs développés

- habiletés motrices : adapter son geste pour être efficace (lancer par-dessous «à la cuillère», par-dessus l'épaule à «bras cassé», en rotation, etc.) ;
- attitudes : agir chacun à son tour ;
- méthodes : observer les trajectoires et vérifier que les objets passent au-dessus d'un obstacle et au signal aller ensemble ramasser les objets.

Dispositif

- avec des bancs, plots, caissettes, matérialiser les zones de lancer et de chute des objets séparées par un drap tendu verticalement entre deux poteaux ;
- deux caisses contenant l'une 3 sacs de graines par élève, l'autre 3 petits cerceaux (les objets à lancer peuvent être de nature très diverse, la seule contrainte est que leur soit compatible avec le geste attendu et les capacités



Illustrations : C. Müller

physiques des enfants).

Consignes

«Chacun à votre tour, vous lancez en premier les trois cerceaux à la suite puis les trois sacs de graines. Attendez que tout le monde ait lancé pour aller ramasser les objets ensemble.»

Rôle du maître

- constituer des groupes de 5 à 6 enfants et prévoir autant d'ateliers identiques que d'équipes ;
- donner le signal de rotation ;
- laisser le temps aux élèves pour qu'ils réalisent de nombreux essais ;
- adapter la distance entre la zone de lancer et la cible, sa hauteur, la nature des objets selon les réussites ou difficultés (simplification, complexification),
- faire décrire oralement les comportements efficaces, les nommer et les imiter.

Comportements observés

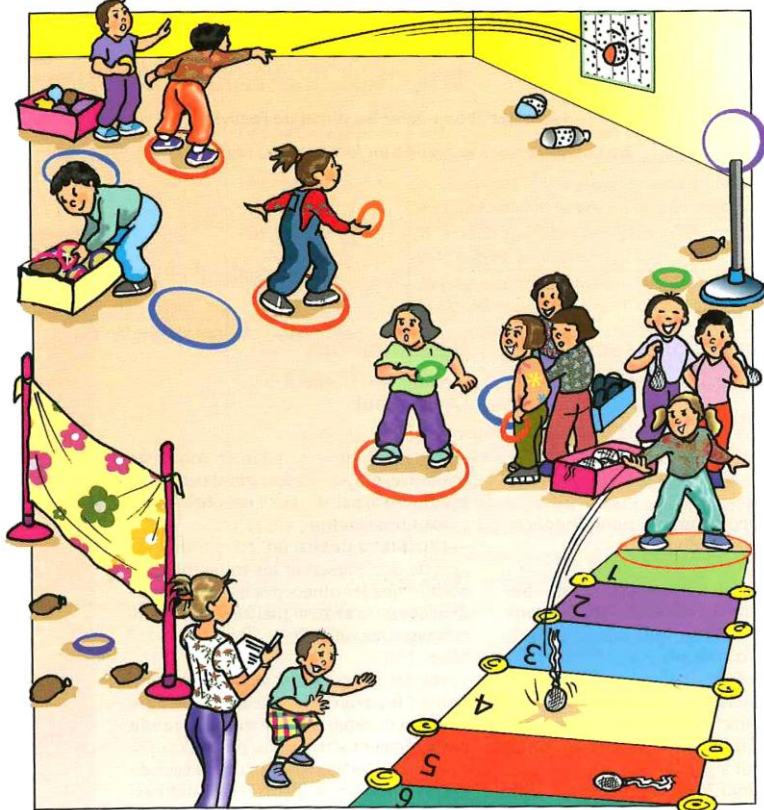
- l'élève lance à une ou deux mains ;
- les gestes sont différenciés selon l'objet lancé (par exemple, les sacs de graines «à la cuillère» et «à bras cassé») ;
- les lancers sont effectués dans la même direction (vers le haut, à l'horizontale) ;
- un seul type d'objets est lancé vers le haut.

Lancer loin

Savoirs développés

- habiletés motrices : faire tourner l'objet sur lui-même et le lâcher au bon moment pour qu'il suive la trajectoire désirée ;
- attitudes ; attendre son tour pour lancer ;
- méthodes : regarder la zone de réception, décrire ses actions oralement.

Dispositif



- matérialiser l'aire de lancer et délimiter, tous les mètres, différentes zones de couleur dans l'espace de réception ;
- prévoir au moins une comète (mi-bas en polyamide emplie d'une grosse boule de papier froissé, un nœud bloque la boule de papier, le reste du mi-bas demeure libre constituant la queue de la comète) par élève ;
- laisser le temps de répéter au moins 4 ou 5 fois la tâche demandée (8 à 10mn).

Consignes

«Vous lancez l'un après l'autre : tenez la queue de la comète pour la faire tourner puis lâchez-la et annoncez la zone atteinte. Attendez que tout le monde ait lancé pour aller ramasser les comètes».

Rôle du maître

- faire observer les gestes de lancer et les trajectoires produites ;
- imiter et reproduire les gestes de certains camarades.

Comportements observés

- l'élève n'arrive pas à faire tourner sa comète ;
- il la lance en la faisant tourner ;
- il la lâche au bon moment, lorsque sa tête est sur le côté ou trop tard lorsque sa tête est devant.

Lancer avec précision

Savoirs développés

- habiletés motrices : utiliser le lancer «à la cuillère» ou «à bras cassé» ;
- attitudes : lancer chacun à son tour ; respecter les consignes ;
- méthodes : aller ramasser ensemble ; regarder la cible pour lancer.

Dispositif

- matérialiser deux zones de lancer en direction de deux cibles différentes (un cerceau suspendu en hauteur et une cible murale constituée d'une surface agrippante) en utilisant les couleurs pour distinguer les actions ;
- à chaque cible correspond une caisse avec au moins 4 objets différents, leur poids étant compatible avec le

geste demandé ; pour la cible murale, les objets sont entourés de bandes agrippantes.

Consignes

«Vous lancez de différentes façons pour que les objets traversent la cible-cerceau ou atteignent la cible murale».

Rôle du maître

- donner les signaux de début, fin et changement d'activité ;
- laisser le temps de répéter plusieurs fois chaque tâche (atelier de 5 à 8 mn) ;
- varier les distances et hauteurs entre les cibles et le lanceur, les dimensions de la cible ;
- faire décrire oralement les comportements efficaces, les faire imiter.

Comportements observés

- l'élève adapte ses gestes (à «la cuillère» ou à «bras cassé») ;
- il lance avec application pour être précis ;
- il ne vise pas la cible ou ne lance pas assez loin.

UNE SITUATION D'ÉVALUATION

Lancer haut, loin ou avec précision

Savoirs développés

- habiletés motrices : lancer dans une direction choisie ; adapter son geste en fonction de l'objet ;
- attitudes : attendre son tour pour agir, aller ramasser au signal ;
- méthodes : regarder la cible et la zone de réception.

Dispositif

Les ateliers précédemment utilisés sont disposés autour de la salle (deux zones de lancer sont matérialisées, une proche, l'autre éloignée de la cible à atteindre) en laissant un espace libre au centre pour permettre la circulation des élèves. Par atelier, une caisse avec 5 objets adaptés au type du lancer recherché.

Consignes

«Vous lancez l'un après l'autre les 5 objets contenus dans la caisse ; vous devez utiliser toujours la même forme de lancer sur le même atelier et atteindre 4 fois la cible. Lorsque les 5 objets sont lancés, vous allez les ramasser et vous revenez à votre place».

Les critères d'observation

- performance : la cible est atteinte au moins 4 fois sur 5 lancers ;
- habiletés motrices : la forme du lancer est répétée à l'atelier, variée d'un atelier à l'autre ;
- attitudes : les élèves lancent chacun à leur tour, ils rapportent les objets à l'issue de leur série ;
- méthodes : ils choisissent à bon escient leur place pour lancer (zone proche ou éloignée de la cible) afin de réussir ;
- notions : ils utilisent le langage adapté.

Par Collectif EPS 1*,

Illustrations : C. Müller

Extrait de la revue EPS 1 n°131 janvier/février 2007 - pp. 15-

16

www.revue-eps.com

A propos de cette fiche

*Elle est extraite de l'ouvrage *L'éducation physique à l'école, de la maternelle au CM2*, Collectif (M. Besson, N. Calvin, C. Dumant, M. Lapeyre, M.-J. Le Calvez, E. Millet, J.-P. Rumin, D. Serres ; Coord. Y. Touchard), Ed. Revue EPS.