Du jeter au lancer

CYCLE 1

ACTIVITÉ :
LANCER

Compétences transversales :
...fixer son attention, observer, se concentrer

Compétences disciplinaires :
...utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires

Choisir les activités de lancer, c'est proposer à l'enfant tout un éventail de situations développant l'adresse, la force, la manipulation, la coordination.
Ces activités sont propices à déclencher chez l'enfant une attitude de recherche liée aux caractéristiques des objets et à ses pouvoirs d'intervention.
Les situations énoncées ci-dessous ne concernent qu'un aspect des lancers et conduisent les enfants à organiser leur geste pour lancer loin, fort et précis. Elles constituent une unité d'apprentissage qui se déroule sur une dizaine de séances.
Les deux jeux « vider le panier » et « débarrassez-moi de ces souris » favorisent les habiletés acquises par chacun au profit de tous.
Pour toutes les situations de lancer, l'enseignant doit veiller à la sécurité : les aires de lancer sont clairement balisées, les enfants ne peuvent récupérer les objets qu'au signal de l'enseignant lorsque toutes les munitions sont épuisées.

[redacted]TION 1

[redacted]

Laisser tomber un objet.

Objectif

Accepter de se séparer d'un objet.

Matériel

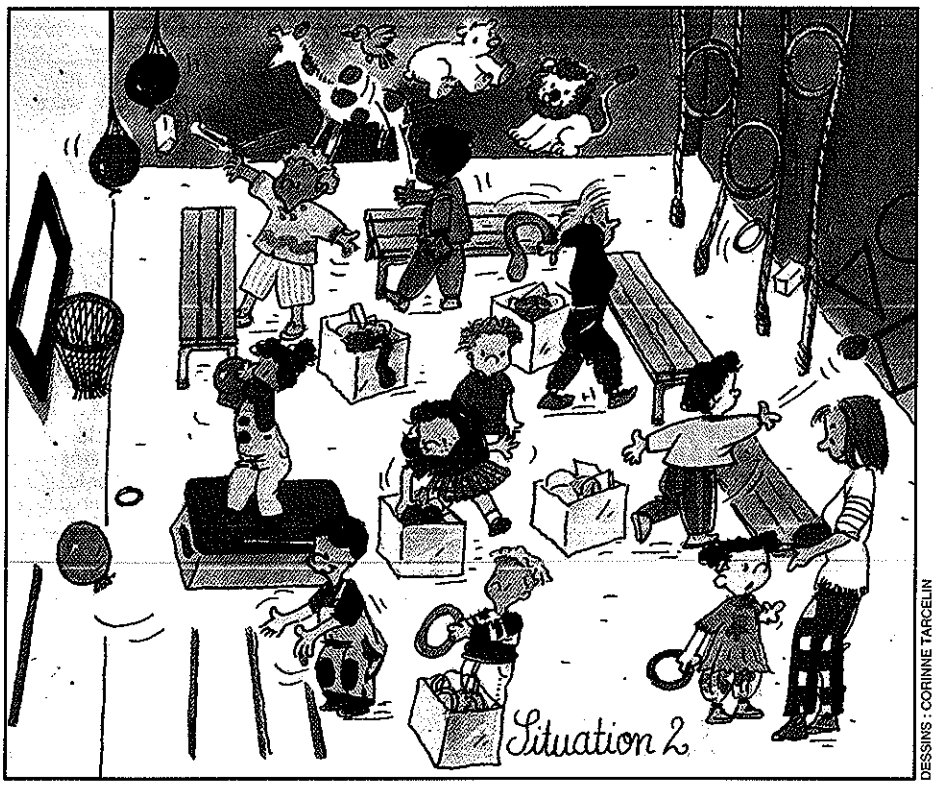
Mettre à la disposition des enfants des objets de taille, de texture, de forme, de poids différents qui vont réagir au contact du sol en roulant, rebondissant, s'immobilisant...

Déroulement

Chaque enfant est en possession d'un objet et depuis la position assise ou debout il le laisse tomber au signal : près de lui, loin de lui, sur le côté, derrière...

Variante

D'une position en élévation sur un banc ou sur une chaise, faire tomber les objets dans une boîte, une caisse, un cerceau, une corbeille.



DESSINS : CORINNE TARCELIN

Remarques : Ces exercices peuvent être proposés collectivement, ou individuellement pour les enfants ayant du mal à se séparer de l'objet.
Le signal peut être un mot d'une comptine, d'une chanson...

[redacted]TION 2

[redacted]

Atteindre une cible.

Objectif

Donner une impulsion à l'objet pour le projeter.

Matériel

Prévoir au moins quatre objets à lancer par enfant : petites balles, anneaux, comètes (fabriquées avec des collants), sacs de tissu, petites boîtes de cartons (emballages de médicaments), balles de tennis. Les cibles sont dessinées sur le mur, suspendues à différentes hauteurs.

Déroulement

Les enfants évoluent dans une surface bien délimitée et ont à leur disposition une grande quantité d'objets qu'ils lancent pour atteindre des cibles variées.

Variante

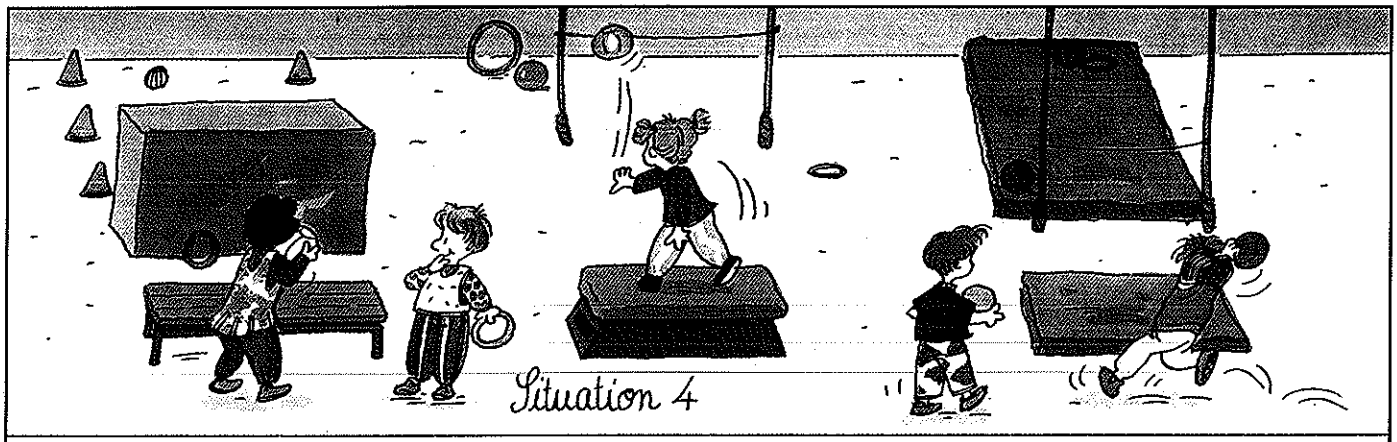
Les enfants lancent d'une main, de l'autre.

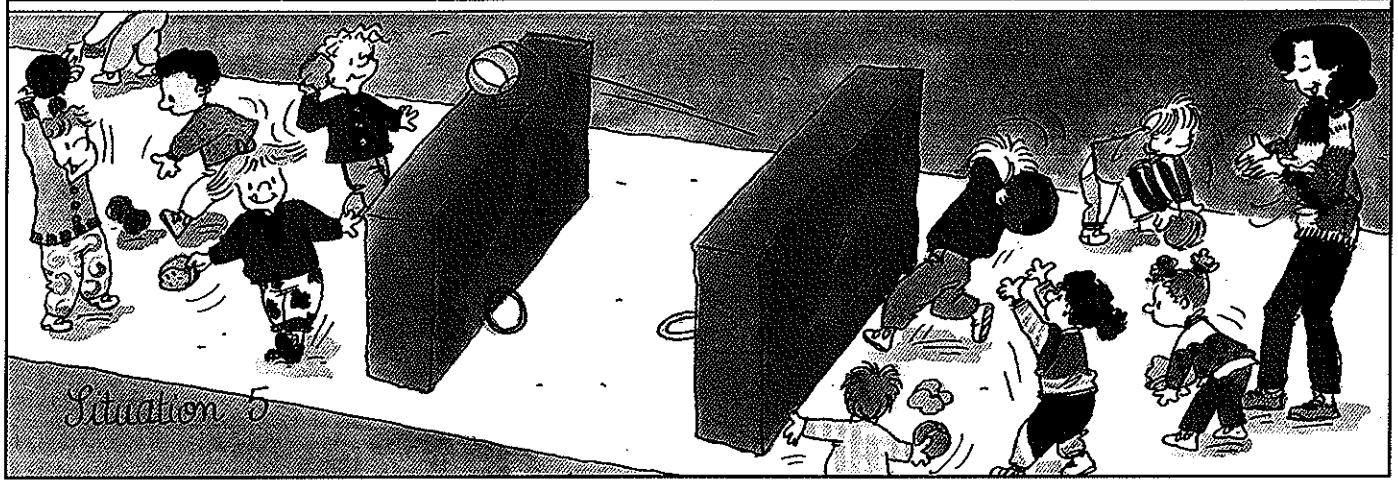
Remarque : L'enseignant amène les enfants à sentir la différence entre le fait de laisser tomber un objet et celui de le projeter.

Évaluation

As-tu touché le mur ? Le ballon suspendu ? Combien de fois as-tu atteint une cible ? Quels sont les objets qui te permettent de réussir ?

PAR N. QUILLIEC





[redacted]TION 3
[redacted] *le panier » (1)*

But

Mettre le minimum de temps pour lancer les objets dans des cibles.

Objectif

Adapter son geste de lancer en fonction des objets et des distances des cibles.

Matériel

Une corbeille remplie d'objets divers au milieu d'une zone délimitée. Des cibles plus ou moins éloignées de tailles différentes et à différentes hauteurs. Des pyramides placées à l'envers sur un bâton planté dans une caissette (Matériel ASCO).

Déroulement

Les enfants lancent successivement les objets pour atteindre les cibles le plus rapidement.
L'enseignant replace au fur et à mesure dans la corbeille les objets lancés en dehors des cibles.

Évaluation

La classe cherche à améliorer son record en diminuant le temps mis.

[redacted]TION 4

[redacted]

Lancer par-dessus.

Objectif

Faire acquérir aux enfants les sensations pour lancer loin.

Matériel

Prévoir des objets légers à lancer, de toutes sortes ; des cordes tendues ou de gros tapis placés verticalement pour servir d'obstacles ; des bancs, éducgym ou dessus de plinth.

Déroulement

Plusieurs ateliers sont mis à la disposition des enfants. Chaque atelier se caractérise par le type d'obstacle à franchir et la position de départ surélevée ou non.

Variante

Tout en lançant par-dessus, les enfants cherchent à lancer loin.

Remarque : L'enseignant peut inciter les enfants à comparer leur résultat en fonction de l'atelier choisi.

Évaluation

Des zones balisées au sol (tapis, cônes) permettent à l'enfant d'apprécier sa performance.

[redacted]TION 5
[redacted]*rrassez-moi de ces souris » (1)*

But

Mettre toutes les balles chez l'adversaire.

Objectif

Enchaîner rapidement des lancers en atteignant une zone éloignée.

Matériel

Les objets à lancer « les souris » sont légers, de type « balles de chiffons ».

Déroulement

Deux groupes d'enfants séparés par une zone interdite de plus ou moins quatre mètres délimitée par des obstacles hauts (gros tapis placés verticalement).
Au signal, les deux groupes « font le ménage » en relançant les souris à l'extérieur de leur camp. Le camp gagnant est celui qui a le moins de « souris » au signal de fin de jeu.

Évaluation

La classe cherche à atteindre le record « aucune souris dans la zone interdite ».

Nicole Quilliec,
Institutrice Maternelle Paul Painlevé,
Villeneuve-le-Roi.

Note :

(1) Ces jeux sont extraits des « 48 fiches jeux » publiées par les éditions Revue EP.S.