

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

**Cycle 1 – étape 2**

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

**Recommandations – Préconisations**

La séance	L'unité d'apprentissage
<p><b>Présentation rapide</b> du dispositif matériel et du but de la situation et rappel des règles de fonctionnement pour la récupération des objets</p> <p><b>Temps d'apprentissage</b> : plusieurs parties se succèdent avec des temps de retour sur l'activité</p> <p><b>Bilan</b> de la séance avec verbalisation des actions réalisées.</p> <p><b>La durée de la séance</b> : 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 (une ou 2) soit sous forme d'ateliers (minimum 4).</p> <p><b>Le nombre d'ateliers et d'objets à lancer</b> (identiques ou variés) doit permettre un temps d'activité suffisant.</p> <p><b>Les ateliers</b> peuvent être exploités librement ou par rotation de groupes</p> <p><b>La situation 6</b> 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>


**Un exemple de séance**

**3<sup>ème</sup> séance : S3 et S4 (2 ateliers de chaque)**

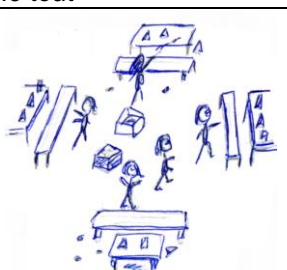
**Terminologie utilisée pour les situations**

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


**Notion à construire** : *construire des modes d'action sur et avec des objets, se séparer des objets*

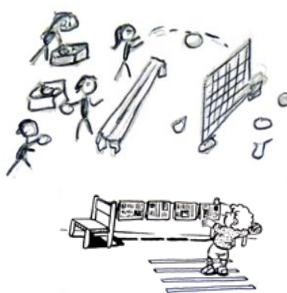
<p><b>Nom de la situation</b> :</p> <p><i>Le repas des animaux dans la maison</i></p>	<p><b>Objectif d'apprentissage</b> : <i>prendre des repères dans l'espace</i></p>
	<p><b>But</b> : - Donner à manger aux animaux.</p> <p><b>CR</b> : - Chaque élève a lancé un objet dans la maison.</p> <p><b>R</b> : - Les élèves, au signal, prennent un sac puis le lancent dans la maison jusqu'à épuisement des sacs.</p> <p>- Un sac à la fois.</p> <p><b>OR</b> : - 4 bancs disposés en carré forment une cible (maison), des cordes (des tapis ou des bancs) matérialisent une zone interdite.</p> <p>- Des sacs lestés sont placés tout autour de la cible.</p> <p>- Trois fois plus de sacs que d'élèves.</p> <p><b>E</b> : 1 - Varier les objets (anneaux, blocs de mousse, balles mousse...).</p> <p>2 - Augmenter la dimension de la zone interdite.</p>

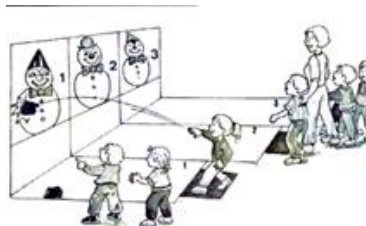
**Notion à construire** : *construire des modes d'action sur et avec des objets*

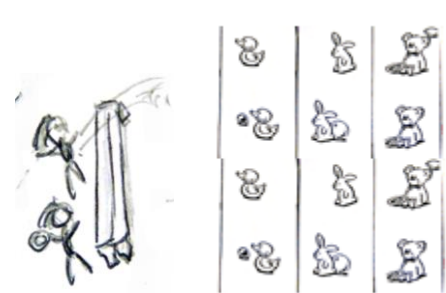
<p><b>Nom de la situation</b> :</p> <p><i>Le chamboule tout</i></p>	<p><b>Objectif d'apprentissage</b> : <i>lancer fort</i></p>
	<p><b>B</b> : - Faire tomber les cibles.</p> <p><b>CR</b> : - Nombre de cibles tombées.</p> <p><b>R</b> : - Au signal, lancer les objets vers les cibles. Quand il n'y a plus d'objets, attendre le signal pour aller chercher les objets lancés.</p> <p><b>OR</b> : - Des cibles légères sont disposées en hauteur (tables), un banc délimite l'espace de lancer de chaque cible, les objets sont dans l'espace central.</p> <p><b>ME</b> : -</p> <p><b>E</b> : - 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, s'inscrire dans un projet d'action*

<p><b>Nom de la situation</b> :</p> <p><i>Donner du pain aux canards</i></p>	<p><b>Objectif d'apprentissage</b> : <i>ajuster le lancer en fonction d'une trajectoire plongeante</i></p>
	<p><b>B</b> : - Lancer les objets dans la zone horizontale (lancer le pain aux canards).</p> <p><b>CR</b> : - Nombre d'objets dans la mare.</p> <p><b>R</b> : - Lancer les objets vers la cible. Lancer un objet à la fois. Quand il n'y a plus d'objets, aller chercher les objets lancés.</p> <p><b>OR</b> : - Un espace de lancer (pas de tir) est matérialisé, une zone de réception est matérialisée par des bancs couchés.</p> <p><b>E</b> : - Varier la distance entre l'espace de lancer et la cible.</p>

<b>Notion à construire :</b> <i>lancer avec une trajectoire orientée vers le haut et l'avant</i>	
<b>Nom de la situation :</b> <i>Lancer par-dessus</i>	<b>Objectif d'apprentissage :</b> <i>lancer plus haut, plus loin</i>
	<p><b>B</b> : - Lancer les objets par-dessus un obstacle haut.  <b>CR</b> : - Nombre d'objets qui franchissent l'obstacle.  <b>R</b> : - Au signal, lancer les objets par-dessus l'obstacle. Quand il n'y a plus d'objets, aller chercher les objets lancés.  <b>OR</b> : - 3 zones de lancer sont matérialisées à des distances différentes et face à un obstacle d'environ d'1 m de hauteur.  <b>ME</b> : - Regarder la cible.  - S'orienter par rapport à la cible.  - Lancer à bras cassé.  <b>E</b> : 1 - Varier la distance entre l'espace de lancer et la cible.  2 - Varier les objets à lancer, le poids des cibles à faire tomber.</p>

<b>Notion à construire :</b> <i>lancer avec une trajectoire orientée vers le haut et l'avant</i>	
<b>Nom de la situation :</b> <i>Les clowns</i>	<b>Objectif d'apprentissage :</b> <i>augmenter l'amplitude du geste (trajectoire montante)</i>
	<p><b>B</b> : - Toucher les clowns.  <b>CR</b> : - Atteindre la cible.  <b>R</b> : - Se positionner dans la première zone, lancer les objets sur la cible et enchaîner dans les espaces suivants. Quand il n'y a plus d'objets, aller chercher les objets lancés.  <b>OR</b> : - 3 zones de lancer sont matérialisées à des distances différentes et face à des obstacles d'environ d'1 m de hauteur (clown ou obstacles en hauteur matérialisés).  <b>ME</b> : - Regarder la cible à atteindre.  - Viser la cible avec le bras libre.  <b>E</b> : 1 - Varier la distance entre l'espace de lancer et les cibles.  2 - Lancer avec élan.  3 - Lancer des sacs lestés de plus en plus lourds.</p>

<b>Notion à construire :</b> <i>lancer haut, loin, avec précision</i>	
<b>Nom de la situation :</b> <i>Le repas des animaux</i>	<b>Objectif d'apprentissage :</b> <i>lancer le plus loin possible dans un espace orienté et mesurable (zones)</i>
	<p><b>B</b> : - Lancer dans la zone de plus en plus loin.  <b>CR</b> : - Atteindre la zone la plus éloignée.  <b>R</b> : - Derrière un banc à 2 mètres de zones colorées au sol (tapis de différentes couleurs, un animal par couleur), lancer chacun son tour le plus loin possible.  <b>OR</b> : - Un atelier par objet à lancer, organisé de façon identique (banc pour délimiter la zone de lancer, zones de réception de couleurs différentes). 4 ateliers minimum.  <b>ME</b> : - Regarder la zone à atteindre.  - Viser la cible avec le bras libre en hauteur.  <b>E</b> : 1 - Lancer avec élan.  2 - Lancer des sacs lestés de plus en plus lourds.  3 - Identifier la zone de réception.</p>

### Observables

<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'élève participe avec plaisir à l'activité.</li> <li>• L'élève accepte de partager le matériel.</li> <li>• L'élève adapte son geste aux caractéristiques de certains objets.</li> <li>• L'élève lance derrière le banc, participe au ramassage des objets en respectant les règles.</li> <li>• L'élève manifeste le plaisir d'atteindre une cible située de plus en plus loin.</li> </ul>
---

### Attendus de fin d'étape

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.</li> <li>• Affiner ses réponses pour répondre le problème posé.</li> </ul>
--