

Lancer : vers les activités athlétiques au cycle 1

Déroulement- type d'une séance :

- 1) Temps collectif de manipulation individuelle
- 2) L'activité est structurée par le niveau PS/MS/GS (différenciation)
- 3) Retour à un fonctionnement collectif pour faciliter le réinvestissement

	OBJECTIFS	DÉMARCHE	SAVOIR-FAIRE	Liens avec les autres domaines
Entrer dans l'activité	<p><u>Dans un espace défini et collectif:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir le matériel - construire pour trouver des réponses - agir avec plaisir - expérimenter 	<p>Laisser les enfants chercher tous les jeux qu'ils peuvent trouver... Les actions sont enrichies par l'imitation et les sollicitations du maître.</p> <p>Les contraintes de l'activité sont données par les règles de sécurité conditionnées par le matériel et l'espace d'évolution.</p>	<p>PS : Agir sur l'objet</p> <p>MS : Classer les actions</p> <p>GS : Identifier les actions</p>	<p><u>Devenir élève:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les règles définies par l'espace, le matériel et les autres.
Structurer les apprentissages	<p><u>Développer l'activité individuelle en variant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - l'espace-cible - le matériel à lancer - les relations dans le groupe (seul pour soi, au signal tous ensemble, en coopération : avec un partenaire, contre un adversaire..., en ateliers autonomes) 	<p>Ateliers par niveaux de compétences.</p> <p>Ateliers par compétences motrices.</p> <p>Demi-classe: 2 parcours en parallèle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Dans un espace:</u> de l'autre côté d'une ligne, dans une zone délimitée, dans une zone délimitée plus petite - <u>Orienté :</u> vers le haut, vers l'avant, vers le bas - <u>Dans un espace aménagé:</u> plots, quilles, cibles sonores, en hauteur 	<p><u>Maîtrise de la langue:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - mise en place d'un vocabulaire spécifique - description des ateliers proposés <p><u>Devenir élève:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - élaboration et définition des stratégies à mettre en place pour réussir - définitions des règles de sécurité
Réinvestir	<p><u>Resituer l'activité en référence à un domaine codifié (activités athlétiques)</u></p> <p>Lancer vers une cible,</p> <p>Courir vite,</p> <p>Sauter haut ou loin</p>	<p>Jeux collectifs qui permettent de mesurer les effets de l'action grâce à l'enjeu de l'activité et en se situant dans le groupe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "vider le maison" - "chats et souris" (cabanes, chats perchés...) - "attaquer le château" 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des informations liées à l'espace et aux autres. - Courir vite - Lancer avec précision - Sauter - Mesurer sa réussite 	<p><u>Maîtrise de la langue:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation d'un vocabulaire spécifique, en termes d'actions et de lexique spatio-temporel - construction et narration des stratégies mises en place <p><u>Devenir élève:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - élaboration et définition des stratégies à mettre en place pour réinvestir : lancer, courir, sauter - définitions des règles de jeu pour fonctionner - Attention : pas de visée relative aux stratégies de coopération (autre compétence)