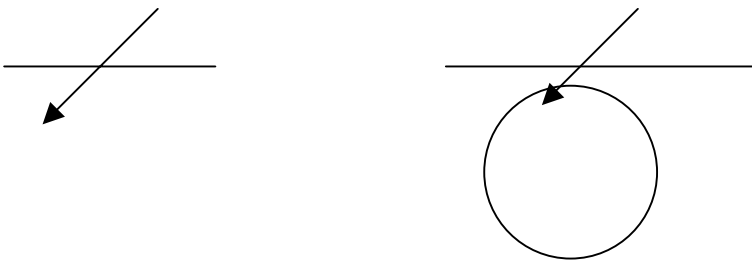


UNITE D'APPRENTISSAGE LANCER

Objectifs d'apprentissage :

- PS : Lancer dans un espace déterminé (différent d'une cible) à une main.
- MS : Lancer plus ou moins loin dans un espace déterminé.
- GS : Lancer plus ou moins loin dans un espace déterminé et réaliser au moins trois fois la même performance avec deux engins différents (cerceaux – balles lestées par exemple).

	<u>Entrer dans l'activité</u>	<u>Se situer</u>	<u>Apprendre et progresser</u>	<u>Mesurer ses progrès</u>
<u>PS</u>	- lance – lançons - du ruisseau à la rivière	<i>Situation de référence</i> S'évaluer	- L'échelle - Le filet - La corde à linge	<i>Reprise de la situation de référence</i>
<u>MS</u>	- lance – lançons - du ruisseau à la rivière	<i>Situation de référence</i> S'évaluer	- le panier - le filet - les quilles - la corde à linge - le couloir - la rivière	<i>situation d'évaluation terminale</i>
<u>GS</u>	- chambouletout	<i>Situation de référence</i> S'évaluer	- le filet - les quilles - la corde à linge - le couloir	<i>situation d'évaluation terminale</i>

SITUATION : Lancer, lancons....
OBJECTIF : Lancer dans une direction donnée
DISPOSITIF : Matériel :- zones : tapis, cerceaux, lignes...plots et cordes pour déterminer les zones de lancer. -balles, anneaux, ballons adaptés(taille), sacs de graines.... 
BUT : Lancer vers.... lancer au-delà de...
CONSIGNES : Se placer dans une zone de lancer délimitée et lancer dans une zone .
VARIABLES : -les objets
CRITERES DE REUSSITE : Direction de lancer respectée

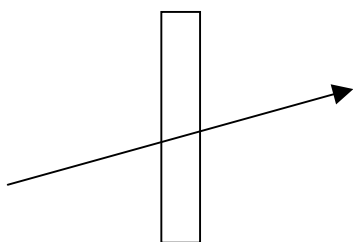
SITUATION :LE RUISSEAU**OBJECTIFS :**

Lancer dans une direction donnée par-dessus un obstacle.

DISPOSITIF :

Matériel :cordes figurant une rivière, bancs...

Objets à lancer : balles, anneaux, ballons adaptés(taille), sacs de graines...

**BUT :**

Lancer un objet pour l'envoyer au-delà d'un obstacle.

CONSIGNES :

Se placer dans une zone de lancer délimitée.

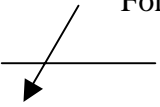
Envoyer l'objet de l'autre côté du ruisseau.

VARIABLES :

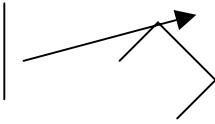
-Les objets

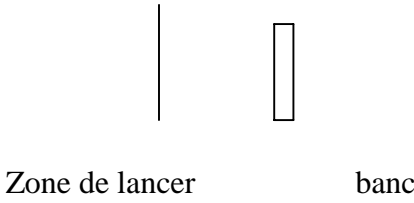
CRITERES DE REUSSITE :

Comptabiliser le nombre de tirs réussis.

SITUATION : Situation de référence : évaluation initiale.
OBJECTIFS : <i>Déterminer des niveaux pour formuler des objectifs d'apprentissage : travailler sur le lancer</i>
DISPOSITIF : Matériel : objets à lancer : ballons, anneaux, balles, sacs de graines... Fonctionnement en ateliers : possibilité de doubler chacun des ateliers... P.S Lancer  Chaque enfant lance entre 5 et 10 objets
BUT : Pour l'enseignant : repérer des niveaux : P.S : Lance : oui non
CONSIGNES : Se placer dans une zone de lancer délimitée. Atelier : lancer au- delà du banc
VARIABLES :
CRITERES DE REUSSITE : Nombre de réussites par rapport au nombre de lancers.

L'ECHELLE

SITUATION : <p style="text-align: center;">L'ECHELLE</p>
OBJECTIFS : <p style="text-align: center;">Passer par dessus un obstacle</p>
DISPOSITIF : <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">lanceur</div>  </div> <p style="text-align: center;">Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.</p>
BUT : <p style="text-align: center;">Lancer loin par dessus l'obstacle.</p>
CONSIGNES : <p style="text-align: center;">Se placer dans la zone de lancer. Lancer loin, l'objet doit retomber de l'autre côté de l'obstacle.</p>
VARIABLES : <p style="text-align: center;">--Objets à lancer.</p>
CRITERES DE REUSSITE : <p style="text-align: center;">L'objet ne doit pas retomber avant l'obstacle.</p>

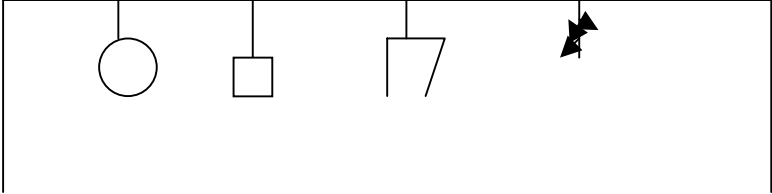
SITUATION :	LE FILET
OBJECTIFS : <i>Lancer par-dessus</i>	
DISPOSITIF :	<p style="text-align: center;">Matériel : zone de lancer. banc. Objets à lancer.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Zone de lancer banc</p> <p>Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.</p>
BUT :	Lancer au-dessus de la corde.
CONSIGNES :	Se placer dans la zone de lancer. Lancer l'objet pour l'envoyer par dessus le banc
VARIABLES :	-Les objets (P.S.)
CRITERES DE REUSSITE :	L'objet doit passer par-dessus le filet.

LA CORDE A LINGE

SITUATION :
LA CORDE A LINGE.

OBJECTIFS :
 Lancer de plus en plus précis.

DISPOSITIF :
 Matériel :cibles : cerceaux ou papier journal ou tambourin ou clochettes ou tissus....
 suspendus à une corde. (voir schéma)



Objets à lancer ; zones de lancer.

Gestion de la classe : Possibilité d’organiser la classe en ateliers autour de la même situation
 ou de situations de transformation différentes.

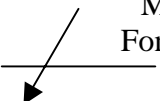
BUT :

- Cerceau : lancer dans...
- Papier journal : lancer pour toucher, lancer entre 2 feuilles...
- Tambourin : lancer pour frapper et entendre le son...
- Clochettes : lancer pour faire sonner...

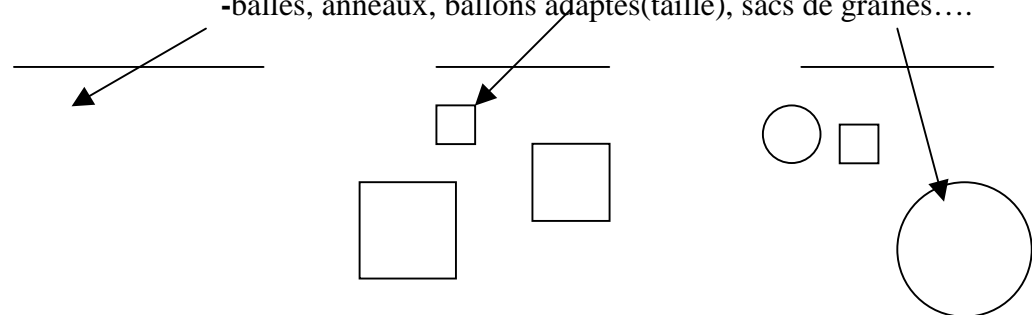
CONSIGNES :
 Lancer vers les objets

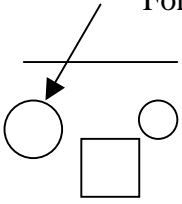
VARIABLES :

- Zone de lancer.
- Qualité des objets.

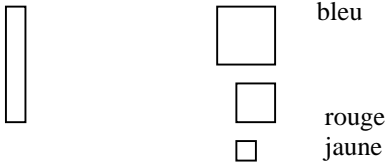
SITUATION :	Situation de référence : évaluation terminale.
OBJECTIFS	Mesurer les progrès
DISPOSITIF :	 <p>Matériel : objets à lancer : ballons, anneaux, balles, sacs de graines... Fonctionnement en ateliers : possibilité de doubler chacun des ateliers... Lancer</p> <p>Chaque enfant lance entre 5 et 10 objets</p>
BUT :	Pour l'enseignant : repérer des niveaux : Lance : oui non
CONSIGNES :	Se placer dans une zone de lancer délimitée. Atelier : lancer au- delà du banc
VARIABLES :	
CRITERES DE REUSSITE :	Nombre de réussites par rapport au nombre de lancers.

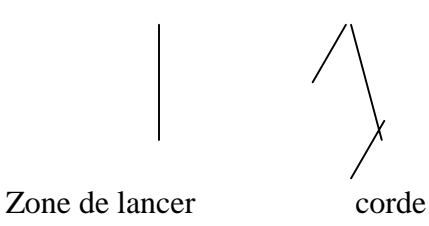
MS
LANCE LANCONS

SITUATION : Lancer, lancons....
OBJECTIFS : Lancer dans des zones
DISPOSITIF : Matériel :- zones : caisses, tapis, cerceaux, lignes...plots et cordes pour déterminer les zones de lancer. -balles, anneaux, ballons adaptés(taille), sacs de graines.... 
BUT : Lancer vers.... lancer au-delà de...
CONSIGNES : M.S : Lancer dans une zone déterminée (ex : caisse ,tapis...)
VARIABLES : - la distance des zones à atteindre , la taille et l'orientation des zones.
CRITERES DE REUSSITE : Direction de lancer respectée : caisse atteinte, tapis touché


SITUATION :	Situation de référence : évaluation initiale.
OBJECTIFS :	Déterminer des niveaux pour formuler des objectifs d'apprentissage :travailler sur la direction.
DISPOSITIF :	<p>Matériel : objets à lancer : ballons, anneaux, balles, sacs de graines...</p> <p>Fonctionnement en ateliers : possibilité de doubler chacun des ateliers...</p> <p>M.S Lancer vers</p>  <p>Chaque enfant lance entre 5 et 10 objets</p>
BUT :	<p>Pour l'enseignant : repérer des niveaux :</p> <p>M.S: Lance devant : oui non</p>
CONSIGNES :	<p>Se placer dans une zone de lancer délimitée.</p> <p>Atelier : lancer vers les cerceaux ou les tapis</p>
VARIABLES :	
CRITERES DE REUSSITE :	Nombre de réussites par rapport au nombre de lancers.

**MS
LE PANIER**

SITUATION :	
Lancer vers des cibles variées.	
OBJECTIFS :	Lancer vers...
DISPOSITIF :	
Matériel : objets différents :balles, anneaux, sacs de graines, petits cerceaux, bâtons...	
Lanceur	
Caisses bleue, rouge, jaune. Gestion de la classe : possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situation de transformation différentes.	
BUT :	Lancer vers la caisse
CONSIGNES :	
<p style="text-align: center;">Se placer derrière le banc Lancer la balle pour l'envoyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - au delà du banc - vers une caisse - dans la caisse 	
VARIABLES :	-Lancer dans une caisse plus éloignée.
CRITERES DE REUSSITE :	
Cible atteinte...	

SITUATION :	LE FILET
OBJECTIFS :	<u>Lancer par-dessus</u>
DISPOSITIF :	<p style="text-align: center;">Matériel : zone de lancer. Poteaux et corde. Objets à lancer.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.</p>
BUT :	Lancer au-dessus de la corde.
CONSIGNES :	Se placer dans la zone de lancer. Lancer l'objet pour l'envoyer au delà de la corde.
VARIABLES :	- Hauteur du filet - Placement de la zone de lancer.
CRITERES DE REUSSITE :	L'objet doit passer par-dessus le filet.

LES QUILLES

SITUATION :	
LES QUILLES	
OBJECTIF: <i>Atteindre une cible</i>	
DISPOSITIF :	
Matériel :objets cibles de différents tailles et poids différents posés sur des bancs ou des tables. Objets à lancer. Zone de lancer.	
	
Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.	
BUT :	
Toucher ou faire tomber un objet à chaque lancer.	
CONSIGNES :	
Se placer dans la zone de lancer. Lancer pour toucher ou faire tomber l'objet.	
VARIABLES :	- Taille des objets cibles. - Poids des objets cibles.
CRITERES DE REUSSITE :	
Objet touché. Objet renversé.	

LA CORDE A LINGE

SITUATION :	LA CORDE A LINGE.
OBJECTIFS :	Lancer de plus en plus précis.
DISPOSITIF :	<p>Matériel :cibles : cerceaux ou papier journal ou tambourin ou clochettes ou tissus.... suspendus à une corde. (voir schéma)</p> <p>Objets à lancer ; zones de lancer.</p> <p>Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.</p>
BUT :	<ul style="list-style-type: none">- Cerceau : lancer dans...- Papier journal : lancer pour toucher, lancer entre 2 feuilles...- Tambourin : lancer pour frapper et entendre le son...- Clochettes : lancer pour faire sonner...
CONSIGNES :	Lancer et toucher les objets
VARIABLES :	<ul style="list-style-type: none">- Zone de lancer.- Qualité des objets.- Taille des objets

MS
LE COULOIR

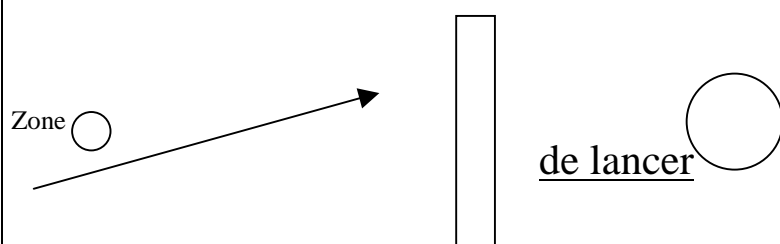
SITUATION :	LE COULOIR
OBJECTIFS :	Lancer droit
DISPOSITIF :	Matériel : matérialiser un couloir lanceur _____ _____ Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.
BUT :	Lancer loin par dessus l'obstacle.
CONSIGNES :	Se placer dans la zone de lancer. Lancer loin, l'objet doit retomber de l'autre côté de l'obstacle.
VARIABLES :	- largeur du couloir.
CRITERES DE REUSSITE :	L'objet ne doit pas retomber à l'extérieur du couloir.

SITUATION :DE LA RIVIERE A L'ILE**OBJECTIFS :**

Lancer dans une direction donnée par-dessus un obstacle.

DISPOSITIF :

Matériel :cordes figurant une rivière, bancs...
Objets à lancer : balles, anneaux, ballons adaptés(taille), sacs de graines...

**BUT :**

Lancer un objet pour l'envoyer au-delà d'un obstacle.

CONSIGNES :

Se placer dans une zone de lancer délimitée.
Envoyer l'objet de l'autre côté de la rivière, de l'île.

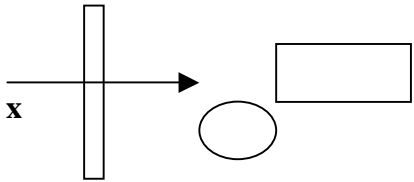
VARIABLES :

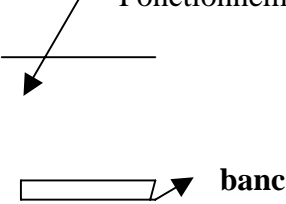
-Les objets

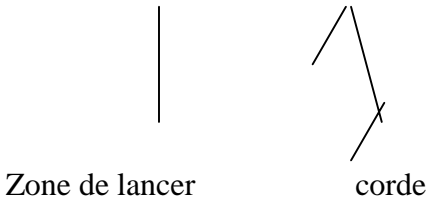
CRITERES DE REUSSITE :

Comptabiliser le nombre de tirs réussis.


SITUATION :	SITUATION DE REFERENCE	
OBJECTIFS :	Mesurer les progrès.	
DISPOSITIF :	<p>Lancer vers (lancer de précision)</p> <p>Cibles verticales ou horizontales : -cerceaux</p> <p style="padding-left: 40px;">-objets à toucher</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> </div> <div style="border-left: 1px solid black; height: 100px; margin: 0 10px;"></div> <div style="text-align: center;"> <p>○</p> <p>○</p> <p>□</p> <p>▮</p> </div> </div>	
BUT :	Pour l'enseignant, repérer les niveaux d'acquisition et les progrès réalisés	
CONSIGNES :	<ul style="list-style-type: none"> - Se placer dans la zone de lancer. - Lancer pour.... 	
VARIABLES :		
CRITERES DE REUSSITE :	compter le nombre de réussites sur 10 objets lancés.	

SITUATION :	CHAMBOULE TOUT
OBJECTIFS :	Lancer dans une direction....
DISPOSITIF :	<p>Matériel :zone de lancer (derrière un banc) Objets :sacs de graines, balles, ballons adaptés, cerceaux... Objets à atteindre : boites, bouteilles plastique ,quilles, plots...posés sur un banc ou sur une table.</p> 
BUT :	Lancer en visant des objets pour les faire tomber.
CONSIGNES :	Choisir 3 projectiles et faire tomber 3 objets de son choix.
VARIABLES :	<p>Les projectiles. Des objets cibles +/- lourds, de tailles différentes. Distance de lancer. Temps limité.</p>
CRITERES DE REUSSITE :	Compter les objets touchés ou tombés.

SITUATION : Situation de référence : évaluation initiale.
OBJECTIFS : Déterminer des niveaux pour formuler des objectifs d'apprentissage :travailler sur la direction et la puissance du lancer.
DISPOSITIF : Matériel : objets à lancer : ballons, anneaux, balles, sacs de graines... Fonctionnement en ateliers : possibilité de doubler chacun des ateliers... G.S Lancer loin  Chaque enfant lance entre 5 et 10 objets
BUT : Pour l'enseignant : repérer des niveaux : G.S: Lance loin : oui non
CONSIGNES : Se placer dans une zone de lancer délimitée. Atelier : lancer au-delà de l'obstacle
VARIABLES :
CRITERES DE REUSSITE : Nombre de réussites par rapport au nombre de lancers.

<p>SITUATION :</p> <p style="text-align: center;">LE FILET</p>
<p>OBJECTIFS :</p> <p><i>Lancer par-dessus</i></p>
<p>DISPOSITIF :</p> <p style="text-align: center;">Matériel : zone de lancer. Poteaux et corde. Objets à lancer.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.</p>
<p>BUT :</p> <p style="text-align: center;">Lancer au-dessus de la corde.</p>
<p>CONSIGNES :</p> <p style="text-align: center;">Se placer dans la zone de lancer. Lancer l'objet pour l'envoyer au delà de la corde.</p>
<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présence d'une zone de réception au-delà de la corde. - Placement adapté du filet pour un lancer loin.
<p>CRITERES DE REUSSITE :</p> <p style="text-align: center;">L'objet doit passer par-dessus le filet.</p>

LES QUILLES

SITUATION :	
LES QUILLES	
OBJECTIF: <i>Atteindre une cible</i>	
DISPOSITIF :	
Matériel :objets cibles de différents tailles et poids différents posés sur des bancs ou des tables. Objets à lancer. Zone de lancer.	
	
Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.	
BUT :	
Toucher ou faire tomber un objet à chaque lancer.	
CONSIGNES :	
Se placer dans la zone de lancer. Lancer pour toucher ou faire tomber l'objet.	
VARIABLES :	- zone de lancer : plots ou bancs de façon à lancer de près ou de loin. - Poids des objets cibles.
CRITERES DE REUSSITE :	
Objet touché. Objet renversé.	

LA CORDE A LINGE

SITUATION :

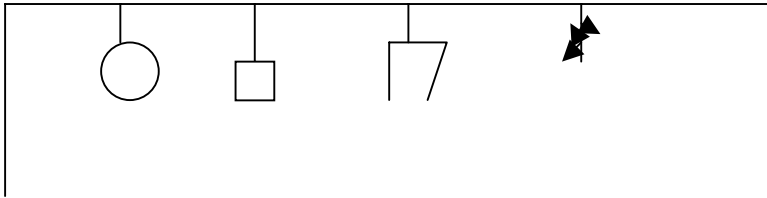
LA CORDE A LINGE.

OBJECTIFS :

Lancer de plus en plus précis.

DISPOSITIF :

Matériel :cibles : cerceaux ou papier journal ou tambourin ou clochettes ou tissus....
suspendus à une corde. (voir schéma)



Objets à lancer ; zones de lancer.

Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation
ou de situations de transformation différentes.

BUT :

- Cerceau : lancer dans...
- Papier journal : lancer pour toucher, lancer entre 2 feuilles...
- Tambourin : lancer pour frapper et entendre le son...
- Clochettes : lancer pour faire sonner...

CONSIGNES :

Choisir et viser une cible.

VARIABLES :

- lancer sur ou entre des objets.
- Choisir l'objet à viser et frapper.

GS

LE COULOIR

SITUATION :	LE COULOIR
OBJECTIFS :	Lancer droit
DISPOSITIF :	<p>Matériel : matérialiser un couloir</p> <p>lanceur _____ _____</p> <p>Gestion de la classe : Possibilité d'organiser la classe en ateliers autour de la même situation ou de situations de transformation différentes.</p>
BUT :	Lancer loin par dessus l'obstacle.
CONSIGNES :	<p>Se placer dans la zone de lancer. Lancer loin, l'objet doit retomber de l'autre côté de l'obstacle.</p>
VARIABLES :	- longueur du lancer, par dessus un obstacle.
CRITERES DE REUSSITE :	L'objet ne doit pas retomber à l'extérieur du couloir.

SITUATION :	SITUATION DE REFERENCE																									
OBJECTIFS :	Mesurer les progrès.																									
DISPOSITIF :	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px solid black;">Lancer vers (lancer en force)</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">x</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">○</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black;">Cibles horizontales éloignées de la zone</td> <td style="text-align: center;">x</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">○</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">□</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black;"></td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">— — — — </td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">z1 z2 z3 z4</td> </tr> </table>	Lancer vers (lancer en force)	x			○	Cibles horizontales éloignées de la zone	x			○					□		X			— — — —					z1 z2 z3 z4
Lancer vers (lancer en force)	x			○																						
Cibles horizontales éloignées de la zone	x			○																						
				□																						
	X			— — — —																						
				z1 z2 z3 z4																						
BUT :	Pour l'enseignant, repérer les niveaux d'acquisition et les progrès réalisés																									
CONSIGNES :	<ul style="list-style-type: none"> - Se placer dans la zone de lancer. - Lancer pour.... 																									
VARIABLES :																										
CRITERES DE REUSSITE :	compter le nombre de réussites sur 10 objets lancés.																									