

L'athlétisme à l'école maternelle

Groupe Départemental EPS 1 Orne
Mai 2018

Sommaire

1. Connaissances de l'enfant.	p. 3
1.1. Repères psychomoteurs, affectifs et relationnels en fonction des sections.	p. 3
1.2. Principales actions motrices mises en jeu lors des activités physiques.	p. 6
2. Programmes d'enseignement de l'école primaire.	p. 7
L'athlétisme en maternelle dans les programmes 2015.	p. 7
3. Mettre en place une unité d'apprentissage en athlétisme.	p. 10
3.1. Définitions.	p.10
3.2. Compétences attendues à la fin de l'école maternelle.	p.10
3.3. Caractéristiques des situations proposées.	p.10
3.4. Ce qu'il y à apprendre.	p.11
4. Niveau d'habilité de la compétence	p.12
4.1 Courir vite	p.12
4.2 Sauter loin	p.13
4.3 Lancer loin	p.14
5. Construction des apprentissages	p.15
6. Des pratiques pédagogiques pour comprendre et réussir	p.16
7. Mises en œuvre pédagogiques	p. 18

1. Connaissances de l'enfant

1.1. Repères psychomoteurs, affectifs et relationnels en fonction des sections.

Section	<i>Repères psychomoteurs</i>	<i>Repères affectifs et relationnels</i>
T P S / P S	<ul style="list-style-type: none"> • Marche : l'enfant passe d'une marche hésitante à une marche sur pointe, avant et arrière. Il passe aisément de la marche à la course • Course : il passe d'une marche accélérée au trottement discontinu (arrêt-reprise) • Saut : il passe de sauts en contrebas, enjambés ou à pieds joints à des sauts vers le haut, vers l'avant, à pieds joints ou enjambés • Lancer : il passe d'un lancer désordonné, à un geste organisé en fonction du but (distance ou direction) • Rythme : il essaie progressivement de s'adapter à un rythme extérieur mais réagit avec un temps de retard et de façon peu fidèle. Progressivement il améliore sa rapidité d'exécution • Immobilité : il commence à s'immobiliser à la demande, mais avec un grand temps de réaction • Organisation spatio-temporelle : <ul style="list-style-type: none"> ○ Espace : il se repère dans un espace connu à partir d'indices visuels. Le mouvement lui apprend la signification des mots : avant-arrière, haut-bas. Le vocabulaire de l'espace se complexifie, il arrive à combiner plusieurs mots : « sur la table, là-dedans » et prend conscience de la place des objets. A 3 ans il connaît : près de, sur/sous, entre, dans, derrière, dessous. ○ Temps : la durée doit être matérialisée (ex. : sablier). La chronologie, succession ou ordre des événements, se construit dans l'action par l'enchaînement des tâches à réaliser. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plaisir : c'est le motif d'agir, l'enfant fait comme les autres. • Prise de risque : la peur inhibe l'action. • Contact : il est difficile à accepter. • Coopération : l'enfant a conscience des autres, il peut agir en même temps que les autres mais pas encore avec eux. • Communication : elle est difficile avec ses pairs.

Section	<i>Repères psychomoteurs</i>	<i>Repères affectifs et relationnels</i>
M S	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Marche</u> : toutes les marches même asymétriques sont possibles • <u>Course</u> : elle est économique sans mouvement parasite • <u>Saut</u> : saut avec élan, saut à cloche pied • <u>Lancer</u> : le geste est plus ordonné. L'élève est capable d'en moduler la force et l'amplitude et de lui donner une direction • <u>Rythme</u> : il réagit au rythme par frappement des mains mais ne sait pas encore adapter sa marche à un rythme • <u>Immobilité</u> : il sait s'immobiliser à la demande, le temps de réaction diminue et le temps d'immobilité augmente • <u>Organisation spatio-temporelle</u> : <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Espace</u> : il accède à la maîtrise de l'espace familier proche (les espaces de l'école) dans toutes ses dimensions. Le vocabulaire spatial se consolide (cf. PS). ○ <u>Temps</u> : la durée doit être matérialisée (ex. : sablier). La chronologie, succession ou ordre des évènements, se construit dans l'action par l'enchaînement des tâches à réaliser • <u>Coordination</u> (enchaînement d'actions) : il est capable d'avoir des gestes continus, ses sauts sont coordonnés (bras-jambes). 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Plaisir</u> : l'enfant prend plaisir à jouer et à imiter les autres. • <u>Prise de risque</u> : l'élève tente ce qu'il sait qu'il peut réussir, il cherche un compromis entre plaisir et peur. • <u>Contact</u> : il est encore difficile à accepter. • <u>Coopération</u> : début des groupes, des acceptations et des rejets. • <u>Communication</u> : l'élève parle, raconte, pose des questions.

Section	<i>Repères psychomoteurs</i>	<i>Repères affectifs et relationnels</i>
G S	<ul style="list-style-type: none"> • Saut : il saute régulièrement avec son pied dominant • Lancer : il est capable de réaliser des lancers de grande amplitude • Rythme : il sait marquer le rythme en marchant, peut marcher sur des rythmes plus compliqués (danses folkloriques) • Immobilité : l'élève sait s'immobiliser à un signal sonore ou visuel. Il peut le faire après un enchaînement de différents rythmes, mais avec un grand temps de réaction • Organisation spatio-temporelle : <ul style="list-style-type: none"> ○ Espace : il a une bonne connaissance de l'espace. Il sait se représenter mentalement des itinéraires simples, sait se diriger dans la rue, sait flécher un parcours sur un plan. Vocabulaire : il acquiert des notions couplées d'espace intérieur/extérieur, loin/près, droite/gauche, avant/après, devant/derrière, dessus/dessous. ○ Temps : la durée doit être matérialisée (ex. : sablier). La chronologie, succession ou ordre des évènements, se construit dans l'action par l'enchaînement des tâches à réaliser • Coordination : (enchaînement d'actions et rythme) : il possède toutes les coordinations motrices. Il peut sauter à la corde. La maîtrise de l'équilibre et des coordinations sensori-motrices rend possible les activités de rouler et de glisse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plaisir : l'enfant prend plaisir à « faire comme », à répéter ce qu'il sait faire. Il a une attirance pour les jeux de compétition et la comparaison des résultats. • Prise de risque : il est audacieux et entreprenant. Il accepte de tenter des actions plus difficiles, il prend un risque mesuré. • Contact : il est maintenant bien accepté. • Coopération : l'élève commence à coopérer pour un but commun. • Communication : il supporte mal la critique et peut faire preuve d'un comportement agressif.

1.2. Principales actions motrices mises en jeu lors des activités physiques (d'après Paoletti)

Actions motrices	1 an	2 ans	3 ans	4 ans	5 ans	6 ans
Marche	a-----b-----c					
Course	a-----b-----c					
Saut vers le bas	a-----b-----c					
Saut vers l'avant	a-----b-----c					
Saut vers le haut	a-----b-----c					
Enchaînement de cloche-pied	a-----b-----c					
Cloche-pied alterné	a-----b-----c					
Pas chassés	a-----b-----c					
Coup de pied	a-----b-----c					
Frappe (avec la main) de grande amplitude	a-----b-----c					
Lancer de grande amplitude	a-----b-----c					

a = stade initial ; b = stade intermédiaire ; c = stade final

2. Programmes d'enseignement de l'école maternelle

« L'athlétisme » dans les programmes de maternelle 2015.

Modalités spécifiques d'apprentissages

Une école qui s'adapte aux jeunes enfants et qui tient compte de leur développement :

L'enfant possède déjà des savoir-faire, des connaissances et des représentations du monde ; dans sa famille et dans les divers lieux d'accueil qu'il a fréquentés, il a développé des habitudes, réalisé des expériences et des apprentissages que l'école prend en compte.

Répondant à leur besoin de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes, **l'enseignant multiplie les expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en toute sécurité.**

Apprendre en jouant :

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, **d'exercer des conduites motrices**, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise également la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié.

L'enseignant observe les enfants dans leur jeu libre afin de mieux les connaître *puis* il propose des **jeux structurés** visant explicitement des apprentissages spécifiques.

Apprendre en s'exerçant :

Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent des temps d'appropriation et de stabilisation qui nécessitent **de nombreuses répétitions dans des conditions variées.**

Les modalités d'apprentissage peuvent aller, pour les enfants les plus grands, jusqu'à **des situations d'entraînement ou d'auto-entraînement**, voire d'automatisation. L'enseignant veille alors à **expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre, à leur faire comprendre le sens des efforts demandés et à leur faire percevoir les progrès réalisés.**

Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe :

Les règles collectives signifient à l'enfant les droits (**s'exprimer, jouer, apprendre, faire des erreurs, être aidé et protégé...**) et les obligations dans la collectivité scolaire (**attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel...**). Leur appropriation passe par la répétition d'activités rituelles et une première réflexion sur leur application tout comme l'élaboration collective de règles de vie adaptées à l'environnement.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au **développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel** des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont **l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles**.

Elles permettent aux enfants **d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres**. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.

Les activités physiques participent d'une **éducation à la santé** en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver **le plaisir du mouvement et de l'effort**, à mieux connaître leur corps pour le respecter.

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :

En constatant les résultats de ses actions, l'enfant prend plaisir à s'investir plus longuement dans les situations d'apprentissage qui lui sont proposées. Il découvre la possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber, puis repartir au point de départ pour prendre un nouveau projectile...).

Il apprend à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, une chanson enregistrée...). **La connaissance de sa performance permet à l'élève de s'engager dans une démarche de progrès et d'apprentissage.**

En agissant sur et avec des objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux...), **l'enfant expérimente** les propriétés, découvre des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...), **essaie de reproduire un effet qu'il a obtenu au hasard des tâtonnements**. Il progresse dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui sont, même après l'âge de cinq ans, encore difficiles.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Echanger et réfléchir avec les autres :

Il s'agit de saisir ou provoquer toutes les opportunités pour amener à réfléchir et échanger avec les autres. L'enseignant encourage l'enfant à exprimer ce qu'il ressent, par le geste, la parole, ou le dessin, à nommer les actions engagées, les activités vécues ou les objets utilisés. Il l'invite à formuler ce qu'il a envie d'apprendre ou de faire. Il est lui-même attentif au vocabulaire qu'il emploie (*matériel, actions, activité...*) afin de faciliter la prise de repères et la compréhension des consignes.

L'enseignant vise à ce que l'enfant s'inscrive progressivement dans un projet d'apprentissage, individuel et collectif, dépassant le seul plaisir de faire ou de jouer. Pour cela, il aide l'enfant à accorder du sens à ce qu'il fait, il l'amène à se projeter. Il prend le temps de parler de ce qui a

été vécu, de présenter ce qui va être proposé, d'explicitier pourquoi on le fait. Il suscite et prend en compte l'expression des désirs de chacun en les intégrant dans un projet collectif.

L'enseignant apprend ainsi à l'enfant à observer, à prendre de la distance, à anticiper, à enchaîner des conduites afin d'atteindre un but donné. Ces moments de verbalisation sont fondamentaux mais doivent se dérouler pour leur plus grande part dans la classe, en amont et en aval de la séance dont l'objectif premier reste l'action motrice. Pour cela, l'enseignant suscite le désir de produire des traces des activités vécues (*affiches, portfolios, dessins...*) rappelle celles-ci fréquemment pour mettre en évidence leur utilité. Il amène le groupe à comprendre la nécessité de les organiser et de les conserver.

Explorer le monde

Sensibiliser à la notion de durée : En recourant à des outils et dispositifs qui fournissent une appréciation plus objective, l'enseignant amène les enfants non pas à mesurer le temps à proprement parler, mais à le matérialiser en visualisant son écoulement. Ainsi, **les sabliers**, les enregistrements d'une comptine ou d'une chanson peuvent permettre une **première appréhension d'une durée stable donnée** ou la comparaison avec une autre. *Ces dispositifs peuvent être utilisés dans le cadre de la course longue.*

Représenter l'espace : Grâce à l'utilisation de **représentations diverses (photos, maquettes, dessins, plans...)** mais aussi par les **échanges langagiers avec leurs camarades et les adultes, les enfants apprennent à restituer leurs déplacements** et à en effectuer à partir de consignes orales comprises et mémorisées. Ils établissent **alors les relations entre leurs déplacements et les représentations de ceux-ci (codages).**

3. Mettre en place une unité d'apprentissage en athlétisme

3.1. Définitions

3.1.1. Définition de l'Athlétisme :

Art de dépasser la performance des adversaires en vitesse, en endurance, en distance ou en hauteur, à travers un ensemble de disciplines regroupées en courses, sauts, lancers et épreuves combinées.

3.1.2. Définition de la pratique scolaire :

Activité de performance à dominante énergétique. Elle s'organise autour du temps et de l'espace, il s'agit d'élargir l'espace et de diminuer le temps.

3.2. Compétences attendues à la fin de l'école maternelle :

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

3.3. Caractéristiques des situations proposées :

TPS/PS	MS/GS
<p>Les délimitations d'espaces doivent être nettement marquées (banc ou plinth pour séparer la zone d'élan et de réception en lancer).</p> <p>Les élèves doivent pouvoir répéter de très nombreuses fois les actions, et avoir chacun son objet à lancer.</p> <p>La performance doit pouvoir être lue à chaque action, à minima : j'ai réussi ou non.</p>	<p>Les caractéristiques des petits sont reprises. On y ajoute :</p> <p>La performance doit pouvoir être mémorisée et comparée.</p> <p>Des principes d'action simples sont à construire (pour lancer loin il faut lancer vers le haut, prendre de l'élan...).</p>

3.4. Ce qu'il y à apprendre :

TPS/PS	MS/GS
<p>L'élève doit accepter et respecter les contraintes de l'activité et lire le résultat de son action</p> <p><u>Capacités</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Courir vite, • Sauter vers, en contrebas • Courir et sauter • Lancer vers <p><u>Attitudes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer les situations • Respecter les règles • Respecter les espaces • Respecter l'espace d'action de l'autre • Respecter les consignes de sécurité <p><u>Connaissances</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître la notion de performance • Connaître sa performance • Connaître les règles de l'activité (validation de la performance) 	<p>L'élève accepte, respecte et fait respecter les règles de l'activité et les règles de sécurité. Il connaît ses performances et accède aux notions de progrès et de projet. Il connaît quelques principes d'action simples. Il évalue l'action de l'autre.</p> <p><u>Capacités</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Courir vite (7sec) dans un couloir • Courir longtemps sur un parcours défini (2 à 3min doucement) • Adapter sa course pour sauter ou lancer loin d'une marque dans une aire délimitée • Lancer chaque objet de façon adaptée pour le lancer le plus loin possible <p><u>Attitudes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et respecter les règles • Etre attentif au départ de la course, et courir dans son couloir • Respecter l'espace et le temps d'action de l'autre • Chercher des manières de faire pour battre son record et les dire • Jouer le rôle d'arbitre et d'identification de la performance • Observer ses progrès <p><u>Connaissances</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles des activités différentes • Identifier les espaces spécifiques (zone d'élan et de réception, couloir de course...) • Connaître l'échelle des performances • Connaître ses performances • Connaître le vocabulaire spécifique des activités et des outils

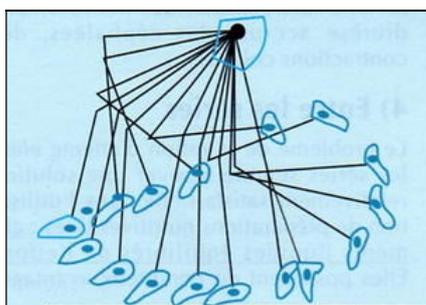
4. Niveaux d'habileté de la compétence

Pour permettre une lecture de l'activité des élèves, les tableaux suivants présentent des niveaux d'habileté de la compétence. Il ne s'agit pas d'atteindre le niveau 3 de maîtrise de la compétence à la fin de l'école maternelle, mais plutôt d'identifier des étapes de progression dans l'activité au cours desquelles l'intention des élèves, leur engagement physique se traduit par une conduite motrice plus ou moins efficace qu'il conviendra de faire évoluer ou de transformer.

Ces tableaux, indicateurs de progrès, permettent au regard de la didactique de la discipline d'identifier et d'observer les conduites motrices des élèves pour les faire évoluer. Il conviendra de les expliciter avec les élèves dans un langage adapté pour construire avec eux les critères de réalisation (comment faire pour progresser et réussir ?).

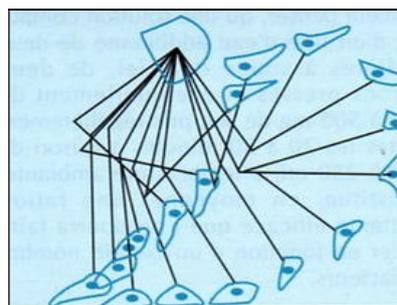
4.1 Courir vite :

Courir vite	Niveau débutant	Niveau débrouillé	Niveau expert
Créer de la vitesse	<ul style="list-style-type: none"> Départ non attentif Posture désunie Pas de poussée efficace 	<ul style="list-style-type: none"> Attitude vigilante Volonté de créer de la vitesse Poussée peu orientée (mal orientée) 	<ul style="list-style-type: none"> Concentration maximale Position du corps vers l'avant, jambes décalées, poids du corps jambe avant Orientation de la poussée vers l'avant
Maintenir de la vitesse	<ul style="list-style-type: none"> Posture de course désunie Allure de course irrégulière Course en cycle de jambes arrière (peu efficace) 	<ul style="list-style-type: none"> Redressement de la posture de course Fréquence de course irrégulière et/ou mal adaptée 	<ul style="list-style-type: none"> Posture de course efficace Bonne utilisation des bras Course en cycle de jambes antérieur
Finir sa course	Arrêt sur la ligne d'arrivée	Franchissement de la ligne en ralentissant	Franchissant de la ligne en pleine vitesse



Cycle de jambes avant :

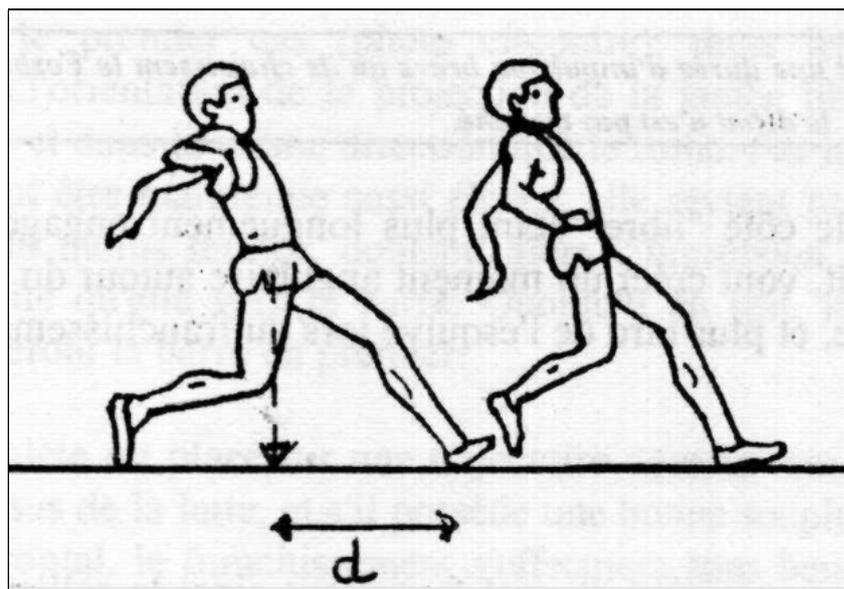
Le genou va chercher loin et haut devant, bassin orienté vers l'avant
Technique de course efficace lors des prises d'élan de saut, sprint, de lancer....



Cycle de jambes arrière :

Remontée du genou moins important, Bassin orienté vers l'arrière, Technique efficace pour la course de durée.

Sauts	Niveau débutant	Niveau débrouillé	Niveau Expert
Créer de la vitesse	<ul style="list-style-type: none"> Course d'élan irrégulière ou inadaptée 	<ul style="list-style-type: none"> Course d'élan uniforme (vitesse insuffisante) 	<ul style="list-style-type: none"> Course d'élan suffisamment rapide
Transformer et utiliser la vitesse	<ul style="list-style-type: none"> Rupture de rythme entre élan et impulsion (décélération) 	<ul style="list-style-type: none"> Pas de prise d'avance des appuis à l'impulsion 	<ul style="list-style-type: none"> Création d'une prise d'avance des appuis Impulsion orientée
S'organiser dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> Le saut n'est qu'une foulée améliorée 	<ul style="list-style-type: none"> Pas d'utilisation des bras à l'impulsion La courbe du saut est plate 	<ul style="list-style-type: none"> Les segments libres (bras) sont placés à l'impulsion : élévation des bras et de la jambe libre pour une aide à la recherche d'envol



Prise d'avance des appuis en saut :

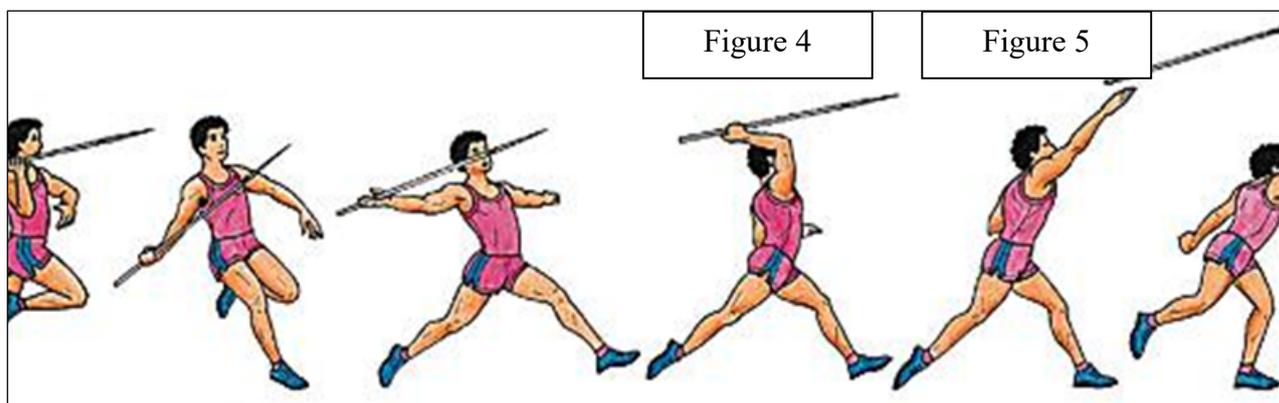
La prise d'avance des appuis consiste à permettre au pied d'appel d'aller chercher loin.
La distance d ci-dessus illustre la prise d'avance des appuis du pied d'appel sur le centre de gravité.

Lors de cette prise d'avance des appuis, les bras (segments libres) effectuent une oscillation vers l'arrière et le bas pour être projetés à nouveau vers le haut et l'avant pendant le temps de l'impulsion.

Ces actions contribueront à un accroissement de la pression sur le sol conduisant ainsi à une élévation du centre de gravité et au transfert d'énergie nécessaire à la réalisation d'une performance.

4.3 Lancer loin :

Lancer loin (fusées)	Niveau débutant	Niveau débrouillé	Niveau expert
Créer de la vitesse	<ul style="list-style-type: none"> Course d'élan irrégulière ou inadaptée 	<ul style="list-style-type: none"> Course d'élan uniforme vitesse insuffisante 	<ul style="list-style-type: none"> Course d'élan suffisamment rapide
Transformer et utiliser la vitesse	<ul style="list-style-type: none"> Rupture de rythme entre élan et le lancer (décélération) L'engin précède les appuis 	<ul style="list-style-type: none"> Pas de prise d'avance des appuis avant le lancer L'engin est à l'aplomb des appuis ou en arrière Pas de blocage des appuis pour catapulter l'engin 	<ul style="list-style-type: none"> Création d'une prise d'avance des appuis pour une position de lancer efficace L'engin est en arrière des appuis Blocage du côté opposé pour catapulter l'engin
S'organiser pour optimiser la trajectoire	<ul style="list-style-type: none"> Trajectoire plate 	<ul style="list-style-type: none"> Mobilisation seulement du haut du corps pour lancer vers le haut 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation de la poussée des jambes pour monter la trajectoire de l'engin



Prise d'avance des appuis en lancer :

Tout comme en saut, la prise d'avance des appuis consiste à permettre au pied d'appel d'aller chercher loin.

Le lanceur, lors de sa course d'élan, va faire une série de prise d'avance des appuis (pas croisés). Lors du dernier pas croisé, l'athlète va projeter son bassin vers l'avant avant que le pied gauche n'arrive au sol (figure 4).

Dès l'arrivée du pied gauche, ce point fixe permettra au bassin d'accélérer avant que l'athlète agisse et projette l'engin (figure 5).

Pour compléter et visualiser davantage les éléments présentés dans les trois activités, vous trouverez sur le site départemental EPS de l'Orne des vidéos d'athlètes en compétition :

- <https://www.ac-caen.fr/dsden61/ress/portail/eps/index.php?>

5. Construction des apprentissages

Au cycle 1, il s'agit d'amener les élèves à produire des efforts, y prendre plaisir pour ensuite les engager dans un projet d'apprentissage visant la construction de conduites motrices. Les élèves développeront leur pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets.

Les transformations motrices opérées par les élèves leur permettent de passer d'une motricité spontanée à la construction d'un projet athlétique.

Construction des apprentissages		
D'une pratique spontanée	A une pratique intentionnelle	
De l'exploration des ateliers proposés (jeux à courir, sauter et lancer)	à la construction d'un geste ajusté pour courir vite ou longtemps, sauter loin et lancer loin	
D'une action centrée sur le plaisir d'agir	à la réalisation d'une performance identifiée et comparée à celle des autres	
D'une verbalisation de son action et de son ressenti	à l'explicitation du « comment j'ai fait pour ... » à la comparaison avec « comment font les autres »	
<i>Jeux d'exploration</i>	<i>Jeux et situations structurés pour progresser et apprendre</i>	
Prendre plaisir	Rechercher, adapter ses actions motrices	S'engager dans un projet d'apprentissage (observer, prendre de la distance, anticiper, enchaîner des conduites motrices...)
S'engager et agir	Identifier et prendre conscience de ses progrès	
Explorer		
Découvrir ses possibilités corporelles	Affiner ses réponses motrices	Construire des conduites motrices significatives et explicites

6. Des pratiques pédagogiques pour comprendre et réussir

Lors de la réalisation d'une unité d'apprentissage en EPS, il est important que les élèves soient un maximum en activité afin de leur permettre d'identifier leurs réussites et leurs difficultés, les obstacles dans le but de transformer ou d'affiner leurs conduites motrices.

Aussi, pour conduire l'élève à identifier les principes d'actions efficaces et l'engager dans un processus d'apprentissage, l'enseignant élabore un module d'enseignement pour atteindre ces objectifs :

Activité Enseignant		Activité élève
<p>Observation des élèves (conduites motrices, obstacles à dépasser).</p> <p>Situer le niveau des élèves et réguler si nécessaire la situation pour poser un problème à résoudre à tous.</p>	<p>Situation de référence</p>	<p>Entrée dans l'activité et prise de contact avec le milieu, l'aménagement.</p> <p>Situer ses possibilités.</p> <p>Processus d'essais et erreurs pour ajuster ses conduites motrices.</p> <p>Identifier les réussites et « échecs » pour s'engager dans un projet d'apprentissage.</p>
<p>Prendre appui sur la situation de référence pour permettre de résoudre les problèmes, les obstacles rencontrés.</p> <p>Proposer des situations d'apprentissage (en nombre restreints) pour résoudre les problèmes.</p>	<p>Situations d'apprentissage</p>	<p>Rechercher les solutions, les conduites motrices pour résoudre le problème posé.</p> <p>Identifier ses réussites et expliciter sa manière de faire.</p>
<p>Activité d'accompagnement cognitif</p>		<p>Activité de recherche et d'analyse</p>
<p>Constater les transformations qui permettent de résoudre les problèmes.</p> <p>Accompagner la prise de conscience des transformations réalisées pour réussir.</p>	<p>Situation de référence pour évaluation finale</p>	<p>Mesurer et comparer ses résultats.</p> <p>Faire le bilan des conduites motrices développées pour résoudre le problème.</p> <p>Constater les progrès.</p>

Pour permettre aux élèves d'entrer dans une dynamique d'apprentissage, il est préférable de limiter le nombre de situations proposées. Aussi, les élèves auront le temps de s'y engager, de s'approprier la situation pour apprendre et progresser. C'est ce temps pédagogique nécessaire qui, par l'évolution de la situation proposée, doit conduire les élèves à des acquisitions motrices stables.

Pour permettre aux élèves de mener à bien l'activité de recherche et d'analyse au cours du module d'apprentissage, l'enseignant doit accompagner l'élève dans une posture réflexive par rapport à sa pratique. Cet accompagnement cognitif peut se traduire par les gestes professionnels suivants :

Orientation du regard des élèves sur l'action motrice réalisée	
Comment ?	La construction de la notion de performance et notamment la comparaison des performances réalisées entre élèves en fonction des principes d'action utilisés (lancer avec/sans élan, attitude de départ, orientation du lancer...) permettent d'aiguiser le regard des élèves. Aussi, ils pourront questionner les conduites motrices utilisées pour réaliser la performance.

La place du langage pour penser	
Comment ?	<p>L'action est indispensable mais elle ne suffit pas. En effet, il ne suffit pas de faire pour penser, pour apprendre à l'école même si dans le cadre de certains apprentissages dit inconscients comme la marche, « faire » peut suffire (connaissances primaires selon André Tricot).</p> <p>Le langage permet de nommer l'action (description), de nommer les effets de l'action, son ressenti mais le langage permet également de formuler son étonnement, son interrogation.</p> <p>Au début du cycle 1, c'est l'adulte qui en observant l'enfant enclenche le langage avant que celui-ci puisse le faire seul dans l'objectif d'établir de véritables interactions langagières avec l'enseignant mais surtout avec ses pairs (construction d'une communauté langagière comme l'indique les documents ressources sur le langage). C'est ainsi que l'on devient élève et que l'on construit un rapport au monde et aux savoirs pour apprendre.</p> <p>Le questionnement des élèves pendant l'activité sur leurs intentions, les choix effectués est un outil à développer par l'enseignant pour accompagner la réflexion des élèves dans leur pratique. Cette utilisation du langage doit conduire progressivement les élèves vers une attitude réflexive (secondarisation selon E.Bautier).</p>

L'utilisation du langage ne doit pas uniquement viser un objectif d'acquisition de vocabulaire et de syntaxe ou être seulement à des fins de communication. L'acquisition du lexique se fait en contexte et est réutilisé par les élèves à bon escient en situation ou lors des séances de langage à l'issue ou en amont de l'activité pour conserver une trace (dictée à l'adulte, dessins, maquettes...).

L'imprégnation culturelle	
Comment ?	<p>Il est essentiel de donner à voir aux élèves des vidéos d'athlètes en compétition mais aussi des vidéos des élèves lors des séances réalisées. Cela permettra d'identifier les différentes activités athlétiques et leurs règles respectives.</p> <p>Les élèves pourront également connaître quelques noms de grands champions et de grandes compétitions. Les élèves identifieront le matériel utilisé. Là encore, cela ne constituera pas une fin en soi (acquisition linguistique) mais cette connaissance sera intégrée et réinvestie dans le cadre de l'unité d'apprentissage (aménagement matériel réalisé par les élèves, les engins utilisés...).</p>

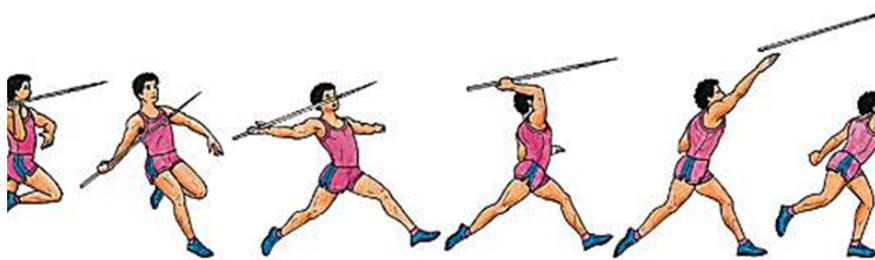
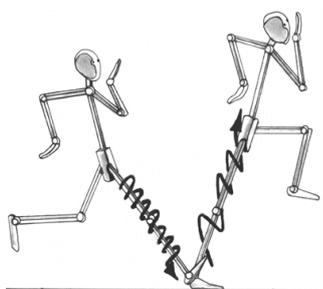
7. Mises en œuvre pédagogiques

Cette dernière partie a pour objectif de proposer et présenter des séquences d'apprentissage dans les trois conduites motrices : course, saut et lancer.

Il est possible de travailler chaque conduite motrice séparément si l'espace et le matériel ne permettent pas de les programmer simultanément.

Toutefois, proposer les trois activités en même temps est une plus-value dans la construction motrice des élèves. En effet, ces trois activités ont un point commun : l'impulsion, sorte de moteur qui sert à rebondir, à agir sur le corps.

L'ensemble des situations proposées sont des exemples possibles et ne constituent en aucun cas une volonté de modélisation. Des objectifs langagiers sont indiqués pour chaque situation : il est nécessaire de les utiliser avant, pendant et après la séance pour permettre leurs acquisitions par les élèves.



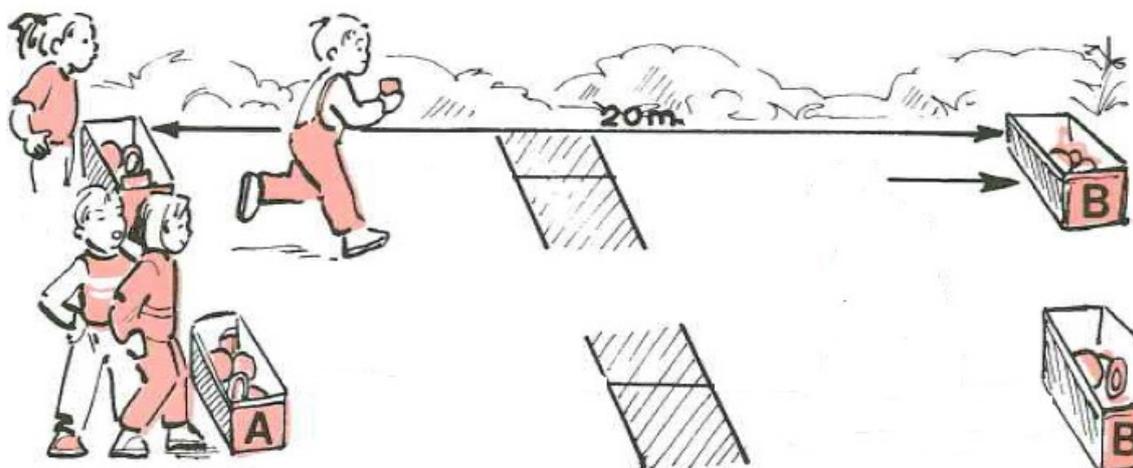
Courir vite à l'école maternelle

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Niveaux habiletés traduit dans un langage adapté aux élèves	Courir d'un point à un autre sans s'arrêter	Etre attentif aux ordres de départ (répondre à un signal) et courir en ligne droite d'un point à autre.	Courir de plus en plus vite en adoptant une posture de départ favorable (buste penché vers l'avant) et maintenir son effort pendant 5-7 secondes
Situation de référence	Courir vite pour déménager le plus possible d'objets	Situation de course-poursuite, de course avec un signal de départ et/ou signal d'arrivée	Courir en ligne droite le plus loin possible en parallèle dans des couloirs de course en répondant à un signal de départ

Les niveaux proposés ne correspondent pas aux niveaux de classe de maternelle. Il conviendra d'identifier les capacités motrices des élèves afin de mettre en œuvre une séquence d'apprentissage adaptée. Le niveau 3 présenté peut également être proposé en début de cycle 2.

Situation de référence pour le niveau 1

Courir vite pour déménager le plus possible d'objets



Dispositif :

- 5 à 6 parcours en parallèle
- 5 à 6 équipes de 4 à 5 enfants
- 1 équipe par parcours
- Trajets de 20 mètres

Matériel :

- Objets faciles à transporter en courant en quantité (3/4 fois plus que le nombre d'élèves)
- Bacs/caisses pour déposer les objets
- Chasubles

Consigne : « Vous devez transporter, chacun votre tour, les objets de la boîte A à la boîte B. Vous ne devez prendre qu'un seul objet à la fois. Vous devez attendre que votre camarade ait posé/déposé l'objet dans la boîte B pour partir. Pour revenir, vous emprunterez l'espace matérialisé (couloir) ».

But pour l'élève :

Transporter les objets de la caisse A à la caisse B le plus vite possible.

Critères de réussite pour les élèves :

Avoir transporté tous les objets à disposition,

Dénombrer les objets transportés,

Ordre d'arrivée des équipes (Phase 2 de la séquence).

Critères de réalisation (règles d'action pour réussir):

Courir sans s'arrêter plutôt que marcher,

Etre attentif au moment où le camarade dépose l'objet dans la boîte B pour pouvoir partir.

Contraintes :

Rester dans son couloir de jeu,

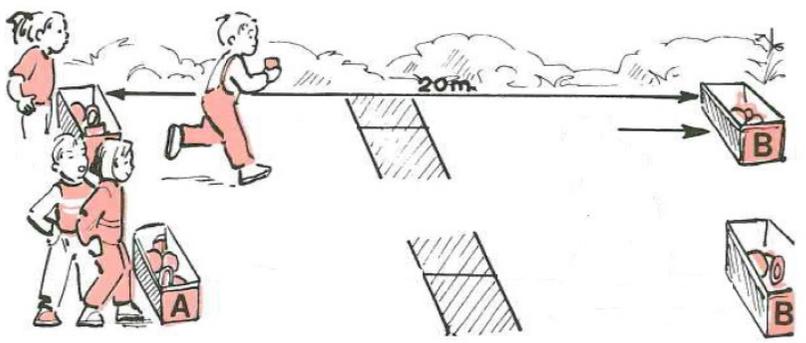
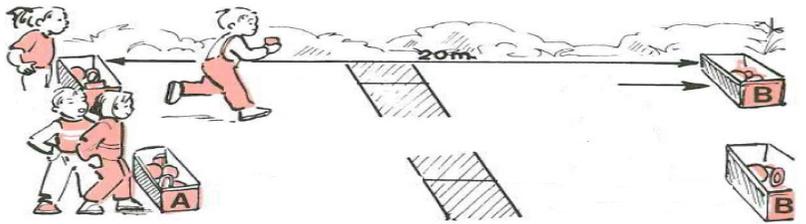
Suivre le même sens de déplacement pendant la course et après pour le retour,

Transporter un seul objet à la fois.

Lexique pouvant être réutilisé en contexte :

Départ, couloir, courir, marcher, s'arrêter, arrivée, partir, démarrer, commencer, transporter, regarder, vite.

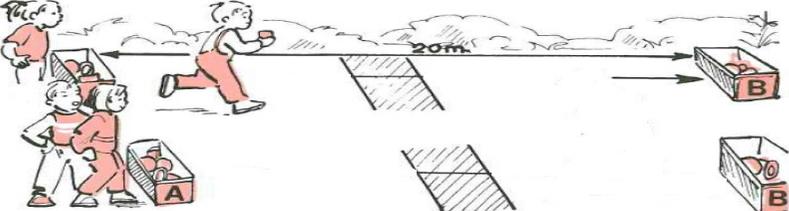
Trame de séquence possible pour le niveau 1

Entrée dans l'activité		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
1	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> Découverte de la situation de référence Appropriation des règles de fonctionnement Se construire des repères dans le temps et dans l'espace
2		
3		
Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence (voir page 19 pour la description de celle-ci)		
		<p><u>Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Placer les élèves en activité afin de s'approprier la situation.
		<p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Construire les règles de fonctionnement en prenant des photos qui serviront d'appuis pour se remémorer les comportements adaptés ou inadaptés (avant/pendant/après).
Situation de référence		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
4	Courir sans s'arrêter	<ul style="list-style-type: none"> Construire la notion de performance Verbaliser des actions motrices
5		
Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence avec variables		
		<p>Transporter les objets pendant une durée donnée (temps d'un morceau musical).</p> <p>Dénombrer les objets transportés pendant une durée donnée (temps d'un morceau musical) et conserver la mémoire de la quantité d'une séance à l'autre (jetons, dessins).</p>

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
6	Courir sans s'arrêter	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les performances des groupes • Verbalisation et comparaison des actions motrices
7		

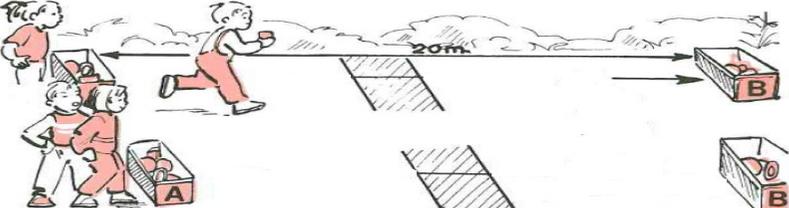
Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence avec variables

	<p>Transporter les objets pendant une durée donnée (temps d'un morceau musical).</p> <p>Dénombrer et comparer les objets transportés entre les équipes.</p>
---	---

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
8	Courir sans s'arrêter	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les performances des groupes • Verbalisation et comparaison des actions motrices efficaces pour gagner
9		

Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence avec variables

	<p>Transporter tous les objets à disposition de l'équipe en partant à un signal sonore.</p> <p>Comparer l'ordre d'arrivée des équipes.</p>
--	--

Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence

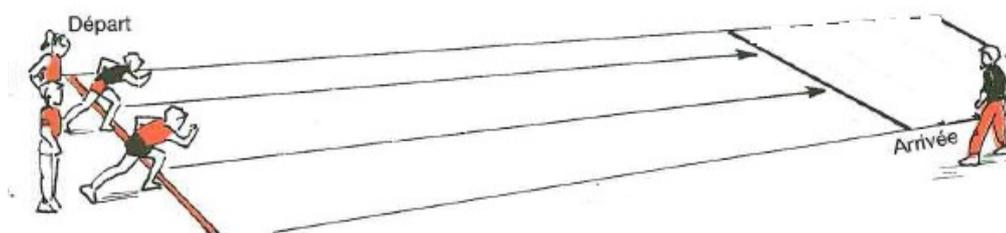
<u>Séance</u>		
10	Evaluation	Evaluer les progrès des élèves grâce à la comparaison de performances (temps d'un morceau musical, évolution performances entre équipes) et des vidéos réalisées lors des séances.

Critères d'observation pour l'enseignant :

- Course sans s'arrêter – Course aléatoire avec arrêts- Marche
- Attention au moment du départ lorsque le camarade dépose l'objet dans la boîte B
- Course dans un couloir droit de la boîte A à la boîte B

Situation de référence pour le niveau 2

Courir vite en réponse à un signal de départ



Dispositif :

- Couloirs en parallèle
- Trajets de 20 mètres

Matériel :

- Plots, coupelles pour matérialiser le départ et l'arrivée (éventuellement les couloirs)
- Sifflet

Consigne : « Vous allez vous placer derrière la ligne de départ de votre couloir. Au signal (sifflet, « hop »), vous devez courir le plus vite possible jusqu'à l'arrivée ».

But pour l'élève :

Au signal, courir le plus vite possible jusqu'à l'arrivée.

Critères de réussite pour les élèves :

Franchir la ligne d'arrivée le premier,

Critères de réalisation (règles d'action pour réussir):

Réagir au signal de départ,

Courir dans son couloir,

Courir droit dans son couloir,

Franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible.

Contraintes :

Réagir au signal,

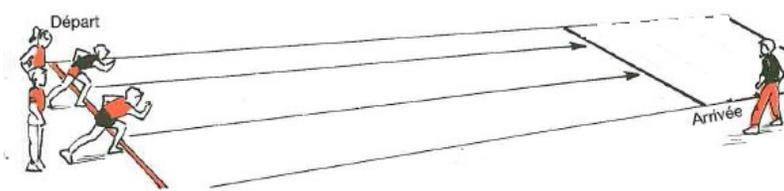
Rester dans son couloir de jeu,

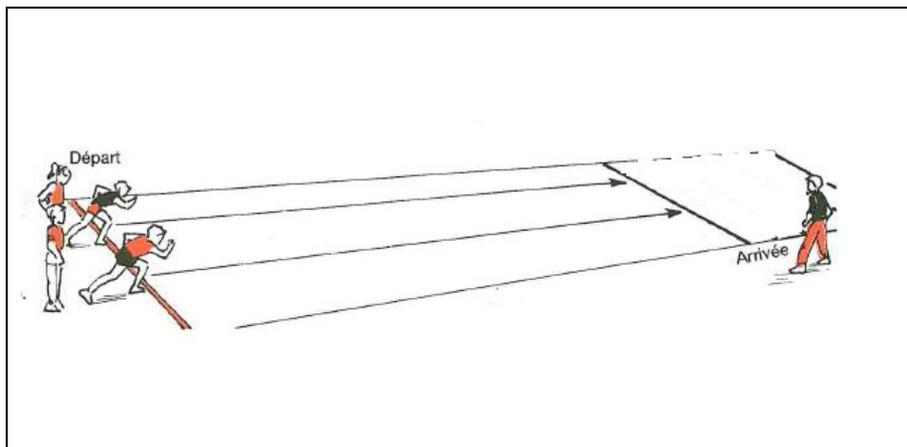
Suivre le même sens de déplacement pendant la course et après pour le retour,

Lexique pouvant être réutilisé en contexte :

Ligne de départ, couloir, courir, ligne d'arrivée, franchir, démarrer, écouter, plus vite, ligne droite, réagir, signal.

Trame de séquence possible pour le niveau 2

Entrée dans l'activité		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
1	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte de la situation de référence • Comprendre les enjeux de l'activité • Appropriation des règles de fonctionnement • Se construire des repères dans le temps et dans l'espace
2		
<u>Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence (voir page 22 pour la description de celle-ci)</u>		
		<p><u>Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Placer les élèves en activité afin de s'approprier la situation.
		<p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire les règles de fonctionnement en prenant des photos qui serviront d'appuis pour se remémorer les comportements adaptés ou inadaptés (avant/pendant/après).
Construction de la situation de référence		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
3	Courir vite en réponse à un signal	<ul style="list-style-type: none"> • Construire la notion de performance individuelle • Construction de zones de performance afin de les matérialiser avec des coupelles, des bandes cartonnées en séances 5 et 6 • Verbaliser des actions motrices
4		
<u>Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence pour construire les zones de performances</u>		

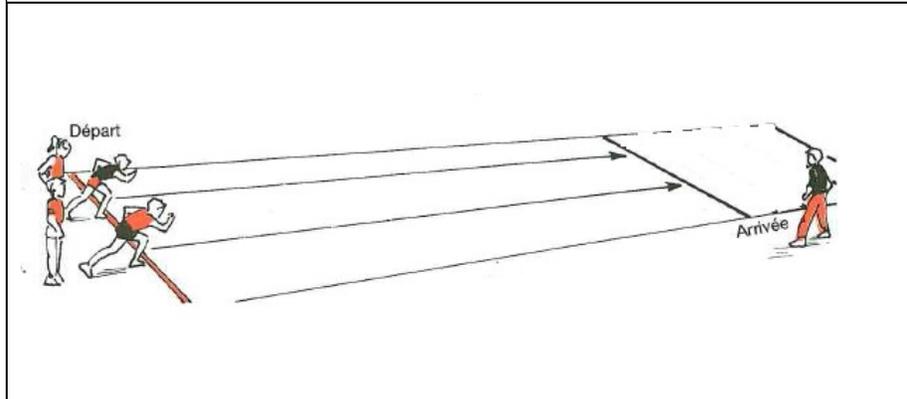


Identifier les performances de chaque élève avec des coupelles ou traces à la craie après 7 secondes de course : mesurer et conserver les performances réalisées

A l'issue de ces deux séances, un étalonnage des performances des élèves est obtenu en établissant 5 zones de performance (jaune, orange, vert, bleu, rouge) avec en jaune, la zone dans laquelle est arrivé l'élève qui a parcouru le moins de distance et en vert, la zone dans laquelle est arrivé l'élève qui a parcouru la plus grande distance.

Situation de référence		
Séances	Courir vite en réponse à un signal	Objectif(s)
5		
6		

Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence évoluée avec les zones de performances



Identifier les performances de chaque élève avec des coupelles ou traces à la craie après 7 secondes de course : mesurer et conserver les performances réalisées.

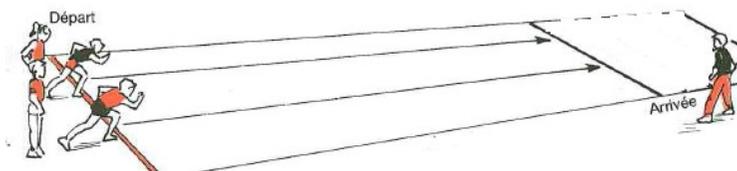
S'engager dans un projet d'actions pour améliorer la performance.

Utilisation de fiches scores pour garder la trace et l'évolution des performances.

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

<u>Séances</u>	Courir vite en réponse à un signal	<u>Objectif(s)</u>
7		<ul style="list-style-type: none"> • Développer des conduites motrices pour progresser (réagir à un signal, courir en ligne droite) • Verbaliser les conduites motrices à l'aide de l'observation de camarades en action ou de vidéos des élèves
8		
10		
11		

Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence évoluée ou autre situation



Réagir au signal: positionnement du starter derrière les élèves pour développer des attitudes d'écoute et de concentration (sans forcément parcourir les 20 mètres et réaliser une performance).

		L	G	→
	L		G	→
L			G	→

Réagir au signal et courir vite en ligne droite : jeu de poursuite (le lion tente d'attraper la gazelle).

L'utilisation d'une variante telle que faire partir le lion avec une distance plus ou moins proche de la gazelle (fonction de la performance réalisée en séances 5-6).

Construction d'affichages identifiant les principes d'actions permettant d'être efficace « comment faire pour réussir à courir vite ? »

Situation d'évaluation formative

<u>Séances</u>	Courir vite en réponse à un signal	<u>Objectif(s)</u>
9		<ul style="list-style-type: none"> • Prise de performance • Transférer les conduites motrices développées

Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence évoluée avec les zones de performances

Prise de nouvelles performances pour visualiser les progrès et l'acquisition des conduites motrices

Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence

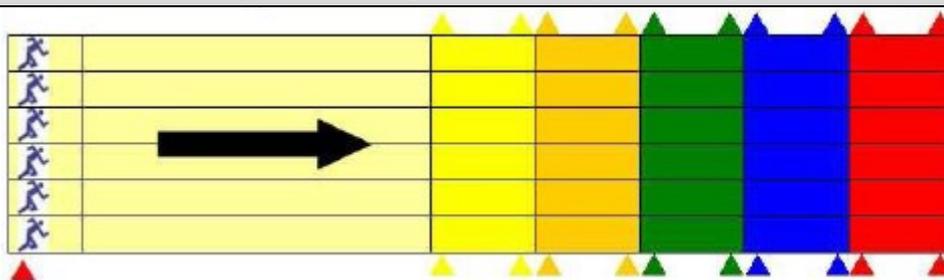
<u>Séance</u>	Evaluation	Evaluer les progrès des élèves à l'aide des fiches-scores, par comparaison de vidéos réalisées lors des premières séances.
12		

Critères d'observation pour l'enseignant :

- Zone atteinte à l'issue du temps de course
- Course dans le couloir
- Réaction au signal
- Course continue du début à la fin du temps annoncé (7 secondes)

Situation de référence pour le niveau 3

Courir vite en réponse à un signal de départ



Dispositif :

- Couloirs en parallèle de 20 mètres
- Zone neutre
- Zones de couleurs à créer au cours de la phase 1 : pour cela, un étalonnage est réalisé aux séances 1 et 2

Matériel :

- Plots, coupelles pour matérialiser le départ
- Plots, coupelles ou bandes de couleurs construites avec les élèves pour matérialiser les différentes zones de performance établies
- Sifflet
- Fiche de score pour noter et conserver la performance réalisée d'une séance à l'autre

Consigne : « Vous allez vous placer sur la ligne de départ de votre couloir. Au signal (sifflet, « hop »), vous devez courir le plus vite possible jusqu'à l'arrivée. Un camarade vous observera et il devra indiquer la zone dans laquelle vous étiez au moment du signal de fin de course. Votre performance sera alors notée sur votre fiche de score ».

But pour l'élève :

Courir le plus loin possible jusqu'au signal,
Courir pour réaliser une première performance.

Critères de réussite pour les élèves :

Atteindre la zone couleur la plus éloignée du départ,
Gagner du terrain et améliorer sa performance.

Critères de réalisation (règles d'action pour réussir):

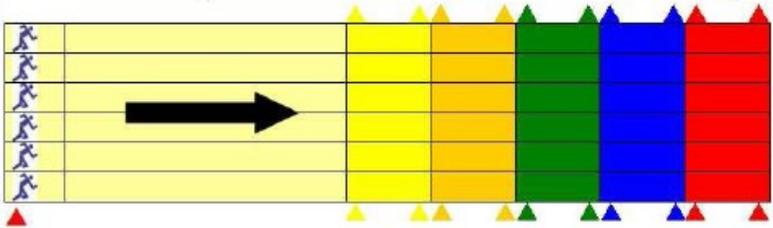
Réagir vite au signal au départ,
Courir droit dans son couloir,
Regarder droit devant,
Franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible.

Contraintes :

Rester dans son couloir de jeu,
Suivre le même sens de déplacement pendant la course et après pour le retour.

Lexique pouvant être réutilisé en contexte : Ligne de départ, couloir, courir, ligne d'arrivée, franchir, réagir, plus vite, plus loin, ligne droite, signal.

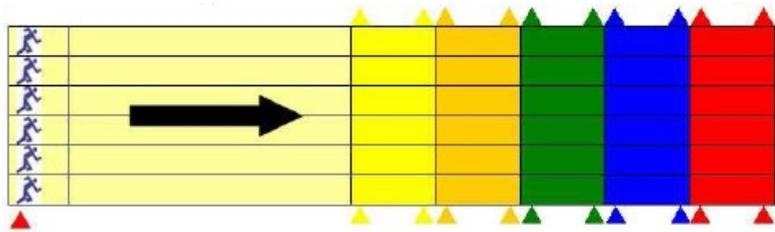
Trame de séquence possible pour le niveau 3

Entrée dans l'activité / Construction de la situation de référence		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
1	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> Découverte de la situation de référence Comprendre les enjeux de l'activité Appropriation des règles de fonctionnement et des rôles Construction de zones de performance à matérialiser avec des coupelles, des bandes cartonnées...
2		
<u>Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence pour construire les zones de performance</u> <u>(voir page 27 pour la description de celle-ci)</u>		
		<p><u>Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Placer les élèves en activité afin de s'appropriier la situation. Identifier les performances de chaque élève avec des coupelles ou traces à la craie après 8 secondes de course pour réaliser un étalonnage.
		<p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Construire les règles de fonctionnement en prenant des photos qui serviront d'appuis pour se remémorer les comportements adaptés ou inadaptés (avant/pendant/après). <p>A l'issue de ces deux séances, un étalonnage des performances des élèves est obtenu en établissant 5 zones de performance (jaune, orange, vert, bleu, rouge) avec en jaune, la zone dans laquelle est arrivé l'élève qui a parcouru le moins de distance et en vert, la zone dans laquelle est arrivé l'élève qui a parcouru la plus grande distance.</p>

Situation de référence

<u>Séances</u>	Courir vite en réponse à un signal	<u>Objectif(s)</u>
3		
4		

Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence avec les zones de performances



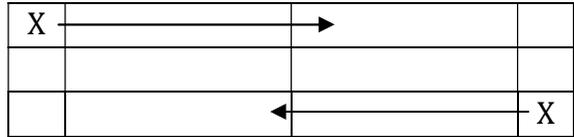
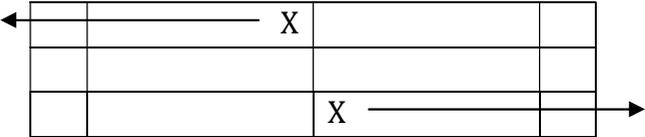
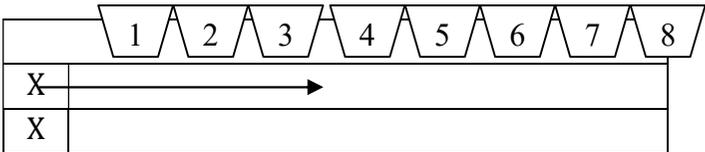
Prise de performances des élèves grâce aux 5 zones de performance (jaune, orange, vert, bleu, rouge),

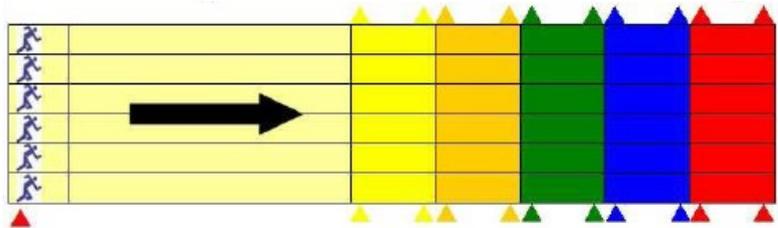
Utilisation d'une fiche score pour conserver la trace des performances réalisées.

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

<u>Séances</u>	Courir vite en réponse à un signal	<u>Objectif(s)</u>
5		<ul style="list-style-type: none"> • Construire la notion de performance individuelle au regard des zones de performance matérialisées • Identifier et verbaliser les conduites motrices en jeu
6		
8		
9		
11		
12		

Situation(s)

	<p><u>Réagir à un signal et courir vite en ligne droite :</u></p> <p>Situations de duel : parvenir plus rapidement que son adversaire à franchir la ligne d'arrivée. Possibilité d'utiliser des zones de départ différentes (au regard des prises de performances) pour permettent les oppositions entre tous les élèves.</p>
	<p><u>Réagir à un signal et courir vite en ligne droite :</u></p> <p>Situations de duel : Idem en partant chacun dans une direction opposée pour rejoindre en premier la zone.</p>
	<p><u>Parcourir le plus de « bornes » :</u></p> <p>Couloirs aménagés avec des bornes tous les 5 mètres. Réagir au signal de départ pour parcourir/dépasser le plus de bornes possibles avant le signal de fin.</p>

Situation d'évaluation formative		
<u>Séances</u>	Courir vite en réponse à un signal	<u>Objectif(s)</u>
7		<ul style="list-style-type: none"> • Prise de performance • Transférer les conduites motrices développées
10		
<u>Situation(s) : Retour de la situation de référence avec les zones de performances</u>		
		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Retour à la situation de référence avec les zones pour :</u> <p>Prise de nouvelles performances pour visualiser les progrès et l'acquisition des conduites motrices</p>

Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence

<u>Séance</u>	Evaluation	Evaluer les progrès des élèves à l'aide des fiches-scores, par comparaison de vidéos réalisées lors des premières séances.
12		

Critères d'observation pour l'enseignant :

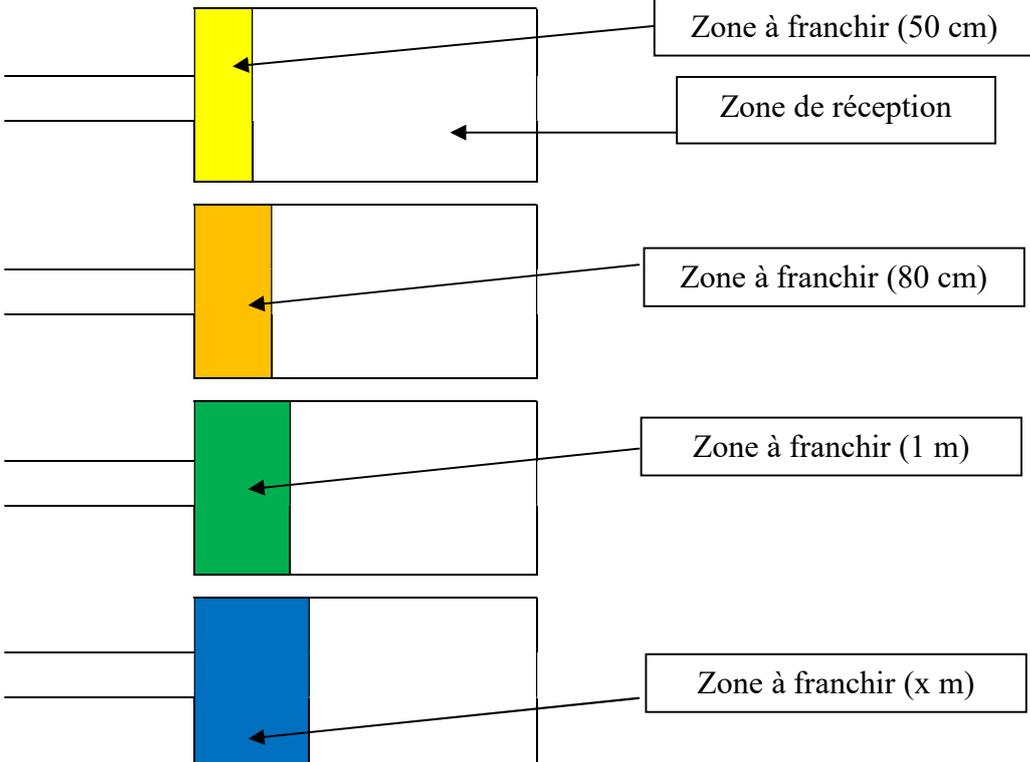
- Zone atteinte à l'issue du temps de course
- Réaction au signal et Course droite dans le couloir
- Course continue du début à la fin du temps annoncé (7 secondes)

Sauter loin à l'école maternelle



	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Niveaux habiletés traduit dans un langage adapté aux élèves	<p>Courir et sauter vers l'avant.</p> <p>Souvent réalisé par un ralentissement voire un arrêt avant le saut.</p> <p>Saut qui ressemble à un simple enjambement.</p>	<p>Courir et sauter en prenant un appel à un pied.</p> <p>Réception sur les deux pieds.</p>	<p>Courir pour sauter loin.</p> <p>Volonté de prendre de l'élan pour sauter loin.</p> <p>Forte impulsion pour aller le plus loin possible.</p> <p>Accepter l'envol pour aller loin.</p>
Situation de référence	<p>Courir et sauter pour franchir des zones de plus en plus grandes.</p>	<p>Courir et sauter pour atteindre la zone de couleur la plus éloignée.</p>	<p>Courir pour sauter.</p> <p>Atteindre la zone de couleur la plus éloignée possible afin de battre son record.</p>

Situation de référence pour le niveau 1

Courir et sauter pour franchir des zones de plus en plus grandes	
	
Dispositif : <ul style="list-style-type: none">• 4 à 5 ateliers en parallèle• Groupes de 4 à 5 enfants• 1 groupe par atelier• Couloirs de course et zones à franchir	Matériel : <ul style="list-style-type: none">• Bac à sable, tapis permettant la réception• Coupelles, bandes de couleur construites pour matérialiser les zones à franchir, à dépasser
Consigne : « Vous devez sauter sur les tapis et atterrir au-delà des zones de couleurs. Vous pouvez faire plusieurs tentatives avant de passer à un autre atelier ».	
But pour l'élève : Sauter pour franchir les zones de couleurs et se réceptionner.	
Critères de réussite pour les élèves : Sauter sur le tapis de réception, Parvenir à franchir les zones de couleurs	
Critères de réalisation (règles d'action pour réussir): « Je saute vers l'avant, je dépasse la zone de couleur et je me réceptionne sur mes deux pieds ».	
Contraintes : Respecter l'ordre de passage, Attendre que le camarade ait quitté le tapis de réception pour démarrer le saut, Quitter l'aire de réception par l'avant et revenir sur le côté de l'atelier.	
Lexique pouvant être réutilisé en contexte : Saut, zones, réception, pieds, décoller, franchir, plus loin,	

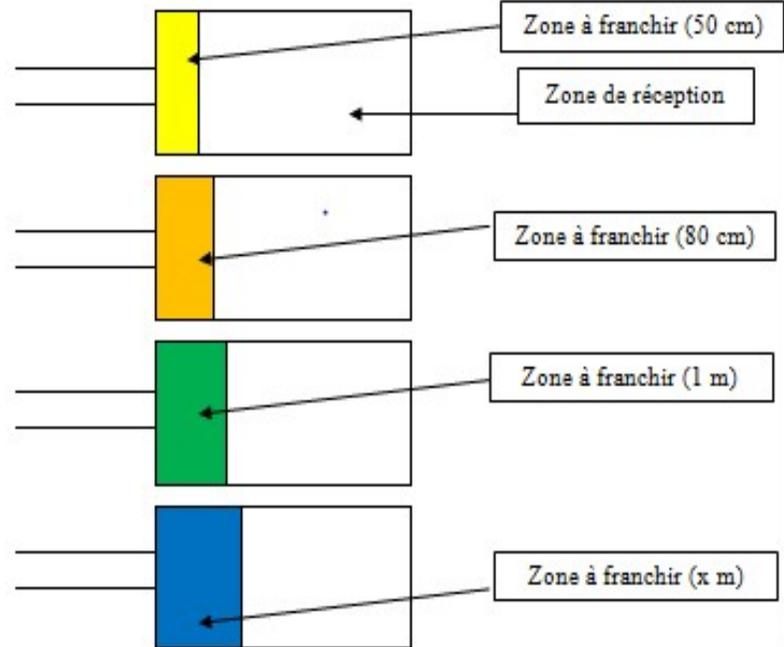
Trame de séquence possible pour le niveau 1

Entrée dans l'activité		
Séances		Objectif(s)
1	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte de la situation de référence • Appropriation des règles de fonctionnement • Se construire des repères dans le temps et dans l'espace
2		
Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence (voir page 32 pour la description de celle-ci)		
<p>The diagram shows four horizontal rectangular frames, each representing a different level of a hurdle activity. From top to bottom, the frames contain a yellow bar, an orange bar, a green bar, and a blue bar. To the right of each bar is a white rectangular area labeled 'Zone de réception'. Arrows point from the labels 'Zone à franchir (50 cm)', 'Zone à franchir (80 cm)', 'Zone à franchir (1 m)', and 'Zone à franchir (x m)' to their respective bars. Another arrow points from the 'Zone de réception' label to the white area in the first frame.</p>		<p><u>Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Placer les élèves en activité afin de s'appropriier la situation. <p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire les règles de fonctionnement en prenant des photos qui serviront d'appuis pour se remémorer les comportements adaptés ou inadaptés (avant/pendant/après).

Situation de référence

Séances		Objectif(s)
3	Sauter pour franchir	<ul style="list-style-type: none"> • Construire la notion de performance • Comparer les performances au sein du groupe • Identifier et verbaliser des actions motrices pour permettent de réussir
4		

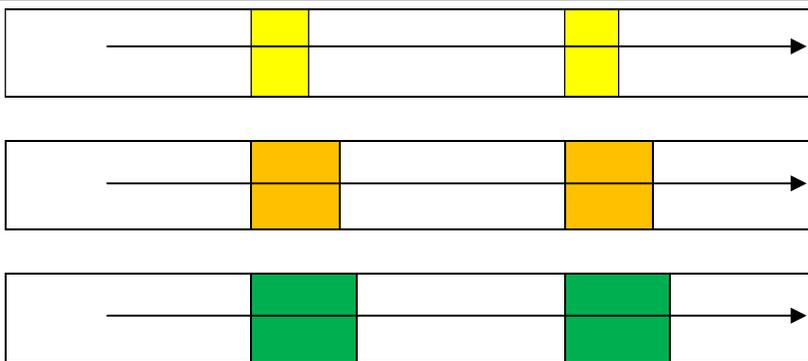
Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence

 <p>The diagram shows four sequential levels of a hurdle jump task. Each level consists of a horizontal bar of a specific height and color, followed by a 'Zone à franchir' (jump zone) and a 'Zone de réception' (reception zone). The levels are: 1. Yellow bar, 50 cm high, labeled 'Zone à franchir (50 cm)'. 2. Orange bar, 80 cm high, labeled 'Zone à franchir (80 cm)'. 3. Green bar, 1 m high, labeled 'Zone à franchir (1 m)'. 4. Blue bar, height 'x m', labeled 'Zone à franchir (x m)'. Arrows indicate the relationship between the labels and the zones in the diagrams.</p>	<p>Identifier les zones franchies et celles qui ne sont pas encore dépassées</p> <p>Travail centré sur les zones non franchies afin de battre son record et d'identifier les objectifs à atteindre (zone à dépasser)</p> <p>Comparaison des conduites motrices utilisées par les élèves</p>
---	---

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

Séances	Sauter pour franchir	Objectif(s)
5-6-7-8-9		<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les performances des groupes • Verbalisation et comparaison des actions motrices

Situation(s)



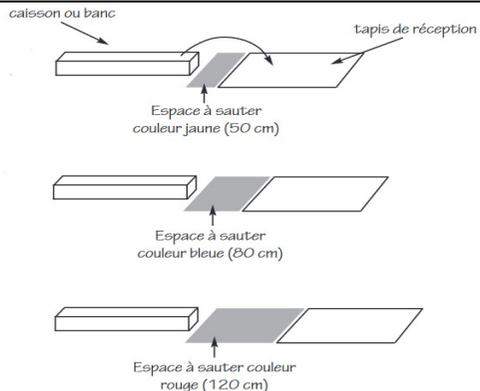
Développer l'enchaînement des actions motrices (course + saut pour ne plus se limiter à un saut à pieds joints) : *Franchir successivement les deux rivières sans s'arrêter*

Cette situation invite les élèves à courir et franchir les rivières (zones matérialisées avec plots, à la craie, bandes de couleurs) « pour ne pas mettre de pieds dans l'eau ».



Oser perdre ses appuis en acceptant de sauter d'un « rocher » (bancs, plinths).

Possibilité d'ajouter des zones sur les tapis de réception afin de donner aux élèves des objectifs de saut et des critères de réussite.



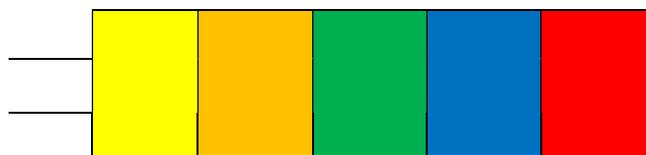
Oser perdre ses appuis en acceptant de sauter d'un « rocher » pour franchir des rivières.

Mise en relation des performances et des règles d'actions : nécessité de « voler » plus longtemps, de pousser sur un pied vers l'avant et vers le haut ; pour se réceptionner : arriver sur les 2 pieds, fléchir les genoux, s'aider des bras pour s'équilibrer.

Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence		
Séance	Evaluation	Evaluer les progrès des élèves à l'aide des fiches-scores, par comparaison de vidéos réalisées lors des premières séances.
10		
Critères d'observation pour l'enseignant :		
<ul style="list-style-type: none">- Identifier la zone de couleur dépassée- Sauter vers l'avant- Se réceptionner sur les deux pieds		

Situation de référence pour le niveau 2

Courir et sauter pour atteindre la zone de couleur la plus éloignée



Dispositif :

- Ateliers en parallèle
- Groupes de 4 à 5 enfants
- 1 groupe par atelier
- Zones de couleurs à créer au cours de la phase 1 : pour cela, un étalonnage est réalisé aux séances 1 et 2

Matériel :

- Bac à sable, tapis permettant la réception
- Plots, coupelles ou bandes de couleurs construites avec les élèves pour matérialiser les différentes zones de performance établies
- Fiche de score pour noter et conserver la performance réalisée d'une séance à l'autre

Consigne : « Vous devez sauter et atterrir sur le tapis. Vous disposez de plusieurs tentatives. A chaque passage, il sera noté l'endroit où vous vous réceptionnez ».

But pour l'élève :

Sauter le plus loin possible,

Sauter pour réaliser une première performance.

Critères de réussite pour les élèves :

Sauter sur le tapis de réception,

Parvenir à atteindre les zones de couleurs les plus éloignées

Critères de réalisation (règles d'action pour réussir):

« Je saute vers l'avant pour atteindre une zone de couleur et je me réceptionne sur mes deux pieds ».

Contraintes :

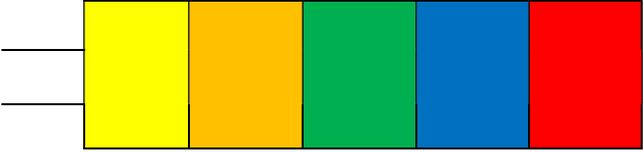
Respecter l'ordre de passage,

Attendre que le camarade ait quitté le tapis de réception pour démarrer le saut,

Quitter l'aire de réception par l'avant et revenir sur le côté de l'atelier.

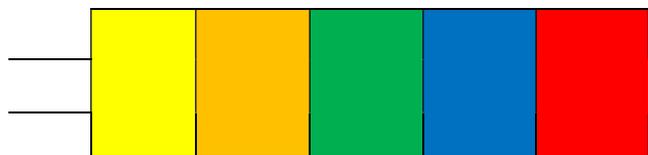
Lexique pouvant être réutilisé en contexte : Saut, zones, réception, pieds, décoller, franchir, plus loin,

Trame de séquence possible pour le niveau 2 :

Entrée dans l'activité		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
1	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte de la situation de référence • Appropriation des règles de fonctionnement • Se construire des repères dans le temps et dans l'espace
2		
<u>Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence (voir page 38 pour la description de celle-ci)</u>		
		<p><u>Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Placer les élèves en activité afin de s'approprier la situation. <p>A l'issue de ces deux séances, un étalonnage des performances des élèves est obtenu en établissant 5 zones de performance (jaune, orange, vert, bleu, rouge) avec en jaune, la zone dans laquelle est arrivé l'élève qui a parcouru le moins de distance et en vert, la zone dans laquelle est arrivé l'élève qui a parcouru la plus grande distance.</p>
		<p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire les règles de fonctionnement en prenant des photos qui serviront d'appuis pour se remémorer les comportements adaptés ou inadaptés (avant/pendant/après).

Situation de référence		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
3	Sauter pour atteindre une zone éloignée	<ul style="list-style-type: none"> • Construire la notion de performance individuelle • S'engager dans un projet d'apprentissage pour améliorer sa performance • Verbaliser des actions motrices • Tenir les rôles de sauteurs, observateurs
4		

Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence

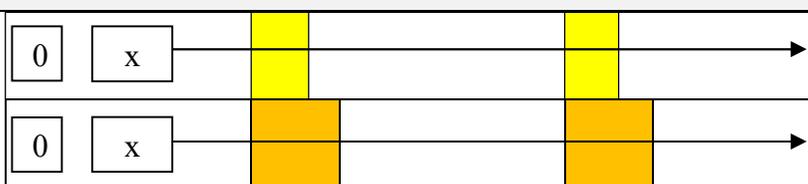


Prise de performances des élèves grâce aux 5 zones de performance (jaune, orange, vert, bleu, rouge),
Utilisation d'une fiche score pour conserver la trace des performances réalisées.

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
5	Sauter pour atteindre une zone éloignée	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les performances des groupes • Verbalisation et comparaison des actions motrices
6		
8		
9		
11		

Situation(s)



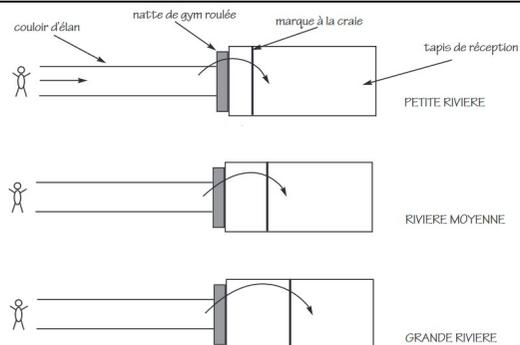
Développer l'enchaînement des actions motrices (course + saut) : Franchir les deux rivières successivement sans s'arrêter et sans se faire toucher ou doubler par le chat. L'introduction de cette variable doit permettre d'éviter ou de réduire le ralentissement.



Possibilité de donner le départ en simultané mais aussi en décalé avec des temps variables en fonction des élèves pour créer de l'émulation sans pour autant décourager.



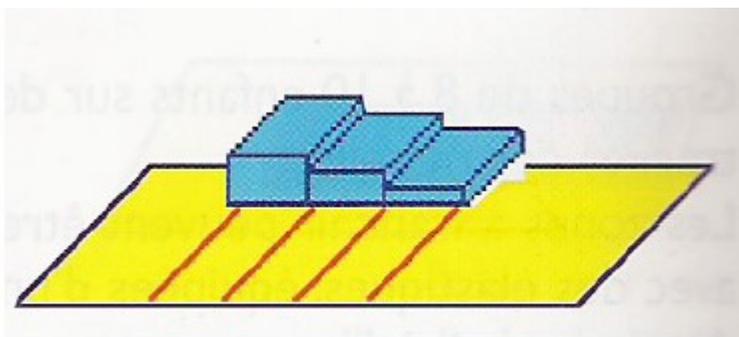
Reprendre le même aménagement que ci-dessus : franchir les rivières dans lesquelles sont disposés des obstacles (de 10 à 40 cm).



Orienter son impulsion vers le haut et l'avant :

Travail sur les zones à franchir (reprendre les zones élaborées lors des séances d'étalonnage et de référence).

Ajout de nattes de gym (gros obstacle : rouleau de mousse posé au bord de la zone à franchir) pour amener les élèves à réaliser un travail d'impulsion de qualité.



Orienter son impulsion vers le haut :

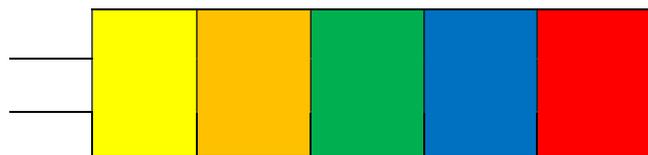
Utilisation de tapis de hauteurs différentes pour développer le travail d'impulsion verticale avec un pied d'appel et après une course d'élan.

Mise en relation des performances et des règles d'actions : nécessité de « pousser » fort sur un pied vers le haut et vers l'avant pour se réceptionner : arriver sur les 2 pieds, fléchir les genoux, s'aider des bras pour s'équilibrer.

Situation d'évaluation formative

<u>Séances</u>	Courir vite en réponse à un signal	<u>Objectif(s)</u>
7		<ul style="list-style-type: none"> • Prise de performance • Transférer les conduites motrices développées
10		

Situation(s) : Retour de la situation de référence avec les zones de performances



- Retour à la situation de référence avec les zones pour :

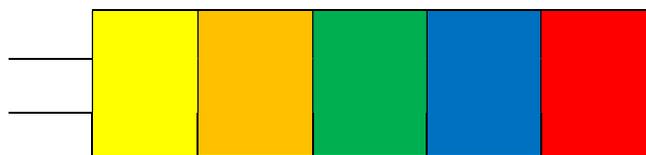
Prise de nouvelles performances pour visualiser les progrès et l'acquisition des conduites motrices

Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence

Séance	Evaluation	Evaluer les progrès des élèves à l'aide des fiches-scores, par comparaison de vidéos réalisées lors des premières séances.
12		
Critères d'observation pour l'enseignant :		
<ul style="list-style-type: none">- Identifier la zone de couleur dépassée- Sauter vers l'avant- Se réceptionner sur les deux pieds		

Situation de référence pour le niveau 3

Courir et sauter pour atteindre la zone de couleur la plus éloignée



Dispositif :

- Ateliers en parallèle
- Groupes de 4 à 5 enfants
- 1 groupe par atelier
- Zones de couleurs à créer au cours de la phase 1 : pour cela, un étalonnage est réalisé aux séances 1 et 2

Matériel :

- Bac à sable, tapis permettant la réception
- Plots, coupelles ou bandes de couleurs construites avec les élèves pour matérialiser les différentes zones de performance établies
- Fiche de score pour noter et conserver la performance réalisée d'une séance à l'autre

Consigne : « Vous devez sauter et atterrir sur le tapis. Vous disposez de plusieurs tentatives. A chaque passage, il sera noté l'endroit où vous vous réceptionnez ».

But pour l'élève :

Sauter le plus loin possible,
Sauter pour réaliser une première performance.

Critères de réussite pour les élèves :

Sauter sur le tapis de réception,
Parvenir à atteindre les zones de couleurs les plus éloignées

Critères de réalisation (règles d'action pour réussir):

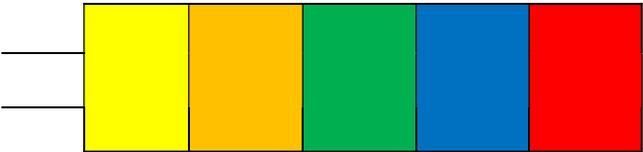
« Je saute vers l'avant pour atteindre une zone de couleur et je me réceptionne sur mes deux pieds ».

Contraintes :

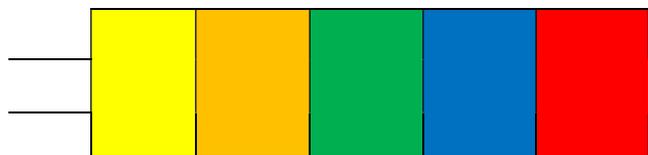
Respecter l'ordre de passage,
Attendre que le camarade ait quitté le tapis de réception pour démarrer le saut,
Quitter l'aire de réception par l'avant et revenir sur le côté de l'atelier.

Lexique pouvant être réutilisé en contexte : Saut, zones, réception, pieds, décoller, franchir, plus loin,

Trame de séquence possible pour le niveau 3 :

Entrée dans l'activité		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
1	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte de la situation de référence • Appropriation des règles de fonctionnement • Se construire des repères dans le temps et dans l'espace
2		
<u>Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence (voir page 43 pour la description de celle-ci)</u>		
		<p><u>Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Placer les élèves en activité afin de s'approprier la situation. <p>A l'issue de ces deux séances, un étalonnage des performances des élèves est obtenu en établissant 5 zones de performance (jaune, orange, vert, bleu, rouge) avec en jaune, la zone dans laquelle est arrivé l'élève qui a parcouru le moins de distance et en vert, la zone dans laquelle est arrivé l'élève qui a parcouru la plus grande distance.</p>
		<p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire les règles de fonctionnement en prenant des photos qui serviront d'appuis pour se remémorer les comportements adaptés ou inadaptés (avant/pendant/après).
Situation de référence		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
3	Sauter pour atteindre une zone éloignée	<ul style="list-style-type: none"> • Construire la notion de performance individuelle • S'engager dans un projet d'apprentissage pour améliorer sa performance • Verbaliser des actions motrices • Tenir les rôles de sauteurs, observateurs
4		

Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence

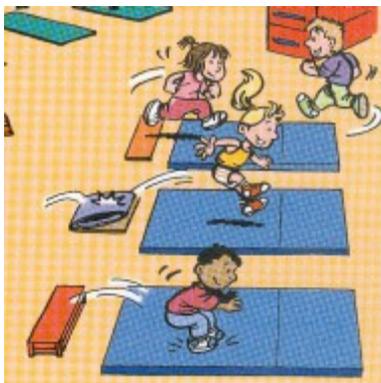


Prise de performances des élèves grâce aux 5 zones de performance (jaune, orange, vert, bleu, rouge),
Utilisation d'une fiche score pour conserver la trace des performances réalisées.

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
5	Sauter pour atteindre une zone éloignée	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les performances des groupes • Verbalisation et comparaison des actions motrices
6		
8		
9		
11		

Situation(s)



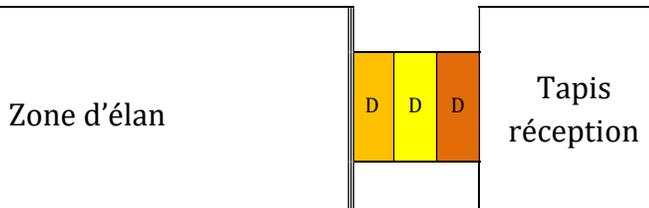
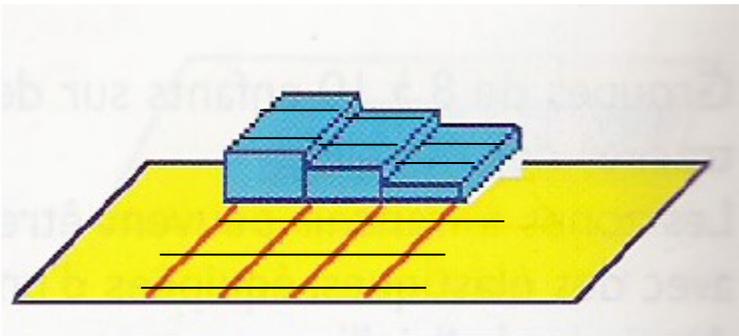
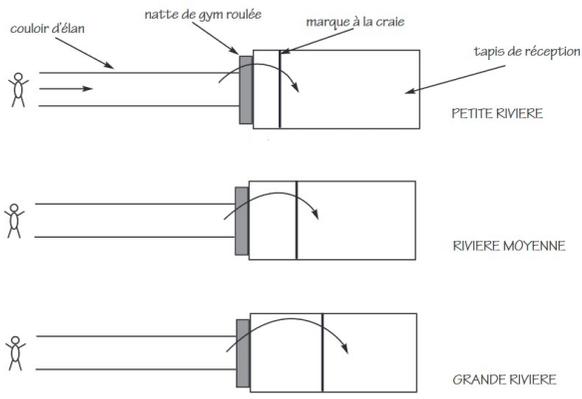
S'élever pour sauter loin :

Prendre son élan et sauter le plus loin possible en prenant appui sur l'obstacle (tracé, plinths, caissons, lattes...).

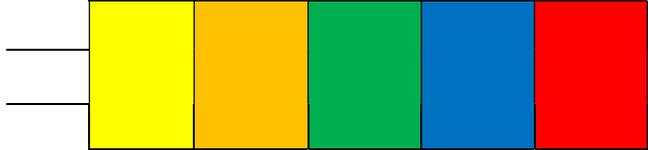


Utilisation de la situation de référence avec zones de saut :

Courir et sauter en prenant son appel d'un pied sur le tremplin pour se réceptionner sur la zone de couleur la plus éloignée.

	<p>Repousser la limite de la zone d'impulsion en ajoutant à chaque fois un domino (plaque de moquette, bandelettes...) pour agrandir la zone d'envol et ainsi rechercher une impulsion efficace.</p>
	<p><u>Orienter son impulsion vers le haut :</u></p> <p>Utilisation de tapis de hauteurs différentes pour développer le travail d'impulsion verticale avec un pied d'appel et après une course d'élan.</p> <p>Ajouter des zones d'impulsion de plus en plus éloignée du tapis de réception pour engager les élèves vers un saut parabolique et non uniquement orienté vers le haut.</p> <p>De même, ajouter des zones de réception de plus en plus éloignées.</p>
	<p><u>Orienter son impulsion vers le haut et l'avant :</u></p> <p>Travail sur les zones à franchir (reprendre les zones élaborées lors des séances d'étalonnage et de référence).</p> <p>Ajout de nattes de gym (gros obstacle : rouleau de mousse posé au bord de la zone à franchir) pour amener les élèves à réaliser un travail d'impulsion de qualité.</p>

Situation d'évaluation formative

<u>Séances</u>	Courir vite en réponse à un signal	<u>Objectif(s)</u>
7		<ul style="list-style-type: none"> • Prise de performance • Transférer les conduites motrices développées
10		
Situation(s) : Retour de la situation de référence avec les zones de performances		
		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Retour à la situation de référence avec les zones pour :</u> Prise de nouvelles performances pour visualiser les progrès et l'acquisition des conduites motrices

Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence

<u>Séance</u>	Evaluation	Evaluer les progrès des élèves à l'aide des fiches-scores, par comparaison de vidéos réalisées lors des premières séances.
12		
<p><u>Critères d'observation pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier la zone de couleur dépassée - Sauter vers l'avant - Se réceptionner sur les deux pieds 		

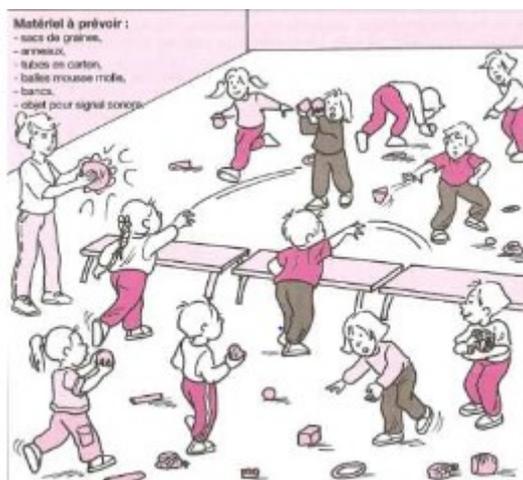
Lancer loin à l'école maternelle



	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Niveaux habiletés traduit dans un langage adapté aux élèves	<p>Lancer des objets dans un but précis / vers une cible identifiée.</p> <p>Lancer les objets pour qu'ils ne soient pas récupérés et relancés de suite.</p>	<p>Lancer un objet / un engin le plus loin possible vers un cible identifiée.</p> <p>Ajuster son geste à l'engin pour lancer loin.</p>	<p>Lancer un engin le plus loin possible.</p> <p>Utiliser son corps (continuité course d'élan) pour propulser l'engin avec le maximum d'énergie.</p>
Situation de référence	<p>Lancer des objets pour débarrasser son camp.</p> <p>Ramasser et lancer le maximum d'objets dans le camp adverse.</p>	<p>Ramasser et lancer le maximum d'objets dans le camp adverse et dans une zone définie pour ne plus permettre leur renvoi.</p>	<p>Atteindre la zone de couleur la plus éloignée possible afin de battre son record.</p>

Situation de référence pour le niveau 1

Lancer des objets pour débarrasser son camp



Dispositif :

- 2 ateliers en parallèle
- Groupes de 6 enfants
- 2 groupes par atelier

Matériel :

- Bancs ou plinths permettant la séparation des deux espaces de jeu
- Divers objets à lancer : sacs de graines, anneaux, vortex, javelot mousse
- Objet pour le signal sonore

Consigne : « Au signal sonore, vous devez lancer les objets qui sont dans votre maison pour les envoyer/lancer dans l'autre maison (camp adverse). Au signal de fin, nous compterons les objets dans chaque maison. L'équipe gagnant sera celle qui aura le moins d'objets dans sa maison. Un seul objet à la fois peut être lancé ».

But pour l'élève :

Lancer les objets pour débarrasser son camp.

Critères de réussite pour les élèves :

Ramasser les objets et les renvoyer dans le camp adverse,
Avoir le moins d'objets dans son camp à l'issue du temps de jeu.

Critères de réalisation (règles d'action pour réussir):

Lancer dans une direction précise (camp adverse)

Lancer loin pour que les objets ne soient pas récupérés et relancés de suite.

Contraintes :

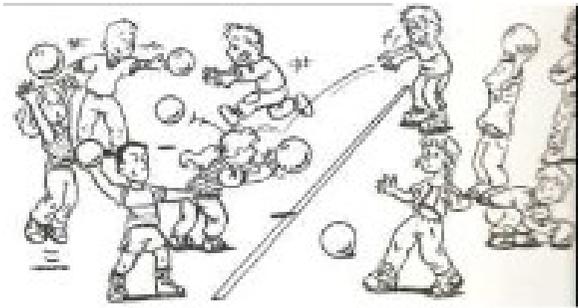
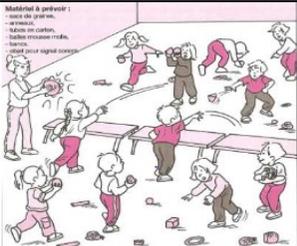
Respecter la zone de lancer

Respecter les consignes de sécurité

Ne pas pénétrer dans le camp adverse

Lexique pouvant être réutilisé en contexte: lancer, noms des objets à lancer, tirer, envoyer, ramasser, maison (camp),

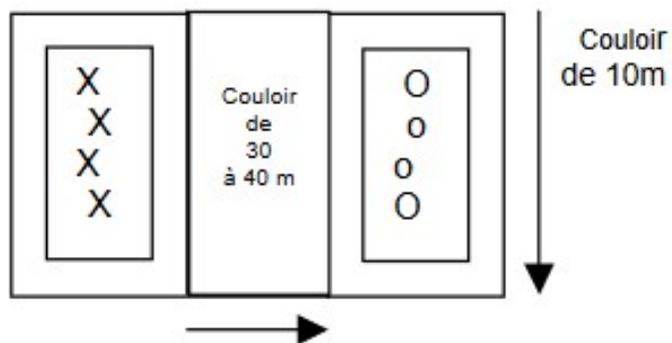
Trame de séquence possible pour le niveau 1

Entrée dans l'activité		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
1	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> Découverte de la situation de référence Appropriation des règles de fonctionnement Se construire des repères dans le temps et dans l'espace
2		
Situation(s) : « les balles brulantes »		
		<p><u>Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Placer les élèves en activité afin de s'approprier une situation de lancer. <p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer la balle dans le camp adverse, le plus loin possible, de façon à ce qu'elle ne soit pas récupérée et relancée de suite. <p><i>Faire plusieurs manches de 2 minutes. Toutefois, le jeu s'arrête lorsque toutes les balles sont dans le camp adverse.</i></p>
Situation de référence		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
4	Lancer vers une cible	<ul style="list-style-type: none"> Construire la notion de performance Verbaliser des actions motrices
5		
Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence (voir page 49 pour la description de celle-ci)		
		<p>Dénombrer les objets dans chaque camp à l'issue du temps de jeu (temps d'un morceau musical) et conserver la mémoire de la quantité d'une séance à l'autre.</p>

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

Séances			<u>Objectif(s)</u>
6	Lancer loin vers une cible		<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les performances des groupes • Verbalisation et comparaison des actions motrices
7			
8			
9			

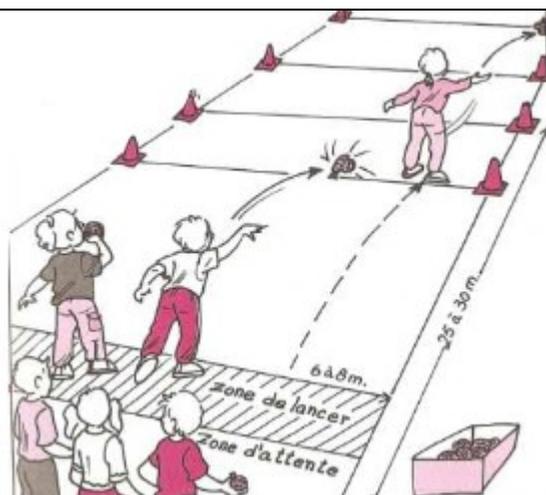
Situation(s) :



2 équipes de 4 joueurs s'affrontent pour essayer de lancer le sac de graines ou les objets choisis derrière la ligne de fond du camp adverse. Lorsque le sac lancé par les (X) tombe, les (O) le relancent depuis l'endroit où il est tombé.

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à franchir la ligne de fond adverse le plus souvent.

Possibilité de faire jouer alternativement les deux équipes pour faciliter les franchissements de la ligne de fond.



Jeu de gagne terrain : plusieurs équipes s'affrontent. Le numéro 1 lance le plus loin possible, le second rejoint l'engin là où il est tombé et le lance à son tour. L'équipe qui est arrivée le plus loin a gagné. Prévoir un espace de jeu avec plots de départ et d'arrivée

Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence

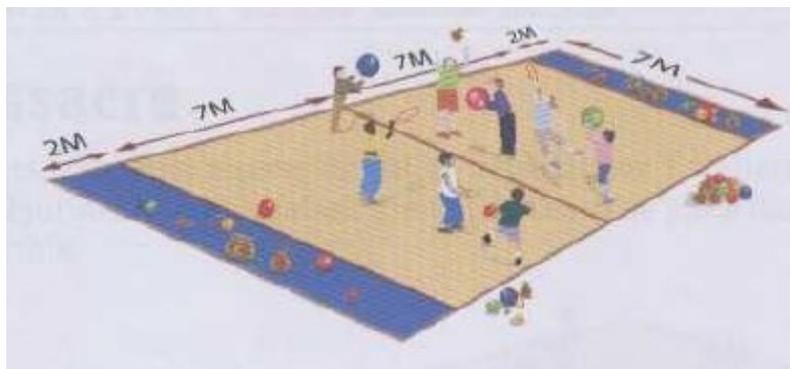
<u>Séance</u>	Evaluation	Evaluer les progrès des élèves grâce à la comparaison de performances (temps d'un morceau musical, évolution performances entre équipes) et des vidéos réalisées lors des séances.
10		

Critères d'observation pour l'enseignant :

- Nombre d'objets envoyés en priorité vers le fond de l'espace de jeu (dans une direction précise = intention de jeu)
- Geste de lancer : utilisation seulement du bras ou davantage d'engagement de l'ensemble du corps pour propulser l'objet
- Utilisation d'élan ou non pour lancer loin

Situation de référence pour le niveau 2

Lancer loin des objets pour ne plus permettre leur renvoi



Dispositif :

- 2 ateliers en parallèle
- Groupes de 6 enfants
- 2 groupes par atelier

Matériel :

- Bancs ou plinths permettant la séparation des deux espaces de jeu
- Divers objets à lancer : sacs de graines, vortex, javelot mousse
- Objet pour le signal sonore

Consigne : « Au signal sonore, vous devez lancer les objets qui sont dans votre maison pour les envoyer/lancer dans le camp adverse. Au signal de fin, nous compterons les objets dans chaque maison. L'équipe gagnant sera celle qui aura le moins d'objets dans sa maison. Un seul objet à la fois peut être lancé. Les objets envoyés dans la « zone froide (zone bleue) » ne sont plus en jeu ».

But pour l'élève :

Lancer les objets pour débarrasser son camp et faire en sorte qu'ils ne soient plus jouables (objets morts).

Critères de réussite pour les élèves :

Ramasser les objets et les renvoyer dans la zone froide du camp adverse,
Avoir le moins d'objets dans son camp à l'issue du temps de jeu.

Critères de réalisation (règles d'action pour réussir):

Lancer loin dans une direction précise (zone froide du camp adverse)

Adapter son lancer à l'objet et engager le corps pour lancer loin.

Contraintes :

Respecter la zone de lancer

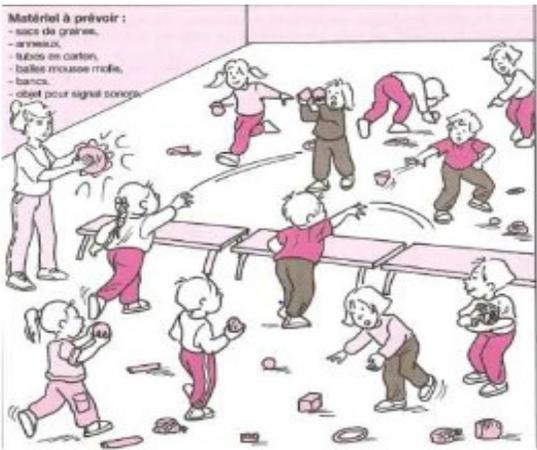
Respecter les consignes de sécurité

Ne pas pénétrer dans le camp adverse

Ne pas récupérer les objets qui ont atterri dans la zone froide

Lexique pouvant être réutilisé en contexte : lancer, noms des objets à lancer, tirer, envoyer, ramasser, maison (camp), viser la zone froide, objets morts

Trame de séquence possible pour le niveau 2

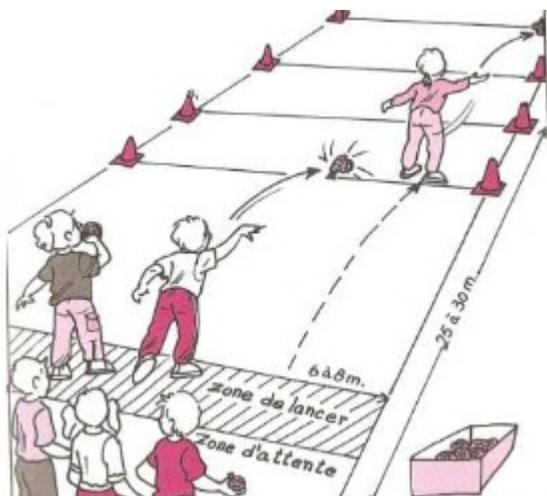
Entrée dans l'activité		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
1	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> Découverte de la situation de référence Appropriation des règles de fonctionnement Se construire des repères dans le temps et dans l'espace
2		
Situation(s) : « les balles brulantes »		
		<p><u>Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Placer les élèves en activité afin de s'approprier une situation de lancer.
		<p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer la balle dans le camp adverse, le plus loin possible, de façon à ce qu'elle ne soit pas récupérée et relancée de suite. <p><i>Dénombrer les objets dans chaque camp à l'issue du temps de jeu (temps d'un morceau musical) et conserver la mémoire de la quantité d'une séance à l'autre.</i></p>
Situation de référence		
<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
4	Lancer loin vers une cible	<ul style="list-style-type: none"> Construire la notion de performance Verbaliser des actions motrices
5		
Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence (voir page 53 pour la description de celle-ci)		
		<p>Dénombrer les objets dans chaque camp à l'issue du temps de jeu (temps d'un morceau musical) et conserver la mémoire de la quantité d'une séance à l'autre.</p>

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

<u>Séances</u>		<u>Objectif(s)</u>
6	Lancer loin vers une cible	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les performances des groupes • Verbalisation et comparaison des actions motrices
7		
8		
9		

Situation(s) :

Zone de départ		<p>Lancer au-delà d'une zone matérialisée. La distance des zones à faire franchir à l'objet doit être ajustée en fonction des réussites des élèves.</p> <p>Mettre en place comme pour le saut et la course, une ou deux séances pour réaliser un étalonnage des zones.</p> <p>Lancer au-delà d'une zone matérialisée. Travail sur la comparaison de la performance réalisée avec ou sans élan.</p>						
Zone de départ								
Zone de départ								
Zone de lancer		Zones dépassées						
Zone d'élan			Avec élan	Sans élan	Avec élan	Sans élan	Avec élan	Sans élan
Zone de lancer		1 ^{er} essai						
Zone d'élan			2 ^{ème} essai					
Zone de lancer								
Zone d'élan								



Lancer un objet plusieurs fois de suite pour lui faire traverser le terrain.

Comptabiliser le nombre de jets nécessaires et essayer d'améliorer son score.

Cette situation peut être reprise à l'identique que celle proposée pour le niveau 1 « le gagne terrain ».

Toutefois, il s'agit surtout ici d'engager l'élève à améliorer (réduire) le nombre de lancers nécessaires pour traverser l'espace de jeu.

	Nombre de lancers
1 ^{er} essai	
2 ^{ème} essai	

On peut faire travailler les élèves en binômes (un lanceur, un observateur placé sur le bord du terrain).

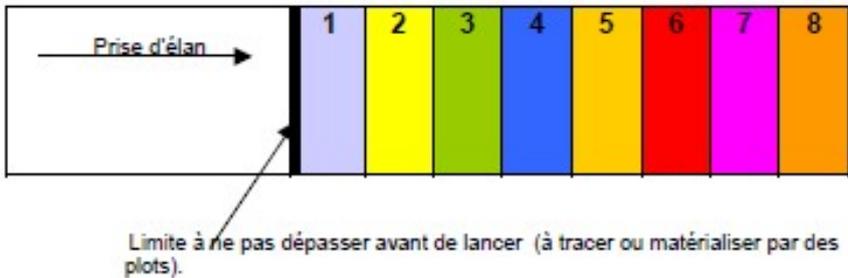
Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence

Séance	Evaluation	
10		Evaluer les progrès des élèves grâce à la comparaison de performances (temps d'un morceau musical, évolution performances entre équipes) et des vidéos réalisées lors des séances.

Critères d'observation pour l'enseignant :

- Nombre d'objets ayant atteint la zone froide
- Geste de lancer : utilisation seulement du bras ou davantage d'engagement de l'ensemble du corps pour propulser l'objet : avec ou sans élan

Situation de référence pour le niveau 3

Lancer loin pour battre son record	
 <p>The diagram shows a horizontal line representing a starting line for a throw. To the left of this line is an arrow labeled 'Prise d'élan' (run-up). To the right of the line are eight vertical colored bars numbered 1 to 8, representing zones. An arrow points to the starting line with the text 'Limite à ne pas dépasser avant de lancer (à tracer ou matérialiser par des plots)'. The zones are colored: 1 (purple), 2 (yellow), 3 (green), 4 (blue), 5 (orange), 6 (red), 7 (magenta), and 8 (brown).</p>	
<u>Dispositif :</u> <ul style="list-style-type: none">• Ateliers en parallèle• Groupes de 6 enfants• 2 groupes par atelier	<u>Matériel :</u> <ul style="list-style-type: none">• Bancs ou plinths permettant la séparation entre la zone de lancer et la zone de réception• Engins à lancer : vortex, javelot mousse
<u>Consigne :</u> « Chacun votre tour, vous devez lancer les vortex et les javelots en mousse le plus loin possible. Vous noterez la zone de couleur dans laquelle l'objet est tombé. »	
<u>But pour l'élève :</u> Faire franchir à l'engin lancé le plus de zone de couleurs : lancer le plus loin possible	
<u>Critères de réussite pour les élèves :</u> Atteindre la zone la plus éloignée possible et stabiliser sa performance	
<u>Critères de réalisation (règles d'action pour réussir):</u> Lancer loin dans une direction précise Adapter son lancer à l'objet et engager le corps pour lancer loin Utilisation de la zone d'élan et transmettre l'énergie à l'engin Bras lanceur pointé vers la cible.	
<u>Contraintes :</u> Respecter la zone de lancer Ne pas dépasser la zone de lancer Respecter les consignes de sécurité : attendre le signal de l'enseignant pour aller récupérer l'engin lancé Compléter la fiche de suivi, cahier d'EPS pour conserver la trace de la performance réalisée	
<u>Lexique pouvant être réutilisé en contexte :</u> lancer, vortex, javelot, tirer, envoyer, course d'élan, vitesse, lancer validé ou non,	

Trame de séquence possible pour le niveau 3

Entrée dans l'activité

<u>Séances</u>	Découverte	<u>Objectif(s)</u>
1		<ul style="list-style-type: none"> • Découverte de la situation de référence • Appropriation des règles de fonctionnement • Se construire des repères dans le temps et dans l'espace
2		

Situation(s) : « les balles brûlantes »



Intention(s) pédagogique(s) pour l'enseignant :

- Placer les élèves en activité afin de s'approprier une situation de lancer.

Ce que les élèves vont apprendre :

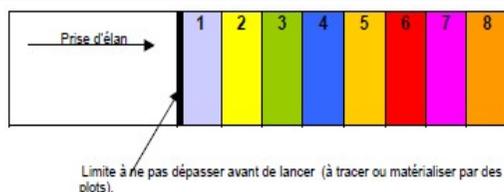
- Lancer l'engin (vortex, javelot) dans le camp adverse, dans la zone froide, de façon à ce qu'ils ne soient pas récupérés et ainsi pas relancés.

Dénombrer les objets dans chaque camp à l'issue du temps de jeu et conserver la mémoire de la quantité d'une séance à l'autre.

Situation de référence

<u>Séances</u>	Lancer loin pour battre son record	<u>Objectif(s)</u>
4		<ul style="list-style-type: none"> • Construire la notion de performance • Verbaliser des actions motrices
5		
6		

Situation(s) : Mise en œuvre de la situation de référence (voir page 57 pour la description de celle-ci)



La séance 4 peut faire l'objet d'une première séance d'appropriation de la situation afin de réaliser un étalonnage des zones.

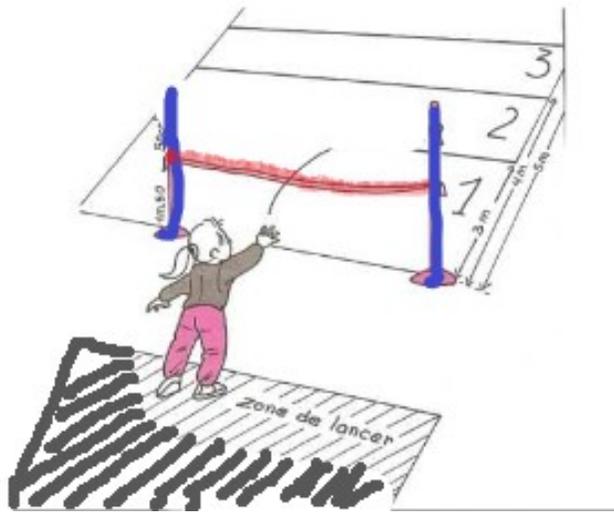
Tenue de fiches de suivi pour conserver la trace des performances réalisées.

Situation d'apprentissage pour apprendre et progresser

Séances	Lancer loin en engageant tout son corps	Objectif(s)
7		<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les performances des groupes • Verbalisation et comparaison des actions motrices
8		
10		
11		

Situation(s) :

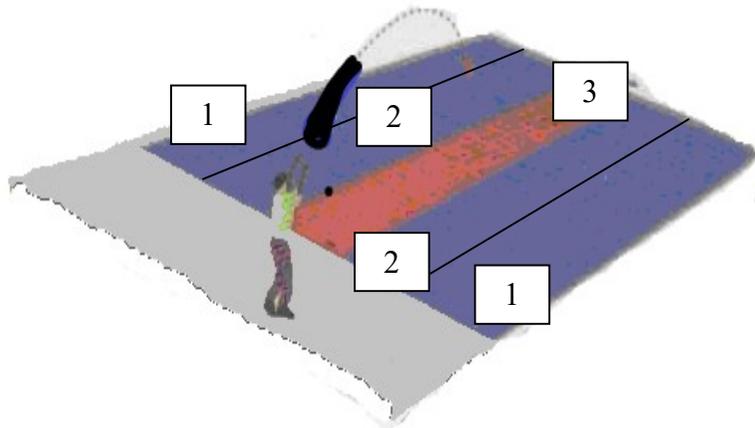
Zone de départ		<p>Lancer au-delà d'une zone matérialisée. La distance des zones à faire franchir à l'objet doit être ajustée en fonction des réussites des élèves.</p> <p>Mettre en place comme pour le saut et la course, une ou deux séances pour réaliser un étalonnage des zones.</p> <p>Lancer au-delà d'une zone matérialisée. Travail sur la comparaison de la performance réalisée avec ou sans élan.</p>						
Zone de départ								
Zone de départ								
Zone de lancer		Zones dépassées						
Zone d'élan			Avec élan	Sans élan	Avec élan	Sans élan	Avec élan	Sans élan
Zone de lancer		1 ^{er} essai						
Zone d'élan		2 ^{ème} essai						
Zone de lancer								
Zone d'élan								



Un élastique ou une corde est tendue entre deux poteaux et une zone de réception. Il s'agit de lancer les vortex et/ou javelots par-dessus l'élastique afin qu'ils atterrissent dans la zone de réception.

L'objectif est de faire découvrir aux élèves que le lancer le plus performant est celui au-dessus du fil mais pas trop haut pour ne pas perdre de la longueur.

Possibilité de faire constater aux élèves les différences de performances réalisées entre des lancers au-dessous du fil et ceux réalisés au-dessus du fil.



Travail sur l'orientation du lancer : lancer droit vers l'avant pour réaliser la meilleure performance.

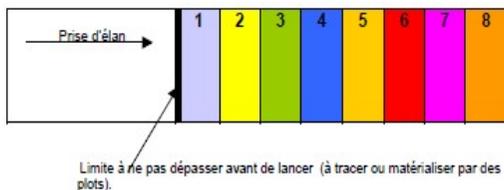
Ajustement de la largeur de la zone de réception en fonction des conduites motrices des élèves.

Possibilité de mettre en place des zones verticales pour lesquelles des points sont attribués (de 1 à 3 points).

Situation d'évaluation formative

<u>Séances</u>	Courir vite en réponse à un signal	<u>Objectif(s)</u>
9		<ul style="list-style-type: none"> • Prise de performance • Transférer les conduites motrices développées

Situation(s) : Retour de la situation de référence avec les zones de performances étalonnées



- Retour à la situation de référence avec les zones pour :

Prise de nouvelles performances pour visualiser les progrès et l'acquisition des conduites motrices

Situation d'évaluation : utilisation de la situation de référence

<u>Séance</u>	Evaluation	Evaluer les progrès des élèves grâce à la comparaison de performances (temps d'un morceau musical, évolution performances entre équipes) et des vidéos réalisées lors des séances.
12		

Critères d'observation pour l'enseignant :

- Geste de lancer :
 - utilisation seulement du bras ou davantage d'engagement de l'ensemble du corps pour propulser l'objet : avec ou sans élan
 - orientation et direction du lancer
- Performance stabilisée

Ce livret pédagogique « Athlétisme en maternelle » est un document élaboré par le groupe départemental EPS 1 de l'Orne sous l'impulsion successive de trois Inspecteurs de l'Education Nationale en charge de la mission EPS, Hubert PIEL, Nicole BERNARD et Franck JALABERT, des conseillers pédagogiques départementaux et de circonscriptions.

A l'issue d'expérimentations menées dans des classes maternelles de plusieurs circonscriptions et d'un stage départemental organisé en juin 2016, une commission s'est organisée dans l'objectif de produire un document pédagogique avec un cahier des charges précis :

- Apports didactiques,
- Apports pédagogiques en lien avec les nouveaux programmes, les documents ressources et notamment les modalités d'apprentissage en maternelle,
- Propositions de situations d'apprentissage et de trames de séquences.

Projet piloté par :

- PHILIPPE Benjamin, circonscription de Mortagne-au-Perche

Ont également participé à la finalisation de ce document :

- TARDIVEL Julie, circonscription de L'Aigle
- GUERRAND Isabelle, circonscription Alençon 2 et 3
- PELLUET Perrine, circonscription de Flers
- DESPIERRES Frédérique, conseillère départementale EPS

Ressources utilisées pour l'élaboration de ce livret pédagogique :

- **Paoletti, René. Education et motricité** : l'enfant de deux à huit ans. De Boeck Université, 28/10/1999.
- **100 heures d'EPS pour chaque classe de l'école maternelle** - programmes 2002. CRDP de Languedoc-Roussillon, 2002.
- **50 activités pour agir et s'exprimer avec son corps à l'école maternelle**. CRDP de Midi-Pyrénées, 2006.
- **Courir, sauter, lancer : vers les activités athlétiques**. Equipe EPS 1 Rennes 35.
- **Stage filé maternelle 2011**. CRDP Strasbourg.
- **Module lancer**. Académie Metz-Nancy.