



« Construire le parcours de l'élève en classe multi-âges »



Pistes de réflexion
Propositions d'outils



Expérimentation Circonscription Chinon Indre et Loire Année scolaire 2021-2022

Les conditions de l'expérimentation :

Suite au plan mathématiques et français lancés par le gouvernement sur des modalités d'accompagnement thématiques en constellation, des expérimentations sur public ciblé dans le volant de 18h de formation continue ont pu être proposées sur d'autres thématiques.

Constituer un collectif apprenant :

-les conseillères pédagogiques départementales : Annette Tharaud-Fontenay CPD maternelle et Blandine Malterre, CPD EPS

- les professeurs des écoles des 6 écoles retenues de la circonscription de Chinon :

Ecoles	PE	niveaux
Neuil	Morgane Frébault	PS MS GS CM1CM2
Saint Epain	Christine Haguët	TPS PS MS
Savigny en Véron	Séverine Garat	PS MS GS
	Aurélie Bertran	PS MS GS
Saint Germain sur Vienne	Pamela Ageneau-Poupeau	PS MS
La Tour Saint Gelin	Yves Bellouard	PS MS
	Anne Duvigneau	GS CP
Parçay sur Vienne	Patricia Maillé	PS MS GS

Situées dans un territoire rural, ces écoles avaient pour points communs des classes multi-âges avec des enseignants plus ou moins expérimentés à la gestion de ce public hétérogène, mais convaincus de la richesse de ce dispositif.

Nous avons procédé par étapes :

1. Le diagnostic

Une première rencontre a pris la forme d'une visite des CPD ensemble dans les 8 classes identifiées par l'IEN de la circonscription de Chinon. A partir des vœux exprimés par les équipes enseignantes et des premières pistes de réflexion déjà engagées, nous avons pour chaque école, ciblé les objectifs et déterminé les axes de travail à privilégier.

Ecoles	Vœux exprimés suites aux visites des CPD	Premières pistes de réflexion	Suivi CPD	Axes de travail privilégiés
La Tour Saint Gelin	<ul style="list-style-type: none"> -Partir des activités EPS pour élaborer un projet pluridisciplinaire. -Anne a pleinement profité des constellations en maths et apprécier la démarche (diagnostique, présentation d'une séance sur une thématique où le PE cherche et les CPD enrichissent, puis présentation collective et débriefings) 	<ul style="list-style-type: none"> -Envie de brasser les niveaux sur un temps pluridisciplinaire, en lien avec l'EPS sur une heure de la journée, en fin de matinée, car 2 ATSEM sur ce créneau. -Souhaite donner une place importante à la coopération, identifier les rôles sociaux (observateurs, préparateur du matériel, organisateur, arbitre et joueurs) -Structurer les apprentissages (établir des règles, des variables didactiques...), début de réflexion sur des ateliers de lancers différenciés. Puis réinvestir ce fonctionnement sur des activités de cirque, d'orientation, de danse, toujours en lien avec des activités de classe dans un projet pluridisciplinaire. 	Blandine	<ul style="list-style-type: none"> -Réfléchir sur une programmation d'EPS sur l'année -A partir des caractéristiques des élèves, proposer des variables didactiques pour chaque niveau, pour courir, sauter, lancer, danser, jouer ensemble -Envisager les rôles sociaux selon des modalités valables pour chaque activité -Mettre en action les apprentissages fondamentaux : oral, lectures consignes, mesures, organisation dans l'espace... et les réinvestir en classe
Parçay sur Vienne	<ul style="list-style-type: none"> -Gérer un élève perturbateur. Demande CPD SEI -Aborder le langage en termes de compétences et non en fonction de l'âge des élèves 	<ul style="list-style-type: none"> -Organiser l'accompagnement des petits par les grands- Partage d'expériences -Utiliser le numérique et les tablettes en maternelle 	Annette	<ul style="list-style-type: none"> Ateliers de langage oral différenciés sur un projet commun. Ecriture et mise en voix d'une recette réalisée en classe avec utilisation de la tablette
Savigny en Véron	<ul style="list-style-type: none"> -Gestion des PS en début d'année dans leur spécificité avec des MS et GS -Organiser le plan de travail PS-MS-GS en ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> -Construire la motricité des GS sur des activités plutôt adaptées aux PS-MS 	Blandine 2 classes	<ul style="list-style-type: none"> -Construire les variables didactiques en motricité pour permettre leur adaptation aux PS dans les activités courir, sauter, lancer, danser

<p>Saint Germain sur Vienne</p>	<p>-Gestion les ateliers en autonomie pour les MS souvent en demande auprès de la PE -Construire l'autonomie lorsque les ateliers sont terminés pour une circulation fluide, sans bruit, adaptée aux besoins de chacun</p>	<p>- Apport de la PE pour l'enseignement de l'EPS par des jeux évolutifs (cage aux écureuils par ex) construit sur les verbes de base : courir, sauter, lancer - Développer un enseignement plus explicite pour les élèves</p>	<p>Annette</p>	<p>Ateliers autour du geste d'écriture graphisme/écriture Réinvestissement dans un coin écriture</p>
<p>Ecole de Neuil</p>	<p>-obtenir vos suggestions pour développer des coins jeux que 3 niveaux de maternelle pourraient fréquenter librement et y pratiquer une activité à leur niveau de compétences et en autonomie à terme. -Apport d'affiches méthodologiques à destination des maternelles dont Annette a parlé (sur la même idée que la méthodologie poésie CM).</p>	<p>-Avoir des ressources sur comment monter un projet course d'orientation intercycle (et notamment utiliser les compétences des CM au service de la construction du course de maternelle) - Apport de la PE pour l'enseignement des activités d'orientation en maternelle (enseignement explicite)</p>	<p>Blandine</p>	<p>-Construire un projet sur les activités d'orientation à partir des maternelles jusqu'au C3 en lien avec les programmes et les apports pédagogiques existants -Proposition visite croisée avec La Tour Saint Gélin</p>
<p>Ecole de Saint Epain</p>	<p>-Gestion d'ateliers différenciés sur une même compétence en mettant en autonomie les plus experts.</p>		<p>Blandine</p>	<p>-Diversifier les activités de motricité dans les lieux de l'école - Construire une programmation équilibrée -Construire l'autonomie des GS par la gestion des rôles sociaux</p>

2. 1^{er} regroupement

Faire émerger collectivement les grands principes qui permettront de mieux gérer l'hétérogénéité des classes multi âges : développer l'autonomie, le pouvoir d'agir et de penser, l'apprendre ensemble... et apporter les éléments de réflexion pour construire les séquences dans les domaines choisis par les enseignants. Suite à ce regroupement, les grandes thématiques ont été retenues.

3. **Co-construction** : échanges entre CPD et PE sur la construction des contenus à expérimenter par mail, téléphone, visio...

4. **Expérimentation à l'école en présence du CPD, retour réflexif PE-CPD**

5. **2^{ème} regroupement** : présentation et temps d'échanges sur les expérimentations, formalisation des contenus, outils pouvant être mutualiser sur un document numérique partagé.

6. **3^{ème} regroupement** : valorisation de l'expérimentation par la formalisation de ce document.

Les points forts de la pratique du multi-âge en maternelle

Différents cadres pour le multi-âge

Une classe multi-niveau

Si on travaille dans une classe multi-âge, on peut être amenés à travailler, sur certaines séquences, à certains moments avec l'ensemble du groupe.

Le multi-âge, dans ces classes, se fait naturellement sur les moments rituels, les récréations et les moments de vie de classe.

Les plus jeunes deviennent plus vite élèves, les habitudes de classe se mettent en place plus rapidement.

Travail d'équipe (si plusieurs classes fonctionnent en multi-âge dans l'école)

Si dans l'école, plusieurs classes se partagent l'effectif d'un même cycle, alors plusieurs enseignants peuvent fonctionner en multi-âge. Ils peuvent décider, *sur certaines séquences, à certains moments*, de brasser leurs groupes. Ils peuvent ensuite choisir de travailler en co-intervention sur l'ensemble du groupe brassé ou le redispacher en plusieurs groupes multi-âge en se répartissant alors les différents points de la séquence.

Dans tous les cas, ils sont amenés à préparer des séquences à plusieurs, les analyser ensemble, échanger sur leur pratique. Cela permet de progresser en tant qu'enseignant.

Dynamique de groupe-école

Le fait de mélanger l'ensemble des élèves de l'école (ou du cycle) sur un fonctionnement commun crée naturellement une dynamique entre les enfants, enrichit leurs relations et même les apaise en amoindrissant l'effet de compétition entre enfants d'un même niveau, développe une bienveillance, une solidarité et une coopération entre les enfants des plus en difficulté aux plus experts sur un point donné.

Cela permet surtout à chacun d'avancer à son propre rythme sans être dans le carcan de son niveau d'âge.

Engagement de tous les élèves

On observe en classe multi-âge qu'il est bien supérieur à celui obtenu lors des activités en niveau simple.

En particulier, les plus jeunes sont portés par les plus grands pour ce qui est de l'attention, de la discipline, de l'engagement dans l'activité. Ils ont tendance à fonctionner naturellement par mimétisme après observation voire « vénération » des plus grands.

Ce que le multi-âge apporte aux plus grands/aux plus experts

Les situations de tutorat, spontanées ou induites par l'enseignant sont profitables aux grands, tout autant qu'aux petits. En effet, les grands sont amenés, pour tutorer les plus jeunes, à verbaliser de manière précise, explicite et claire ce qu'eux-mêmes ont compris de l'activité, ancrant ainsi leurs propres apprentissages. De plus, la situation de tutorat provoque une responsabilisation des enfants qui se sont le mieux appropriés les notions travaillées : ils se sentent naturellement investis d'une mission et mettent en œuvre ce qu'il faut pour la mener à bien. Les grands sont de plus valorisés par ce rôle.

Cela dégage naturellement l'enseignant, lui permettant :

- de se mettre en retrait pour observer chacun
- et/ou de prendre en charge plus spécifiquement les enfants les plus en difficulté

Ce que le multi-âge apporte aux plus jeunes/aux enfants en difficulté/aux plus timides

Les plus jeunes des explications de l'enseignant mais aussi des autres élèves.

Les indications se font entre pairs.

Les petits parleurs sont dans un bain de langage permanent.

Les difficultés de la pratique du multi-âge en maternelle

Beaucoup d'énergie

Chronophage

Passivité de certains élèves (petits ou grands)

Aller au rythme de chacun -> apprendre à attendre, développer ses capacités d'empathie.

Les points de vigilance

- Implication de l'ATSEM : s'adapter aux capacités et à la présence de l'ATSEM. Il faut pouvoir s'appuyer sur l'ATSEM pour mettre en place du multi-âge.
- Nécessité de s'inscrire dans les programmes, dans la continuité des cycles.
- S'autoriser de la souplesse, s'adapter
- S'autoriser à expérimenter de manière progressive.
- Prendre un vrai temps pour observer les élèves pour pouvoir s'adapter en fonction des propositions des élèves.
- Garder des moments par niveau (phono pour les GS, graphisme pour les MS, langage pour les PS).
- Prendre le temps de réfléchir à son organisation.
- Prendre le temps de donner des habitudes aux élèves en amenant les contenus progressivement.
- Garder un coin jeu
- Avoir des moments en groupe pour développer la conscience collective (à 2 c'est mieux).

Des illustrations issues de l'expérimentation :

SE REPERER POUR S'ORIENTER

*Morgane Frébault – Ecole de Neuil – PS-MS-GS-CM1-CM2
D'après le livret didactique « Sur les Traces de Têtanlère » par la revue EPS*



Champs disciplinaire : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités sportives - Découvrir le Monde

SEQUENCE : J'APPRENS A PRENDRE DES REPERES POUR M'ORIENTER

Compétence travaillée : se déplacer dans un espace en y prélevant des indices

Objectifs spécifiques :

- constater l'orientation d'un espace
- observer et légèder une image
- assembler des éléments pour construire une maquette d'un espace observé en 2 dimensions
- produire un plan 2D d'une maquette
- s'orienter vers une balise reconnaissable et retourner à un point de regroupement
- pratiquer l'orientation sur un parcours connu
- s'orienter pour retrouver des éléments visuels dans un espace connu
- observer et légèder une image
- prendre des indices sonores, proprioceptifs et tactiles pour se repérer
- assembler des éléments pour construire la maquette d'un espace vécu
- coder un déplacement sur un plan

Objectifs langagiers :

- Maquette, plan, poster, légende, indice, départ, arrivé, parcours
- S'orienter, se repérer, voir, observer, senti, toucher, se perdre, se retrouver, se déplacer, construire
- Tout le lexique positionnel

Compétence travaillée : Agir et s'exprimer avec son corps - Découvrir le Monde

Objectif de la séquence : Se repérer pour s'orienter

MISE EN PROJET

Séance 1 : Investir les élèves dans le projet d'apprentissage : Constaté l'orientation d'un espace

Jeu des déménageurs. Les élèves sont répartis en deux équipes qui doivent rapporter le plus d'éléments dans leur maison. Les obstacles cognitifs de cette séance feront émerger des besoins des élèves à construire des compétences d'orientation.

CONSTRUCTION ET SYSTEMATISATION DES APPRENTISSAGES

Séance 2 : Observer et légènder une image

Découverte de l'album « Sur les traces de Tête en l'air ».

Lecture de la première page. Observation du grand poster du village et commentaire. *Que voyez-vous ?* Les élèves doivent formuler ce qu'ils voient sans pointer du doigt et donc assez précisément pour que l'enseignant.e puisse correctement légènder et placer la légènde sur le poster.

Lecture du texte de la première double page.

Les précisions apportées par le texte permettent de valider/invalidèr les légèndes produites à l'étape précédente.

Séance 3 assembler des éléments pour construire une maquette d'un espace observé en 2 dimensions

Vous vous souvenez du poster du « Village de P et T ? ». Qu'avions-nous observé ?

Aujourd'hui j'ai apporté tout ce matériel. Qu'allons-nous faire avec à votre avis ?

En observant le poster, construisez le village sur le tapis de votre binôme à l'aide du matériel (kaplax, dupplos, cubes, pots de yaourts, ficelles, etc...)

Quand vous avez fini, vous vous installer avec un livre au coin bibliothèque (cette précision est importante pour que les enfants ne se laissent pas emporter par l'aspect ludique du matériel et « dépassent » l'activité en jouant et déplaçant les pièces de leur village).

→ construire le village de Pensatou à Têtanlère.

→ L'enseignant.e relance les binômes par des questions (*De quoi s'agit-il ? Qu'est-ce qu'il y avait à côté sur l'affiche ? etc...*)

→ Quand tous les groupes ont fini : les maquettes sont commentées par les élèves puis prises en photos.

Séance 4 : produire un plan 2D d'une maquette

J'ai apporté les photos de notre dernière séance. Vous vous souvenez de ce que nous avons fait sur les tapis ? Aujourd'hui vous allez dessiner vos maquettes / vous allez dessiner votre village.

Seules des feuilles blanches et des feutres noirs sont mis à dispositions afin que les enfants orientent leur codage sur des qualités de tailles et de formes pour rendre reconnaissables leurs éléments plutôt que de couleurs.

Séance 5 : s'orienter vers une balise reconnaissable et retourner à un point de regroupement

Lecture de l'épisode de la cueillette des fraises dans l'album.

Proposer de jouer à « la chasse aux fraises. » Il s'agit là d'un parcours en étoile ou après repérage de chaque balise on revient au point de regroupement.

Dans la cour j'ai caché des fraises. Ce sont des objets rouges : des plots pour les plus petits et des cubes pour les plus grands. A vous d'aller chercher vos fraises et de les rapporter. Chacun doit rapporter 4 fraises (pour les PS prévoir un marquage comme 4 croix tracées au sol dans la cour pour que la quantification du 4 ne soit pas un obstacle à la réussite)

Quand toutes les fraises sont ramassées, échanger avec les élèves. *Etaient-elles faciles à trouver ? Où en as-tu trouvé ?* (usage du lexique positionnel)

Séance 6 : pratiquer l'orientation d'un parcours connu

Les élèves sont invité.e.s à pratiquer une séance de parcours sur les agrès habituels de l'école en suivant un sens au parcours.

-démonstration par un.e élève

-activité

-verbalisation (usage du lexique positionnel et des verbes d'action)

Séance 7 : s'orienter pour retrouver des éléments visuels dans un espace connu

Des photos de certains éléments de la cour (macro pour les élèves les plus performant.es) sont distribuées.

Vous devez chercher cet endroit dans la cour. Quand vous l'avez touché, vous revenez me voir et je vous donne une autre photo.

Variables didactiques :

-L'ATSEM accompagne les plus petits en leur donnant une direction quand ceux-ci sont vraiment en difficulté

-demander aux élèves cognitivement prêt.e.s de se placer exactement où était læ photographe.

Séance 8 : prendre des indices sonores, proprioceptifs et tactiles pour se repérer dans un espace connu

Lecture de l'épisode où Têtanlère se déplace dans le noir de la nuit et sent des choses.

Aujourd'hui nous allons faire comme Têtanlère ? Vous allez vous déplacer sans voir ! Je vais vous bander les yeux comme au loto tactile et je vais vous donner la main. Je vais vous emmener à 3 endroits de la classe puis vous retirez le bandeau. Il faudra retrouver le chemin que nous avons fait ensemble.

Les enfants sont guidés et peuvent entendre la chasse d'eau, le moteur de la photocopieuse, sentir la chaleur du radiateur, le bois du meuble...

Séance 9 : prendre des indices sonores, proprioceptifs et tactiles pour se repérer dans un espace inconnu

Lecture de l'épisode du labyrinthe de mirette.

	<p><i>J'ai préparé la maison de mirette sous le préau. Les CM vont vous guider dans la maison de Mirette avec les yeux bandés. Ils vont vous emmener à 3 endroits. Quand le chemin est fini, vous enlèverez votre bandeau et vous referez le chemin.</i></p> <p>→activités →bilan : qu'en avez-vous pensé ? Comment avez-vous fait pour retrouver votre chemin ? Variable didactique CM : dans le cadre de la séquence sur les pièces de la maison en anglais, trois destinations ordonnées leur étaient communiquées en anglais.</p> <p>Séance 10 : coder un déplacement sur un plan Lecture de l'épisode du potager. <i>Sur le poster placer les flèches aimantées pour dessiner le chemin de Pensatou afin qu'il traverse le potager en évitant les dangers .Les symboles départ (triangle) et arrivée (rond) sont formalisés.</i></p>
<p>EVALUATION FORMATIVE</p>	<p>Séance 11 : s'orienter dans un espace connu à la recherche d'éléments nouveaux Les enfants disposent d'une boîte à œuf vide dans laquelle sont collées des images d'éléments naturels (cailloux, mousse, brindille, cailloux, plume, pâquerette, etc...) <i>Vous allez partir à la recherche de ces trésors dans la cour.</i></p> <p>-activité -bilan en collectif</p>
<p>REGULATION</p>	<p>Séance 12 : assembler des éléments pour construire une maquette d'un espace vécu (Certains MS et GS) <i>Vous vous souvenez de la maison de mirette que j'avais construite sous le préau ? Aujourd'hui vous allez construire la maquette de cette maison. Activité individuelle.</i></p> <p>Séance 13 : s'orienter sur un parcours de motricité d'après un programme de déplacement sur plan En DLM les élèves ont construit le plan de la cour en collant des symboles des agrès sur une feuille blanche. L'enseignante code un parcours à l'aide flèches sur le plan. Ces flèches indiquent le parcours à faire. Il y a 5 parcours différents qui sont symbolisés de couleur différentes. Les symboles « départ » et « arrivée » sont remis en évidence.</p> <p>-activité -bilan : erreurs, difficultés</p>
<p>EVALUATION SOMMATIVE</p>	<p>Séance 12 : s'orienter pour échapper un adversaire/ aider des alliés dans un jeu d'opposition Les élèves sont mis.e.s en activité sur ce jeu qu'ils connaissent pour l'avoir pratiqué une fois dans une autre séquence. Le plan de la cour est affiché en début de séance et les emplacements des camps sont pointés par les élèves. Iels doivent s'y rendre. Leur orientation sur 3 parties de jeu permettra d'évaluer leurs capacités à se localiser, repérer les espaces et s'orienter.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : je me dirige vers le bon camp - j'emmène mon adversaire vers la bonne prison - j'évite les bonnes personnes - je reconnais mon camp sur le plan - je localise la prison de mes adversaires sur le plan</p>

JEUX COLLECTIFS, COLLABORATIFS
A PARTIR DE L'ALBUM "LE CHATEAU DE RADEGOU"

Motricité en niveau multiple et lien avec d'autres domaines. Ecole de St Epain, classe de MS-GS de Christine Haguet



Il s'agit d'une séquence organisée autour d'un album "Les aventures de Pensatou et Têtanlère, Le château de Radégou", un album à jouer des éditions EPS avec un livret d'accompagnement très complet.

L'histoire, bien qu'un peu longue est assez simple et accessible dès la petite section.

Nous avons commencé par une séance de motricité en proposant aux élèves une séance de lancer de balle afin de faire tomber des tours faites de briques en carton.

Nous avons ensuite lu l'album aux élèves et discuté des similitudes avec l'atelier.

Progressivement, au fil des séances et des relectures de l'album, l'atelier de motricité a évolué pour se rapprocher de plus en plus de l'histoire. Les séances de motricité ont tout d'abord été réalisées en demi-classe, en mélangeant les niveaux, puis, une fois que les élèves s'étaient approprié le jeu, en classe entière, en utilisant l'espace extérieur.

Les élèves ont été amenés à argumenter, confronter leurs points de vue, réaliser des maquettes, passer par l'écrit en dictée à l'adulte ou seuls (liste de matériel, plan), dénombrer des quantités, parfois importantes...

Evolution du jeu :



A la seconde séance, mise en scène du début de l'histoire. Radégou vient voler le fromage des souris (Duplo jaunes) pendant qu'elles dorment.



Il met le fromage dans son château et construit des tours pour le protéger.



Around the castle, there is a moat that the mice cannot cross unless they fall into the towers. This will be symbolized by a cord surrounding the castle. Radégou, played by an adult for the moment, defends his castle.

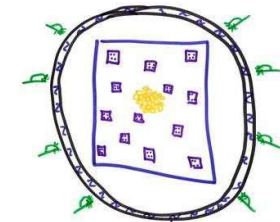


The mice have won. They retrieve their cheese and bring it back to them.



At each time, a common meeting before and/or after the session allows refining the success criteria, the rules to respect. It is realized in half-class or in the whole class.

Reprise du plan du château, présent dans l'album, afin de discuter des règles à respecter : l'importance de respecter le fossé, ne pas reprendre les balles qui sont à l'intérieur du château mais possibilité de relancer les balles qui ressortent plutôt que d'aller systématiquement en chercher une nouvelle...



J'AI VOLÉ
TOUT VOTRE
FROMAGE.

signé :
RADE GOU

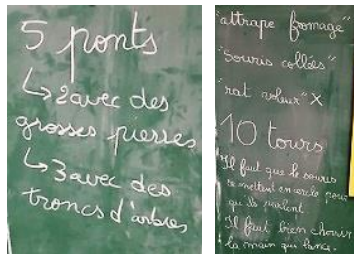
Collective writing of the letter left by Radégou when he steals the cheese. As this is a very recurrent exercise in our class, I chose to offer the words "J'ai", "tout" and "signé" and the others are dictated by the means who, collectively, find them quickly when they are helped by pronouncing each syllable with insistence. The activity being short, the little ones remain spectators. We congratulate the means who, together, succeed in writing and we explain to the little ones that they will soon be able to do it themselves.

As a result, the pupils will argue to be the one who reads the letter during the session in motricity. It will be proposed to them to do it in turn, over the sessions.



Mise en place d'un parcours pour accéder au château de Radégou afin de matérialiser les difficultés rencontrées par les souris dans l'histoire. On s'apercevra par la suite que la salle de motricité est trop étroite pour tout installer.

Travail en parallèle sur le lancer



Au cours d'une relecture, les élèves doivent trouver tout ce qui n'a pas encore été mis en place en motricité. Des difficultés précises à faire apparaître dans le parcours, des jeux que les souris pratiquent, le nombre de tours, que nous vérifierons désormais et le fait, qu'avant de partir, les souris se regroupent pour discuter de leur stratégie.

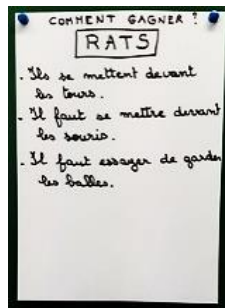
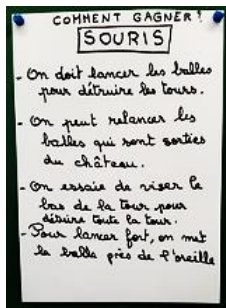
Le rôle de Radégou va être proposé aux élèves à tour de rôle, par groupes de 4 ou 5 élèves (Radégou et ses amis). Radégou et ses amis devront construire 10 tours.



Ajout des 5 ponts de l'histoire dans le parcours.



Ajout du temps de discussion des souris sur la stratégie à adopter.



Création d'affiches sur les stratégies à adopter pour chaque rôle (souris ou rat) et qui ont été découvertes progressivement au fil des séances.

Parcours final



Après discussion avec les élèves, les ponts de pierres ont été remplacés par des dessins au sol car c'était un peu trop dangereux. Deux parcours différenciés ont été mis en place pour éviter les files d'attente.

La phase de discussion stratégique s'est progressivement éteinte, avec des élèves qui, à tour de rôle, expliquaient que, pour détruire les tours, il fallait se rendre au garage pour prendre des perles, qu'il y avait deux chemins possibles, dont un plus difficile (il fallait sauter plus haut), que pour faciliter la circulation, il fallait traverser la rivière en empruntant les troncs d'arbre à l'aller et les pierres au retour. Ce sont plutôt les moyens qui se sont emparés de ce rôle, fiers de guider les plus jeunes. Mais la plupart des autres jouaient plutôt bien le jeu, en s'attroupant autour et en écoutant.

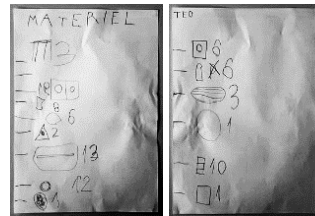
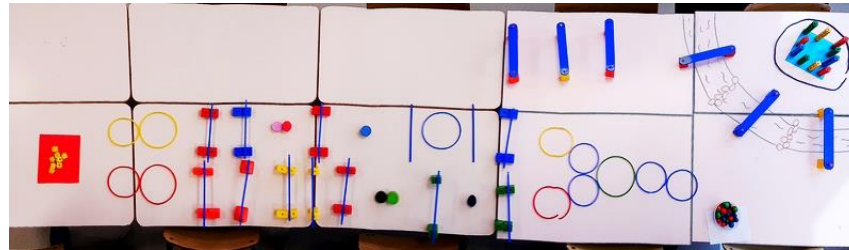


Après avoir joué le rôle des rats, défenseurs du château, certains sont devenus moins tolérants avec ceux qui franchissaient le fossé pour lancer leur balle ou aller en chercher une autre. Une nouvelle règle a donc été ajoutée : Les souris qui franchissent le fossé avant la destruction des tours se retrouvent coincées au fond. L'élève doit s'asseoir et attendre la fin de la partie.



Avec les moyens, passage à la maquette avec le matériel Asco et divers autres petits objets. Les perles devenues balles en motricité, sont à nouveau redevenues des perles. Cette maquette semblait donc être à l'échelle des souris. Les moyens puis les petits s'essaieront à faire faire le parcours à de petits personnages.





Afin de refaire le même parcours, les moyens se sont essayés à faire une liste (dont nous avons déjà parlé en rédigeant collectivement des recettes).

Il se sont aussi retrouvés confrontés à des quantités importantes (13 lattes, 20 briques...).



Radégou ayant été largement exploité, le travail de la maquette, de la liste puis de la représentation écrite (plan) a été poursuivi par la suite avec la création, en classe, de parcours pour les petits : maquette puis plan avec liste.

Les petits, eux, ont directement mis en place des parcours difficiles pour les moyens.

LANGAGE : MISE EN VOIX D'UN DIAPORAMA PHOTO

Classe de PS-MS-GS de Patricia MAILLE à Parçay sur Vienne

A PARTIR DE LA RECETTE D'UN GATEAU : Les élèves ont préalablement écrit la recette sur une grande feuille à partir des photos légendées. En atelier de 4 à 5 élèves, ils retrouvent chaque photo sur la tablette, et y associent le commentaire en enregistrant leur voix avec l'application Com-phone. Ils peuvent se réécouter après chaque prise de son, prennent conscience de l'importance de la mémorisation de la phrase en amont, de l'articulation et de l'intensité de la voix pour qu'on entende. Ils peuvent recommencer autant de fois qu'ils en ont besoin. Et ils sont très persévérants !

Le premier atelier a été constitué de GS, puis les autres ont été constitués d'enfants de différentes sections avec un ou deux GS « experts » qui expliquent aux autres plus jeunes comment se servir de l'application.

Différenciation suivant les élèves : Les plus petits parleurs ont été sollicités pour la liste des ingrédients ou des ustensiles. Les autres ont pu commenter les photos du déroulement en une ou plusieurs phrases selon leurs capacités.

Vidéo produite : La recette du gâteau des rois à voir en cliquant sur ce lien <https://tube-maternelle.apps.education.fr/w/vpp5Pj7W1Y2foyZXGRGtTC>

COMPTE-RENDU DE SORTIE : Réinvestissement avec les mêmes modalités pour créer une vidéo qui explique ce qui a été appris lors d'une sortie astronomie.

Vidéo de l'atelier : « Langage oral et tablette numérique » en cliquant sur ce lien <https://tube-maternelle.apps.education.fr/w/czYYfPq3tQELVRaPuAk2Em>

A la fin de l'atelier, la maîtresse est occupée, et les enfants arrivent à s'organiser et à se répartir les rôles afin de poursuivre le travail en autonomie.

Vidéo produite : « Le système solaire » en cliquant sur ce lien <https://tube-maternelle.apps.education.fr/w/tArZZc9h6CGVwL9pSKmHVx>

OBJECTIF DE LA SEQUENCE : développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

SEANCE 1— Motivation du projet et premier jeu

Compétences attendues :

- S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions.
- Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel.
- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement.

- Découvrir divers styles de danses et créer une première idée de ce qu'est la danse.
- Réaliser une composition plastique en utilisant son ressenti et son écoute musicale.

Matériel :

- ✓ musique
- ✓ tableau et vidéoprojecteur
- ✓ Grande feuille, pinceaux et gouache+musique

Organisation :

- ⇒ 2 classes scindées en 4 groupes
- ⇒ 2 Groupes ensemble avec les PE
- ⇒ 2 Groupes : chacun avec une ATSEM



Jeu du vent magique : « Samia fait du vent avec de grands gestes et Ambre tombe tout doucement. »



Réalisation des fresques de deux groupes avec « La danse des pinceaux »

Nous nous sommes inspirées de l'album à danser « Les 7 secrets de Monsieur Unisson » édité par Les édition EPS, pour créer la séquence qui suit.

1. Motivation pour la mise en projet 5 min

- Tous les enfants sont regroupés dans la salle de motricité.urs, il faut
- L'enseignante raconte qu'une lettre a été reçue à l'école, elle lit la lettre aux enfants. Cette lettre demande aux enfants de participer à un concours de danse. Pour participer à ce concours les secrets de la danse doivent être trouvés.
- L'objectif ici est de motiver l'ensemble des élèves par une situation motivante, nous travaillons sur les contes cette lettre dans notre cas, a été rédigée par le prince et la princesse du château de Chinon.

2. Etablissement des groupes et répartition 5min

- Nous avons créé 4 groupes avec des PS MS et GS répartis équitablement.
 - Les deux enseignantes cointerviennent avec 2 groupes réunis pour les ateliers de danse.
 - Un groupe avec une ATSEM visionne des vidéos des danses variées (Le 4 ème groupe avec l'autre ATSEM

3. 2 Groupes en atelier «danse» 30 min

Les deux enseignantes cointerviennent avec 2 groupes réunis pour les ateliers de danse. Il est rappelé aux élèves que « la danse doit faire plaisir aux yeux et au cœur des spectateurs ». le jeu présenter va nous faire découvrir le premier secret de la danse. Le jeu présenté va nous faire découvrir le premier secret de la danse.

Jeu 1 : La danse du vent magique

Ce jeu se fait par deux élèves face à face. Le premier fait du vent au deuxième. Le deuxième invente une façon de tomber. A son tour, il invente une autre façon de faire du vent.

La danse du vent magique : La feuille qui danse en automne connaît déjà le premier secret.

- Présentation du jeu aux élèves qui expérimentent sur de la musique. Ils changent ensuite de rôle. Puis, chaque groupe montre aux autres, les spectateurs leur idée et les spectateurs peuvent faire des remarques.

Puis l'enseignante demande : quel secret a-t-on découvert grâce à ce jeu ? Secret 1 : il faut prendre son temps, faire tout doucement.

4. 1 groupe en visionnage de vidéos 30 min

- Un groupe d'élèves visionne des vidéos des danses variées avec une ATSEM:
https://youtube.com/playlist?list=PLHdvNpTi3_fcE2F0e3XeWu3wSL63LHCU5

5. 1 groupe en production plastique 30 min

- Le 4 ème groupe avec l'autre ATSEM, découvre Mahjoub-Ben-Bella et la danse du pinceau grâce à une petite vidéo de présentation.
- Les enfants découvrent cet artiste qui fait danser son pinceau au rythme d'une musique. Ils peignent ensuite à leur tour une grande fresque collective sur laquelle chacun fera danser son pinceau et ses couleurs sur 2 à 3 musique de rythmes et styles différents.

OBJECTIF DE LA SEQUENCE : développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

SEANCE 2 – deuxième jeu

Compétences attendues :

- S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions.
- Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel.
- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement

- Découvrir divers styles de danses et créer une première idée de ce qu'est la danse.
- Réaliser une composition plastique en utilisant son ressenti et son écoute musicale.

Matériel :

- ✓ musique
- ✓ tableau et vidéoprojecteur
- ✓ Grande feuille, pinceaux et gouache+musique

Organisation :

- ⇒ 2 classes scindées en 4 groupes
- ⇒ 2 Groupes ensemble avec les PE
- ⇒ 2 Groupes : seul chacun avec une ATSEM



Jeu de la mémoire des formes :

1) Gabriel regarde Mélya et l'entoure sans la toucher.



Jeu de la mémoire des formes :

2) Mélya sort de la forme de Gabriel sans le toucher en allant doucement.

1. Motivation pour la mise en projet 5 min

- Rappel du projet de la nécessité de découvrir les secrets de la danse.

2. Etablissement des groupes et répartition 5min

- Nous répartissons les groupes (plots de couleurs pour que les enfants visualisent leur groupe et nous leur mettons un petit coup de feutre de couleur sur la main).

3. 2 Groupes en atelier « danse » 30 min

Les deux enseignantes co-interviennent avec 2 groupes réunis pour les ateliers de danse. Il est rappelé aux élèves que « la danse doit faire plaisir aux yeux et au cœur des spectateurs ». Le jeu présenté va nous faire découvrir le deuxième secret de la danse.

Jeu 2 : La mémoire des formes

Le premier danseur invente une forme et son coéquipier l'entoure ensuite sans l'enfermer. Le 1^{er} s'en va sans toucher son coéquipier pendant que lui, garde sa forme. Et à son tour, le coéquipier l'entoure ...Présentation du jeu aux élèves qui expérimentent sur de la musique. Ils changent ensuite de rôle. Puis, chaque groupe montre aux autres, les spectateurs leur idée et les spectateurs peuvent faire des remarques.

Puis l'enseignante demande : quel secret a-t-on découvert grâce à ce jeu ?

Secret 2: regarder le corps de l'autre pour jouer avec sa forme.

4. 1 groupe en visionnage de vidéos 30 min

- Un groupe avec une ATSEM visionne des vidéos des danses variées : https://youtube.com/playlist?list=PLHdvNpTi3_fcE2F0e3XeWu3wSL63LHCU5

5. 1 groupe en production plastique 30 min

- Le 4^{ème} groupe avec l'autre ATSEM, découvre Mahjoub-Ben-Bella et la danse du pinceau avec une petite vidéo de présentation.
- Les enfants découvrent cet artiste qui fait danser son pinceau au fil d'une musique. Ils peignent ensuite à leur tour une grande fresque collective sur laquelle chacun fera danser son pinceau et ses couleurs sur 2 à 3 musique de rythmes et styles différents.

But pour l'élève

- Lancer le plus loin possible,
- Lancer de plus en plus loin.

Objectifs

- Faire la différence entre jeter et lancer*.
- Apprécier les qualités intrinsèques des différents objets à lancer : poids, aérodynamique, taille. Quels sont les objets les plus appropriés pour lancer loin ?
- Déterminer pour chaque objet les règles d'actions : quel est le meilleur geste de lancer pour chaque type d'objet ?
- Améliorer ses compétences de lanceur et par là-même ses performances, être capable d'adapter son geste au type d'objet à lancer.
- Déterminer des règles de sécurité par rapport aux lieux et aux personnes.

* Faire la différence entre jeter et lancer

- Jeter = se débarrasser d'un objet par un mouvement rapide
- Lancer = appliquer une trajectoire à un objet dans un but donné / avec une intention de destination (endroit précis / distance)

Matériel

Différents types d'objets à lancer :

- Anneaux en caoutchouc
- Balles : en caoutchouc pleines ou creuses, en plastique et légères, de tennis, de jonglage, en mousse
- Ballons : de rugby, de basket, mous, souples
- Sacs de graines
- Vortex
- Frisbees en mousse ou en caoutchouc souple
- Foulards de jonglage

Des étiquettes photos de chaque type d'objet en nombreux exemplaires.

Des fiches individuelles permettant de garder la mémoire de cette 1^{ère} expérimentation (cf. annexe 1).

Introduction de la séquence (en classe)

Nous allons faire un travail en sport sur plusieurs séances.

Introduction de l'activité par l'objet

Pour faire ce travail, je vous ai préparé du matériel (rangé dans un grand carton, sur le tapis de regroupement).

Je sors les objets un par un et demande aux enfants de les nommer précisément. Rapidement, les enfants prennent conscience de l'importance de les nommer le plus précisément possible car beaucoup se ressemblent (les différents types de ballons ou de balles en particulier).

Ce moment permet déjà de les caractériser par leur taille, les matières qui les composent et même le poids de certains. Je présente ensuite les étiquettes photos des objets : les enfants doivent les identifier et les nommer en reprenant le vocabulaire introduit précédemment.

Qu'allons-nous pouvoir faire avec ces objets ?

- On va faire du sport !
- Oui, mais quel type de sport va-t-on pouvoir faire ? Le sport, c'est plein d'activités différentes. Par exemple, moi, je fais de l'équitation, pensez-vous qu'on va faire de l'équitation avec ce matériel ?

Rapidement des élèves proposent le lancer mais tous ne sont pas tout à fait convaincus. Nous reprenons alors tous les objets un à un en se posant, pour chacun, la question de savoir si c'est un objet qu'on peut lancer ou non.

Cela permet de convaincre les quelques sceptiques : tous ces objets peuvent effectivement être lancés.

Cela permet également de mettre rapidement en avant la notion de dangerosité de l'activité : certains objets, lancés, pourraient heurter quelqu'un/quelque chose de fragile et le blesser/casser.

Annonce de l'objectif de ce travail que nous allons commencer aujourd'hui

Nous allons apprendre à lancer le plus loin possible et de plus en plus loin. C'est un travail que nous mènerons sur plusieurs séances.

Observation du terrain et organisation de l'activité

Les élèves sont invités à observer la disposition des lieux (cour de l'école, séparée en 2 dans la longueur pour cause de non brassage des groupes) et à réfléchir à comment organiser l'activité spatialement afin de la rendre sûre.

Rapidement ils proposent de se mettre en ligne et de tous lancer dans la même direction. Apparaissent donc tout de suite une zone de lancer et une zone d'atterrissage.

Ils proposent également rapidement de faire des groupes.


Un long banc est donc disposé afin de séparer ces deux espaces.

Organisation de l'activité


Les objets sont disposés le long d'un mur par type d'objet. Devant chaque type d'objet, une barquette contenant les étiquettes photos correspondantes.

Chaque enfant est invité à choisir 3 objets différents à lancer, à prendre les 3 étiquettes photos correspondantes et à aller les coller sur sa fiche individuelle (annexe 1) avec l'ATSEM, à l'intérieur.

C'est seulement une fois cette tâche réalisée qu'ils peuvent prendre les objets choisis puis venir, par 2 ou 3 lancer leurs objets.

 Certains enfants peuvent prendre des objets sans tenir compte des 3 choisis précédemment : leur rappeler qu'ils ont déjà choisi 3 objets et qu'ils doivent se tenir à ce choix. S'appuyer sur leur fiche.

Au cours de la phase de lancer : régulation ayant pour but de faire la différence entre lancer et jeter avec rappel de l'objectif visé (lancer LOIN).

 Les objets sphériques atterrissent puis roulent. Intervenir immédiatement en demandant : Où est tombé ton ballon ? Mettre en évidence la différence entre le point d'impact (là où l'objet est tombé) et le point d'arrivée final (l'endroit jusqu'où il a roulé ensuite). Les enfants en attente jouent spontanément le rôle d'observateur et d'arbitre et indiquent le point d'impact au lanceur qui va alors rechercher son objet et le repose au point d'impact indiqué par les observateurs.

A l'issue du lancer des 3 objets : quel est l'objet que tu as réussi à lancer le plus loin ? Va l'entourer sur ta fiche.

Temps d'échange collectif : analyse de l'activité réalisée, pistes de travail

Cf. Annexe 2

Ce temps d'échange permet de dégager quelques pistes pour les séances suivantes :

- Les différents objets proposés présentent-ils, tous, les mêmes caractéristiques ? Pourquoi ? Comment les différencier ?
- Les caractéristiques des différents objets ont-elles un impact sur leur maniabilité, leur efficacité ?
- Quelles différentes manières de lancer peut-on observer : chez les élèves eux-mêmes, chez des professionnels ?
- Peut-on lancer ces différents objets de la même manière ?

Conclusion

Cette 1^{ère} séance demande du temps afin que chaque enfant puisse s'approprier pleinement les enjeux de l'activité. Elle génère des temps d'attente et/ou d'observation longs.

La plupart des enfants les ont mis à profit en étant des observateurs actifs. Peu sont restés oisifs.

Le temps moteur est réduit.

L'analyse de l'activité est fondamentale lors du temps d'échange collectif. C'est elle qui détermine la suite de la séquence en plaçant les enfants au centre de l'activité et qui les rend acteurs de leurs apprentissages, qui leur permet de définir leur propre projet.

Les séances suivantes se partageront entre :

- séances scientifiques d'expérimentations autour des caractéristiques des objets : séances sur le poids, l'aérodynamisme
- séances de visionnage de lanceurs professionnels (footballeurs remettant la balle en jeu lors de touche ou par le gardien, lanceurs de javelot, poids, marteau, joueurs de frisbee) et en parallèle des élèves eux-mêmes pris en photo ou vidéo lors des séances d'expérimentation motrice
- séances d'activité physique avec un temps moteur bien supérieur à la 1^{ère} séance de mise en route de l'activité afin de permettre à chacun d'expérimenter physiquement, de réguler ses gestes moteurs en fonction de son ressenti, des mesures étalonnées de ses performances et de leur évolution, des conclusions des expérimentations menées en classe et en activité, de l'accroissement de la culture collective du geste du lancer

Je choisis 3 objets pour lancer loin.
J'entoure celui que j'ai lancé le plus loin.

--	--	--

[Prénom]

Je choisis 3 objets pour lancer loin.
J'entoure celui que j'ai lancé le plus loin.

--	--	--

[Prénom]

Ce qui est ressorti des interventions des enfants lors de la phase d'échange avec les élèves de GS-CP– Pistes générées

Modalités de l'échange collectif

Tout de suite après cette 1^{ère} expérimentation, j'interroge chaque enfant en lui demandant :

- Quel est l'objet que tu as réussi à lancer le plus loin ?
- A ton avis pourquoi ?

Pour les enfants ayant du mal à trouver une explication je leur demande éventuellement :

- A ton avis, pourquoi n'as-tu pas réussi à lancer les autres objets aussi loin ?

Prénoms	L'objet que j'ai réussi à lancer le plus loin, c'est...	A mon avis, c'est parce que...	Pistes générées
Lilou	le frisbee	J'ai eu l'occasion de m'entraîner à la maison.	L'intérêt d'un entraînement
Louis	le frisbee	J'y ai beaucoup joué avec les CP de l'année dernière, dans la cour de récréation.	L'intérêt d'un entraînement
Raphaël	<i>absente</i>		
Edith	la balle de jonglage	Je ne sais pas	
Noémie	<i>absente</i>		
Tess	le vortex	Parce que j'ai fait le bon geste.	L'importance de la gestuelle : les règles d'actions
Louna	<i>absente</i>		
Agathe	la balle légère en plastique	Je ne sais pas. C'était une mauvaise idée de choisir le foulard : c'est impossible de le lancer loin.	Les spécificités intrinsèques des objets et leur aptitude à être de « bons » objets à lancer. La différence entre filer et planer.
Taïs	<i>absente</i>		
Malone	le ballon vert mou	Je regarde beaucoup le foot à la télévision et j'ai fait comme les joueurs lorsqu'ils font des touches et qu'ils lancent le ballon très loin.	L'importance de la gestuelle : les règles d'actions
Célia	<i>absente</i>		
Louis B.	le vortex	Parce que j'ai fait le bon geste.	L'importance de la gestuelle : les règles d'actions
Arone	le frisbee	J'ai eu l'occasion de m'entraîner à la maison.	L'intérêt d'un entraînement
Sacha	le frisbee	J'y ai joué dans la cour de récréation, l'année dernière.	L'intérêt d'un entraînement
Ilona	la balle de tennis	Je ne sais pas. C'était difficile de lancer le ballon de rugby.	Les spécificités des différents objets et les difficultés ou facilités qui en découlent selon les enfants, leur âge, leur taille, leur stade de développement moteur.
Martin	<i>absent</i>		
Louis P.	la balle de jonglage	Je ne sais pas	
Hélène	le frisbee	J'ai eu l'occasion de m'entraîner à la maison.	L'intérêt d'un entraînement

Prénoms	L'objet que j'ai réussi à lancer le plus loin, c'est...	A mon avis, c'est parce que...	Pistes générées
Marius	le vortex	Parce que j'ai fait le bon geste : « Je l'ai mis loin derrière ma tête (montre bras cassé) et je l'ai lancé loin et dans mon geste de lancement je l'ai lâché. » « Les autres [objets] je n'ai pas réussi à faire le bon geste parce qu'ils étaient ronds et que j'avais du mal à les prendre. »	L'importance de la gestuelle : les règles d'actions Les spécificités des différents objets et les difficultés ou facilités qui en découlent selon les enfants, leur âge, leur taille, leur stade de développement moteur.
Wayat	le frisbee	Parce que j'ai fait le bon geste (montre bras cassé).	L'importance de la gestuelle : les règles d'actions

Au cours de cet échange, quelques hypothèses et débats ont émergés qui seront exploités lors des séances suivantes :

- Le vortex va-t-il plus loin s'il tourne sur lui-même ou s'il file tout droit ?
- Est-ce que plus un objet est léger et plus il va loin ?
- Les ailettes du vortex l'aident-elles à aller plus loin ?

L'un des objets proposés a également été éliminé des objets intéressants pour lancer loin : le foulard

Lancer loin en PS-MS-GS-CP

Séance 2 – 15 mars 2022

But pour l'élève

- Lancer le plus loin possible,
- Lancer de plus en plus loin,
- Améliorer son/ses gestes de lancer,
- Adapter son geste aux objets à lancer

Objectifs

- Déterminer pour chaque objet les règles d'actions : quel est le meilleur geste de lancer pour chaque type d'objet ?
- Améliorer ses compétences de lanceur et par là-même ses performances, être capable d'adapter son geste au type d'objet à lancer.

Modalités pédagogiques

4 ateliers :

- Atelier 1 (Céline) : Par-dessus le drap
- Atelier 2 (Nadia) : Au-dessus de la zone
- Atelier 3 (Yves) : Vortex
- Atelier 4 (Anne) : Langage autour du visionnage des images prises lors de la séance du 3 mars 2022 et du visionnage de vidéos montrant le « bon geste » du lancer de balle

Les enfants sont donc répartis en quatre groupes PS-MS-GS-CP

Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
Gatien	Léo-Paul	Léna	Shanna
Mathys	Gabin	Camerone	Violette
Célia	Arone	Ilona	Louis P.
Lilou	Raphaël	Noémie	Louna
Tiago	Keynisha	Luisa	Jade
Théa	Jules	Antonin	Zoé
Louis Bu.	Sacha	Martin	Hélène
Louis Bau.	Edith	Agathe	Tess
Coline	Marius	Malone	Garance
Taïs	Candice		Wayat

Les ateliers se feront sur deux séances : à chaque séance un groupe participera à deux ateliers.

Atelier 1 – Par-dessus le drap



Objectif

Augmenter l'amplitude du geste

Installation matérielle / matériel

Un drap tendu entre le préau du jardin et le bungalow

5 zones de lancer matérialisées par des bandes caoutchouc au sol

15 balles en mousse

Carrés de papier (5x5) de la même couleur que les bandes délimitant les zones de lancer

Colle

Fiches de suivi :

- une par enfant qui y collera le(s) carrés de papiers de la couleur correspondant à la zone de lancer où il a réussi
- une pour l'adulte responsable de l'atelier qui y consignera les réussites/échecs des enfants

Déroulement

Chaque élève dispose de 5 objets à lancer et doit les lancer par-dessus le mur.

Il se place d'abord dans la 1^{ère} zone de lancer. S'il réussit, la fois suivante il se place dans la 2^{ème} et ainsi de suite.

- S'il réussit à lancer 3 objets sur 5 par-dessus le drap : il recule d'une zone
- Sinon il avance d'une zone

A l'issue de chaque passage, il se voit attribuer un carré de couleur correspondant à la zone où il a réussi son meilleur score (déterminée par l'adulte en fonction de sa fiche de suivi)

Atelier 2 – Au-dessus de la zone



Objectif

Orienter son lancer (trajectoire ascendante)

Installation matérielle / matériel

Un mur sur lequel une ligne horizontale est dessinée à 50 cm du sol, constituant la « zone interdite »

5 zones de lancer matérialisées par des bandes caoutchouc au sol

15 sacs de graines

Carrés de papier (5x5) de la même couleur que les bandes délimitant les zones de lancer

Colle

Fiches de suivi :

- une par enfant qui y collera le(s) carrés de papiers de la couleur correspondant à la zone de lancer où il a réussi
- une pour l'adulte responsable de l'atelier qui y consignera les réussites/échecs des enfants

Déroulement

Choisir sa zone de lancer, lancer 5 sacs de graines de suite :

- Si les sacs n'atteignent pas le mur, avancer d'une zone de lancer
- Si les sacs touchent la zone interdite : idem
- Si 3 sacs sur 5 au moins atteignent le mur au-dessus de la zone de la zone de lancer, reculer d'une zone de lancer

Après chaque passage l'enfant se voit attribuer la bande de couleur correspondant à la zone de lancer où il a réussi son meilleur score (déterminée par l'adulte en fonction de sa fiche de suivi)

Atelier 3 – Vortex



Objectifs

Améliorer son geste de lancer (trajectoire ascendante)

Installation matérielle / matériel

Un couloir de lancer comprenant une zone de lancer et 5 zones d'atterrissage

5 vortex

Carrés de papier (5x5) de mêmes couleurs que les bandes délimitant les zones d'atterrissage

Colle

Fiches de suivi :

- une par enfant qui y collera le(s) carrés de papiers de la couleur correspondant à la zone de lancer où il a réussi
- une pour l'adulte responsable de l'atelier qui y consignera les réussites/échecs des enfants

Déroulement

1^{ère} phase : chaque enfant réalise une série de tir avec les vortex, on note les points d'impacts et on colle le papier correspondant à la zone où il y a eu le plus d'impact.

2nde phase : analyse d'une vidéo montrant les gestes à suivre pour une meilleure performance de lancé

3^{ième} phase : chaque enfant réalise une nouvelle série de tir, on relève les points d'impact et on colle le papier correspondant à la zone où il y a eu le plus d'impact.

Bilan : comparaison entre les performances entre la première et troisième phase : progrès ? pas de changement ?

Entraînement à réaliser par la suite pour améliorer ses postures pour lancer de plus en plus loin

Atelier 4 – Le lancer de balle (langage)

Objectifs

Etre capable de décrire une image fixe / une image animée

Mettre en évidence les différences entre deux images : position du bras lanceur/des bras, direction du geste, position des pieds, position du haut du corps. Etre capable de les reproduire/les mimer, de les verbaliser

Découvrir et verbaliser les règles d'action des différents gestes de lancer

Organisation spatiale

Dans la classe de GS-CP, sur le tapis de regroupement, face au TNI

Matériel

Des photos des enfants en action prises lors de la séance du 3 mars 2022

Des photos et une vidéo explicative du geste de lancer bras cassé

Déroulement

1. – **Découverte, observation et description des postures des enfants pris en photos en action le 3 mars – Repérage des différentes manières de lancer des enfants et hypothèses / argumentation quant à l'efficacité des différents gestes**

Les enfants seront invités à observer et décrire précisément les postures des enfants telles que les ont fixées les photos prises le 3 mars pendant la séance :

- Cameron : pieds joints, haut du corps fixe, bras à hauteur d'oreille mais pas en arrière, belle poussée vers le haut mais pas vers l'avant
- Tiago : transfert du poids de l'arrière vers l'avant, pieds décalés, regarde la cible, pas d'opposition pied/jambe
- Léna : position de départ très en arrière, transfert du poids de l'arrière vers l'avant, pieds joints, ne regarde pas la cible
- Violette : léger transfert du poids, pieds décalés, regarde par terre, opposition pied/jambe
- Garance : pieds décalés, transfert du poids partielle (fesses en arrière) : ne s'aide pas de ses jambes, seulement de son buste, regarde le photographe → la balle va vers le photographe, opposition pied/jambe
- Noémie : geste latéral, pieds décalés, pas d'opposition pied jambe, corps en avant avant le lancer : seul le bras imprime la poussée, ne s'aide pas de son buste, de ses jambes
- Jules : pieds joints, transfert du poids mais seulement au niveau du buste, ne s'aide pas de ses jambes
- Gabin : ne regarde pas où il lance, transfert du poids mais pieds peu décalés, rotation du buste
- Agathe : rotation du buste, pieds décalés, transfert du poids
- Louna : transfert mal contrôlé → déséquilibrée vers l'avant
- Raphaël : pieds joints, bonne rotation du buste

2. – **Découverte d'une vidéo présentant la technique du lancer de balle : la posture de l'aigle (bras cassé) - mime du geste à vide**

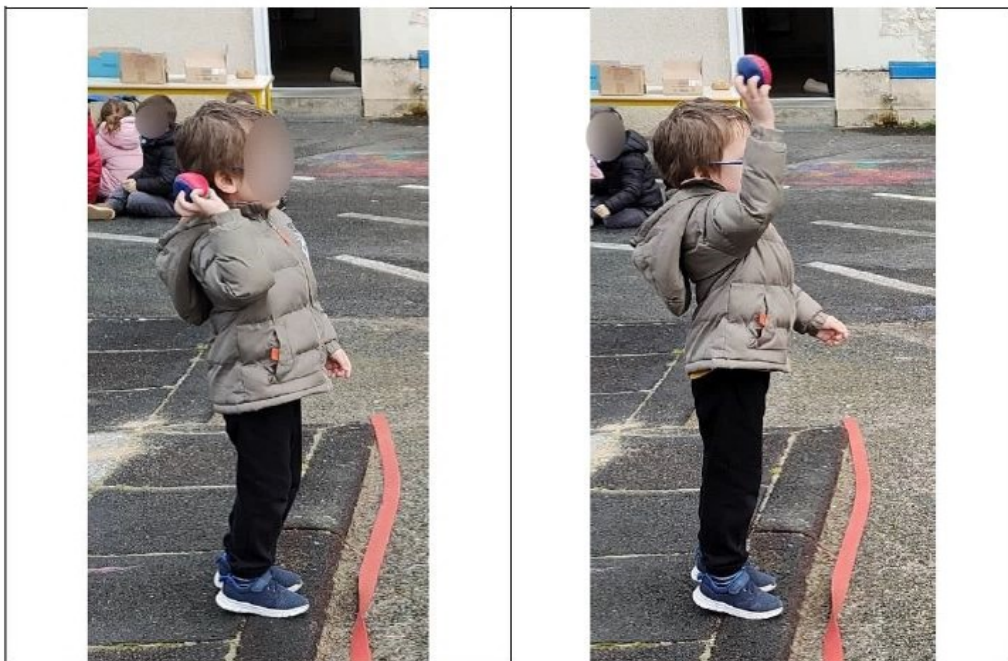
Reproduire, observer un autre reproduire, comparer, commenter.

Ressentir : position initiale, transfert du poids (rôle des jambes), transfert de l'inclinaison du buste, position finale

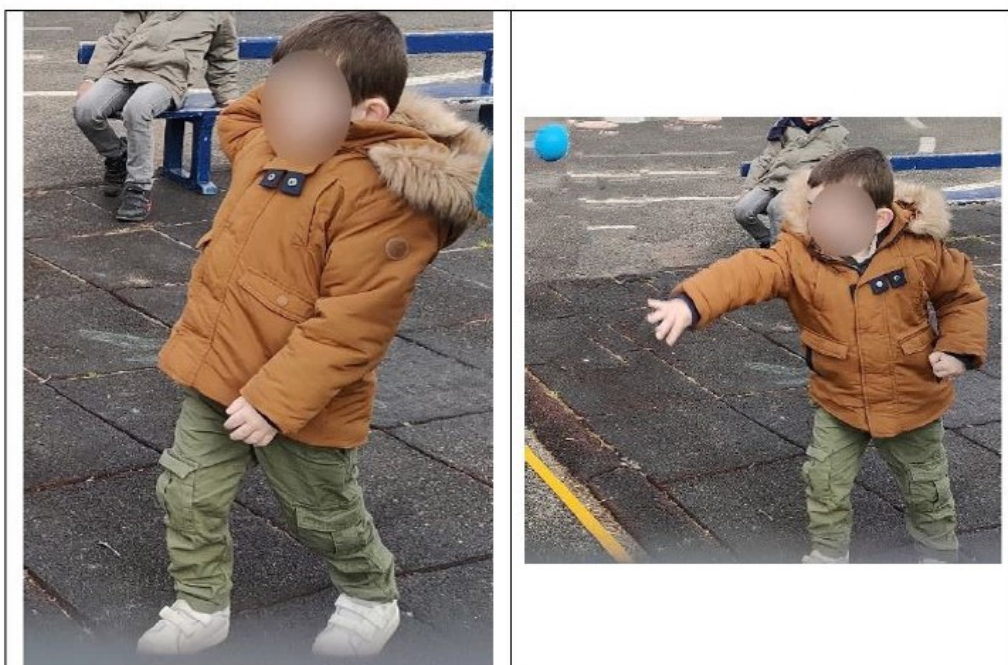
3. – **Description des gestes, mise en évidence de règles d'action**

- Regarder la cible
- Un bras lanceur / un bras guideur (ou viseur)
- Des jambes décalées : l'une vers l'avant, l'autre vers l'arrière
- Opposer jambe avant et bras lanceur
- Transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant en passant de la jambe arrière à la jambe avant
- Légère rotation des épaules
- Lancer haut mais pas trop

Les gestes des enfants



Cameron



Tiago



Léna



Violette



Garance



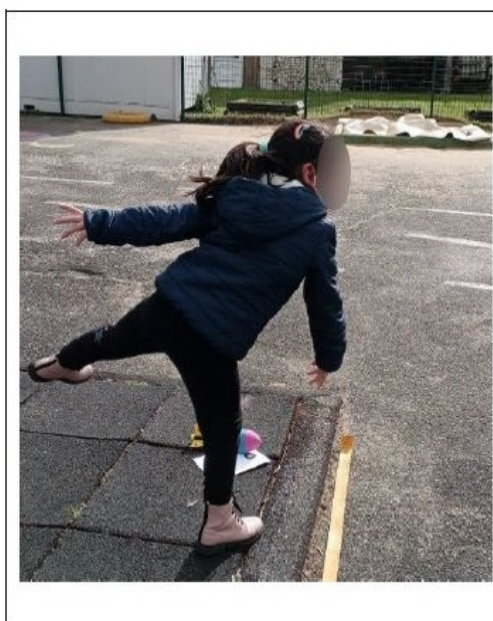
Noémie



Jules



Gabin



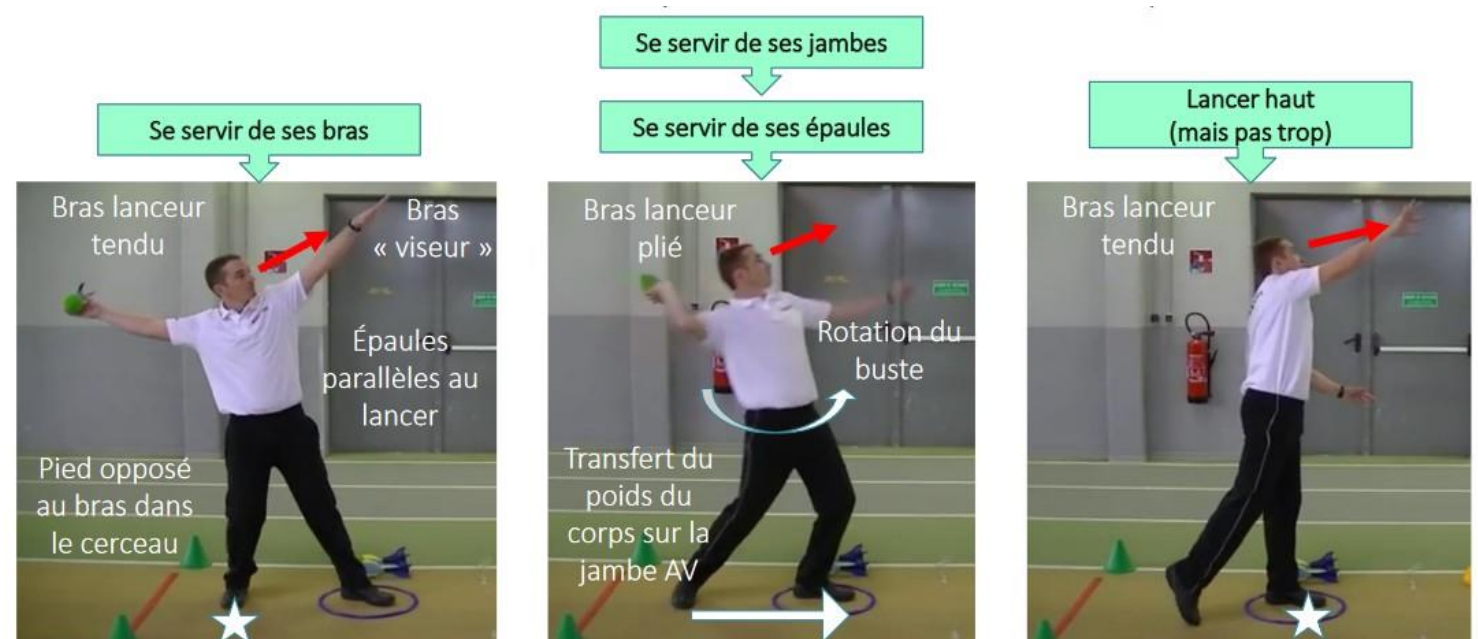
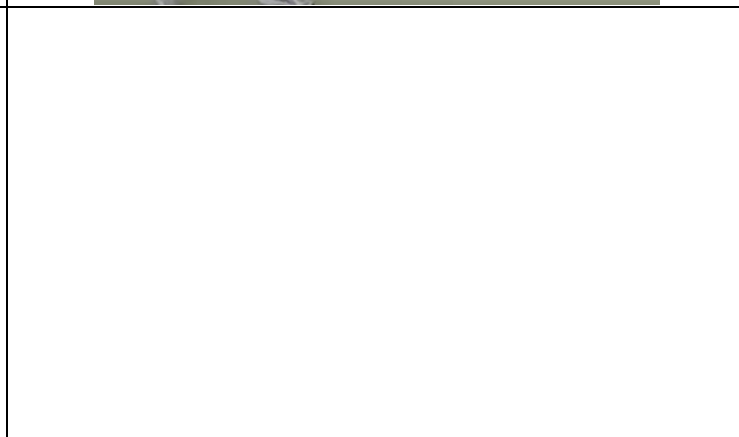
Agathe



Louna



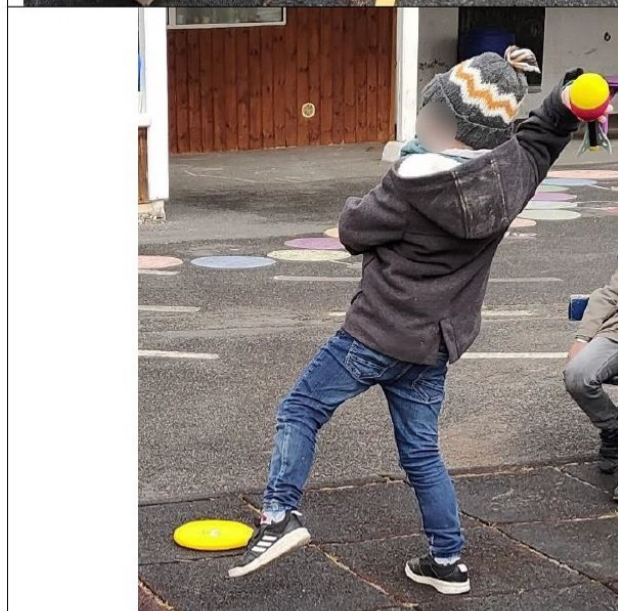
Raphaël



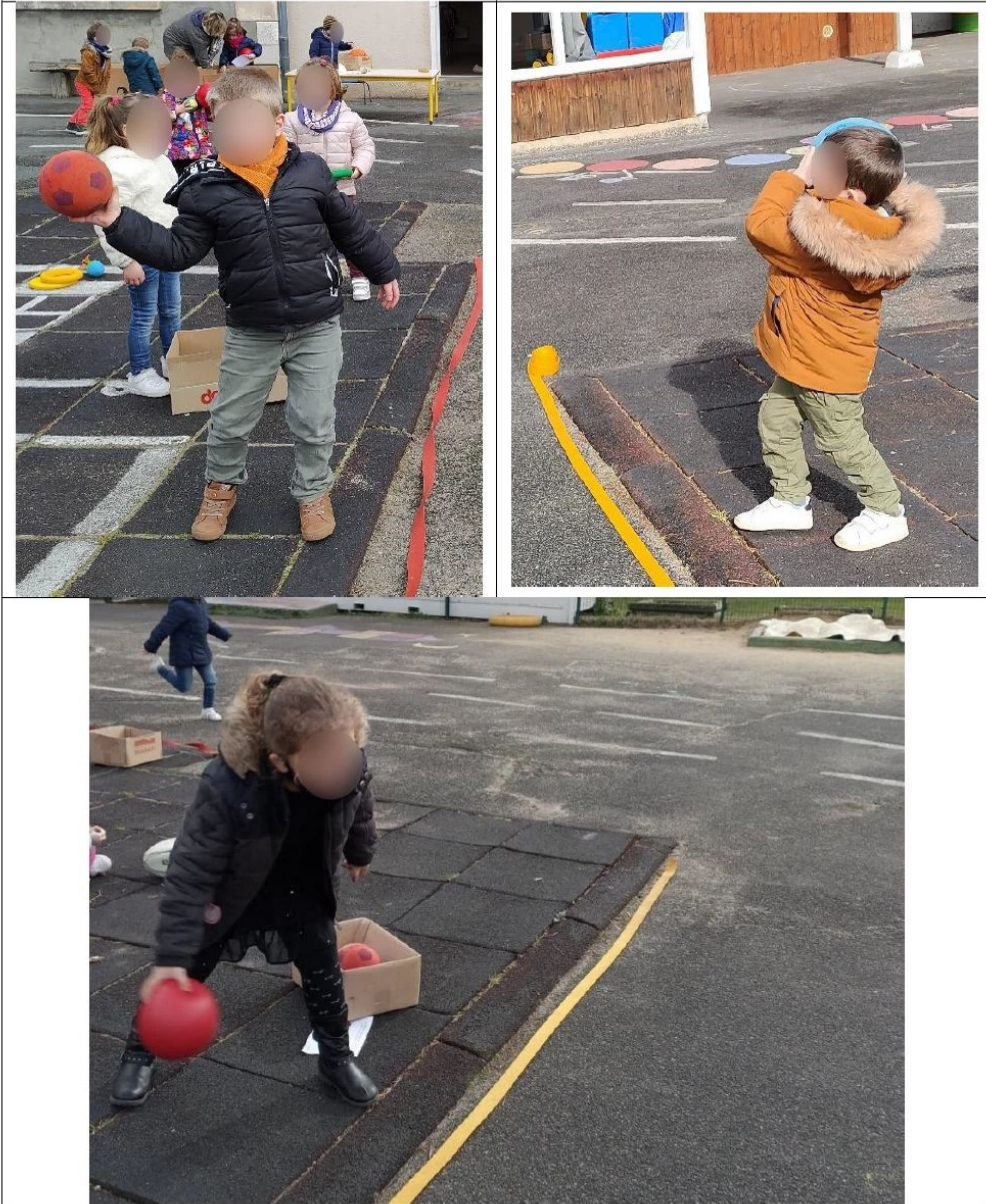
Comment les enfants préparent-ils leur lancer ?

*Planches à projeter au TNI, à observer et à commenter (collectif) :
dire ce qui est pareil/différent
(posture, modalités de tenue des différents objets, regard...)*

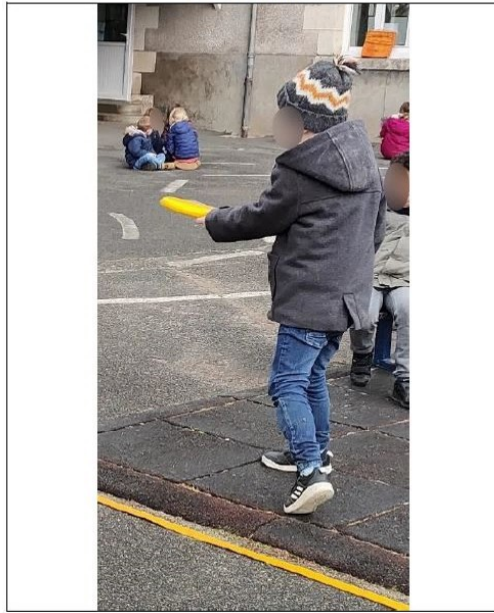
Le vortex



Le ballon



Le frisbee



La zone interdite

--	--	--



La zone interdite

--	--	--



La zone interdite

--	--	--



Par-dessus le drap

--	--	--



Par-dessus le drap

--	--	--



Par-dessus le drap

--	--	--



Vortex

--	--	--



Vortex

--	--	--



Vortex

--	--	--

