



## **Guide d'utilisation du document** **« Lancer loin en élémentaire »**

**Programme 2008 en élémentaire** : Education Physique et Sportive

**Compétence** CP-CE1: réaliser une performance.

**Compétence** CE2-CM1-CM2: réaliser une performance mesurée (en distance, en temps).

### **Les différentes étapes d'un module d'apprentissage :**

La mise en place d'un module d'apprentissage se fait en fonction des conditions matérielles de l'école (installations et matériels pédagogiques).

Ce document comporte :

- une fiche sur les comportements observables.
- des fiches de remédiation qui permettent à l'enseignant d'avoir des situations adaptées aux différents problèmes identifiés.

Au début du module d'apprentissage, on peut commencer à identifier les comportements observables en utilisant la situation de référence (évaluation diagnostique).

Les fiches de remédiation permettent de construire vos séances en fonction des problèmes rencontrés par les élèves.

**Ce document n'est pas une progression d'activités mais permet de mettre en œuvre des remédiations en fonction des difficultés rencontrées par les élèves. Il n'est pas exhaustif et d'autres situations peuvent être proposées aux élèves en difficulté.**

# FICHE LANCER

## MATERIEL

Une zone d'élan, une zone de lancer à délimiter avec des puces : zone dans laquelle doit tomber la balle, un décimètre, des balles de tennis.

**Situation de référence : "Lancer une balle le plus loin possible avec ou sans élan "**

## BUT DU LANCER

**Avec ou sans course d'élan lancer une balle le plus loin possible**

CP-CE1

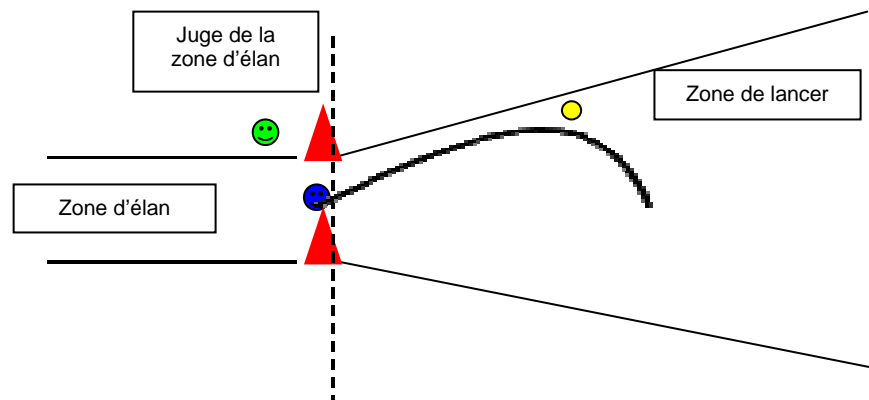
CE2-CM1-CM2

Lancer sans élan une balle sans sortir de la zone de lancer

Courir et lancer de façon adaptée une balle sans sortir de la zone d'élan

**Situation de référence** : Un lanceur, un observateur pour voir si le lanceur sort de la zone d'élan (l'enseignant en fonction du niveau de classe).

Consigne : « Vous lancez la balle le plus loin possible. » *Le lancer se fait avec ou sans élan suivant le niveau de classe.*

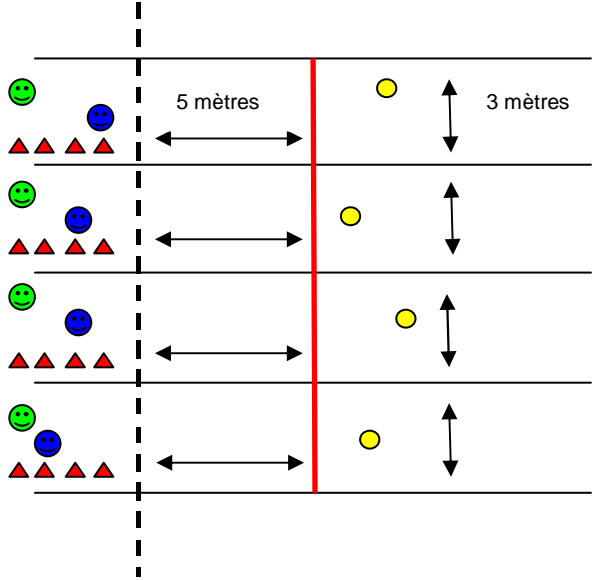


## FICHE SUR LES COMPORTEMENTS

COMPORTEMENTS OBSERVABLES	COMPORTEMENTS ATTENDUS
L'élève lance en dehors de la zone de lancer.	L'élève lance dans l'axe.
L'élève ne lance pas bras cassé.	L'élève lance bras cassé.
L'élève lance la balle en bras cassé avec une trajectoire descendante.	L'élève lance la balle en bras cassé avec une trajectoire ascendante.
L'élève a un mouvement de bras sans accélération.	L'élève produit une accélération au niveau du bras.
L'élève sort de la zone d'élan.	L'élève maîtrise son élan.
L'élève s'arrête avant de lancer (pour les CE2-CM1-CM2).	L'élève enchaîne course, pas chassés et lancer sans rupture.

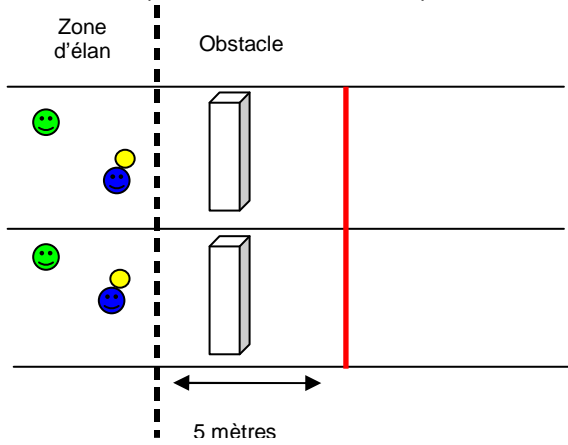
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Lancer loin – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève lance en dehors de la zone de lancer.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève lance dans l'axe.</p>	<p><u>Matériel :</u> des puces, des craies, des balles.</p>  <p>5 mètres</p> <p>3 mètres</p> <p>5 élèves (une balle chacun) par couloir avec un observateur à côté du lanceur. Le lanceur devient observateur.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la largeur du couloir. Jouer sur la distance entre la ligne de la zone d'élan et la ligne à atteindre. Utiliser la main droite et la main gauche.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Lancer dans l'axe.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous devez lancer la balle au-delà de la ligne rouge chacun votre tour. La balle doit tomber dans le couloir. Quand vous avez tous lancé, vous ramassez les balles. »</p> <p>« Vous avez 5 essais. Tous les élèves en réussite 4 fois sur 5 reculent à la puce suivante. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Lancer la balle dans le couloir au-delà de la ligne 4 fois sur 5 essais.</p>

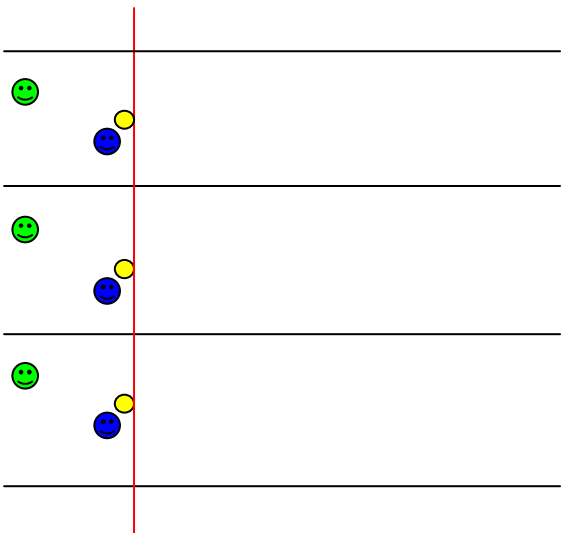
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Lancer loin – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne lance pas bras cassé.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève lance bras cassé.</p>	<p><u>Matériel :</u> des puces, des craies, des balles, des obstacles (1 mètre 50 de haut).</p>  <p>Travail en binômes avec un lanceur et un observateur. Le lanceur devient observateur.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la distance entre la ligne au sol et la ligne de la zone d'élan. Jouer sur la hauteur de l'obstacle. Utiliser la main droite et la main gauche.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Lancer bras cassé.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous devez lancer la balle au dessus de l'obstacle et au-delà de la ligne placée au sol à 5 mètres de la ligne de la zone d'élan. Vous faites 5 essais puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Réussir 4 fois sur 5 en bras cassé.</p>

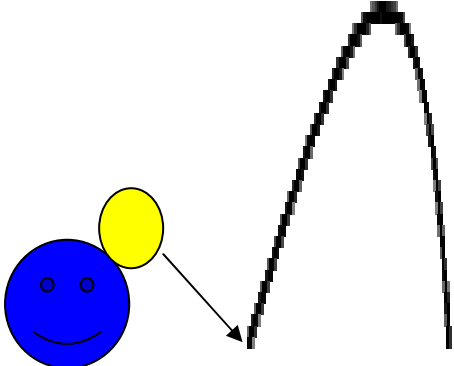
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Lancer loin – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève lance la balle en bras cassé avec une trajectoire descendante.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève lance la balle en bras cassé avec une trajectoire ascendante.</p>	<p><u>Matériel :</u> des puces, des craies, des balles. Une zone de lancer. Un élastique tendu à 1 mètre 50 de hauteur.</p> <p style="text-align: center;">Elastique</p>  <p>Travail en binômes avec un lanceur et un observateur. Le lanceur devient observateur.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la hauteur de l'obstacle. Utiliser la main droite et la main gauche..</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Lancer bras cassé avec une balle qui va vers le ciel.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le lanceur : « Vous vous placez sous l'élastique et vous lancez la balle avant de le toucher.  Pour l'observateur : « Vous regardez si la balle part vers le haut ou le bas. »  « Vous changez les rôles après 5 essais. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Lancer vers le haut 4 fois sur 5.</p>

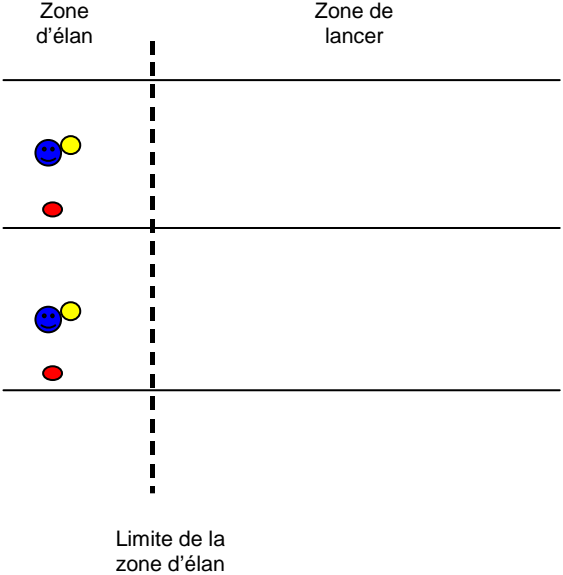
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Lancer loin – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève a un mouvement de bras sans accélération.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève produit une accélération au niveau du bras.</p>	<p><u>Matériel :</u> une balle par élève.</p>  <p><u>Variables :</u> Utiliser la main droite et la main gauche.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Accélérer le mouvement du bras.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous lancez la balle au sol à vos pieds pour la faire rebondir le plus haut possible. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Faire rebondir la balle au dessus de sa tête.</p>

# SITUATION D'APPRENTISSAGE

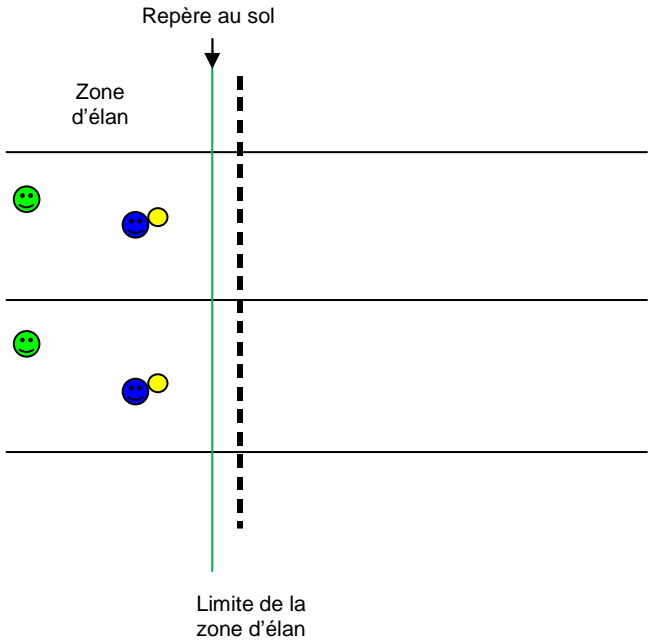
« Lancer loin – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève sort de la zone d'élan.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève maîtrise son élan.</p>	<p><u>Matériel :</u> des puces, des craies, des balles. Une zone de lancer, une zone d'élan, une puce ● par élève.</p>  <p><u>Variables :</u> Utiliser la main droite et la main gauche.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Lancer sans dépasser la limite de la zone d'élan.</p> <p><u>Consignes :</u> 1/ « Vous placez une puce au sol au niveau de laquelle vous déclencherez deux pas chassés puis vous lancez. » 2/ « Vous courez et enchaînez deux pas chassés au niveau de la puce placée au sol avant de lancer la balle. »</p> <p><b>« Dans les deux situations, si vous sortez de la zone d'élan, vous reculez la puce. »</b></p> <p><u>Critère de réussite :</u> Trouver l'endroit où la puce permet à l'élève de réaliser 4 lancers sur 5 sans sortir de la zone d'élan.</p>



# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Lancer loin – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève s'arrête avant de lancer (pour les CE2-CM1-CM2).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève enchaîne pas chassés et lancer sans rupture.</p>	<p><u>Matériel :</u> des puces, des craies, des balles. Une zone de lancer. Un repère placé à un mètre de la fin de la zone d'élan.</p>  <p><u>Variables :</u> Même exercice sans la course d'élan. Enlever le repère. Utiliser la main droite et la main gauche.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Enchaîner les pas chassés et le lancer sans arrêt.</p> <p><u>Consigne :</u> Pour le lanceur : « Vous courez, vous enchaînez deux pas chassés avant de lancer la balle au niveau du repère au sol. Vous faites 5 essais. »</p> <p>Pour l'observateur : « Vous regardez s'il y a un arrêt entre les pas chassés et le lancer. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Réussir 4 fois sur 5 l'enchaînement des actions sans temps d'arrêt.</p>