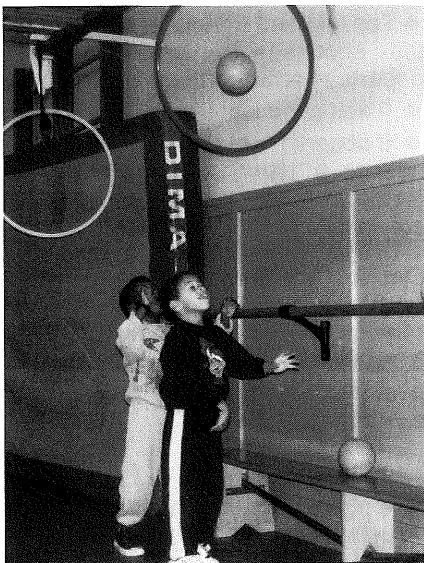


# Lancer... oui, mais pourquoi ?

**Anne-Marie Havage** :  
IUFM de Créteil :  
Centre de Melun :



D. R.

**L**es enseignants de maternelle sont souvent démunis face à la multitude des réponses motrices des jeunes enfants ; que faire quand ils ont exploré toutes les manières d'utiliser le petit matériel ? Que faire de ces réponses, comment les faire évoluer et selon quelles directions, quels repères ? Comment entrer dans des apprentissages ?

Se centrer sur l'intention d'action, qui nécessite d'observer les enfants dans leurs jeux, et dans des situations très ouvertes, donne des pistes.

Les nouveaux programmes pour la maternelle (2002) précisent que "c'est à cette période que se construit le répertoire moteur de base. Il est composé d'actions motrices fondamentales (les patrons moteurs de base) :

- les locomotions (ou déplacements) : marcher, courir, sauter, grimper, rouler, glisser...
- les équilibres (attitudes stabilisées) et les manipulations : saisir, agiter, tirer, pousser...
- les projections et réceptions d'objets : lancer, recevoir...

Ces actions sont à la base de tous les gestes. Elles se retrouvent, seules ou en combinaison avec d'autres, sous des formes variées et avec des intentions différentes, dans toutes les activités physiques que l'on peut proposer à l'école maternelle."

Nous allons nous pencher sur l'action de lancer, mais nous pourrions prendre de la même façon un autre exemple caractéristique qui pose également problème aux enseignants, celui de sauter que nous retrouvons dans des activités aussi différentes que la gymnastique et l'athlétisme : dans l'une il s'agit de sauter haut pour avoir le temps de produire une forme corporelle maîtrisée, dans l'autre il s'agit de sauter haut ou loin pour réaliser la meilleure performance mesurée.

## L'exemple de l'action de lancer (projections d'objets...)

Certes, nous retrouvons cette action dans de nombreuses APSA mais pas

du tout avec la même intention d'action pour l'acteur. Ainsi les enfants peuvent :

- Lancer et manipuler des petits objets (balles, anneaux...) pour le plaisir de la manipulation et de l'effet produit dans un premier temps, pour lancer et rattraper, puis pour réaliser un exploit, une ou des figures et montrer leur habileté et leur virtuosité.

- Lancer, viser/lancer sur des cibles plus ou moins défendues, dans des zones, territoires adverses...pour le plaisir d'abord d'entrer en possession du ballon, le garder, le reprendre, mais aussi pour le plaisir de l'emporter sur l'autre, l'autre groupe, l'autre équipe.

- Lancer loin, fort pour dépasser l'autre dans des défis, puis pour repousser leurs limites, se dépasser, pour réaliser une performance.

On constate qu'on retrouve 3 des 4 compétences spécifiques énoncées dans les textes, illustrées dans 3 APSA différentes : la gymnastique rythmique et sportive, les jeux et sports collectifs, l'athlétisme.

Ces 3 pratiques sociales et culturelles vont alors servir de référence et constituer un repère fondamental pour l'enseignant à condition d'avoir quelques connaissances sur l'activité mais aussi sur la façon dont les enfants se l'approprient et apprennent, d'adapter ces activités, les APSA, aux enfants de maternelle, de respecter à la fois la spécificité des enfants, leurs besoins, leurs représentations et la spécificité de l'activité de référence, ne pas la dénaturer.

## Pourquoi la référence explicite aux APSA ?

- Pour l'ouverture culturelle qu'elles représentent.

- C'est un moyen pour les enfants d'identifier ce qu'ils font à l'école en référence à une pratique culturelle située hors de l'école.

- Comme pour les autres disciplines d'enseignement, l'enfant peut ainsi donner du sens à ce qu'il fait.

- Pour l'enseignant, c'est un moyen d'avoir des repères, de se donner des perspectives, d'envisager des situations qui feront progresser ses élèves.

- Les compétences spécifiques, les habiletés motrices développées s'exercent alors dans un projet d'action contextualisé.

D'abord nous décrivons 3 situations différentes de lancer au cycle<sup>1</sup> (petite section, moyenne section) proposées chacune en début d'unité d'apprentissage pour les activités GRS, jeux et sports collectifs, et athlétisme.

Puis nous observerons les réponses des jeunes élèves en prenant en compte le sens qu'ils donnent à leur activité, à leurs projets d'actions, la spécificité des espaces investis, des relations, du type d'évaluation, l'observation des postures et des coordinations.

Nous déterminerons ensuite quelles sont les exigences minimales qu'un enseignant doit poser en mettant en place ces activités et quel est son rôle.

Enfin nous envisagerons des éléments, des variables à prendre en compte pour faire évoluer les réponses des enfants dans chacune de ces 3 situations initiales.

#### Situation de lancer (GRS) : "lancer/ rattraper"

Aménagement matériel :

- de nombreux ballons très légers, de texture et de volumes divers : baudruche, mousse, de plage... plus d'un par enfant,

- un support musical sollicitant *c'est à dire* un montage de plusieurs morceaux courts contrastés dans le rythme et le style.

But pour l'élève :

Chaque enfant joue avec le ballon choisi, cherche à le faire voler puis le rattraper. Il essaye avec toutes les sortes de ballons.

Critère de réussite :

C'est réussi si le ballon est rattrapé, même après rebond(s).

#### Situation de viser/lancer (jeux coll. de balle) : "remplir la caisse dans la maison" (1)

Aménagement matériel

- une "maison" constituée d'une surface de tapis de 3 à 4m sur 4m, au milieu de laquelle une "caisse", formée de 4 bancs suédois renversés contenant une trentaine de ballons de tailles et volumes divers mais pas lourds.

- L'enseignant est dans la maison près de la caisse ; l'ensemble de la classe est en dispersion, à l'extérieur des tapis.

But du jeu :

- pour l'adulte, vider la caisse ; pour les enfants, remplir la caisse.

Règles :

- ne pas marcher sur les tapis,

- périodes d'1 minute 30.

Critère de réussite :

- il y a toujours au moins 1 ballon dans la caisse.

#### Situation de lancer loin (athlétisme) : "lancer de plus en plus loin" (2)

Aménagement matériel :

- des caisses avec des objets divers et nombreux à lancer : sacs de graines, de sable, balles de tennis, ballons plastique type volley, anneaux en plastique, en mousse...

- des bancs à quelques mètres du mur, plus ou moins éloignés du mur, en biais, pour offrir une progressivité dans la distance au mur, de 1m50 à 2m jusqu'à 3-4m selon ce que font les enfants : de l'accessible à tous à l'impossible pour les plus débrouillés.

But pour l'élève :

- toucher le mur avec l'objet.

Règles :

- s'essayer à divers endroits, de plus en plus loin, avec chacun des objets,

- plusieurs fois,

- rechercher les objets quand tous ont été lancés sur un même espace.

Critère de réussite :

- mur touché ou non.

#### Observation des réponses des élèves :

Nous présentons p. 25 ces observations menées auprès de ces 3 classes, sous forme de tableau comparatif des 3 situations de lancer proposées.

#### Rôle de l'enseignant et exigences minimales : pour la GRS :

l'enseignant est le témoin privilégié des exploits ; il encourage, sollicite, relance, joue avec...

- il propose un espace d'action suffisant pour autoriser des manipulations

.....  
(1) Sit. décrite et dessinée p.59 dans "4 activités d'EPS pour les 3/12 ans". C. Catteau/C.Duffau/O. et AM. Havage Ed. Revue EPS 2000

(2) Sit. décrite et dessinée p. 25 dans "Athlétisme des 3/12ans" AM et O. Havage. Ed Revue EPS 1993.

sans se gêner et assez haut pour encourager les lancer/rattraper,

- il offre des objets adaptés : ballons de baudruche faciles à rattraper, rubans courts, cordelettes, cerceaux...1 engin/enfant,

- il choisit des musiques courtes, contrastées, variées dans leurs rythmes, leurs styles.

#### Pour les jeux collectifs :

l'enseignant joue avec/contre, c'est le 1er opposant ; ainsi il facilite le repérage des tâches, des rôles, il permet l'adhésion de tous.

- Il fait avec, encourage, sollicite, favorise la quantité d'actions.

Il veille à l'instauration et au respect des règles minimales concernant espaces (limites), rôles ( qui fait quoi), et gain (score).

#### Pour l'athlétisme :

- l'enseignant aménage des dispositifs sécurisés, orientés ; avec départs et arrivées bien matérialisés.

- Il agit avec les élèves.

- Il observe ; encourage ; recadre ; relance à partir des réponses prometteuses . Ex : lancer les 2 pieds au sol, décalés.

#### Quelles variables introduire pour faire progresser ces élèves dans chacun de ces domaines ?

A partir des constats effectués, on peut proposer plusieurs pistes (non exhaustives...) :

#### La situation de GRS :

- pour permettre une décentration visuelle, occasionnelle et gérée par l'élève, de l'objet manipulé : jeux d'imitation par 2 : en face à face, l'un derrière l'autre (miroir non inversé, chef d'orchestre...)

- Coordonner 2 actions :

lancer/ rattraper en réduisant le nombre de rebonds, introduire une action simple à réaliser pendant le lancer, à partir des trouvailles des enfants, ex : frapper 1 fois dans les mains avant de recevoir le ballon.

- A partir des actions effectuées par certains, introduire un déplacement simple à réaliser pendant le lancer : matérialiser l'espace en zones, où l'on marche en avant, on se baisse, on enjambe, tourne, etc... tout en lançant/ rattrapant son ballon. .

- Montrer aux autres ses exploits.

#### La situation de jeux collectifs de balle :

pour permettre des coordinations d'actions comme courir/ ramasser/-

APSA	Motifs et Intentions d'action, sens, émotions	Spécificité des espaces	Spécificité des rôles et des relations	Type et forme de l'évaluation	Postures et coordination d'actions
<b>GRS</b>  <b>(Ps)</b>	jeux symboliques, plaisir du contact sensoriel avec le ballon. D'autres dansent, quelques uns recherchent l'exploit à montrer.	Espace proche exploré, surtout avant, et haut ; L'enseignant organise dans un 2me temps un espace pour la démonstration.	Chacun est à la fois acteur et spectateur des actions des autres ; L'enseignant est le témoin privilégié des exploits.	Montrer pendant la phase exploratoire grâce à la sollicitation de l'enseignant, ou à des moments réservés à la démonstration.	Manipulations, posture verticale, centration visuelle et corporelle sur l'objet ; les actions sont juxtaposées : lancer et suivre du regard puis s'arrêter pour attraper.
<b>Jeux collectifs</b> <b>(Ps/ms)</b>	Attraper, ramasser des balles, les transporter ; Puis remplir la maison, jouer contre l'enseignant, l'emporter.	Cibles larges et matérialisées (volumes). Espaces limités, séparés où chacun s'organise dans un espace collectif.	Rôles différenciés : les enfants sont d'abord des renvoyeurs de balles dans la maison, des attaquants ; l'enseignant la protège, la défend.	On « compte » s'il y a beaucoup de ballons ou peu dans la caisse ; on établit progressivement un score.	Ramasser, transporter, viser, lancer ; ces actions sont souvent juxtaposées ; parfois 2 sont enchaînées quand la recherche de vitesse prime.
<b>Athlétisme</b> <b>(Ps/ms)</b>	Taper contre le mur (sonore), vérifier qu'on a réussi à lancer fort en faisant du bruit ; Lancer plus loin, plus loin que son voisin.	L'espace est orienté : espace d'où on lance, espace visé ; les distances de performance sont hiérarchisées, permettant des mesures approximatives.	Rôle de lanceur surtout, chacun étant possible témoin de l'action du copain ; des défis spontanés fonctionnent. Tous vont ramasser en même temps les objets tombés dans la zone du mur.	L'enseignant fait constater les distances : + ou - loin du mur ; mesures approximatives. La réussite de la performance se traduit par le bruit de l'impact de l'objet lancé contre le mur.	Posture verticale dans l'ensemble ; certains « jettent », d'autres lancent, appuis décalés, voire même avec une préparation ou un court élan pour les plus performants, juxtaposé au lancer proprement dit. Parfois, enchaînement plus rapide.

viser-lancer : adopter une règle (un seul ballon à la fois) et mettre l'accent sur la pression temporelle.

- Pour jouer également le rôle de défenseur (videur) et développer des stratégies individuelles au sein d'un groupe : venir aider la maîtresse en difficulté car seule à nettoyer la maison : de 1 ou 2 enfants à un groupe avec l'enseignant, les rôles restant différenciés ; jusqu'à 1 groupe d'élèves (1/3) dans la maison contre les 2/3 à l'extérieur.

- Pour passer à des lancers plus francs, plus intentionnels : agrandir l'espace entre les élèves et la caisse et faire varier la forme, les dimensions de la caisse, en introduire 2... on peut aussi modifier l'espace de jeu et proposer "les balles brûlantes" dans 2 camps séparés par "une rivière" matérialisée (tapis, bancs).

- Pour mettre petit à petit en relation le résultat obtenu et les façons de faire, on met l'accent sur le score

(affiche, codage des points) en fin de partie.

**La situation de lancer athlétique :**

- pour comparer des trajectoires et construire progressivement une trajectoire de lancer plus efficace : introduire des cibles plus ou moins hautes mais bien larges ne posant pas de gros problèmes pour les viser. Ex : de grandes affiches de couleur collées au mur..., de larges zones.

- Pour faciliter la comparaison entre des modes de lancer : - diversifier les objets à lancer, plus ou moins volumineux, lourds/légers, engageant des lancers en translation (petites balles...) et en rotation (anneaux, petits cerceaux...) - puis, mettre en relation le résultat (touché/pas touché) avec la façon d'y parvenir.

- Pour encourager à prendre un élan, à préparer le lancer, matérialiser juste avant les bancs une zone au sol de 2m environ.

- On peut aussi mettre l'accent sur les défis.

**Pour conclure :** les facteurs généraux mais spécifiques à chaque activité sur lesquels nous pouvons jouer pour que les jeunes élèves mobilisent leurs émotions, donnent **du sens** à la situation proposée par l'enseignant et progressent dans leurs apprentissages, dans un contexte qui respecte les exigences de l'activité sont : l'aménagement matériel et les espaces, les rôles et les relations, la recherche d'une plus grande coordination des actions, la forme de l'évaluation et la progressive mise en relation du résultat et des procédures.