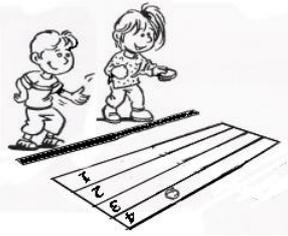


DOMAINE(S) d'APPRENTISSAGE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (CA1)	
	LE LANCER OLYMPIQUE
	Etape(s) : Etapes 1,2,3
Objectifs spécifiques :	<ul style="list-style-type: none"> - Lancer un projectile le plus loin possible dans les zones indiquées. - Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques - Réaliser une collection dont le cardinal est donné par la zone d'atterrissage de l'objet lancé - Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur
Objectifs langagiers :	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer...
But pour l'élève	<ul style="list-style-type: none"> - Lancer le projectile le plus loin possible dans les zones proposées. - Prendre autant de Lego que l'indique la zone comme nombre de points gagnés. - Comparer le total des points obtenus par équipe
Dispositif/Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - des petits sacs de sable ou de graines - des tapis si salle de motricité - craies pour tracer les zones (2 à 4 selon les niveaux) - 6 cartes-points par zone avec le nombre de points gagnés (1, 2, 3 ou 4) - abaque avec anneaux ou Lego
Déroulement	<p>Constituer deux équipes de 6 élèves. Installer deux aires de lancer côte à côte (représentation symbolique d'une piste d'athlétisme).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>1^{er} temps : (en individuel)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le premier élève de chaque équipe lance au signal son sac de sable. - L'élève récupère une carte-points située à côté de la zone d'atterrissage. - Puis, le deuxième élève et ainsi de suite. <p>2^{ème} temps : (en individuel et par équipe)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque élève prend autant d'anneaux ou de Lego que sa carte l'indique. - Empiler les anneaux ou les Lego pour créer la tour de l'équipe. <p>3^{ème} temps : (en collectif)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les deux équipes comparent leur tour. <p>Demander aux enfants : « Qui a gagné et pourquoi ? »</p> <p>Faire le lien entre la hauteur de la tour et le nombre de points obtenus. L'équipe gagnante est celle qui a la plus haute tour.</p> <p>Procédures envisagées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les tours sont placées côte à côte pour faciliter la comparaison des hauteurs - La comparaison est faite à partir de la perception visuelle et non pas à partir du comptage des objets. <p>Prolongement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver les tours pour comparer avec d'autres équipes ou lors d'un second tour.

Simplification /Complexification	<ul style="list-style-type: none">- Nombres de zones (de 2 à 4)- Taille des zones- Représentation symbolique de chaque nombre sur les cartes (choisir un codage connu des élèves)- Pas de cartes-points, prendre directement la quantité d'anneaux gagnés à la suite du lancer.
---	--