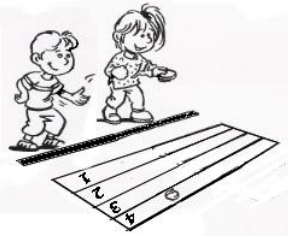
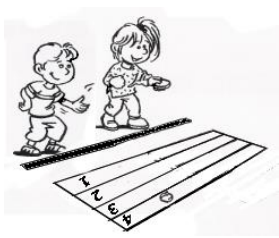


<b>DOMAINE(S) d'APPRENTISSAGE :</b> Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (CA1)	
	<b>LE LANCER OLYMPIQUE</b>
	Etape(s) : Etapes 1,2,3
<b>Objectifs spécifiques :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer un projectile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

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