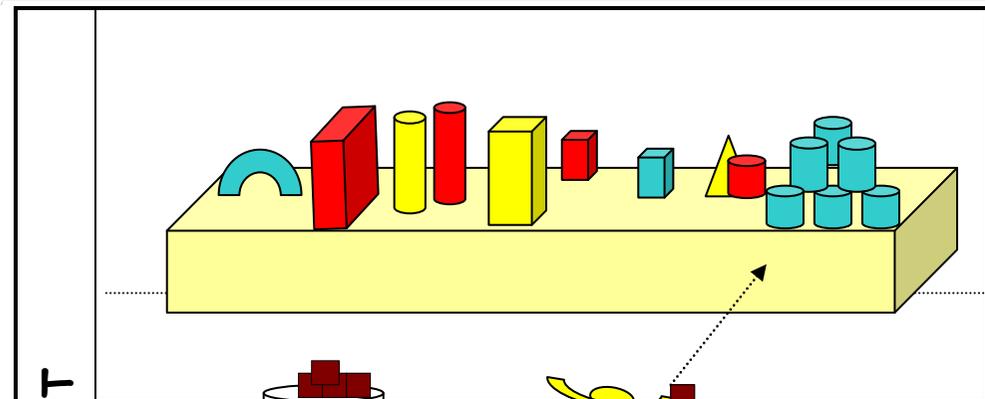




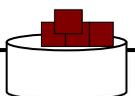
LANCER pour ATTEINDRE

2/4 ANS **DIVERSIFICATION** Atelier 1



LE CHAMBOULE-TOUT

Dispositif



- Cibles :
 - ❖ Alignées, empilées, éparées ou rapprochées
 - ❖ Debout ou couchées
- Un socle d'une hauteur de 0,60 à 0,80 m
- Ligne de lancer matérialisée et parallèle au socle (éloignée de 1 à 2 m)
- Objets à lancer : sacs de graines

Matériel

- Boîtes de conserve, bouteilles, quilles, cartons, cubes, blocs mousse

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
- Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier

Consignes

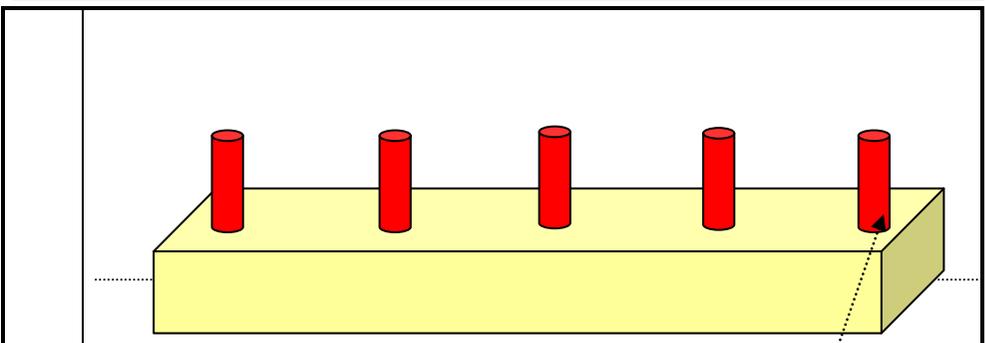
Lancer les sacs de graines pour faire tomber les objets

- Se placer derrière le banc
- Ne pas ramasser les objets pendant le jeu

Relances

- Varier la hauteur du socle
- Proposer plusieurs lignes de lancer plus ou moins éloignées
- Varier les objets à lancer : balles, petites fusées, bâtons souples, anneaux

2/4 ANS **STRUCTURATION** Atelier 1



Dispositif



- Cibles alignées espacées
- Un socle d'une hauteur de 0,60 à 0,80 m
- Ligne de lancer matérialisée et parallèle au socle (éloignée de 1 à 2 m)
- Socle et banc

Matériel



- 5 bouteilles plastiques légèrement lestées
- 5 sacs de graines

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

Avec 5 sacs de graines, faire tomber le plus de bouteilles possibles

- Se placer derrière la ligne, face à une cible

Évaluation : utilisation d'un codage de couleur

- BLANC : aucun objet tombé
- JAUNE : 1 objet tombé
- VERT : 2 objets tombés
- BLEU : 3 objets tombés
- ROUGE : 4 objets tombés
- NOIR : 5 objets tombés