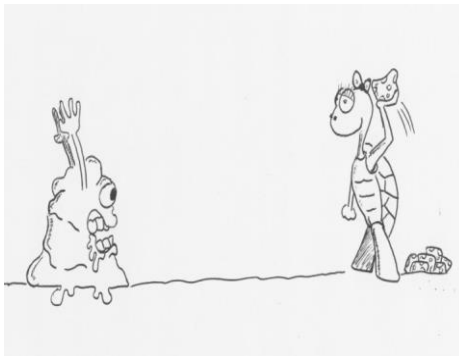


Compétence en maternelle: Agir dans l'espace, dans la durée et sur des objets		Nom du jeu : Faire peur au monstre	Action motrice : Lancer loin
Objectif d'apprentissage : identifier sa zone de lancer et adapter son geste pour lancer un objet le plus loin possible, dans une direction donnée			
Descriptif de la tâche :			
But	Lancer un objet le plus loin possible pour faire peur au monstre.		
Dispositif	Partager la classe sur deux ateliers identiques en parallèle. Pour chaque atelier, tracer une ligne de lancer puis délimiter 4 zones d'une largeur d'1,5 m chacune : une zone neutre ou blanche, une jaune, une bleue, une rouge (de la plus proche à la plus éloignée). Le monstre (matérialisé symboliquement) se trouve dans la zone rouge (la plus éloignée). Chaque élève dispose de trois sacs de graines ou sable (100g environ).		
Consigne	« Lance tes trois sacs le plus loin possible pour faire peur au monstre. »		
Critères de réussite	Lancer les 3 objets de plus en plus loin. Repérer la zone d'impact la plus éloignée.		



Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-identifier le geste le plus efficace pour lancer loin -repérer la zone de meilleure performance après trois lancers	-le projectile tombe toujours dans la zone blanche ou jaune → -la projection des objets n'est pas orientée → - les élèves se démotivent car ils n'atteignent pas la zone du monstre →	-varier la nature des projectiles (balles, ballons, anneaux, comètes...) -organiser des ateliers pour s'entraîner : lancer loin par-dessus des obstacles (éléments de plinth) / lancer fort (jeu de « chamboule tout ») -mettre en place 4 ateliers (une seule couleur pour chacun) avec contrats de couleur à remplir avant de passer à l'atelier suivant -proposer pour chaque zone un monstre de taille croissante en fonction de la distance (ou de la couleur de la zone)

Trame de variance	
Simplifier : -réduire la zone neutre -utiliser des projectiles légers	Complexifier : -augmenter la largeur des zones -utiliser des projectiles plus lourds
Sécurité : -personne ne doit se trouver dans les zones de lancer -organiser le ramassage des projectiles -respecter son tour de passage	Evaluation : -l'élève peut renouveler le geste qui permet de lancer le plus loin