

Le jeu de massacre

Activité support: lancer (lancer d'adresse)

Cycle 1

Compétences: - réaliser une action que l'on peut mesurer,
- accepter les contraintes collectives.

Objectif pour le maître: amener les élèves à explorer les différentes formes de lancer de précision.

But pour l'élève: renverser le plus possible de boîtes en carton.

Matériel/organisation: des boîtes en carton disposées sur un banc et une ligne de lancer.

Déroulement/consigne:

« Lancez les projectiles sans dépasser la ligne et en essayant de toucher le maximum de boîtes. »

Les élèves travaillent par petits groupes.



Critère de réussite:

nombre de boîtes atteintes avec 5 projectiles.

Comportements attendus:

- exploration des différentes façons de lancer: bras cassé, rotation, en cuillère...
- repérage et utilisation de la stratégie la plus efficace.

Comportements à améliorer:

- échec à toutes les stratégies,
- difficulté à dégager une stratégie plus efficace.

Variations et variantes:

- le nombre de projectiles disponibles,
- le nombre et la taille des cibles,
- la distance de lancer,
- le mode de lancer,
- la hauteur de la cible,
- jeu par équipes en additionnant les performances dans un temps donné,
- jeu par équipes en mesurant le temps nécessaire à la réussite totale.

Bilan/remarques: