

Niveau :		Illustration
SP/SM SM/SG	La cible	

Compétences maths	PS-MS : classer par couleur GS : calculer	
But	Lancer dans une zone selon une consigne de couleur Lancer et calculer	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 3 cordes, balles, cerceaux, sacs lestés, affichettes 1, 2, 3 - 6 objets par élève : 2 de chaque couleur - 1 objet par élève → 6 objets : 3 verts, 3 rouges 	
Nombre de joueurs	Individuel → 4 joueurs 2 équipes de 3 → 6 joueurs	
Déroulement	« Lance chaque objet dans sa maison ». Les élèves ont 6 objets de 3 couleurs différentes. Ils doivent lancer l'objet d'une couleur dans un des cerceaux de la même couleur.	
Règle	« Lance ton objet en essayant de faire le plus de points ». Les 3 élèves de chaque équipe lancent leur objet et calculent. L'équipe qui a le plus de points gagne.	
Variable	<ul style="list-style-type: none"> - Pour les GS, en équipe : « faire 6 » avec 3 objets - Pour les GS : changer le joueur 1 si plusieurs tours. 	
Illustration	<p>PS/MS</p> <p>Zone verte</p> <p>Zone jaune</p> <p>Zone rouge</p> <p>X X X X Joueurs avec leur objet</p>	<p>MS/GS</p> <p>zone 3 points (affichette 3)</p> <p>----- corde</p> <p>zone 2 points (affichette 2)</p> <p>-----</p> <p>zone 1 point (affichette 1)</p> <p>-----</p> <p>3 élèves 3 élèves</p> <p>3 objets rouges 3 objets verts</p>