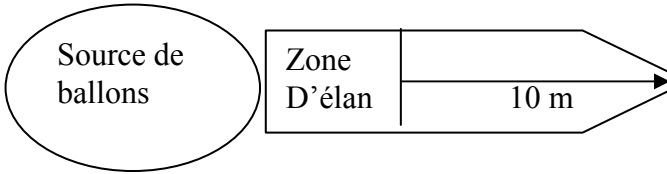
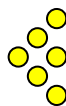
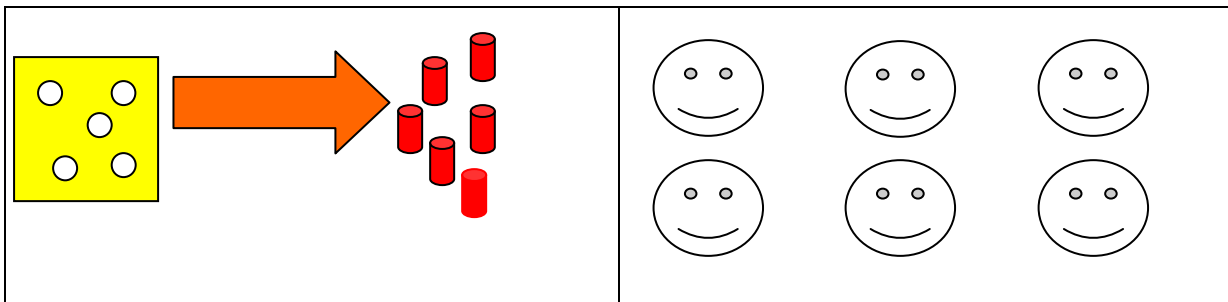


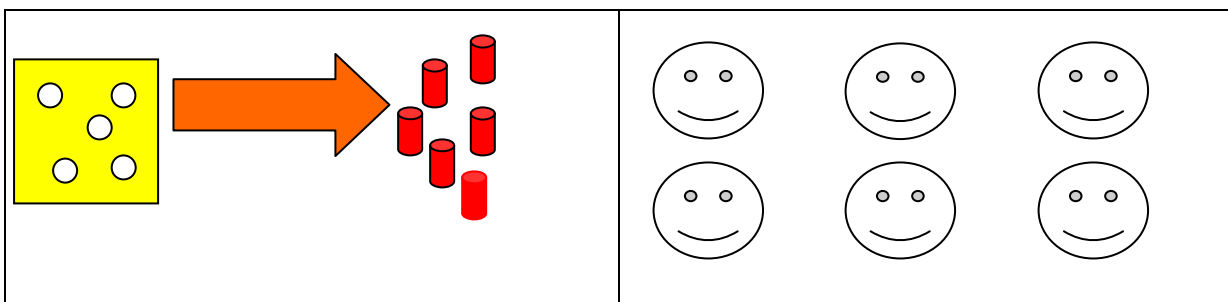
<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>LANCER</b>		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
<b>SAVOIR</b>	<b>Construire l'élan</b> Enchaîner course et lancer		
<b>NIVEAU de REALISATION</b>	<b>N1</b>	<b>N2</b>	<b>N3</b>
	Court, s'arrête puis lance.	Lance sans s'arrêter mais franchit la ligne.	Enchaîne course et lancer sans franchir la ligne.
<b>But de la tâche</b>	Lancer pour faire rouler 5 ballons et faire tomber 6 quilles placées à 10 mètres.		
<b>Critère de réussite</b>	1 point par quilles tombées. (« Plus j'en fais tomber, plus j'ai réussi »)		
<b>Consignes</b>	Au signal, le lanceur (L) doit aller chercher un ballon et doit revenir en courant vers la ligne pour le lancer.		
<b>Conditions de mise en place</b>	Organisation humaine	3 groupes : 2 Lanceurs, 2 Ramasseurs (à placer derrière les lanceurs), 2 Juges (Compteurs).	
	Organisation spatiale (plan)		
	Matériel	5 Ballons, 6 quilles, plots, 1 corde...	
<b>GUIDAGE / REGULATION</b> Comportements observés			
Variables	Pour simplifier	Diminuer la distance lanceur/cible	
	Pour complexifier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allonger la distance lanceur / cible.</li> <li>• Ligne de lancer (corde) à remplacer par un cerceau. (notion d'équilibre après le lancer)</li> <li>•</li> </ul>	



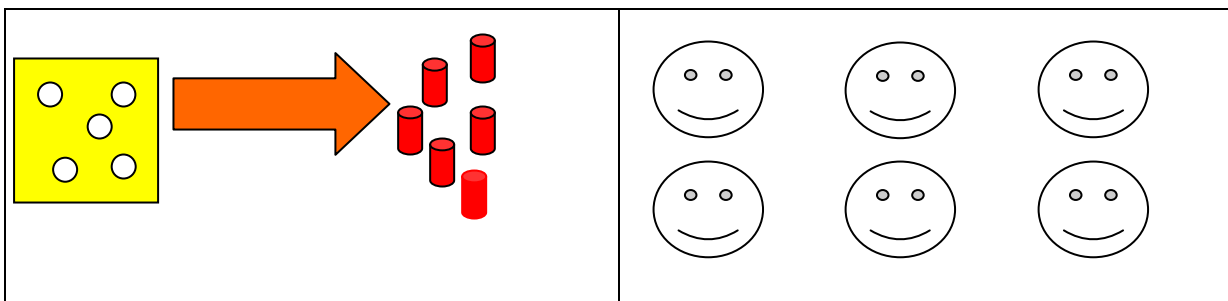
**Un objet tombé = Une figurine coloriée**



**Un objet tombé = Une figurine coloriée**



**Un objet tombé = Une figurine coloriée**



**Un objet tombé = Une figurine coloriée**

