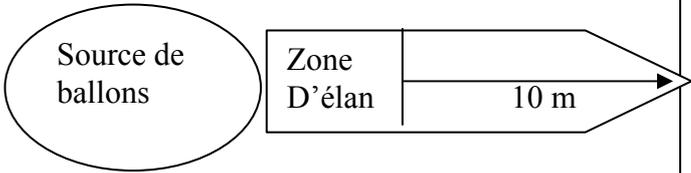
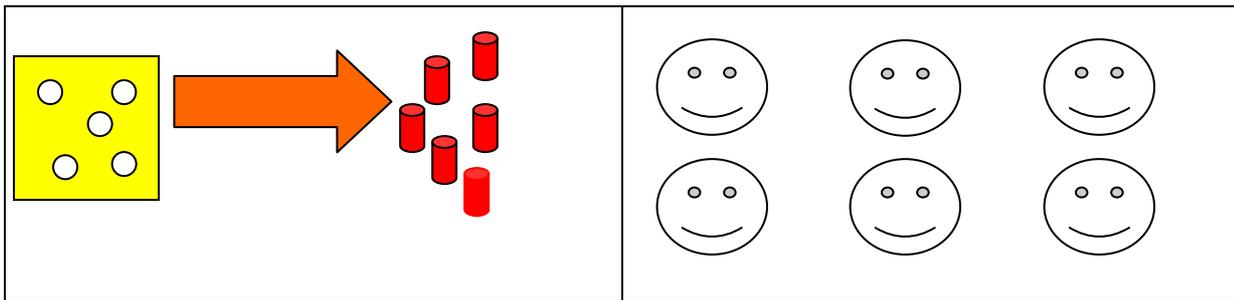
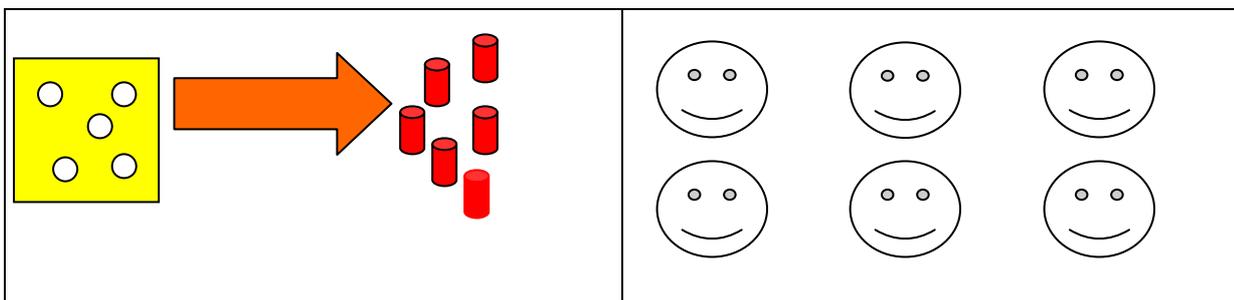


FAMILLE Performance de fin de cycle	LANCER		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
SAVOIR	Construire l'élan Enchaîner course et lancer		
NIVEAU de REALISATION	N1	N2	N3
	Court, s'arrête puis lance.	Lance sans s'arrêter mais franchit la ligne.	Enchaîne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

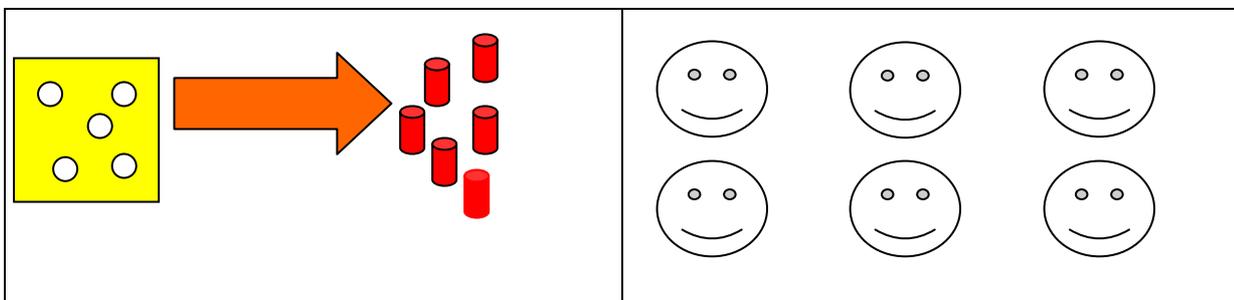
Un objet tombé = Une figurine coloriée



Un objet tombé = Une figurine coloriée



Un objet tombé = Une figurine coloriée



Un objet tombé = Une figurine coloriée

