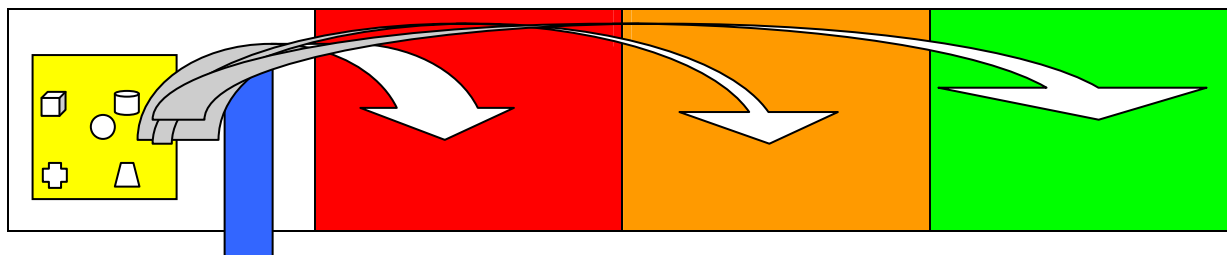


<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>LANCER</b> (...loin un objet léger)		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
<b>SAVOIR</b>	<b>Différencier les différentes zones du lancer :</b> <b>celui où l'objet est tenu / celui où l'objet est projeté</b> <b>Construire l'élan</b>		
<b>NIVEAU de REALISATION</b>	<b>N1</b> Se déplace, s'arrête (appui sur les 2 pieds), lance (actions juxtaposées) et l'objet est lancé hors de la zone de réception délimitée	<b>N2</b> (actions superposées) Court et lance sans respect de l'aire d'élan (« mord »), le pied en appui au sol est aléatoire (opposé ou côté bras lanceur)	<b>N3</b> Court et lance d'une main sans sortir de la zone d'élan : c'est toujours le même pied qui est en appui au sol (opposé au bras lanceur)
<b>But de la tâche</b>	Envoyer un objet dans la zone la plus éloignée après une course d'élan		
<b>Critère de réussite</b>	Ne pas empiéter sur l'aire de lancer (ne pas « mordre », ne pas sortir de la base) et atteindre la zone la plus éloignée : battre son record		
<b>Consignes</b>	Départ du lanceur au signal On va ramasser les objets seulement lorsque les 5 essais du copain sont réalisés On pose un plot à l'endroit de la meilleure performance de chacun Respecter son tour et sa position lorsque l'on est observateur.		
<b>Conditions de mise en place</b>	Organisation humaine	Groupes de 4 élèves, 1 lance, les autres valident (respect de la règle + performance)	
	Organisation spatiale (plan)		
	Matériel	1 repère de couleur (plot) par élève sur l'atelier 5 sacs de graines (ou objets non « roulants »)	
<b>GUIDAGE / REGULATION</b> <b>Comportements observés</b>			
<b>Variables</b> <b>Jouer sur l'éloignement des zones, le type d'objet (javelots, sacs, ballons, balles).</b>	Pour simplifier		
	Pour complexifier		

FICHE de RESULTAT ELEVE

**Prénom** : .....

Placer une croix dans la zone colorée atteinte.



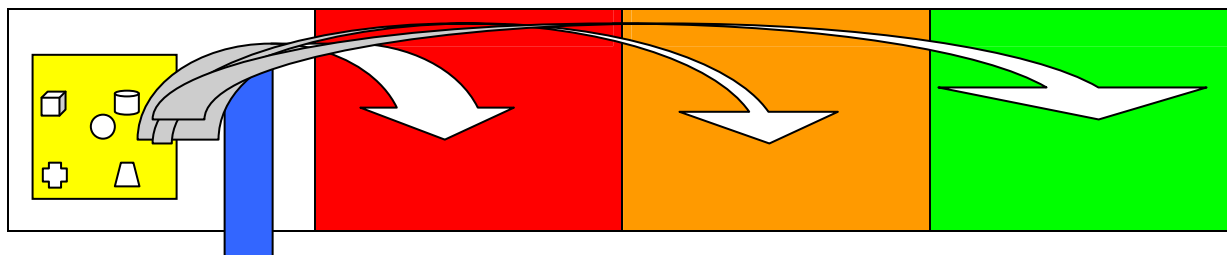
Regarder le pied au moment du lancer : il ne faut pas marcher sur la ligne de lancer (ou dépasser).

<p>Mettre un bâton correspondant à chaque lancer.</p>			

FICHE de RESULTAT ELEVE

**Prénom** : .....

Placer une croix dans la zone colorée atteinte.



Regarder le pied au moment du lancer : il ne faut pas marcher sur la ligne de lancer (ou dépasser).

<p>Mettre un bâton correspondant à chaque lancer.</p>			