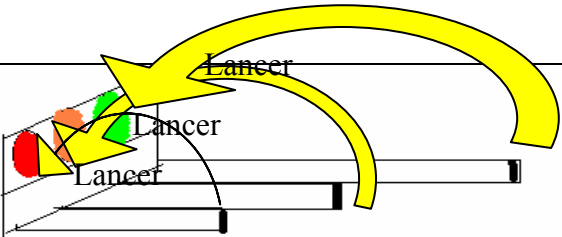
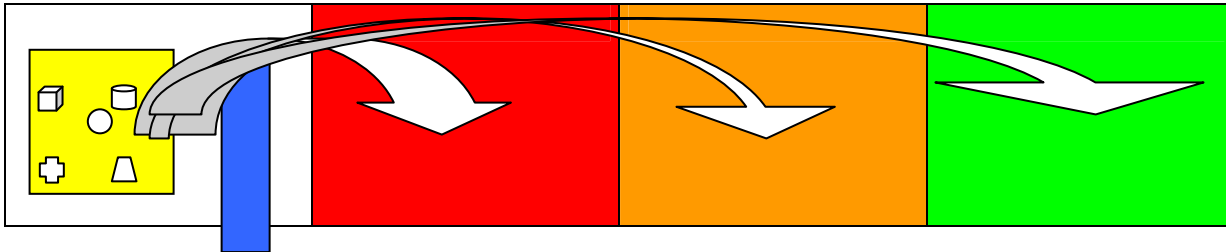


<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>LANCER</b> (...loin un objet léger)		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
<b>SAVOIR</b>	<b>Adapter son geste aux contraintes (objet, cible)</b>		
<b>NIVEAU de REALISATION</b>	<b>N1</b> Le lancer fort est dirigé vers le sol ou vers le haut (objet tenu trop longtemps)	<b>N2</b> La forme de lancer (bras cassé ou cuillère) et la position des pieds au sol sont aléatoires (lancer à l'amble)	<b>N3</b> Privilégie le lancer à bras cassé, pied opposé au bras lanceur en avant, l'autre bras est dirigé vers la cible.
<b>But de la tâche</b>	Atteindre la cible avec la balle		
<b>Critère de réussite</b>	Sur 5 balles, au moins 3 atteignent la cible		
<b>Consignes</b>	Lancer 5 balles depuis la zone 1; en cas de réussite, essayer depuis la zone 2, puis de la zone 3. Les observateurs (placés à l'arrière du lanceur) valident les essais.		
<b>Conditions de mise en place</b>	<b>Organisation humaine</b>	Enfants organisés par groupes, tour à tour lanceurs et observateurs	
	<b>Organisation spatiale (plan)</b>		
	<b>Matériel</b>	5 balles par groupe 3 « tapis » pour délimiter la base du lancer	
<b>GUIDAGE / REGULATION</b> <b>Comportements observés</b>			
<b>Variables</b> Jouer sur la taille des cibles, la profondeur des zones, le type d'objet (javelots, sacs, ballons, balles).	Pour simplifier		
	Pour complexifier		

FICHE de RESULTAT ELEVE

**Prénom** : .....

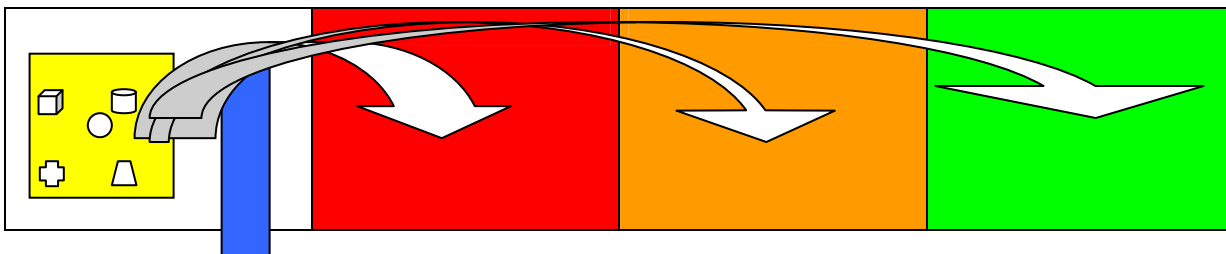
Placer une croix dans la zone colorée atteinte



FICHE de RESULTAT ELEVE

**Prénom** : .....

Placer une croix dans la zone colorée atteinte



FICHE de RESULTAT ELEVE

**Prénom** : .....

Placer une croix dans la zone colorée atteinte

