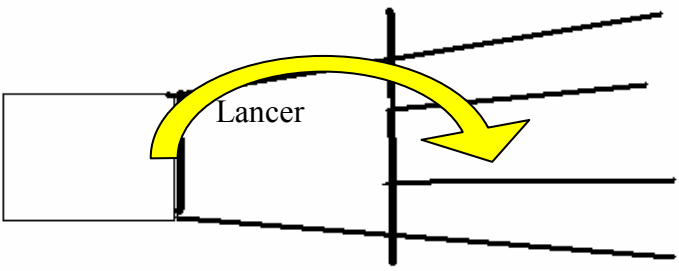
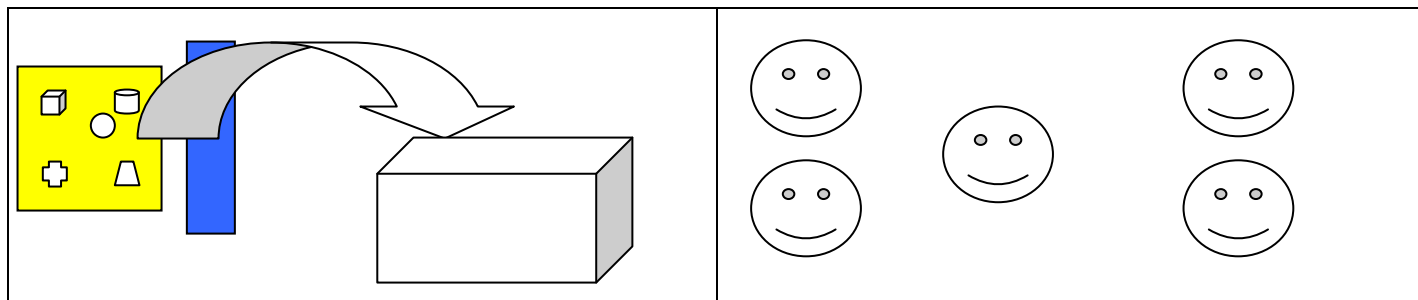
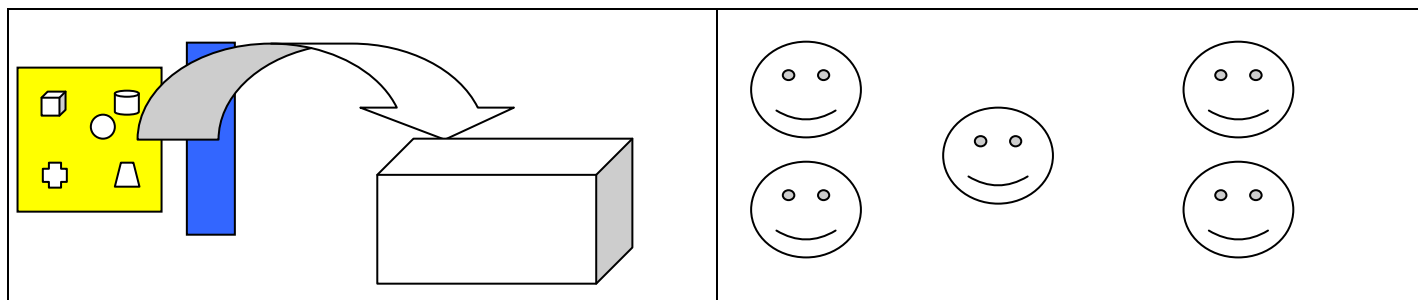


<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>LANCER</b> (...loin un objet léger)		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
<b>SAVOIR</b>	<b>Orienter sa trajectoire</b>		
<b>NIVEAU de REALISATION</b>	<b>N1</b> L'objet est envoyé dans la bonne direction mais atterrit à l'extérieur de la zone délimitée : ne suit pas l'objet des yeux	<b>N2</b> L'objet est envoyé à l'intérieur de la zone délimitée mais en deçà de la limite : corps cassé en avant, la trajectoire est dirigée vers le sol	<b>N3</b> L'objet est envoyé loin, à l'intérieur du couloir central délimitée après une trajectoire ascendante : tout le corps finit dans la direction de l'envoi
<b>But de la tâche</b>	Lancer au delà d'une limite, dans le couloir situé le plus au centre		
<b>Critère de réussite</b>	Sur les 5 lancers, 3 atterrissent dans le couloir central, au delà de la limite au sol		
<b>Consignes</b>	Lancer les 5 objets successivement, puis donner sa place au suivant		
<b>Conditions de mise en place</b>	<b>Organisation humaine</b>	Groupe de 4 élèves avec 1 lanceur, 1 ramasseur (lanceur suivant) et 2 observateurs/juges	
	<b>Organisation spatiale (plan)</b>		
	<b>Matériel</b>	Cordes ou tracés au sol pour délimiter 3 couloirs et une zone neutre 5 objets à lancer	
<b>GUIDAGE / REGULATION</b> <b>Comportements observés</b>			
<b>Variables</b> Jouer sur la distance de la zone à dépasser, la largeur des couloirs, le type d'objet (javelots, sacs, ballons, balles).	Pour simplifier	Les objets peuvent être lancés pour « rouler »	
	Pour complexifier	La tâche est réalisée après élan	

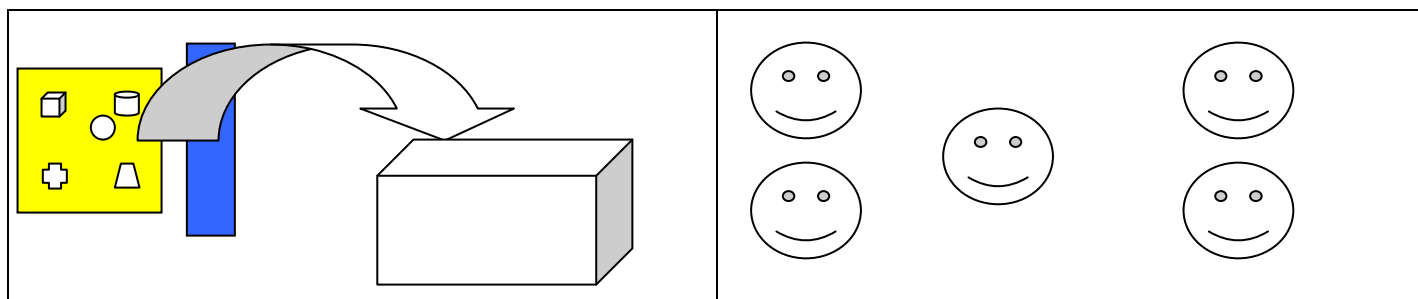
**Un lancer réussi = Une figurine coloriée**



**Un lancer réussi = Une figurine coloriée**



**Un lancer réussi = Une figurine coloriée**



**Un lancer réussi = Une figurine coloriée**

