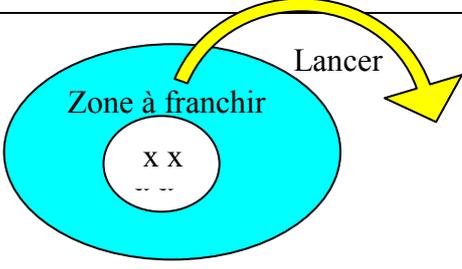
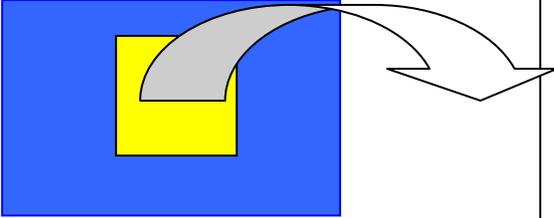
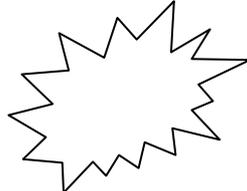


FAMILLE Performance de fin de cycle	LANCER		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
SITUATION D'ENTREE	Explorer les différentes formes de lancer (Adapter la forme de lancer à l'objet)		
NIVEAU de REALISATION	N1	N2	N3
	Se déplace pour porter les objets jusqu'à la zone.	Envoie les objets hors de la caisse en adoptant toujours la même position	Lance à bras cassé ou à deux mains selon les objets mais toujours corps orienté vers la zone à atteindre
But de la tâche	Vider la caisse des objets en les envoyant 1 à 1 hors de la zone.		
Critère de réussite	Tous les objets lancés sont tombés au delà de la corde. (ont franchi la zone).		
Consignes	Au signal du maître, envoyer les objets pour les lancer <u>1 à 1</u> au-delà de la zone délimitée par la corde posée au sol.		
Conditions de mise en place	Organisation humaine	1 Atelier pour 8 enfants : - 4 enfants à l'intérieur de la zone - 4 enfants en attente loin de la zone (respect des règles de sécurité)	
	Organisation spatiale (plan)		
	Matériel	1 caisse contenant une vingtaine d'objets de poids, taille et forme différentes (non « roulants » : sacs, cartons, anneaux, ...) 1 corde	
GUIDAGE / REGULATION Comportements observés			
Variables Jouer sur les types d'objets, la taille de la zone, les interdits pour le lanceur	Pour simplifier	Tous les objets sont de même catégorie (sacs de graines)	
	Pour complexifier	1 deuxième corde, proche de la caisse, matérialise la zone d'où l'on lance.	

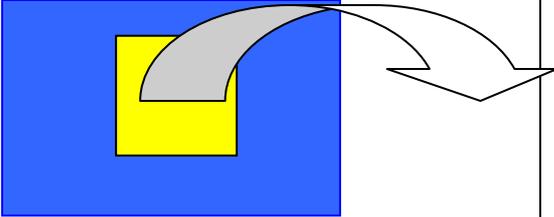
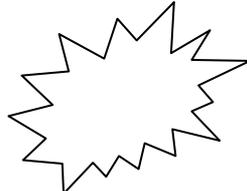
 Un bâton = un lancer réussi.

 Un bâton = un lancer non réussi.

		
---	---	---

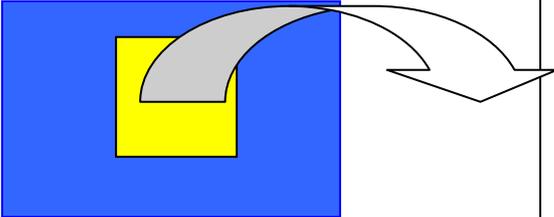
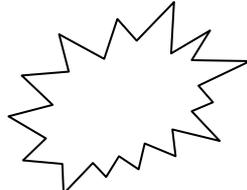
 Un bâton = un lancer réussi.

 Un bâton = un lancer non réussi.

		
---	---	---

 Un bâton = un lancer réussi.

 Un bâton = un lancer non réussi.

		
---	---	---