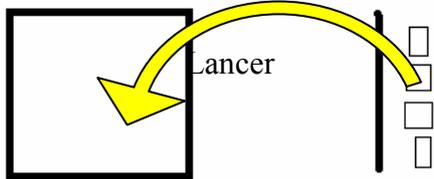
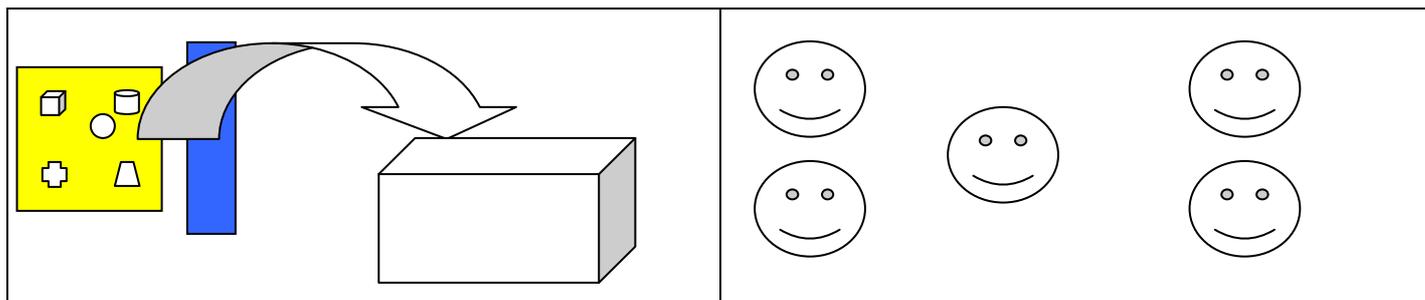
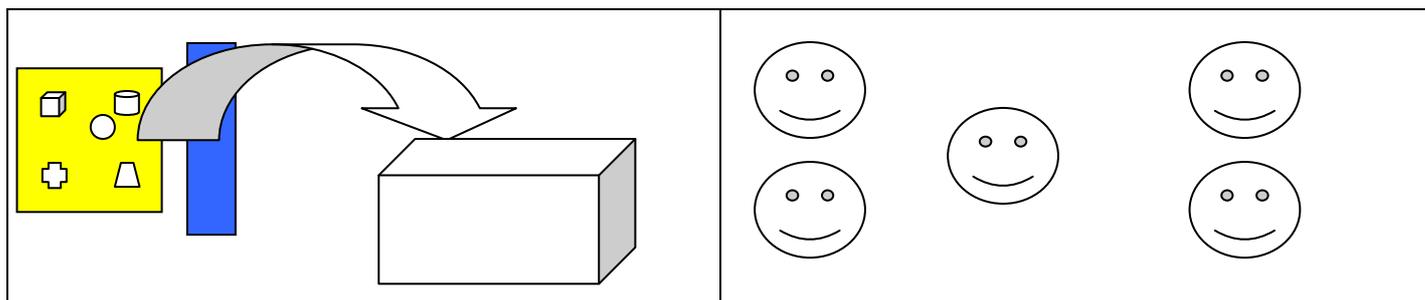


<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>LANCER</b>		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
<b>SAVOIRS</b>	<b>Différencier les espaces : celui où l'objet est tenu, celui où l'objet est lancé</b> <b>S'orienter face au but à atteindre</b>		
<b>NIVEAU de REALISATION</b>	<b>N1</b>	<b>N2</b>	<b>N3</b>
	Se déplace pour porter les objets jusqu'à la zone.	Envoie les objets en adoptant toujours le même geste	Lance à bras cassé ou à deux mains selon les objets mais toujours corps orienté vers la zone à atteindre
<b>But de la tâche</b>	Lancer 5 objets dans un espace délimité.		
<b>Critère de réussite</b>	4 des 5 objets lancés sont tombés dans l'espace délimité.		
<b>Consignes</b>	Au signal du maître, envoyer les objets pour les lancer <u>1 à 1</u> dans la zone délimitée au sol. On ne va chercher les objets que lorsqu'ils sont tous lancés (4 copains).		
<b>Conditions de mise en place</b>	Organisation humaine	1 Atelier pour 8 enfants : - 4 enfants prêts à lancer - 4 enfants en attente en arrière de la zone de lancer (accès aux règles de sécurité)	
	Organisation spatiale (plan)		
	Matériel	5 objets de poids, taille et forme différentes Bancs pour délimiter l'espace	
<b>GUIDAGE / REGULATION</b> <b>Comportements observés</b>			
<b>Variables</b> Jouer sur les types d'objets, la taille de la zone, les interdits pour le lanceur	Pour simplifier	Tous les objets sont de même nature (sacs de graines)	
	Pour complexifier		

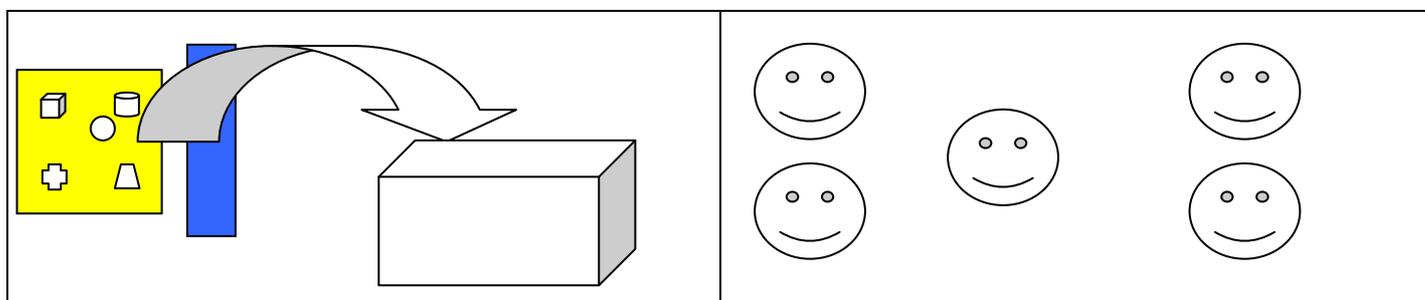
**Un lancer réussi = Une figurine coloriée**



**Un lancer réussi = Une figurine coloriée**



**Un lancer réussi = Une figurine coloriée**



**Un lancer réussi = Une figurine coloriée**

