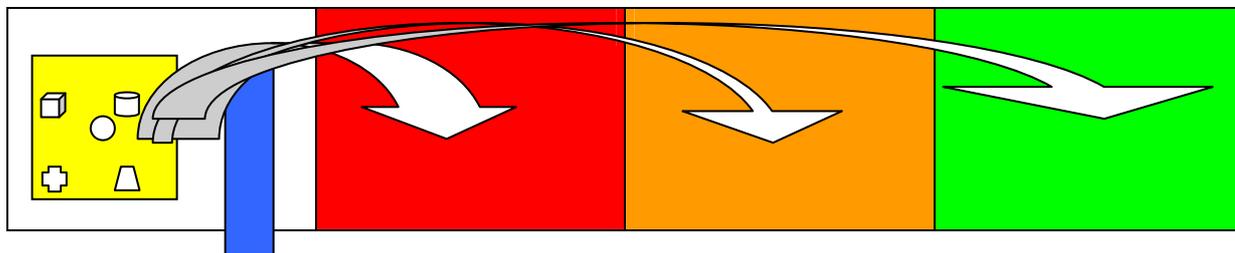


<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>LANCER</b>		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
<b>SAVOIR</b>	<b>Rechercher la trajectoire optimale de lancer</b>		
<b>NIVEAU de REALISATION</b>	<b>N1</b>	<b>N2</b>	<b>N3</b>
	Utilise le bras du bas vers le haut (lancer cuillère) et lance en dessous de la corde.	Utilise le bras du bas vers le haut (lancer cuillère) et lance au-dessus de la corde.	Lance en utilisant le bras au-dessus de l'épaule et au-dessus de la corde.
<b>But de la tâche</b>	Lancer 5 balles par dessus une corde dans des zones plus ou moins éloignées matérialisées par des plots.		
<b>Critère de réussite</b>	Réussir 3 balles sur 5. C'est à dire, atteindre 3 fois la même zone en passant par dessus la corde.		
<b>Consignes</b>	Se placer dans la zone de départ. Lancer la balle le plus loin possible à partir de la zone de lancer.		
<b>Conditions de mise en place</b>	Organisation humaine	2 groupes : les lanceurs, les ramasseurs (à placer derrière les lanceurs).	
	Organisation spatiale (plan)	<p><u>Départ</u></p>	
	Matériel	5 Balles, plots pour délimiter les zones, 1 corde...	
<b>GUIDAGE / REGULATION</b> <b>Comportements observés</b>			
<b>Variables</b>	Pour simplifier		
	Pour complexifier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier la hauteur de la corde.</li> <li>• Varier la forme et le poids de l'engin.</li> </ul>	

FICHE de RESULTAT ELEVE

**Prénom** : .....

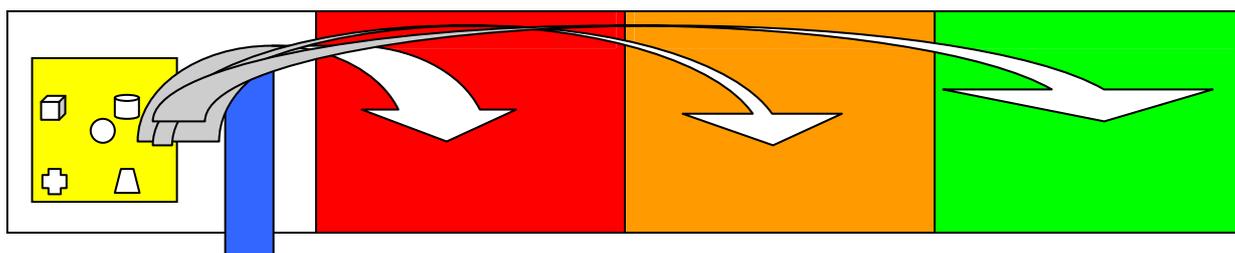
Placer une croix dans la zone colorée atteinte



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

