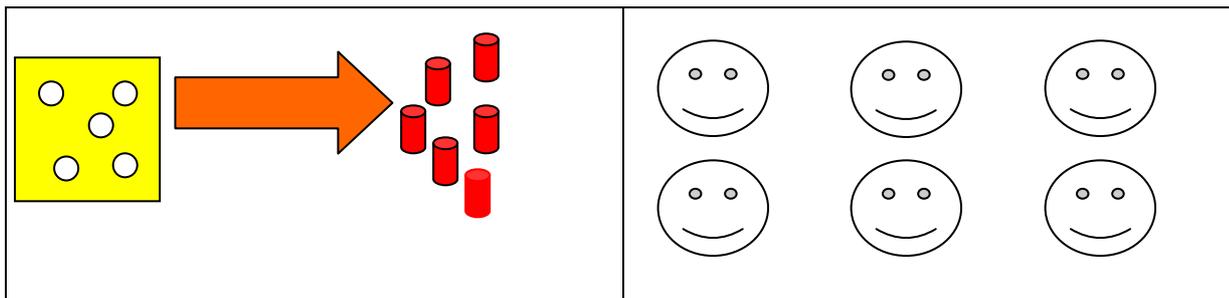
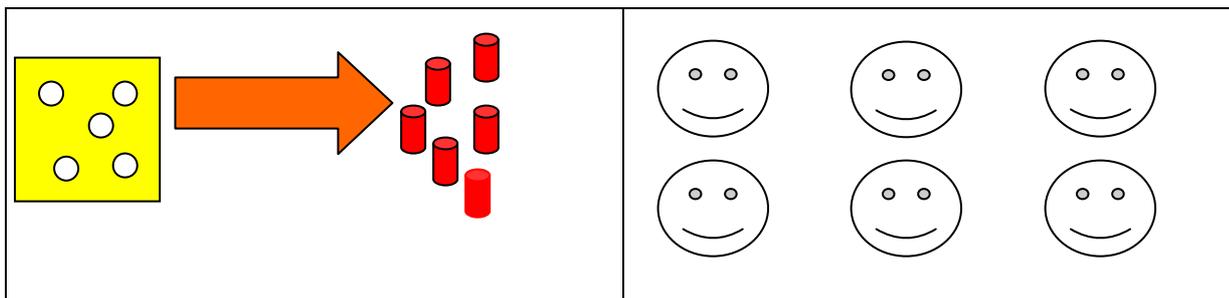


<b>FAMILLE</b> Performance de fin de cycle	<b>LANCER</b>		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
<b>SAVOIR</b>	<b>Donner une direction à l'engin.</b>		
<b>NIVEAU de REALISATION</b>	<b>N1</b> Lance à 2 mains la balle sans tenir compte de la cible.	<b>N2</b> Lance la balle en visant la cible sans énergie.	<b>N3</b> Lance la balle avec énergie dans la trajectoire de la cible.
<b>But de la tâche</b>	Lancer la balle à partir de la zone de lancer. Faire tomber toutes les boîtes placées sur le banc.		
<b>Critère de réussite</b>	J'ai réussi si j'ai renversé 3 boîtes avec mes 5 balles.		
<b>Consignes</b>	Se placer derrière la zone de lancer. Lancer les 5 balles en visant les boîtes. Faire tomber les 3 boîtes.		
<b>Conditions de mise en place</b>	Organisation humaine	Groupes de 4 élèves : 2 lanceurs, 2 ramasseurs de boîtes.	
	Organisation spatiale (plan)		
	Matériel	5 boîtes, 1 banc, 5 balles de tennis, 1 corde.	
<b>GUIDAGE / REGULATION</b> Comportements observés			
<b>Variables</b>	Pour simplifier		
	Pour complexifier	Varier les distances de lancer. Varier la forme et le poids des objets.	

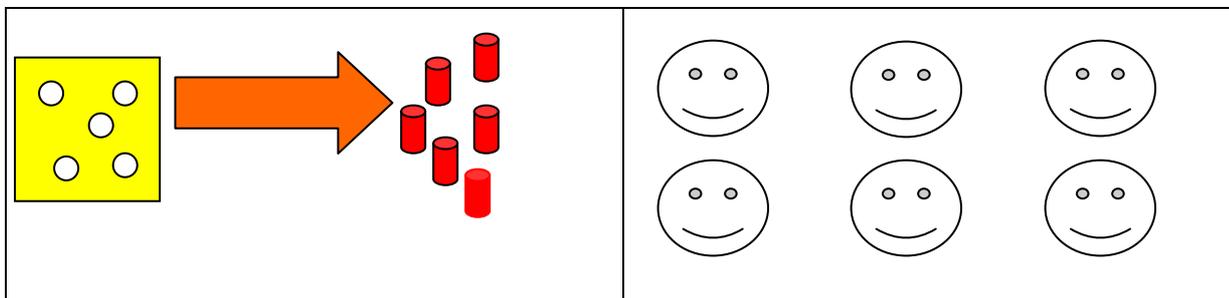
**Un objet tombé = Une figurine coloriée**



**Un objet tombé = Une figurine coloriée**



**Un objet tombé = Une figurine coloriée**



**Un objet tombé = Une figurine coloriée**

