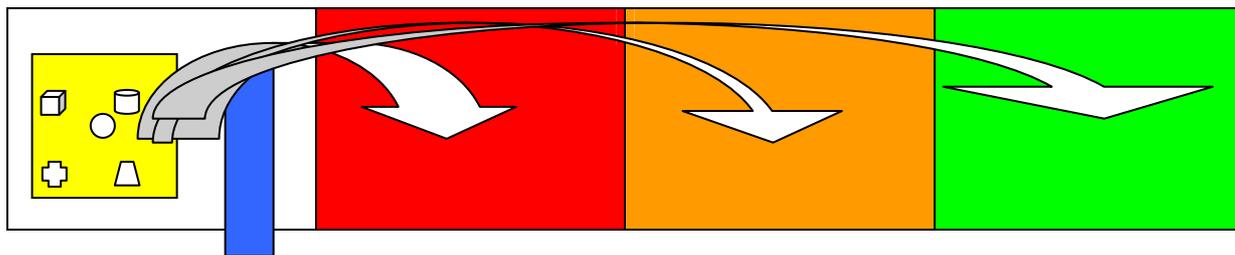


FAMILLE Performance de fin de cycle	LANCER (...loin un objet léger)		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
SAVOIR	Différencier les différentes zones du lancer : celui où l'objet est tenu / celui où l'objet est projeté Construire l'élan		
NIVEAU de REALISATION	N1 Se déplace, s'arrête (appui sur les 2 pieds), lance (actions juxtaposées) et l'objet est lancé hors de la zone de réception délimitée	N2 (actions superposées) Court et lance sans respect de l'aire d'élan (« mord »), le pied en appui au sol est aléatoire (opposé ou côté bras lanceur)	N3 Court et lance d'une main sans sortir de la zone d'élan : c'est toujours le même pied qui est en appui au sol (opposé au bras lanceur)
But de la tâche	Envoyer un objet dans la zone la plus éloignée après une course d'élan		
Critère de réussite	Ne pas empiéter sur l'aire de lancer (ne pas « mordre », ne pas sortir de la base) et atteindre la zone la plus éloignée : battre son record		
Consignes	Départ du lanceur au signal On va ramasser les objets seulement lorsque les 5 essais du copain sont réalisés On pose un plot à l'endroit de la meilleure performance de chacun Respecter son tour et sa position lorsque l'on est observateur.		
Conditions de mise en place	Organisation humaine	Groupes de 4 élèves, 1 lance, les autres valident (respect de la règle + performance)	
	Organisation spatiale (plan)		
	Matériel	1 repère de couleur (plot) par élève sur l'atelier 5 sacs de graines (ou objets non « roulants »)	
GUIDAGE / REGULATION Comportements observés			
Variables Jouer sur l'éloignement des zones, le type d'objet (javelots, sacs, ballons, balles).	Pour simplifier		
	Pour complexifier		

FICHE de RESULTAT ELEVE

Prénom :

Placer une croix dans la zone colorée atteinte.



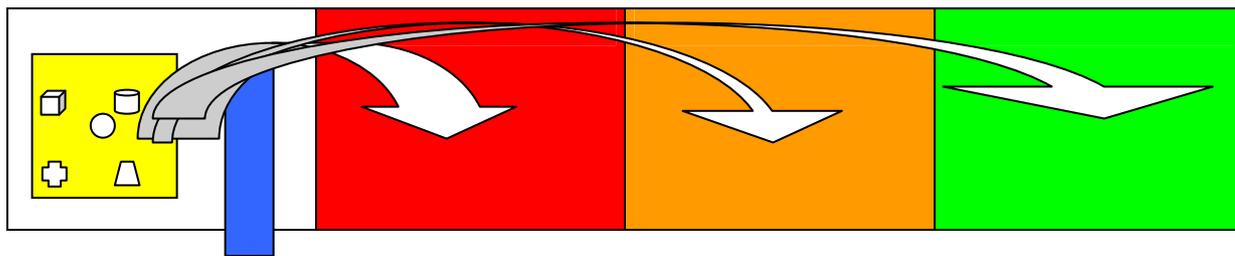
Regarder le pied au moment du lancer : il ne faut pas marcher sur la ligne de lancer (ou dépasser).

<p>Mettre un bâton correspondant à chaque lancer.</p>			

FICHE de RESULTAT ELEVE

Prénom :

Placer une croix dans la zone colorée atteinte.



Regarder le pied au moment du lancer : il ne faut pas marcher sur la ligne de lancer (ou dépasser).

<p>Mettre un bâton correspondant à chaque lancer.</p>			