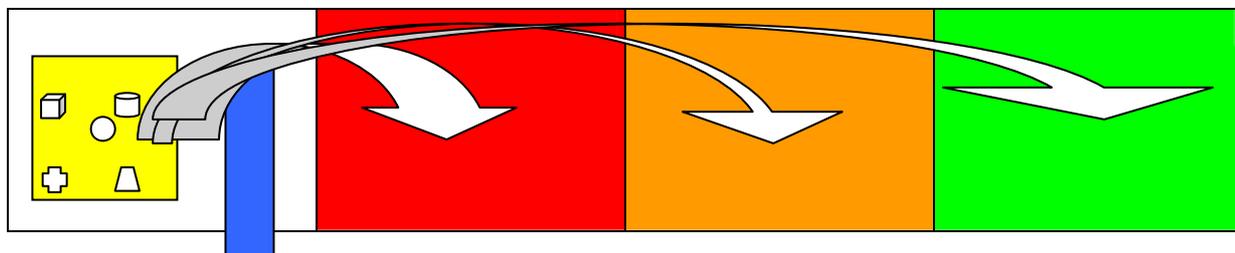


FAMILLE Performance de fin de cycle	LANCER		Lancer différents objets le plus loin possible avec ou sans élan, sans sortir de la zone d'élan
SAVOIR	Construire le lancer bras cassé		
NIVEAU de REALISATION	N1	N2	N3
	Lâche la balle trop rapidement sans puissance, elle ne rebondit pas avant de toucher le mur.	Lâche la balle tardivement. La balle rebondit verticalement et n'atteint pas le mur.	Lance en utilisant le bras cassé avec rebond et puissance.
But de la tâche	Lancer la balle pour atteindre le mur après un rebond au sol.		
Critère de réussite	Réussir 3 balles sur 5 : atteindre 3 fois la même zone (1, 2 ou 3, verticales).		
Consignes	Se placer sur la zone de lancer.(jaune) Lancer le plus fort possible la balle au sol pour atteindre le mur après un rebond.		
Conditions de mise en place	Organisation humaine	2 groupes : les lanceurs, les ramasseurs (à placer derrière les lanceurs).	
	Organisation spatiale (plan)		
	Matériel	5 Balles, 1 mur, plots pour délimiter les zones...	
GUIDAGE / REGULATION Comportements observés			
Variables	Pour simplifier		
	Pour complexifier	<ul style="list-style-type: none"> Jouer sur l'éloignement du mur. 	

FICHE de RESULTAT ELEVE

Prénom :

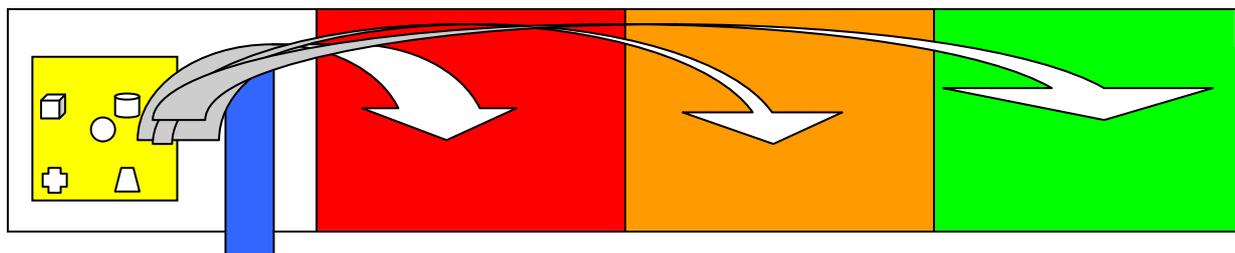
Placer une croix dans la zone colorée atteinte



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

