

But : lancer loin

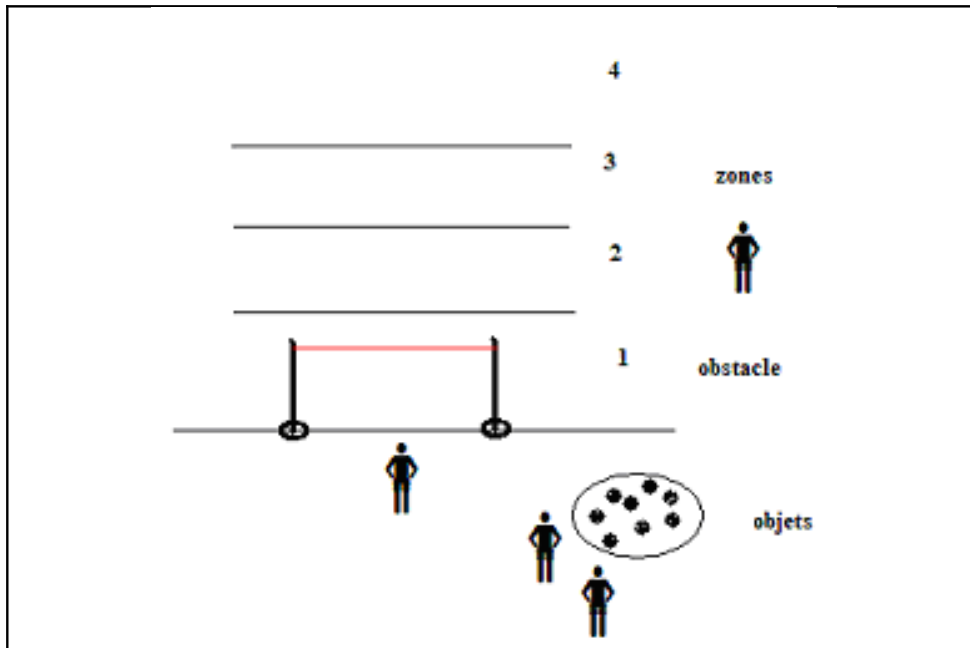
Consigne :

- Lancer les objets par-dessus l'obstacle.
- Compter les points, dans la zone où tombe l'objet.

Critère de réussite : Nombre de points sur 5 lancers.

Objectif : obtenir une trajectoire en cloche, augmenter sa puissance

Dispositif :



Matériel nécessaire :

- 10 objets identiques, marquage de zone, obstacle (exemple un drap sur un fil)

Descriptif : le lanceur devient ramasseur.

Pour simplifier	pour complexifier
<ul style="list-style-type: none"> <li>- diminuer la hauteur</li> <li>- diminuer la distance entre les zones à atteindre</li> <li>- préciser la bonne distance pour lancer par rapport à sa taille</li> <li>- lancer sans élan</li> <li>- ne pas mettre de zone à l'arrière (objectif passer par dessus)</li> <li>- mettre un écran à la place du fil (exemple gros tapis) pour donner plus envie de passer par dessus et pour donner un critère d'évaluation plus simple (passe, ne passe pas)</li> <li>- mettre uniquement des objets qui induisent le lancer à bras cassé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- augmenter la hauteur</li> <li>- augmenter la distance entre les zones à atteindre</li> <li>- faire rechercher la bonne distance pour lancer</li> <li>- lancer avec élan</li> <li>- diversifier les objets à lancer</li> <li>- délimiter en largeur les zones de réception (lancer droit)</li> </ul>

1

2

3

4