

**Fiche N° L 6****Compétence travaillée** : réaliser une action que l'on peut mesurer.**Activité support** : lancer**Situation ou jeu** : le mur**Objectifs pour le maître** : amener les élèves à lancer avec efficacité – se connaître pour choisir sa zone 'privilegiée'.**But pour l'élève** :

Lancer le projectile (sac de graine ou balle) au dessus de la zone interdite tracée sur le mur, en choisissant sa zone de lancer.

**Dispositif, aménagement** :

Un mur sur lequel on trace une ligne horizontale qui delimitte une zone interdite (zone située sous le trait).

5 objets ou balles par aire de lancer.

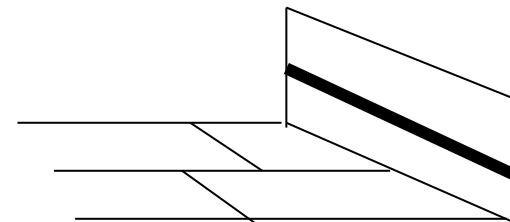
3, 4, 5 aires de lancer (en fonction de la largeur du mur).

**Consignes** :

Lancer 5 objets à partir d'une aire choisie, derriere la ligne de lancer sur le mur, au-dessus du trait.

**Critères de réussite** :

Toucher le mur au dessus de la zone interdite 3 fois sur 5.

**Illustration****Comportements attendus** :

- Lancer 1 main.
- Position stable lors du lancer.
- Respect des consignes.

**Comportements à améliorer** :

- Choix de l'aire de lancer s'il n'est pas judicieux.
- Lance sur le côté.
- Ne respecte pas les consignes.

**Variables et variantes** :

- Distance des différentes aires.
- Hauteur de la zone interdite.
- Forme et poids des projectiles.
- Lancer avec élan.
- Différentes formes de lancer (à bras cassé ou en rotation)