

Janvier / février 2018



Lancer précis / Lancer loin ...
Regarder haut et loin

Tous cycles

La couleur

➔ But du jeu

A l'appel de sa couleur, prendre un objet et le lancer le plus loin possible vers le foulard de la couleur.

➔ Matériel

4 foulards (couleurs différentes) placés en hauteur.
4 caisses (1 par couleur).
4 fois le même nombre et les mêmes objets à lancer.

➔ Organisation / Déroulement

Diviser le groupe classe en 4 équipes (4 couleurs).

Au sein de chaque équipe, attribuer un numéro (type jeu du bétet).

A l'appel de son numéro, l'élève va à sa caisse, prend un objet et le lance le plus loin possible vers son drapeau.

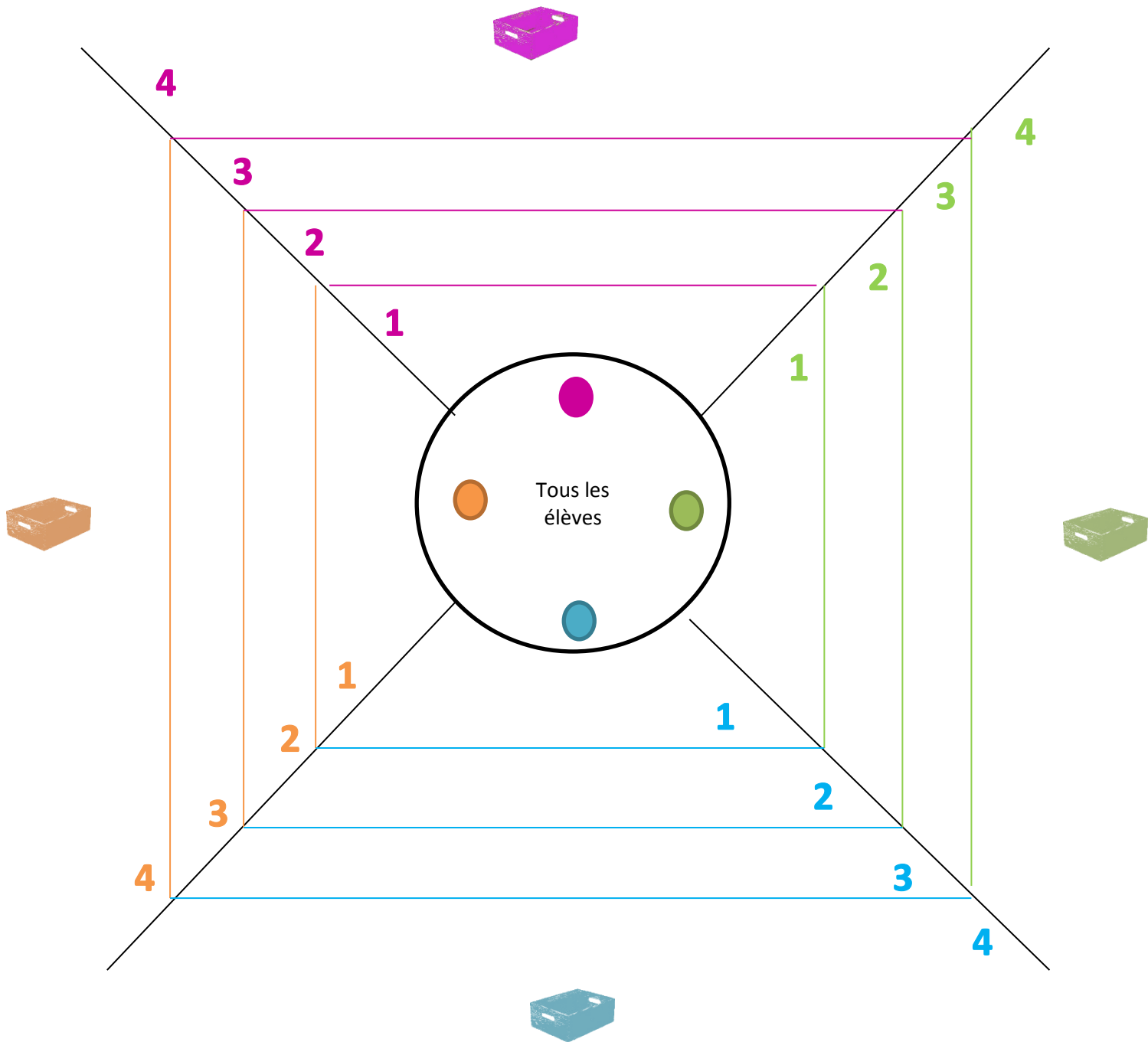
Quand tous les objets sont lancés, il est possible de mesurer !!! C'est long ...

Conseil : compter le nombre d'objets en 1, en 2, en 3, en 4 pour déterminer l'équipe gagnante.



Activité complexe :

- 1) Se rappeler de son numéro.
- 2) Se rappeler de sa couleur.
- 3) Se rappeler l'espace de lancer.
- 4) Réussir à lancer



➡ **Pour réussir le lancer**
 Pieds décalés.
 Se mettre de profil.
 Pousser avec ses jambes, ses bras.
 Regarder loin.
 Lancer dans la direction du repère.