

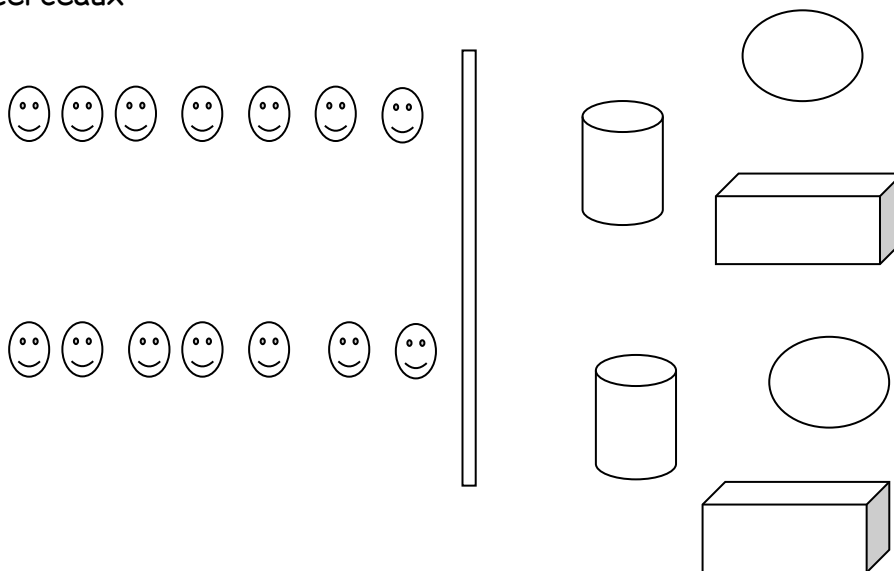
Le lancer d'adresse

Consigne : lancer le plus précisément possible (« bras cassé » ou « bras tendu »)

Compétence visée : réaliser une action que l'on peut mesurer.

Matériel :

- marquage des zones (quatre cordes)
- des balles lestées en chiffon (6)
- 2 corbeilles
- 2 caisses de type curver
- 2 grands cerceaux



Légende :



enfant

Un lancer dans un récipient rapporte un point.

Chaque enfant réalise trois lancers.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

Décompte des points : 3 points pour l'équipe qui gagne, un point pour l'équipe qui perd et deux points pour chaque équipe en cas d'égalité.

Les enfants peuvent passer plusieurs fois : on peut faire plusieurs manches.

Une manche est terminée lorsque tous les membres de l'équipe sont passés.

Temps de l'atelier : 15-20 minutes.