CYCLE 2 : Réaliser une performance mesurée LANCER Unité d'apprentissage GS / CP / CE1

SITUATIONS GLOBALES POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE		SITUATION DE REFERENCE	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE ORGANISEES PAR OBJECTIF	SITUATION DE REFERENCE	OUTILS D'EVALUATION
LANCER LOIN DES OBJETS DIFFERENTS	LANCER FORT CONTRE UN MUR	LANCER LOURD EN TRANSLATION	ADAPTER SON GESTE A L'OBJET LANCE *atteindre la zone la plus éloignée*	LANCER LOURD EN TRANSLATION	FICHE ELEVE
			ETRE EFFICACE LANCER LOIN *lancer dans les fenêtres*		
			LANCER LOIN DANS L'AXE *lancer loin dans le couloir central*		
LANCER FORT SUR DES OBJETS	JOUER A GAGNE TERRAIN UN CONTRE UN	LANCER LEGER EN TRANSLATION	LANCER LOIN SANS ELAN *lancer le plus loin possible sans se déplacer avant*	LANCER LEGER EN TRANSLATION	FICHE MAÎTRE
			RECHERCHER UNE POSITION ADAPTEE *lancer sans élan expérimenter plusieurs positions*		
		LANCER EN ROTATION	LANCER LOIN AVEC ELAN *lancer le plus loin possible en se déplaçant avant*	LANCER EN ROTATION	MES RESULTATS
LANCER EN PRECISION	LE PLUS LOIN EN TROIS JETS		TENIR DES ROLES SOCIAUX *organisateur, juge, observateur...*		