

Le compte est bon

Compétences travaillées :

- **EPS** : *Réaliser une performance mesurée* (lancer avec le pied avancé opposé au bras de lancer, lancer dans l'espace défini et rester face à la cible à la fin du lancer, construire une trajectoire en hauteur et en direction, adapter son geste à l'engin)

Développer des stratégies pour établir le meilleur score possible

- **Mathématiques** : *Nombres et calcul* (écrire des nombres décimaux, arrondir un nombre décimal, calculer mentalement des dizaines, résoudre des problèmes), *Grandeurs et mesure* (connaître et utiliser les unités de mesures usuelles de longueur), *Organisation et gestion de données* (utiliser un tableau ou un graphique en vue d'un traitement de données, lire et placer un point dont on connaît les coordonnées)

But du jeu : Lancer les anneaux à la bonne distance pour obtenir le score de 100 points.

Organisation du jeu : En binôme, un élève qui lance et un élève qui note les points.

Lorsque le lanceur a effectué ses 4 lancers, le binôme se replace à l'arrière de la colonne. Puis lorsque c'est à nouveau au tour du binôme de jouer, on inverse.

Contraintes : Tu dois obligatoirement effectuer 4 lancers par partie.

Tu dois lancer dans la zone de jeu.