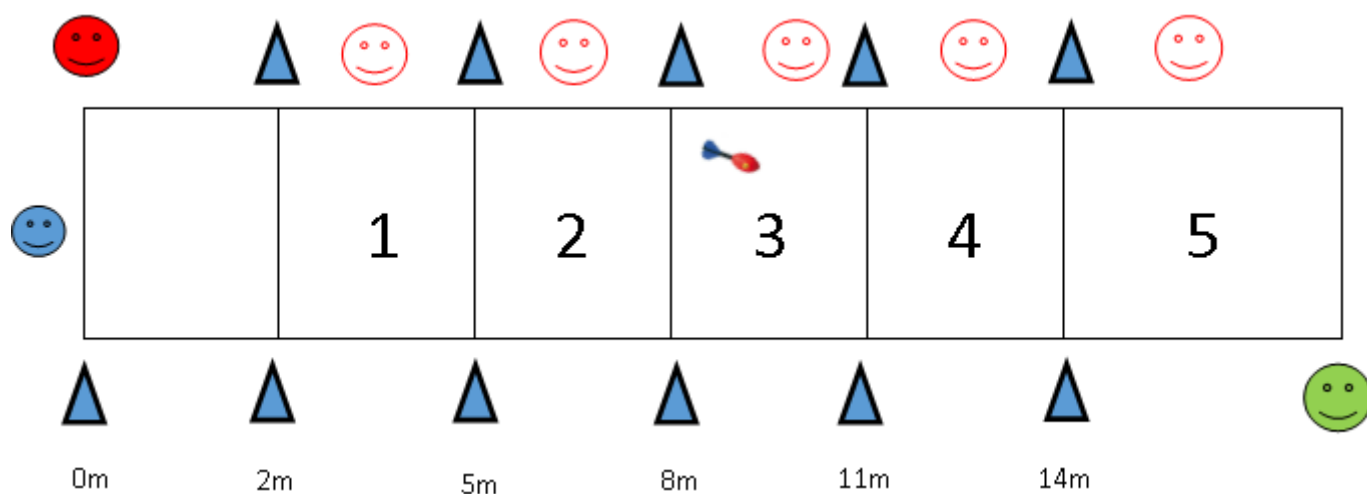


1. Lancer de vortex (Cycle 2)



But : Lancer le vortex le plus loin possible.

Critère de réussite : Chaque élève a au maximum 3 essais.

Si la zone d'élan est dépassée ou si le vortex sort des limites, le jet n'est pas validé et compte pour un essai.





Déroulement : Lancer le vortex sans sortir de la zone d'élan. Tous les participants restent derrière le lanceur (les ramasseurs et les juges, doivent rester debout, à l'extérieur de la zone). L'enseignant chargé de la sécurité veille à ce que les élèves restent derrière.

Score : Le nombre de points est lu sur le tableau de correspondance des points.

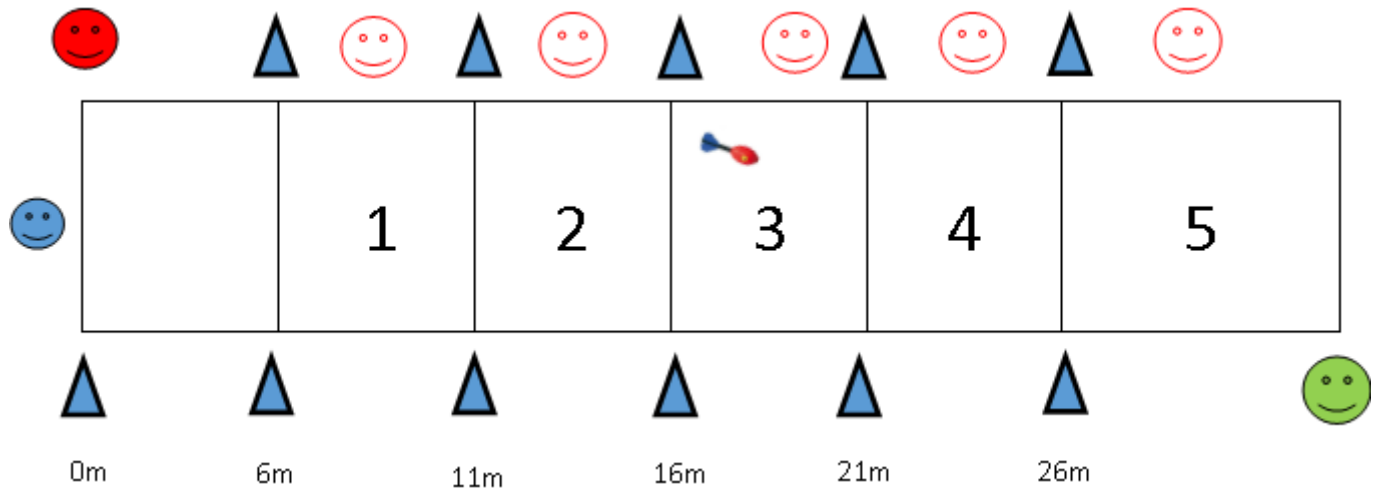
Matériel nécessaire :

- Décamètres, sifflets, stylos
- Balises pour les zones d'emplacement des juges.
- Élastique ou rubalise pour les zones.
- Feuille d'équipe déjà remplie.

Rôles sociaux :

-  Juge de ligne qui veille à ce que la ligne d'élan ne soit pas dépassée.
-  Secrétaire qui note sur la feuille d'équipe la performance (zone atteinte).
-  Juges de zones qui signalent la zone atteinte en levant le bras.
-  Le capitaine est responsable de l'équipe.

2. Lancer de vortex (Cycle 3)



But : Lancer le vortex le plus loin possible.

Critère de réussite : Chaque élève a au maximum 3 essais.

Si la zone d'élan est dépassée ou si le vortex sort des limites, le jet n'est pas validé et compte pour un essai.

Déroulement : Lancer le vortex sans sortir de la zone d'élan. Tous les participants restent derrière le lanceur (les ramasseurs et les juges, doivent rester debout, à l'extérieur de la zone). L'enseignant chargé de la sécurité veille à ce que les élèves restent derrière.

Score : Le nombre de points est lu sur le tableau de correspondance des points.

Matériel nécessaire :

- Décamètres, sifflets, stylos
- Balises pour les zones d'emplacement des juges.
- Élastique ou rubalise pour les zones.
- Feuille d'équipe déjà remplie.

Rôles sociaux :

- Juge de ligne qui veille à ce que la ligne d'élan ne soit pas dépassée.
- Secrétaire qui note sur la feuille d'équipe la performance (zone atteinte).
- Juges de zones qui signalent la zone atteinte en levant le bras.
- Le capitaine est responsable de l'équipe.