

Lancer loin de vortex ou comètes ou balles facilement nettoyables

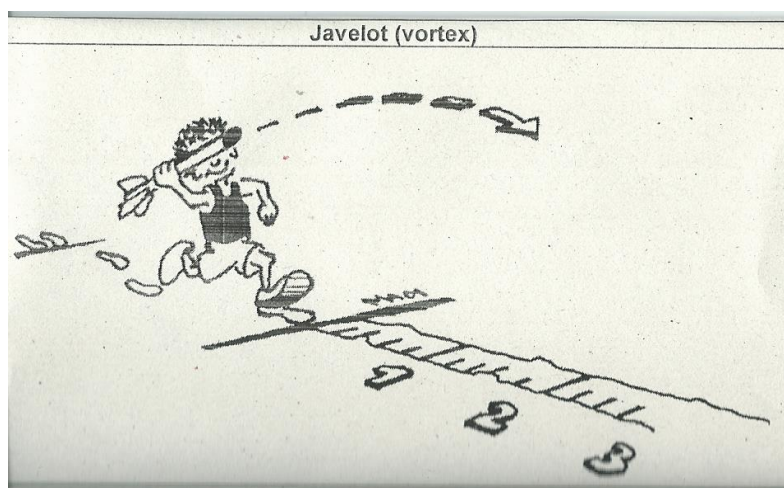
Descriptif :

3 lancers par élève, le meilleur des trois est retenu, un nombre de points attribué en fonction distance et cumul des points pour score équipe.

Matériel :

- un plot orange de départ,
- une coupelle blanche, bleue, jaune, rouge comme zone de points.
- 3 vortex (cycle 1&2), 3 comètes (cycle3)

Illustration :



<i>Zone de lancer</i>	<i>5 m cycle 2</i>	<i>Blanc</i>	<i>Jaune</i>	<i>Bleu</i>	<i>Rouge</i>
	<i>10 m cycle 3</i>	<i>+1 m</i>	<i>+1 m</i>	<i>+1 m</i>	

Barème de points :

zone	< blanc	blanche	jaune	bleue	rouge
point	1	2	3	4	5