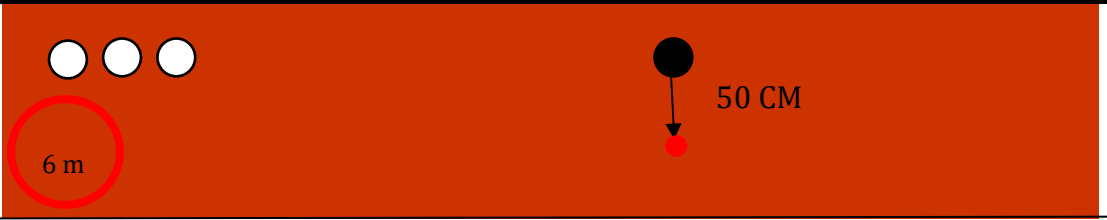




Public ciblé	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Compétence	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
C2.3 Tenir compte de la nature du terrain pour l'impact / rebond et le roulé de la boule				
C232 Objectif Ce qu'il y a à apprendre	Choisir et localiser sa donnée (au point) ou zone d'impact (au tir), valider ce choix du rond de lancer			

BUT DE LA TACHE Ce qu'il y a à faire DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT Ateliers pour 2-4 joueurs	Reprendre le point en tombant dans une donnée choisie Distance de jeu : 6/7 m 12 boules par terrain – 6 boules au tir / 6 boules au point Avant chaque boule le joueur trace sa donnée au point / zone d'impact au tir (cercle d'environ 40 cm de diamètre).
	 <p style="text-align: center;"><i>Terrain stabilisé très roulant</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Terrain en goudron avec gravillons</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Terrain sablé</i></p>
CRITERES DE DE REUSSITE	Si le point est repris sans que la boule ne tombe dans la donnée/zone d'impact choisie = 1 point Si la boule tombe dans la donnée/zone d'impact choisie = 3 points Si la boule tombe dans la donnée choisie et que le point est repris = 5 points Si la boule tombe dans la zone d'impact et que la boule est touchée = 5 points
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	J'observe le terrain et la cible pour choisir ma donnée (au point) ou ma zone d'impact (au tir) pour tomber dedans. Je tombe dans ma donnée ou ma zone d'impact pour réussir mon intention. Je choisis la meilleure technique de lancer selon la nature du terrain et mes capacités.
EVOLUTIONS	Varier les distances de jeu Varier les distances entre les boules Ajouter des contraintes (opposition, score projet de jeu...)