


Public ciblé	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
--------------	-----------	---------	--------	---------

compétence C1.1	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
	Estimer le rapport de forces			

C111 Objectif spécifique Ce qu'il y a à apprendre	Pouvoir annoncer son score en permanence
BUT Ce qu'il y a à faire	Jouer (avoir plus de boules dans la cible que l'adversaire) et connaître le score à tout moment
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>3 ou 4 joueurs par atelier (2 joueurs + 1 ou 2 organisateurs/observateurs/évaluateur) 1 contre 1, les joueurs lancent alternativement (tirage au sors pour commencer) 3 boules chacun (12 boules lancées au total) Jeu en 4 mènes : 2 mènes à 5 m et 2 mènes à 6 m Cible de 1,40 m de diamètre</p> 
CRITERES DE REALISATION/OU DE REUSSITE	<p>Je dois annoncer mon score exact à chaque boule et le score final. Résultat : 1 point si la boule est dans la cible, 0 point si la boule est à l'extérieur</p>
CONSEILS SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<p>Je peux tirer ou pointer Je dois additionner les points pour connaître le score en permanence Je dois mémoriser le score tout au long de la partie Je dois rester concentré pour pouvoir annoncer le score Etc. . .</p>

EVOLUTIONS	<p>Opposition :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Même situation en 2 contre 2. Les joueurs doivent annoncer leur score et celui des adversaires à chaque fin de distance. - Exercice du combiné (point et tir). L'éducateur annonce à voix haute les points obtenus par boule. Le joueur qui commence à pointer annonce son score et celui de l'adversaire.
-------------------	---