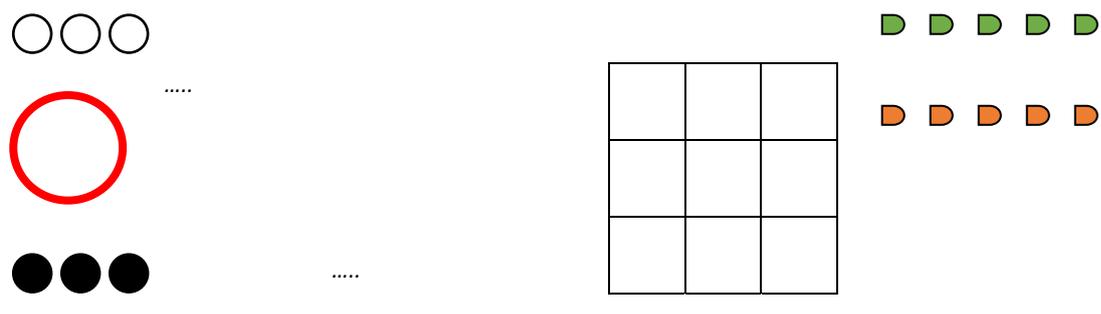


Public ciblé	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Livret fédéral de compétences :	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maitriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
C1.2	Choisir une stratégie : attaquer / construire / défendre			

C123 Objectif spécifique Ce qu'il y à apprendre	Choisir et réussir à pointer ou tirer une boule avec une, deux ou trois intentions stratégiques
BUT Ce qu'il y a à faire	La ligne magique : annoncer son intention et être le premier à aligner 3 boules dans le damier
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>Distance et largeur des cases à adapter selon la catégorie. 2 joueurs - Jeu du Damier (Morpion). Basé sur le point puis faire évoluer. Un contre un, les joueurs jouent alternativement. Chaque boule qui arrive dans une case vide est validée et remplacée par le plot de la couleur du joueur. Si la boule arrive dans une case déjà occupée, elle est annulée.</p> 
CRITERES DE DE REUSSITE	Finir sa ligne 3 plots d'une même couleur avant son adversaire. Si le joueur n'annonce pas ce qu'il veut faire avant de jouer, sa boule est annulée.
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	Je suis capable de dire ce que je veux faire. Je suis capable d'avoir plusieurs intentions avec une boule. Je suis capable de réaliser mon ou mes intentions Avant de jouer, le joueur doit annoncer ce qu'il veut faire, c'est à dire la case qu'il veut atteindre.
EVOLUTIONS	Jeu du Damier. 2 équipes de 2 joueurs. Les joueurs jouent alternativement. Les boules sont remplacées par les plots. Le point et le tir sont possibles (le tir est validé lorsque le plot est touché). Avant de jouer, le joueur doit annoncer ce qu'il veut faire. La boule est validée seulement si le joueur a réalisé ce qu'il a dit. Si le joueur annonce une intention (ex : je veux jouer dans cette case pour continuer ma rangée ») et qu'il réussit, la boule est validée. Si le joueur annonce deux (ou plus) intentions (ex : « je veux jouer dans cette case pour continuer ma rangée et empêcher mon adversaire de construire sa rangée ») et qu'il réussit, sa boule est validée. Il pourra aussi donner une contrainte à la prochaine boule adverse. Ajouter des contraintes : exemple de contrainte : jouer sur un pied, jouer avec un bras dans le dos ...etc.