

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

C124.2 Objectif spécifique Ce qu'il y a à apprendre	Faire des hypothèses pour avoir un projet de jeu pertinent - estimer le nombre de points probables atteints par son équipe ou par les adversaires.
BUT Ce qu'il y a à faire	Molky : obtenir 51 points avant son adversaire
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>1 contre 1 Les joueurs jouent une boule alternativement. A chaque boule jouée, tous les objets cibles sont remis en place. A chaque lancer, le joueur choisit à quelle distance il joue : les points comptent double à la distance la plus longue. Si le score dépasse 51 points, le joueur revient à son score initial (avant le lancer de sa dernière boule).</p>
CRITERES DE DE REUSSITE	<p>Boule blanche touchée et sortie du triangle = 1 point Boule noire touchée et sortie du triangle = 3 points But touché et sorti du triangle = 5 points Si plusieurs boules/but cibles sortent du triangle, les points s'additionnent. A chaque lancer, le joueur choisit à quelle distance il joue : les points comptent double à la distance la plus longue. Si le score dépasse 51 points, le joueur revient à son score initial (avant le lancer de sa dernière boule).</p>
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<p>Je connais mon niveau de jeu moyen et mon potentiel maximum. Je sais évaluer les capacités de mes adversaires.</p>
EVOLUTIONS	Effectuer plusieurs manches de Molky avec ces mêmes règles à deux contre deux (travail sur le projet de jeu en équipe).