

Public ciblé	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Compétence	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maitriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
<b>C1.3</b>	<b>Choisir une tactique pertinente ajouter / enlever / gêner</b>			

<b>C131 Objectif</b> Ce qu'il y à apprendre	<b>Choisir une zone de jeu stratégique pour lancer le but</b>
<b>BUT</b> Ce qu'il y à faire	<b>Faire plus de points que mon adversaire en tirant 10 boules, après avoir lancer le but avec une intention</b>
<b>DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT</b>	<p>1 contre 1 (A contre B)  <b>Terrain 1</b> lancer du but / <b>terrain 2</b> pas de tir avec boule cible à tirer  <b>Etape 1</b> Terrain 1 (= zone de lancer de but) : le joueur A lance le but  - Si le but s'arrête dans la zone 1, A choisit la distance à laquelle il va tirer sa boule sur le terrain 2.  - Si le but s'arrête dans la zone 2, A choisit sa distance de tir et celle de son adversaire (B)  - Si le but s'arrête hors de l'une des zones, les deux joueurs tirent leur boule à 6 m.  <b>Etape 2</b> : confrontation au tir sur terrain 2 en fonction de l'étape 1 pour joueur A  <b>Etapes 3 et 4</b> idem 1 et 2 mais le joueur B lance le but</p>
<b>CRITERES DE DE REUSSITE</b>	Si la boule cible sort du cercle = 1 point Si la boule cible ne sort pas du cercle = 0 point Au total, chaque joueur tire 10 boules sur 10 passages. Un passage = 1 boule tirée par le joueur A et une boule tirée par le joueur B.
<b>CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE</b> Le comment faire	Je prends en compte l'importance du lancer de but dans mes choix stratégiques.
<b>EVOLUTIONS</b>	1. Réaliser la même situation au point sur le terrain 2 (rentrer dans le cercle = 1 point) 2. Ajouter deux zones pour le lancer du but : Zone 3 = si le but s'arrête dans la zone 3, le joueur choisit la distance et l'action à laquelle il va jouer sur le terrain 2 Zone 4 = si le but s'arrête dans la zone 4, le joueur choisit la distance et l'action pour lui et son adversaire sur le terrain 2