

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>C132.1 Objectif</b> Ce qu'il y a à apprendre	<b>Choisir une tactique ajouter / enlever / gêner en utilisant l' action ECARTER</b>
<b>BUT</b> Ce qu'il y a à faire	<b>Marquer le plus de points possibles en écartant les boules blanches sur la mène</b>
<b>DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT</b>	Atelier pour 1 joueur avec scénario de jeu Stock : le joueur A a 2 boules blanches à jouer l'adversaire n'en n'a plus.
	<p>The diagram illustrates two pool table setups. On the left, a 6m circle is drawn around the center. In Situation 1, a player has 2 white balls and 3 black balls. In Situation 2, a player has 2 white balls and 3 black balls.</p>
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	1. Situation 1 Si je marque 1 point = 0 point, si je marque 3 points ou plus = 1 point. 2. Situation 2 Si l'adversaire marque 3 points = 0 point Si l'adversaire marque 2 points ou 1 point = 1 point Si je marque = 3 points
<b>CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE</b> Le comment faire	Je sais analyser le jeu et choisir la meilleure action à réaliser. Je sais utiliser la bonne technique par rapport à mon intention.
<b>EVOLUTIONS</b>	Un contre un, les joueurs réalisent la situation alternativement. A chaque passage, le joueur comptabilise le nombre de points réel qu'il marque. Le premier joueur qui arrive à 10 points gagne la première manche.