

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>	<p>Atelier pour 1 joueur avec scénario de jeu Le joueur A ● a 2 boules noires, les adversaires n'en n'ont plus. 10 passages ● sont réalisés sur la situation.</p>
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	<p>Si je réussis plus de 3 fois / 10 passages à écarter les boules blanches en tirant = 1 point Si je réussis plus de 5 fois / 10 passages = 3 points Si je réussis plus de 7 fois / 10 passages = 5 points</p>
<b>CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE</b> Le comment faire	<p>Je sais analyser le jeu et choisir la meilleure action à réaliser. Je sais utiliser la bonne technique par rapport à mon intention.</p>
<b>EVOLUTIONS</b>	<p>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.</p>