

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>C132.3 Objectif</b> Ce qu'il y a à apprendre	<b>Choisir une tactique ajouter / enlever / gêner en utilisant l' action TRIER</b>
<b>BUT</b> Ce qu'il y a à faire	<b>Trier toutes les boules en un minimum d'essais</b>
	Atelier pour 1 joueur avec scénario de jeu
<b>DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT</b>	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Le tir est réussi lorsqu'une des boules cibles sort complètement du cercle sans toucher une autre boule cible. Si plusieurs boules sont touchées lors d'un tir, les boules sont remises en place.
<b>CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE</b> Le comment faire	Je choisis ma cible en fonction des bénéfices/risques du tir Je me positionne dans le rond pour donner le meilleur angle
<b>EVOLUTIONS</b>	Deux joueurs s'affrontent en un contre un en tirant alternativement. Une boule triée (qui sort complètement du cercle sans toucher d'autres boules cibles) rapporte un point. Si plusieurs boules sont touchées lors d'un tir, le joueur ne marque pas de point et les boules sont remises en place.