

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
------------	---	-------------------------------------	-------------------------------	---

C13 Choisir une tactique pertinente ajouter / enlever / gêner

C132.5 Objectif Ce qu'il y à apprendre	Etre capable de choisir d'ajouter enlever gêner au tir : FAIRE CISEAU
--	--

BUT Ce qu'il y a à faire	Faire sortir un maximum de boules en faisant impérativement ciseau
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT Pour 2 joueurs	<p>9 lancers</p> <p>Le tir est validé lorsque le ciseau est réussi, c'est-à-dire, lorsque deux boules cibles sont touchées. Au moins une des deux boules doit sortir complètement du carré.</p> <p>Si une seule boule est touchée, la boule est remise en place.</p> <p>Si plus de deux boules sortent du carré, les boules sont remises en place.</p>
CRITERES DE REUSSITE	1 point par ciseau réussi. Réussir au moins 4 ciseaux sur 9
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	Je choisi ma cible en fonction des bénéfices/risques du tir Je me positionne dans le rond pour donner le meilleur angle
EVOLUTIONS	Deux joueurs s'affrontent en un contre un en tirant alternativement. Lorsque le ciseau est réussi, le joueur remporte un point. Le premier joueur arrivé à 3 points remporte la première manche