

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

C132.6 Objectif Ce qu'il y à apprendre	Etre capable de choisir d'ajouter enlever gêner au tir : TIRER A LA SAUTEE
---	--

BUT Ce qu'il y a à faire	Valider un circuit de tir en moins d'essais que son adversaire
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT Pour 2 joueurs	<p>Un contre en affrontement indirecte.</p> <p>Etape 1 phase d'essai : Chaque joueur tire 3 fois par atelier.</p> <p>Etape 2 Phase de jeu : alternativement, chaque joueur tire sur les cibles à la sauté. Les joueurs se déplacent sur la ligne de lancée pour être en face des ateliers.</p>
	<p><i>Les ateliers doivent suffisamment être espacés les uns des autres pour des raisons de sécurité</i></p>
CRITERES DE REUSSITE	<p>Chaque tir est validé lorsque la boule/plot/but cible est touché sans que la boule de devant ne soit touchée.</p> <p>Le gagnant est celui qui arrive à valider toutes les cibles du circuit avant l'autre joueur.</p> <p>L'ordre des lancers est au choix de chaque joueur.</p>
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<p>Je fais les choix des cibles visées pour soit prendre de l'avance, assurer mes réussites ou mettre la pression sur mon adversaire.</p> <p>J'adapte mon geste pour favoriser la courbe du trajet de la boule.</p> <p>Je peux adapter la hauteur de mon lâcher de boule, la flexion/extension des jambes, l'amplitude de mon balancier</p>
EVOLUTIONS	<p>1/Même jeu en un contre un, le premier qui réussit l'intégralité du circuit a gagné. Lorsqu'un joueur valide un tir, il choisit la cible suivante pour son adversaire.</p> <p>2/ Faire le même jeu par équipe : deux contre deux. Les joueurs doivent tirer en alternance. La première équipe qui valide deux fois le circuit a gagné.</p> <p>3/ Proposer le même jeu en ajustant les distances entre boule obstacle et boule cible, ou en ajoutant un système de points sur les boules cibles</p>