

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

C133.1 Objectif Ce qu'il y a à apprendre	Etre capable de choisir d'ajouter enlever gêner au POINT en utilisant : EVITER
---	--

<b>BUT</b> Ce qu'il y a à faire	<b>Jeu du morpion : remplir 3 cases alignées avant son adversaire, en pointant</b>
<b>DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT</b>  Pour 2 joueurs	<p>Un contre un en jeu alterné (chacun joue à son tour) uniquement en pointant Avant chaque lancer, l'adversaire du joueur positionne un plot où il le veut avant la première ligne du morpion. Si le plot est touché lors du lancer, la boule ne compte pas et est retirée du jeu. Lorsqu'une boule est dans une case, elle ne peut plus être enlevée ni remplacée.</p>
	<p>Pour plus de facilité, il est possible de remplacer les boules dans les cases par des plots de couleur</p>
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Le premier joueur ayant alignées 3 cases gagne la première manche.
<b>CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE</b> Le comment faire	Je fais le choix stratégique en fonction de mes capacités à éviter un obstacle. Je me positionne bien dans le rond pour donner un angle à ma trajectoire. J'adapte ma sortie de main pour donner de l'effet à ma boule.
<b>EVOLUTIONS</b>	1/ Faire le même jeu en ayant la possibilité de tirer 2/ Faire le même jeu par équipe (2 contre 2) 3/ En partie classique, chaque équipe peut placer un plot à deux reprises avant que son adversaire aille jouer