



Public ciblé	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Compétence	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
C1.4 S'adapter à l'évolution du jeu				
C142.1 Objectif Ce qu'il y a à apprendre	Repérer les boules importantes pour transformer l'avantage en un maximum de points : BOULES DE RAJOUT (améliorer les gains en fin de mène)			
BUT DE LA TACHE Ce qu'il y a à faire	Jouer pour gagner le point			
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>Les distances : 5/6 m</p> <p>gagner le point sur les deux boules noires</p> <p>1^{er} rotations : étalonnage (échauffement) 1 x 3 boules par distance = 6 boules</p> <p>2^{ème} et 3^{ème} rotations : jouer 2 x 3 boules par distance = 12 boules</p> <p>4^{ème} et 5^{ème} rotations : annoncer mon projet (ex je gagne le point 2/3) jouer 2 x 3 boules par distance = 12 boules</p>			
	<p style="text-align: right;"><i>Cible de 1 m</i></p> 			
CRITERES DE DE REUSSITE	<p>Gagner 1 fois = 1 point</p> <p>Gagner 2 fois = 3 points</p> <p>Gagner 3 fois = 5 points</p> <p>Je valide la situation si j'obtiens 10/20 points pour la 2^{ème} et 3^{ème} rotations et 1/4 pour la 4^{ème} et 5^{ème} rotations.</p>			
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<p>Jouer debout ou accroupi</p> <p>Positionnement dans le cercle</p> <p>Sortir du cercle de lancement et boucher un trou entre chaque boule</p> <p>Choisir une donne</p> <p>Maîtriser les techniques de lancer (portée, demi-portée et à effets)</p>			
EVOLUTIONS	<p>Plus facile ou difficile</p> <p>Variation de la taille de la cible</p> <p>Variation de la distance de jeu</p> <p>Variation des contraintes matérielles</p> <p>Plus simple ou plus complexe</p> <p>Opposition en partie avec un point de bonus pour toutes les boules de rajout</p>			