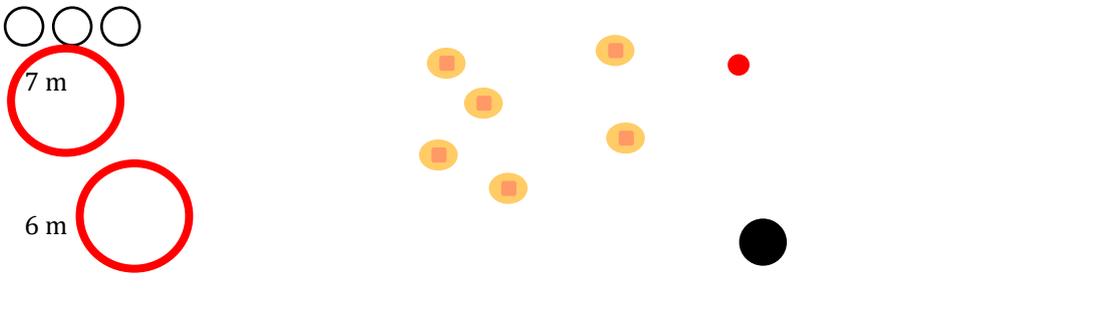


Public ciblé	Benjamins	<b>Minimes</b>	<b>Cadets</b>	<b>Juniors</b>
Compétence	C1 Utiliser la notion d'affrontement	<b>C2 Maîtriser la motricité du lancer</b>	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
<b>C2.3 Tenir compte de la nature du terrain pour l'impact / rebond et le roulé de la boule</b>				
C233 Objectif	<b>Boucher un trou qui risque de perturber l'impact ou le roulé de la boule</b>			
Ce qu'il y a à apprendre				
BUT DE LA TACHE	<b>Au point : reprendre le point après avoir bouché un trou</b> <b>Au tir : frapper la boule après avoir bouché un trou</b>			
Ce qu'il y a à faire				
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	3 Boules par distance sur chaque situation. 2 rotations (12 boules au total) Un scénario de jeu avec des trous sur le terrain (peinture, petits cercles oranges)			
Ateliers pour 2-4 joueurs	<p><i>Situation au point</i></p>  <p><i>Situation au tir</i></p> 			
CRITERES DE DE REUSSITE	Echange avec l'éducateur : lien entre la réussite et le trou bouché			
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE	J'observe le terrain Je choisis ma donnée ou ma zone d'impact. Je bouche le bon trou par rapport à ma donnée. Je bouche efficacement un trou.			
Le comment faire				
EVOLUTIONS	Partie en doublette ou triplete A chaque fois qu'un trou est bouché, le joueur doit expliquer pourquoi il choisi celui-là.			