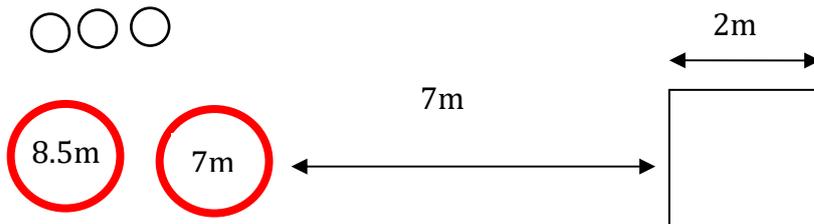




Public ciblé	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Compétence	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
C2.4 Maîtriser la trajectoire du lancer de précision				
C242 .4 Objectif Ce qu'il y a à apprendre	Maîtriser la technique de point en portée			

BUT DE LA TACHE Ce qu'il y a à faire	Tomber dans le carré et s'arrêter à l'intérieur 3 boules par joueur, 6 rotations, (18 boules au total)
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	
CRITERES DE DE REUSSITE	Je tombe dans le carré et ma boule s'arrête en dehors du carré = 0 point Je tombe dans le carré et ma boule s'arrête à l'intérieur = 1 point
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	Je dois donner de la hauteur à mon lâcher Je dois donner de la hauteur de la courbe Je maîtrise la rotation de la boule en donnant un effet rétro important Je donne de l'impulsion après la flexion de mes jambes Je maîtrise la coordination et la donne de la vitesse à mon geste
EVOLUTIONS	Par équipe de deux, les joueurs jouent 3 mènes. Avant chaque boule pointée, une ligne est tracée à 1m50 du but, la boule doit tomber après cette ligne. Dans le cas contraire, la boule est annulée.