

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
C24 Maîtriser la trajectoire du lancer de précision				
C244 Objectif Ce qu'il y a à apprendre	Maitriser la technique de la REFENTE			

BUT DE LA TACHE Ce qu'il y a à faire	Ecarter les boules noires
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT Ateliers pour 3-4 joueurs	Distance de jeu : 6 + 7m 3 boules jouées sur 3 passages par distance = 18 boules jouées au total par joueur
CRITERES DE DE REUSSITE	Je tombe après la ligne, j'écarte les boules noires = 1 point Je tombe avant la ligne, j'écarte les boules noires = 0 point Je tombe après la ligne, je n'écarte pas les boules noires et je dépasse la seconde ligne noire = - 1 point
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	Je suis capable de tomber près de la cible pour ne pas subir le terrain. Je maîtrise la hauteur de mon lâcher. Je maîtrise la direction de mon lancer.
EVOLUTIONS	Deux joueurs s'affrontent sur une situation. Chaque joueur joue 3 mènes dans cette situation alternativement. Le joueur a 2 boules blanches en main (l'adversaire n'en a plus). Le joueur ayant accumulé le plus de points au cours des 3 mènes gagne la première manche.