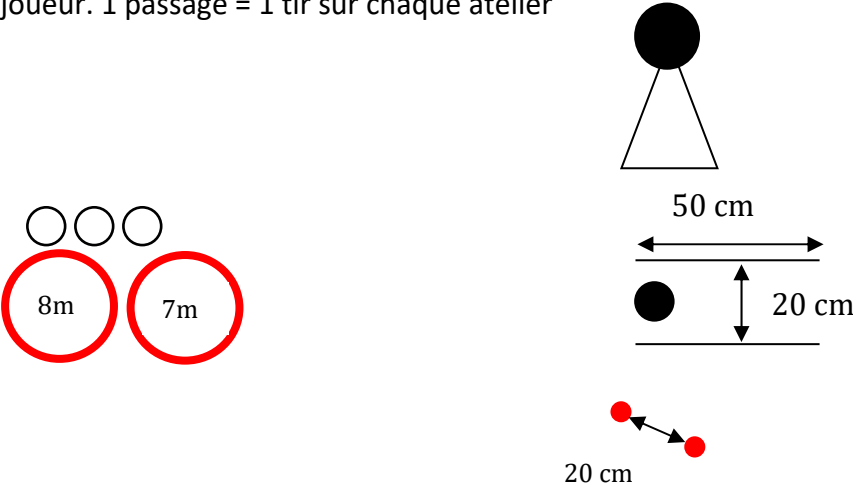


Public ciblé	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Compétence	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
C24 Maîtriser la trajectoire du lancer de précision				
C245.3 TP Objectif Ce qu'il y a à apprendre	Maitriser la technique du tir en précision			

BUT DE LA TACHE Ce qu'il y a à faire	Tirer uniquement la boule noire
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT Ateliers pour 3-4 joueurs	<p>3 boules jouées par distance et sur 3 passages = 18 boules jouées au total par joueur. 1 passage = 1 tir sur chaque atelier</p> 
CRITERES DE REUSSITE	Atelier 1 : Je touche la boule sur le gros plot = 1 point Atelier 2 : Je touche la boule sans toucher les barres parallèles = 1 point Atelier 3 : Je touche le but à la sautée sans toucher celui de devant = 1 point
CONSIGNES SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	Je dois adapter la hauteur de mon lâcher Je dois adapter la sortie de main pour maitriser la direction de mon tir
EVOLUTIONS	Opposition : Par équipe de deux, les joueurs s'affrontent sur la situation ci-dessus en 2 manches (+1 si égalité). Chaque joueur dispose de 3 boules chacun. Les équipes jouent obligatoirement alternativement. L'équipe qui a le plus de points au bout d'un passage à chaque distance (soit 12 boules par équipe) remporte la première manche. A chaque tir, le joueur peut choisir sa cible. Sur un tir seulement (sur les 6 boules jouées), le joueur dispose d'un tir « bonus ». Si le tir est réussi, il compte triple (3 points). Le joueur doit annoncer avant de tirer qu'il s'agit de son tir bonus.