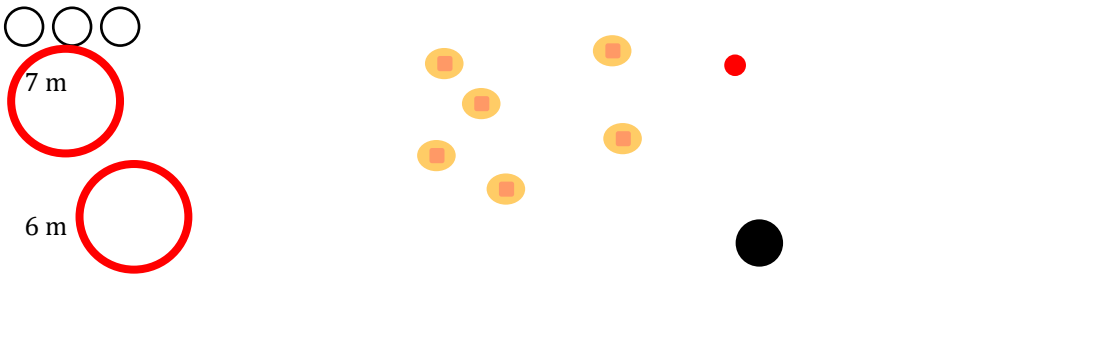
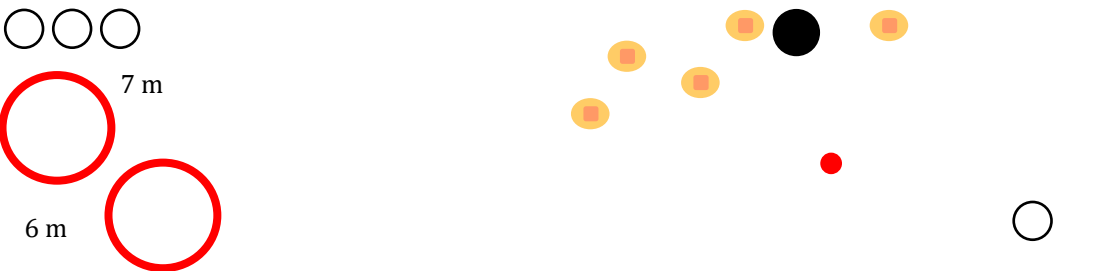


Public ciblé	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors
Compétence	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
C2.3 Tenir compte de la nature du terrain pour l'impact / rebond et le roulé de la boule				
C233 Objectif	Boucher un trou qui risque de perturber l'impact ou le roulé de la boule			
Ce qu'il y a à apprendre				
BUT DE LA TACHE	Au point : reprendre le point après avoir bouché un trou Au tir : frapper la boule après avoir bouché un trou			
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 triplète A chaque fois qu'un trou est bouché, le joueur doit expliquer pourquoi il choisi celui-là.			