

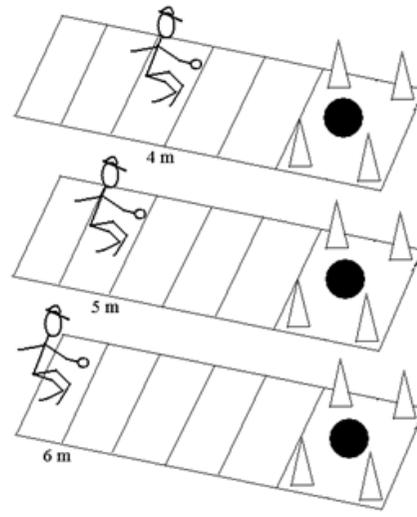
Ateliers 1 à 4 : Tirer

Activité 2 : Les Damiers

« La zone et la cible »

Situation d'APPRENTISSAGE (Atelier)
« Tirer »

Mise en place :



Objectifs :

Atteindre la cible :

1. sans contrainte technique particulière
2. à « la rafle »
3. « plein fer »

But :

Avec la boule, faire sortir le ballon de la zone

Critères de réussite :

- 1 point (au tir plein fer) si la boule atteint la zone mais pas le ballon
- 2 points si le ballon est touché mais ne sort pas de la zone
- 3 points si le ballon sort de la zone

Variantes :

Le ballon peut être remplacé par un plot, une balle, une boule (cible de plus en plus petite)
Agrandir ou réduire la taille de la zone
L'élève recule sur une aire de lancer plus éloignée quand sur 3 boules tirées, 2 au moins ont atteint la cible.

« Les damiers »

Situation proche de la référence
STRATEGIE - TACTIQUE

Objectifs :

- 1-Placer le maximum de boules sur son damier
- 2-Enlever le maximum de boules du damier de l'équipe adverse

But :

Conserver plus de boules sur son damier que l'équipe adverse

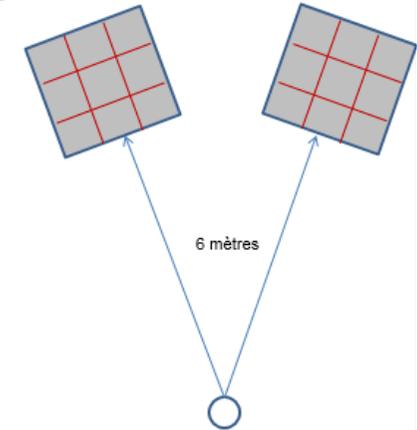
Mise en place :

- 2 damiers de 9 cases tracés au sol (case de 50cm de coté).
- Un cercle de lancer commun pour les deux damiers
- 2 équipes de 3 joueurs
- 9 boules par équipe
- 2 jeux de 9 cônes de couleur

Déroulement: Chaque équipe choisit un damier et dispose de 9 lancers. Chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par un cône. Puis les équipes changent de damier et tentent d'enlever le maximum de cônes adverses (tout cône touché est enlevé)

Variantes :

- Jouer à 2 contre 2 sur un damier de 4 cases
- Modifier le nombre et la taille des cases du damier
- Modifier la distance de lancer
- Ne pouvoir enlever qu'un seul cône à la fois
- Jouer sur un seul damier partagé
- Passer à un jeu type morpion (aligner pour une équipe 3 boules)



« Reprendre le point »

Situation d'APPRENTISSAGE (Atelier)
« Tirer »

Mise en place Situation 1 :



Objectifs :

Reprendre le point par un tir (ou deux)

1. à « la rafle »
2. « plein fer »

But :

Jouer avec l'intention de reprendre le point en tirant la boule adverse qui tient.

Déroulement:

Une situation de jeu est proposée pour s'exercer à tirer et à reprendre le point

Variantes:

- Distance à la cible
- Nombre de boules adverses qui tiennent
- Disposition initiale des boules:

Situation 2



Situation 3

