

APPRENTISSAGES ATTENDUS : **Maîtriser la force de son coup à l'impact.**
 Contrôler la direction de son putt.
 Estimer son degré de réussite.

DISPOSITIF ET TACHE

Chaque joueur dispose de 10 balles (10 essais) qu'il doit faire rouler l'une après l'autre dans une zone de la marelle qu'il a désignée avant d'envoyer la balle.

Il peut affecter un nombre de 1 à 3 points à chaque coup.



G	G	G	G
M	M	M	M
D	D	D	D

CONSIGNES

Ne jamais choisir plus de deux fois une zone.
 Tous les couloirs (couleurs) et toutes les lettres doivent être joués.

CRITERES DE REUSSITE

Marquer 10 points.

Sens : aucun coup raté. Nombre de points affectés correspondant au degré de réussite.

Habiletés : marquer un nombre de points proche de 30.

PLUS FACILE

Réduire le nombre de zones.
 Réduire la distance du but à atteindre.
 Augmenter la taille des zones.
 N'affecter qu'un point par essai

PLUS DIFFICILE

Augmenter la distance au but.
 Installer le dispositif sur des pentes.
 Retrancher le nombre de points choisi en cas d'échec.
 Jouer sur des zones désignées par un camarade.
 Jouer à 2 en format défi : « je te parie 3 points sur la zone 7 »

OBSERVATIONS

Les critères de réalisation sont : un positionnement stable des pieds légèrement écartés perpendiculaires à la trajectoire ; la ligne des épaules parallèle à la trajectoire ; ne pas regarder sa balle partir ; un coup pendulaire : montée avant le coup égale à la fin du coup après l'impact. Rester en équilibre à la fin du coup.