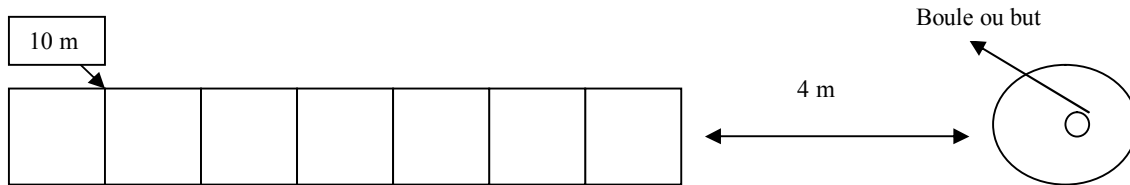


Le jeu de l'échelle

Faire des groupes de même catégorie ou de même niveau, 2 à 8 joueurs par groupe.
Objectifs : travailler le point, le tir au fer, le tir à la rafle et donner l'esprit de compétition.



Groupe

Constituer des groupes par catégorie ou de niveau équivalent, sinon mettre un handicap si plusieurs niveaux (obligation de réussir deux fois au lieu d'une etc.). Ne pas faire des groupes trop importants, on peut jouer en équipe, il y a deux boules par joueur

Objectif

Le tir, plusieurs possibilités suivant le niveau des joueurs :

- Tir au fer sur une boule ou un bouchon
- Tir à la rafle
- Tir à la sautée d'une boule ou d'un but situé derrière la boule
- Tir d'une collée
- Etc....

Le point, obligation de tomber dans une donne ou avant une ligne tracée sur le sol suivant le but recherché

- Point en porté
- Point en demi-porté
- Point glissé
- Contourner des obstacles par la droite ou par la gauche
- Jouer une boule ou un bouchon pour rentrer dans l'ellipse

Position : debout ou accroupie, on peut soit l'imposée soit laissé le joueur choisir.

Le jeu consiste à chaque fois que l'on réussite de reculer d'un cran, le gagnant est celui qui arrive le premier à la distance maxi. Pour diminuer la durée on élimine les perdants et le gagnant est celui qui reste le dernier une récompense sous forme de points à cumuler ou autre.

Cet atelier permet à l'entraînement de corriger les défauts des joueurs (un seul paramètre à la fois) afin de bien faire percevoir au joueur ses progrès.

Le jeu de massacre

Les joueurs doivent avoir un niveau de tir à peu près équivalent, soit au fer, soit à la raquette si le niveau est faible.

Le nombre de participants ne doit pas dépasser 5 ou 6, sinon la durée est difficile à gérer.

L'objectif est de travailler le tir au fer, le point, la précision et la tactique

Le jeu

Placement des boules dans le cercle	Chaque joueur place 2 boules dans le cercle, 1 seule s'ils sont nombreux Les boules doivent être entièrement dans le cercle Les boules peuvent se toucher
Pointage	Tous les joueurs se placent derrière la ligne de pointage Au signal, tous les joueurs pointent leurs boules en même temps pour arriver le plus près possible de la ligne de tir
Ordre de passage	Le 1 ^{er} tireur est celui qui se trouve le plus près de la ligne de tir Le dernier est celui qui est le plus loin de la ligne de tir
Le tir	A tour de rôle chaque joueur se place derrière la ligne de tir à l'endroit qu'il juge le mieux Il tire pour sortir le maximum de boules du cercle, point de chute de la boule dans le cercle
Comptage des points	Chaque boule sortie du cercle sur un tir valable vaut 1 point

Contrôle : les joueurs en attente de passage se placent de chaque côté du cercle (2 m) et vérifie la validité du tir et comptent le nombre de boules sorties et les rangent sur les côtés.

Durée : s'il reste des boules dans le cercle après que tout le monde est passé, on reprend le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus de boules dans le cercle. Une partie comprend plusieurs passage (2 à 4 en général), cela dépend du temps disponible et de la motivation des joueurs

