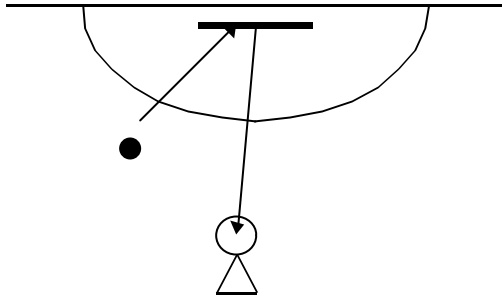


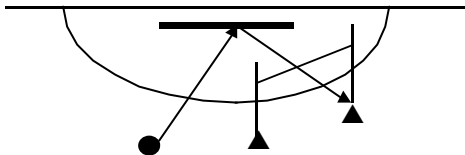
## Les différents types de tirs.

### Atelier ①



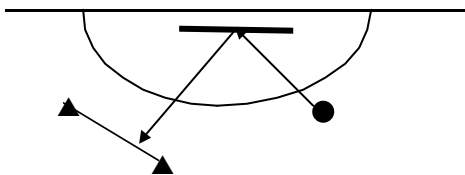
**Consigne :** tire sur le cadre, elle doit passer dans le cerceau.

### Atelier ②



**Consigne :** Tire sur le cadre afin que le ballon passe au-dessus de la barre.

### Atelier ③



**Consigne :** Tire sur le cadre afin que le ballon passe au-dessous de la barre.

**Variantes :** - on peut installer des cibles au sol pour l'atelier ②  
- on peut instaurer un passeur en relais pour chaque atelier.

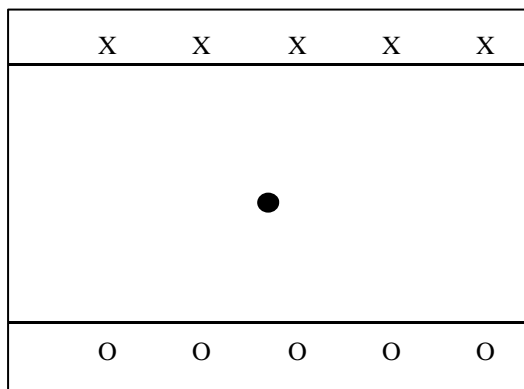
## Ateliers : tir.

- **Objectif :** Etre capable d'ajuster son tir à la cible.
- **But :** pour chaque joueur, atteindre la cible proposée.
- **Critère de réussite :** augmenter le nombre de tirs réussis.
- **Règles de fonctionnement :** règles de Tchouk Ball.

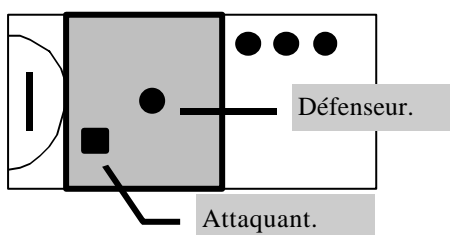
### Situations ludiques.

Le tir au lièvre.

**Consigne :** Envoyer le ballon - cible dans le camp de l'adversaire, en tirant avec un ballon (taille hand).



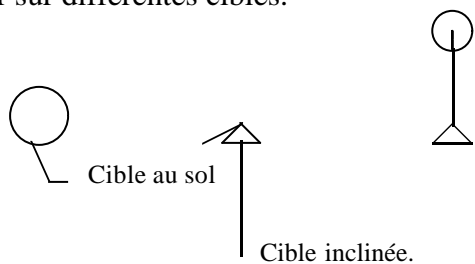
L'éliminatoire.



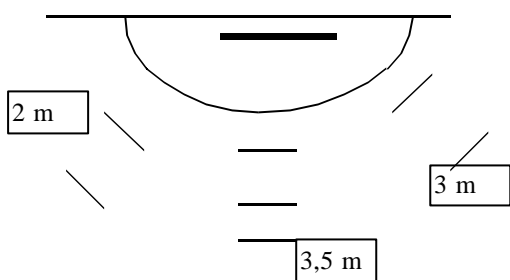
**Consigne :** 2 joueurs dans l'aire de jeu : un défenseur et un attaquant. L'attaquant tire sur le cadre, le déf. la rattrape avant qu'elle ne touche le sol dans l'aire de jeu.

### Ateliers

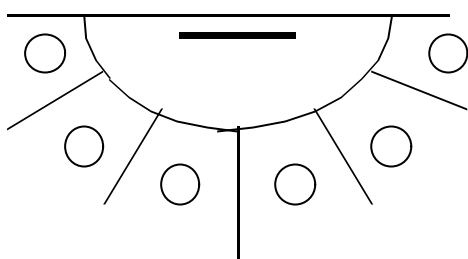
Tir sur différentes cibles.



**Consigne :** Effectue 3 tirs sur chaque cible. Compte le nombre de tirs réussis.



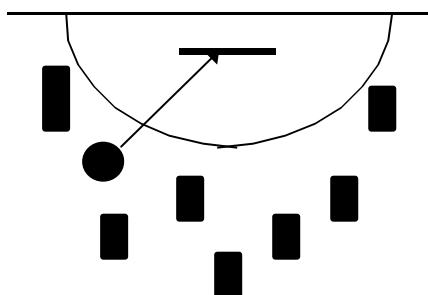
**Consigne :** tire sur le cadre aux différentes distances indiquées, une fois face à la cible, une autre à droite, une autre à gauche.



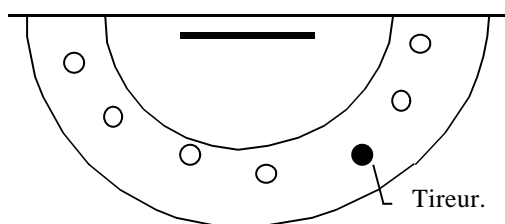
**Objectif :** prendre conscience de l'angle d'incidence du tir en fonction du lieu du tir.

**Consigne :** tu dois tirer d'une zone, la balle doit atteindre la zone indiquée. Réussite : un point, sinon 0 point.

- 1) Tir en ③, balle en ④.
- 2) Tir en ④, balle en ①.
- 3) Tir en ⑤, balle en ②.
- 4) Tir en ⑥, balle en ②.
- 5) Tir en ①, balle en ④.



**Consigne :** Tire 3 fois sur le cadre, compte le nombre de caissettes touchées. Tu peux te déplacer.



**Consigne :** Le tireur indique avant le tir qui doit recevoir le ballon. Si réussite : un point, sinon 0 point. On change de tireur à chaque fois.

**Variantes :** On peut demander, selon leur niveau d'apprentissage des habiletés motrices, de tirer en appuis, en suspension, ou associer les deux types.