

<b>ATELIER 7</b> <b>(point)</b>	<h1><u>LA MARELLE</u></h1>
<b>MATERIEL</b>	5 boules.
<b>OBJECTIFS</b>	Atteindre la zone la plus éloignée en ayant réussi auparavant les zones précédentes. Dosage, force et précision du lancer.
<b>CONSIGNES</b>	Essayer de placer une boule dans chaque zone en commençant par la plus proche du cercle de lancement. Chaque joueur a droit à 5 lancers ; il doit réussir la première zone pour passer à la suivante et ainsi de suite. Le terrain est dégagé après chaque boule jouée.
<b>SCORE</b>	1 point pour la première zone réussie. 2 points pour la deuxième. 4 points pour la troisième. 6 points pour la quatrième. (les points ne sont pas cumulés)
<b>SITUATION</b>	<p style="text-align: center;">1,50 m</p> <p style="text-align: center;">6 points</p> <p style="text-align: center;">4 points</p> <p style="text-align: center;">2 points</p> <p style="text-align: center;">1 point</p> <p style="text-align: right; margin-right: 20px;">0,50 m</p> <p style="text-align: center;">4,50 m</p>
<b>CRITERE DE REUSSITE</b>	Atteindre la dernière zone.
<b>VARIANTES</b>	Augmenter ou diminuer la distance de jeu. Augmenter ou diminuer la taille des rectangles. Mettre un obstacle (une haie basse) en imposant de passer au dessus ou en dessous.

