

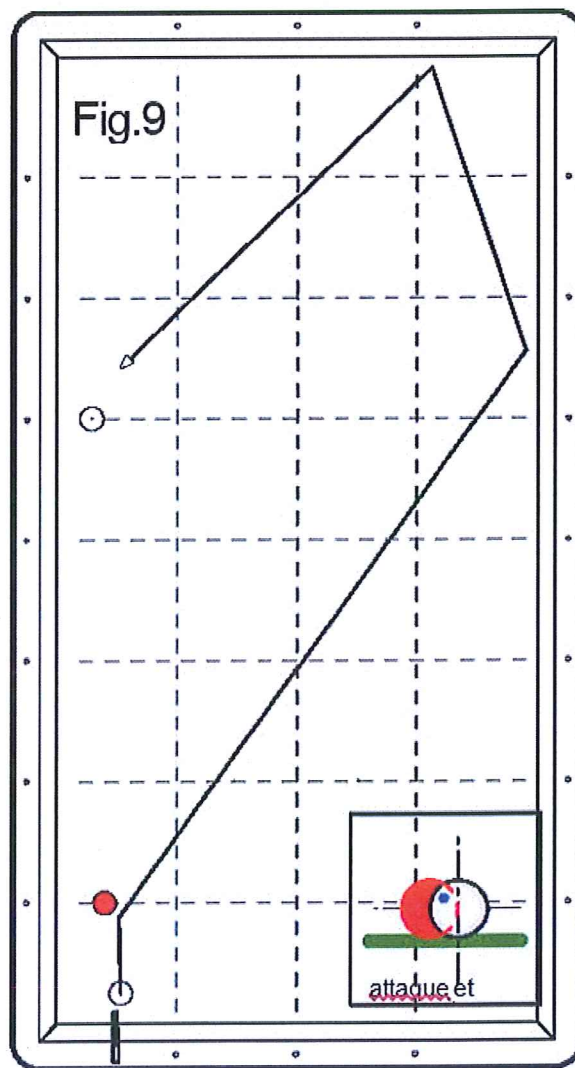
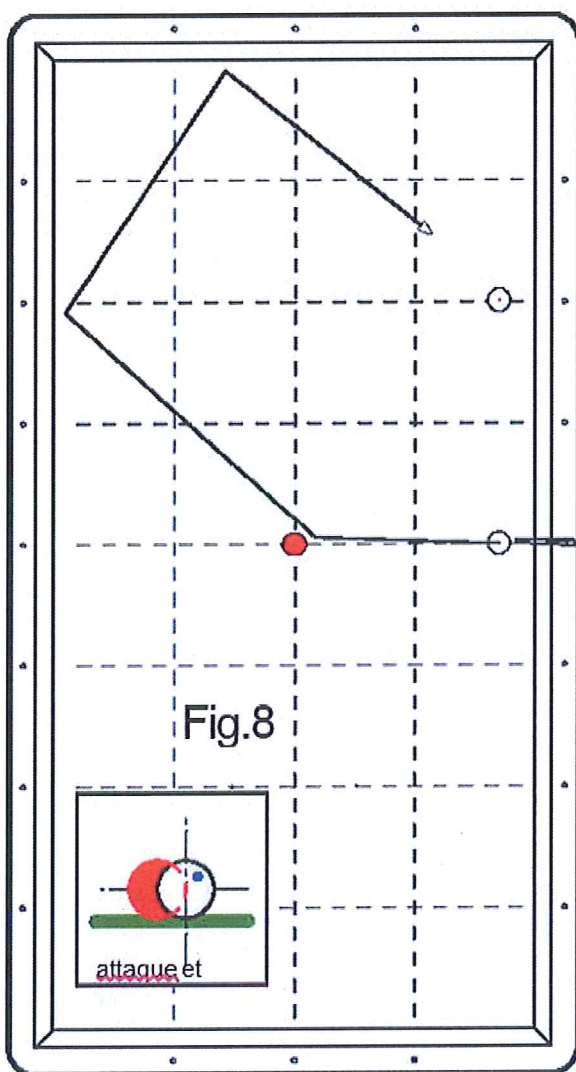
Séance 18 <i>Jouer un coup naturel en 2 ou 3 bandes avec ou sans effet (2)</i>	<i>Révision</i>	CAC DFA	Fiche « apprentissage » n°16, ex. 1 et 2 « Billard d'argent » : fig. 8 et 9
	<i>Apprentissage</i>	CAC	Fiche « apprentissage » n°16, ex. 3 et 4
	<i>Entraînement</i>	DFA	« Billard d'argent » : fig. 10 et 11

Révision

PROGRAMME DES FIGURES

DFA 2 - "Billard d'Argent"

Edition 2003

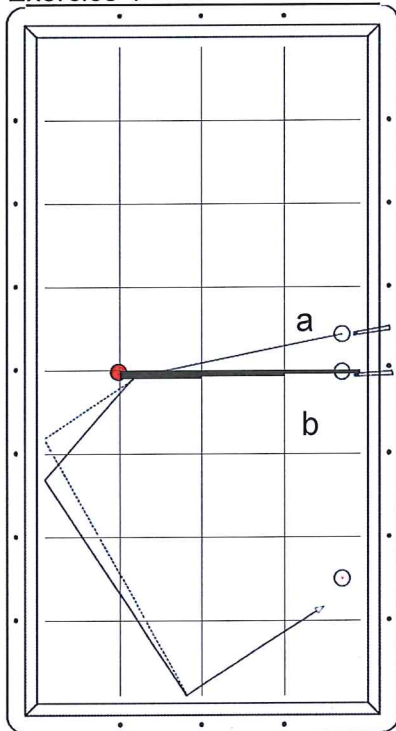


Révision

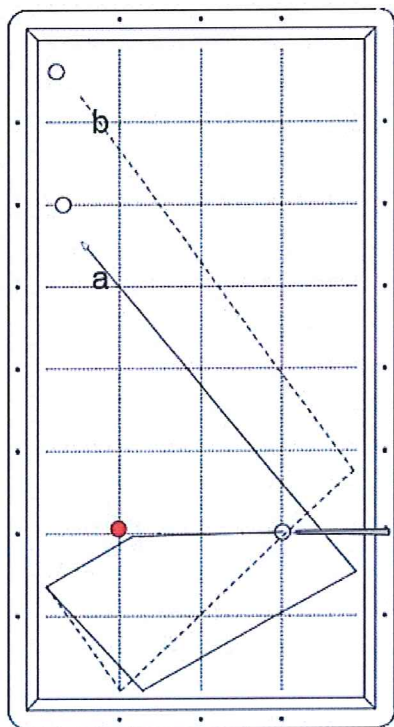
Fiche n°16

Jouer avec le rejet naturel par 2 ou 3 bandes, avec ou sans effet (Entraînement)

Exercice 1



Exercice 2



Consignes aux élèves

(Pour chaque exercice)
Quel est le trajet obtenu le plus naturellement pour atteindre la 3 ?

Exercice 1 :

1°) Bille 1 en « a » :
Le trajet par deux (ou trois) bandes est retenu, car il se dessine en jouant avec le rejet naturel et sans effet.

2°) Bille 1 en « b » : le même trajet demeure le plus aisé à obtenir ; il faut toutefois animer la bille 1 d'un effet à gauche pour réussir le carambolage (trajet pointillé).

Conseils à l'Animateur

Comme toujours, une participation plus active des joueurs dans la réflexion et la conception du coup optimise l'apprentissage.

Dans l'exercice 2, nous avons proposé **deux positions pour la 3**, la démarche restant la même. L'exercice 4 propose **deux emplacements de la 1**.

Les interrogations sont toujours axées sur :

- Le choix du trajet.
- La nécessité de l'effet

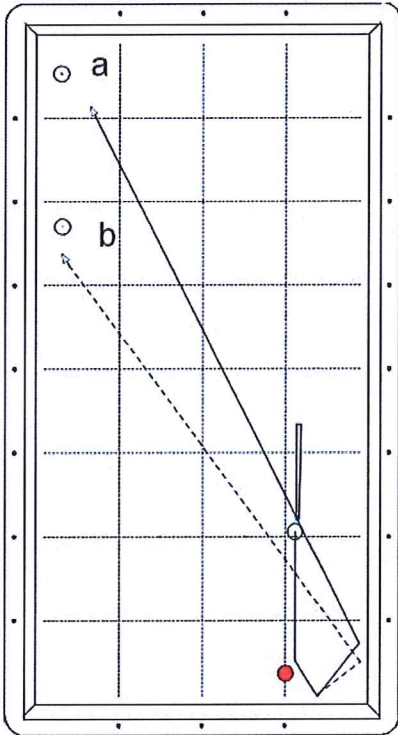
NB : sur les quatre schémas, les trajets en pointillé se réalisent avec de l'effet.

Apprentissage

Fiche n°16

*Jouer avec le rejet naturel par 2 ou 3 bandes, avec ou sans effet
(Entraînement)*

Exercice 3



Consignes aux élèves

(Pour chaque exercice)
Quel est le trajet obtenu le plus naturellement pour atteindre la 3 ?

Exercice 4 :

1°) Bille 1 en « a » :
Le trajet par deux (ou trois) bandes est retenu, car il se dessine en jouant avec le rejet naturel et sans effet.

2°) Bille 1 en « b » : le même trajet demeure le plus aisé à obtenir ; il faut toutefois animer la bille 1 d'un effet à gauche pour réussir le carambolage (trajet pointillé).

Conseils à l'Animateur

Comme toujours, une participation plus active des joueurs dans la réflexion et la conception du coup optimise l'apprentissage.

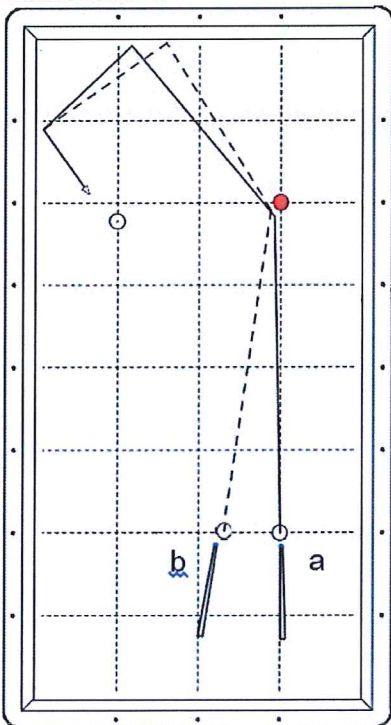
*Dans l'exercice 3, nous avons proposé **deux positions pour la 3**, la démarche restant la même. L'exercice 4 propose, comme l'exercice 1, **deux emplacements de la 1**.*

Les interrogations sont toujours axées sur :

- *Le choix du trajet.*
- *La nécessité de l'effet*

NB : sur les quatre schémas, les trajets en pointillé se réalisent avec de l'effet.

Exercice 4



Entraînement

PROGRAMME DES FIGURES

DFA 2 - "Billard d'Argent"

Edition 2003

