COMITÉ BOULISTE LOIRE

CBD/LOIRE
REGION AURA

DE U7 À U13, DECOUVRE LE SPORT- BOULE

LE SPORT DE TOUS LES POSSIBLES

Bze

Rassemblements Boule Enfance

CMSB
FFSB
Ligue Bouliste Régionale AURA
CDOS LOIRE
La Région Auvergne-Rhône-Alpes
Loire LE DÉPARTEMENT

Table des matières

I. Le règlement général 3

II. Le règlement spécifique 4

III. Les contenus 5

1. Rassemblement n°1 5
2. Rassemblement n°2 8
3. Rassemblement n°3 11
4. Rassemblement n°4 15
5. Rassemblement n°5 18

IV. Les feuilles de matchs 21

1. Rassemblement n°1 21
2. Rassemblement n°2 22
3. Rassemblement n°3 23
4. Rassemblement n°4 25
5. Rassemblement n°5 26

I. Le règlement général

- Les rassemblements Loire Boule Enfance sont dédiés aux catégories U9, U11.
- Le championnat comporte 5 rassemblements.
- Le championnat Loire Boule Enfance est une compétition par équipe (école de Boule). Chaque joueur cumule des points pour son école de boule.
- Afin de figurer dans le classement, chaque école de Boule devra être représenté à au moins 3 rassemblements.
- Chaque rassemblement inclus 3 ateliers de point et /ou de tir.
- Chaque participant aura pour objectif de comptabiliser un maximum de point à la fin de chaque rassemblement. Ces points seront ajoutés aux points des autres membres de l'école de boule. Par la suite, une moyenne de point sera réalisée. C'est cette moyenne qui sera retenu pour l'école de boule.
- Les classements finaux sont obtenus en additionnant les 4 meilleures moyennes aux rassemblements.
- En cas d'égalité, il sera pris en compte la meilleure performance réalisée lors des 5 rassemblements. En cas de nouvelle égalité il sera regardé le nombre total de présence aux rassemblements (l'école de boule qui en a fait le mieux passera devant au classement et sera récompensé pour son assiduité).
- L'école de boule championne se verra récompensé lors de l'ultime rassemblement ainsi que tous les participants.

Même s'il y a une école de boule vainqueur, je tiens à vous rappeler que ce championnat est strictement amical et qu'il est créé dans le but de faire jouer les jeunes boulistes.
L'intervention des moniteurs sur les terrains est autorisée dans la limite du raisonnable (la présence de parents est interdite). **Le but étant de laissé jouer les enfants**, le moniteur intervient que en cas de litige et pour apporter quelques conseils.
Je compte donc sur votre sportivité pour que ces rassemblements se déroulent de la meilleure des façons et que les dates et horaires soient respectés.

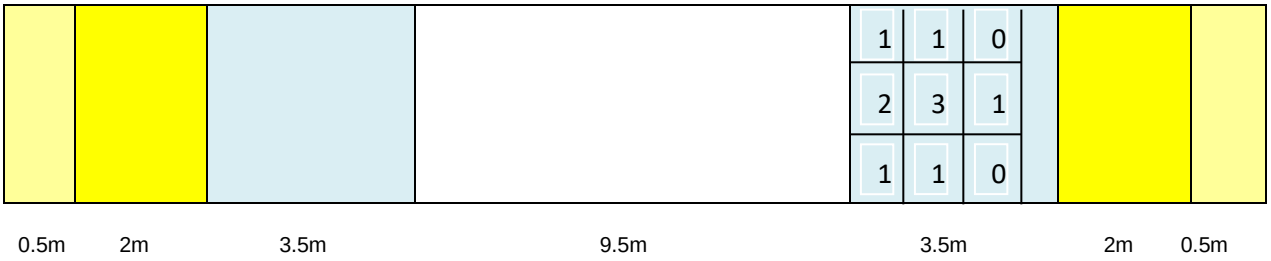
II. Le règlement spécifique

- Les distances sont adaptées à chaque catégorie (3m – 8.5m pour les U9, 3.5m – 9.5m pour les U11).
- Au signal de départ, le premier joueur lance sa boule en direction de la cible. Cette boule est une boule d'essai. Le joueur a le droit de la comptabiliser ou alors de recommencer son lancé.
- Chaque joueur aura 8 lancés à effectuer (les joueurs effectueront un lancé chacun leur tour puis retourneront dans la file d'attente).
- La boule jouée par chaque joueur, bonne ou pas, est retirée du cadre par celui-ci.
- La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la case ou sur une des raies limites de la cible, sauf sur les lignes de perte.
- La boule tirée est jugée bonne si elle touche directement la cible ou si elle tombe préalablement dans l'alvéole.
- un comptage de point collectif sera fait : sur chaque exercice deux équipes vont se confronter, l'équipe gagnante verra ses membres marquer 5 points supplémentaires sur leur score personnel.

III. Les contenus

1. Rassemblement n°1

Exercice n°1 : POINT : Jeu du Memory avec Plan



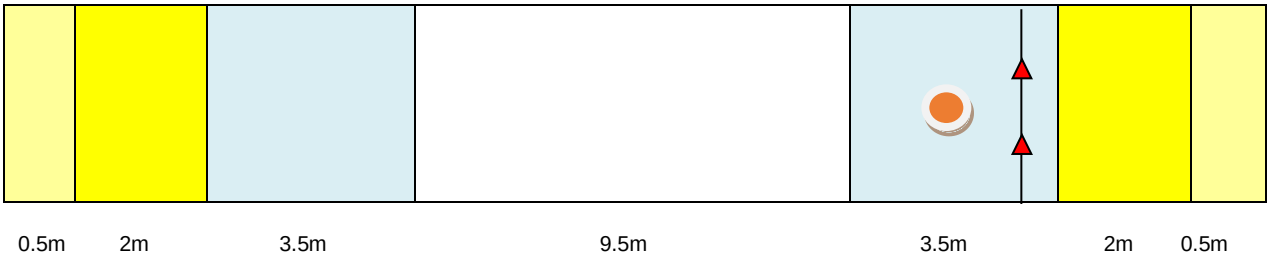
Organisation :
- un damier de 12 cases est tracé au sol
- longueur d'une case = 1m (première case 1m devant la ligne), largeur d'une case = largeur du terrain divisé par 3)
- 12 cartes sont réparties dans les 12 cases (6 lots de 2 cartes identiques)
- Un plan est fourni sur chaque terrain avec l'emplacement des cartes

Comptage des points individuels (20') :
- Objectif :
    - Marquer ses 8 boules dans une 8 cases différentes.
    - Composer des paires.
- Comptage des points : le joueur doit trouver le plus de paire en 8 lancés. 1 point s'il réussit à pointer, 3 points s'il réussi a composer une paire lors d'un autre lancé.
- Exemple : David pointe sa 1ère boule sur la case « porte boules ». Il retourne face visible la carte (il marque 1 point). David doit pointer sa 2ème boule dans la 2ème case « porte boules ». S'il réussit il marque 3 points et passe à une autre image. S'il échoue en marquant dans une autre case il marque 1 point et continu avec la carte initiale. S'il échoue en pointant en dehors des 12 cases il ne marque pas de point et continue avec la carte initiale.

Comptage des points par équipe (10') :
- Objectif : Pointer dans les 2 cases de cartes identiques afin de rassembler les paires.
- Qui gagne : l'équipe qui a trouvé le plus de pair en 10' (si les 6 pairs sont retournés en moins de 10', recommencer le jeu).

- Exemple : David pointe sa 1ère boule sur la case « porte boules ». Il retourne face visible la carte. David doit pointer sa 2ème boule dans la 2ème case « porte boules ». S'il réussit il passe à une autre image. S'il échoue, il continue avec la même carte.

Exercice n°2 POINT Le Tir à la corde :



Organisation :

- 7 cases sont tracées au milieu du terrain dans la zone des 12.50m. 1 case=1m par 1m.
- Les lignes de lancées sont tracées au 2 extrémités des terrains.
- 1 but dans la première case pour chaque équipe.

Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : Marquer ses 8 boules dans 7 cases différentes (+1 au choix bonus).

- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 (la plus proche de lui) puis progressivement dans les 6 autres cases, pour le dernier lancé il a le choix de sa case.

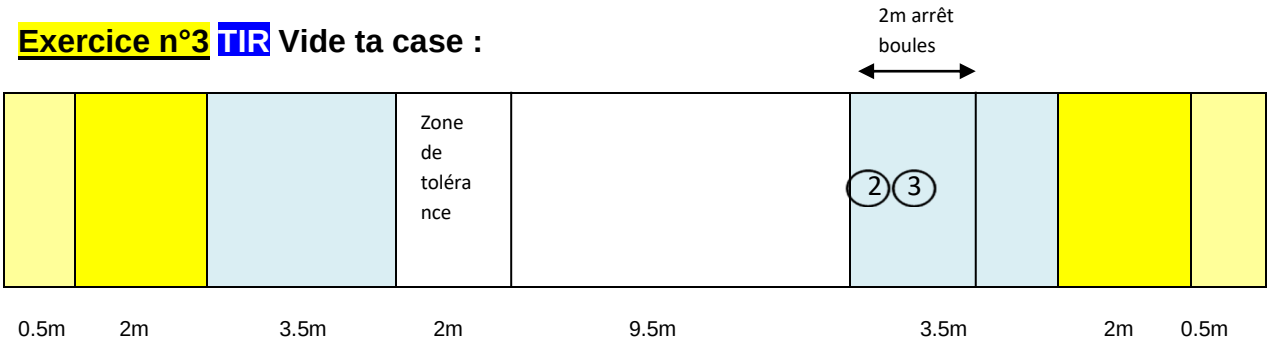
3 points s'il réussit, 1point s'il pointe dans une autre case.

- Exemple : David doit pointer sa boule dans la case 3 s'il réussit 3 points, s'il pointe dans la case 2 =1point

Comptage des points par équipe (10') :

- Objectif : les 2 buts dans la quatrième case, déplacer son but dans la case 1 adverse.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à mettre son but dans la case 1 adverse en 10 minutes (si le jeu est fini en moins de 10 min recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui est le plus proche de la case 1 adverse).
- Exemple : David pointe sa 1ère boule dans la case 4 (où se trouve les buts) pour déplacer le but dans la case 3 adverse. Ensuite il doit pointer dans la case 3 adverse pour mettre son but dans la case 3 adverse et le but adverse dans la case 2. Les buts ne peuvent pas être dans la même case (ils se poussent)

Exercice n°3 TIR Vide ta case :



Organisation :

- 6 cases sont tracées à partir de la ligne de pied de jeu longueur d'une case =1m largeur d'une case= largeur du terrain divisé par 2.
- 6 cibles : 1 grand cône, 1 petit cône, 1 boule blanche, 1 boule résine, 1 ballon, 1 but. Les cibles sont placées au fond de la case.

Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : tirer ses 8 boules sur 6 cibles différentes (+2 au choix bonus).

- Comptage des points : le joueur doit tirer sur la cible 1 (la plus proche de lui) puis progressivement sur les 6 autres cibles, pour les deux derniers lancés il a le choix de la cible.

3 points s'il réussit à taper la cible, 1point s'il tombe dans la case de l'objet tiré.

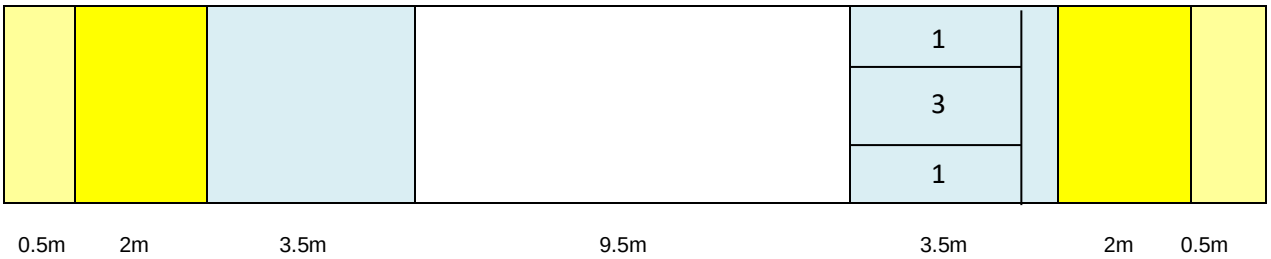
- Exemple : David doit tirer sur la cible 1 (le ballon) si la boule tombe dans la case et touche le ballon il marquera 3 points.
  Si la boule tombe dans la case mais ne touche pas le ballon il marquera 1 point.
  Si la boule tombe en dehors du cadre tracé ou touche un autre objet il ne marquera pas de point.

Comptage des points par équipe (10') :

- Objectif : Taper toutes les cibles.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à taper toutes les cibles en 10 minutes (si le jeu est fini en moins de 10 min recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura tapé le plus de cibles).
- Exemple : David tir sa boule sur une cible (la boule blanche), sa boule tombe dans la case et touche la boule blanche et le ballon. Il enlève donc la boule blanche mais remet le ballon en place (1boule lancé = 1 cible).

2. Rassemblement n°2

Exercice n°1 POINT le master mind



Organisation :

- 4 carrés sont tracés dans la cadre de jeu longueur d'une case 2m largeur d'une case=largeur du terrain divisé par 4.
- 4 coupelles de couleurs différentes.
- l'éducateur doit définir une couleur pour chaque case (pas le même code pour les deux terrains)

Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : marquer 2 boules par cases (suivant un ordre prédéfini 1,2,3,4)

- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 (2 fois par case à la suite) puis progressivement sur les 4 autres cases (2 fois par case à la suite).
3 points s'il réussit à pointer dans la bonne case, 1point s'il pointe dans une autre case.

Exemple : David doit pointer dans la case 1 si la boule arrive dans la case 1 il marquera 3 points.

Si la boule arrive dans une autre case que la 1 il marquera 1 point.

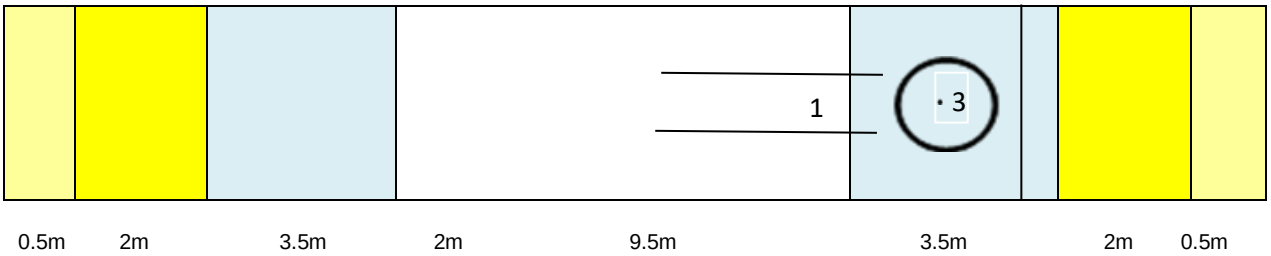
Si la boule arrive en dehors des 4 cases il ne marquera pas de point.

Comptage des points par équipe (10') :

- Objectif : Trouver le bon code couleur.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à trouver le code couleur en 10 minutes (si le jeu est fini en moins de 10 min recommencer le jeu avec un nouveau code couleur, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura trouvé le plus de couleur). Si plusieurs manches sont effectuées, l'équipe gagnante sera celle qui aura gagné le plus de manches.

- Exemple : David pointe sa boule dans la case 2, il place une coupelle de couleur, Lisa pointe dans la case 4 elle place une autre coupelle de couleur. Une fois les 4 coupelles placées, appeler l'animateur pour qu'il valide ou non le code. Si le code n'est pas validé l'animateur enlèvera les coupelles qui ne sont pas au bon endroit.

Exercice n°2 POINT la marelle



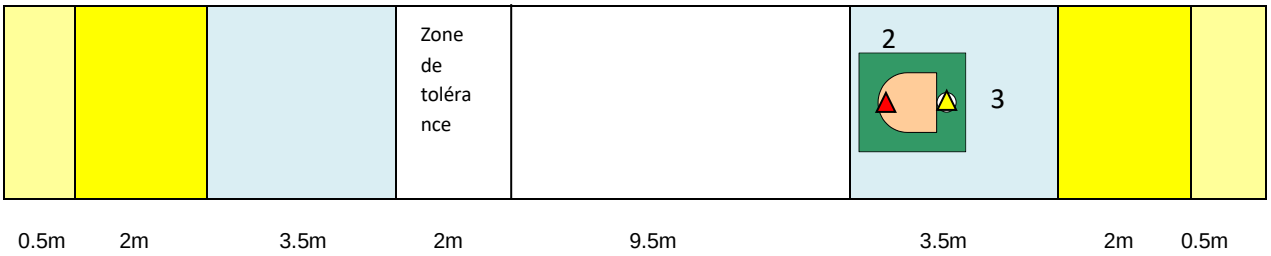
Organisation :
- une marelle sera tracée sur le cadre de jeu longueur d'une case= 50cm largeur = la largeur du terrain.
- 1 but par équipe

Comptage des points individuels (20') :
- Objectif : marquer ses 8 boules dans les 8 cases de la marelle

- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 puis progressivement sur les 7 autres cases.
3 points s'il réussit à pointer dans la bonne case, 1point s'il pointe dans une autre case.
Exemple : David doit pointer dans la case 1 de la marelle si la boule arrive dans la case 1 il marquera 3 points.
Si la boule arrive dans une autre case que la 1 il marquera 1 point.
Si la boule arrive en dehors de la marelle il ne marquera pas de point.

Comptage des points par équipe (10') :
- Objectif : Terminer la marelle (monté descente).
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à finir la marelle en 10 minutes (si le jeu est fini en moins de 10 min recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura le plus avancée sur la marelle).
- Exemple : David pointe sa boule dans la case 1 de la marelle s'il valide la case il déplace le but a la case 2 de la marelle, si non l'équipe pointe sur la case 1 jusqu'à qu'elle réussisse à valider la case. (Départ et arrivé à la case 1 monté descente)

Exercice n°3 TIR le tri sélectif



Organisation :

- 4 cases tracées pour représenter les 4 poubelles (grise, jaune, verte, bleue) longueur d'une case = le cadre de 3.50m largeur d'une case = la largeur du terrain divisé par 4
- 4 cônes de couleurs identiques.
- Les cônes seront placés a des distances différentes : le 1er cône est placé à 70 cm de la ligne de pied de jeu puis un cône tous les 70 cm.
- Des images de déchets seront mises à disposition
- Marquer les différentes couleurs des poubelles au sol

Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : taper 8 cônes en fonction de l'image montrée

- Comptage des points : l'éducateur montre une image, le joueur doit tirer sur le cône qui correspond à la bonne poubelle.

3 points s'il tape le cône correspondant à la bonne poubelle, 1point s'il tape un cône mais qui ne correspond pas à la bonne poubelle. Le tir sera validé uniquement s'il tombe dans le 70cm.

Exemple : L'éducateur montre à David une image avec une bouteille plastique. David doit tirer le cône qui correspond à la poubelle jaune.

Si David tape le cône de la poubelle jaune il marquera 3 points

Si David tape un cône d'une poubelle autre que la poubelle jaune il marquera 1 point.

Si la boule de David tombe avant le 70cm ou qu'il ne touche aucun cône il ne marquera pas de point.

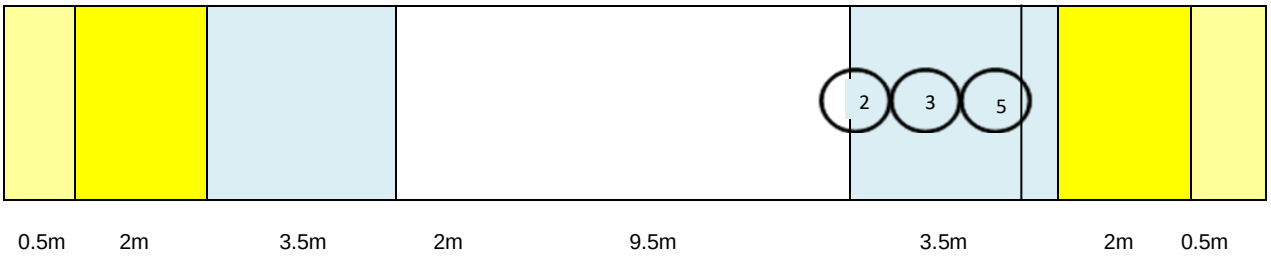
Comptage des points par équipe (10') :

- Objectif : Trier les 10 images dans les bonnes poubelles.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à trier tous ses déchets dans les bonnes poubelles en 10 minutes (si le jeu est fini en moins de 10 min recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura trié le plus de déchets).
- Exemple : David a l'image d'une bouteille en verre, il doit tirer le cône de la poubelle verte. S'il réussit il pose l'image dans la case de la poubelle verte, s'il ne tape pas le cône de la bonne poubelle il donne la même image au prochain joueur, si son tir n'est pas régulier il donne la même image au prochain et ainsi de suite jusqu'à validation.

les différents dechets pour chaques poubelles

3. Rassemblement n°3

Exercice n°1 POINT les anneaux olympiques



Organisation :
- 5 cercles de 140 cm de diamètre sont tracés dans le cadre de 3.5m (2 devant au-dessus de la ligne de pied de jeu, 3 derrière collés aux 2 autres)

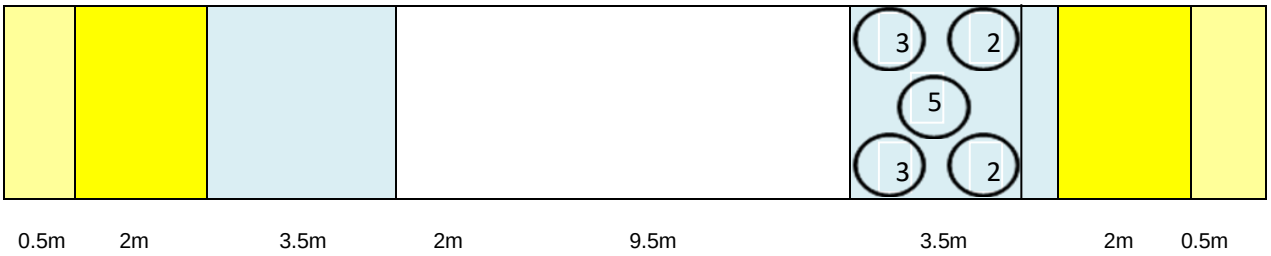
Comptage des points individuels (20') :
- Objectif : pointer dans les 5 anneaux avec un ordre prédéfini (1,2,3,4,5,) (plus 3 au choix BONUS)

- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 puis progressivement dans les 4 autres, 3 lancés au choix ou le joueur devra annoncer l'anneau qu'il vise.
3 points si la boule pointer arrive dans le bon anneau
1 point si la boule arrive dans un anneau autre que celui visé.
Exemple : David doit pointer sa boule dans l'anneau numéro 1, s'il y arrive il marquera 3 points et pourra passer à l'autre anneau, s'il pointe dans un autre anneau que le 1 il marquera 1 point mais devra toujours viser l'anneaux 1, si sa boule ne rentre dans aucuns anneaux il ne marquera pas de point.

Comptage des points par équipe (10') :
- Objectif : valider les 5 anneaux dans un ordre prédéfini en annonçant la bonne couleur de l'anneau.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à valider tous les anneaux dans l'ordre et en annonçant la bonne couleur de chaque anneau. (S'il pointe sa boule dans l'anneau mais annonce la mauvaise couleur, il doit rejouer jusqu'à qu'un joueur annonce la bonne couleur). (Si le jeu est fini en moins de 10 minutes recommencer, si le jeu n'est pas terminé en 10 minutes l'équipe qui aura validé le plus d'anneaux aura gagné)
- Exemple : David doit pointer dans l'anneaux numéro 1, s'il réussit il doit annoncer la couleur de l'anneau. S'il annonce la mauvaise couleur ou s'il arrive dans le mauvais anneau le joueur suivant jouera dans l'anneau 1 jusqu'à validation.

Couleurs des anneaux :

Exercice n°2 POINT le juste score



Organisation :

- 9 cases numérotées de 1 à 9 sont tracées. (3 fois 3)
- Longueur d'une case = 1m
- Largeur d'une case = largeur du terrain divisé par 3.

Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : obtenir 24 points exactement en 8 lancés.

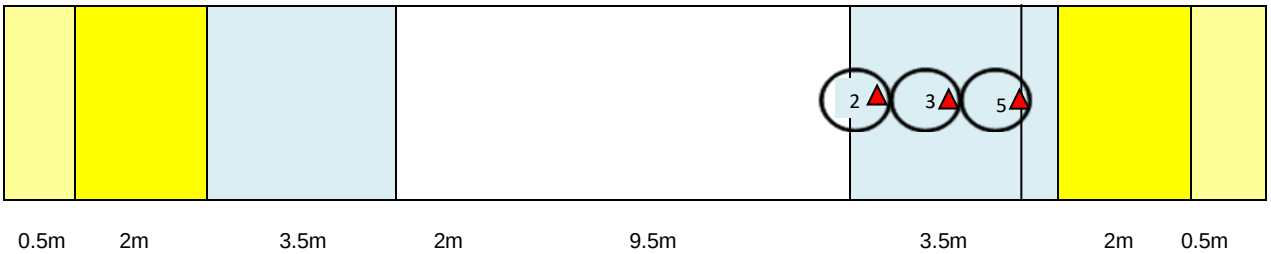
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans les cases pour obtenir exactement 24 points en 8 lancés (le nombre de point correspond à l'addition des numéros des case 1,2,3,4,5,6,7,8,9).

S'il réussit à obtenir 24 points exactement en 8 lancés le joueur marque 45 points.
S'il dépasse les 24 points le joueur marquera le nombre inferieur au plus proche de 45.
S'il le nombre de point obtenu est inférieur à 24 points, le joueur marquera le nombre de point qu'il a obtenu.
Exemple : David pointe sa boule dans la case 8 puis dans la 9 puis la 5, puis la 1 et la 2. David a donc obtenu exactement 24 points.
Lisa pointe dans la case 9 puis la case 7, 4, 5. Lisa a obtenu un score de 25 on enlève donc le score du dernier lancé (5) afin de lancer une nouvelle fois. Les boules en trop valent 0 point.

Comptage des points par équipe (10') :

- Objectif : pointer pour obtenir le juste score (88).
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à obtenir 88 exactement en 10 minutes (si le jeu est fini en moins de 10 min recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui aura le score le plus proche de 88 gagnera).
- Exemple : L'équipe de David pointe 9 fois dans la case 9 ils ont donc 81 points, il faut absolument qu'ils pointent dans la case 7 pour obtenir 88, s'ils pointent dans la case 6 puis dans la case 1 sa marche. Mais s'ils pointent dans la case 8 il faut rejouer jusqu'à qu'ils obtiennent 88 exactement.

Exercice n°3 TIR le Bowling



Organisation :

- 6 cônes disposés en triangle (3 derrières, 2 au milieu, 1 devant)
- Le premier est placé à 50cm de la ligne de pied de jeu au centre du terrain
- Les deux du milieu sont placés 50cm derrière le premier
- Les trois derniers don placés 50cm derrière les deux du milieu.

Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : obtenir le plus de point en 8 lancés.

- Comptage des points : le joueur tir sur les cônes à 8 reprises si l'impact de la boule tombe à l'intérieur du 50 tracé le joueur marquera autant de point qu'il aura touché de cônes.

Si l'impact de la boule est avant le 50 tracé le joueur ne marquera aucun point

Si le joueur tombe dans le 50 tracé mais ne touche aucun cône il marquera 1 point.

Exemple : David doit tirer sur les cônes, sa boule tombe dans le 50 et fait tomber 3 cônes alors David marque 3 points.

Sa boule tombe dans le 50 mais ne touche aucun cône il marquera 1 point.

Sa boule tombe avant le 50 et touche des cône David marquera aucun point.

Comptage des points par équipe (10') :

- Objectif : Obtenir le plus de point en 20 coups.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à faire le plus de points en 20 coups (en 10 minutes) (si le jeu est fini en moins de 10 min recommencer le jeu mais les points ne comptent plus, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura le plus de point en moins de coups possible).

L'équipe marque le nombre de cônes qu'elle déplace a chaque boule joué + 8 points pour un Strike.

Le joueur qui a joué remet tous les cônes qu'il a déplacé en place.

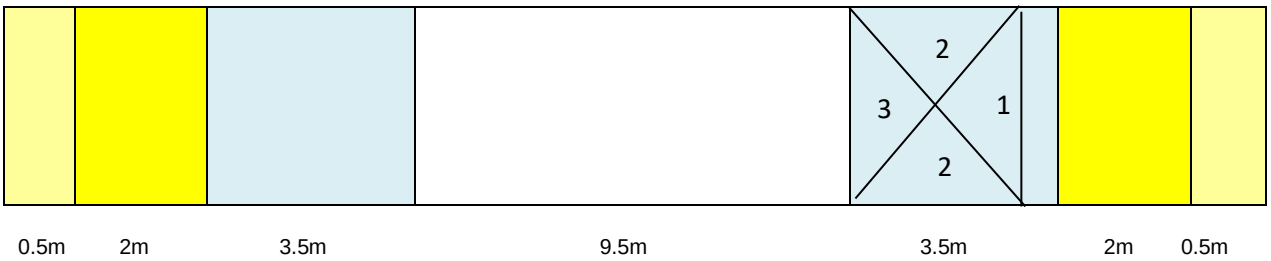
Il faut que l'impact de la boule soit dans le 50 pour que le tir soit validé.

- Exemple : David tir sa boule tombe dans le 50 et déplace 2 cônes, l'équipe marque donc 2 points. Il remet en place les deux cônes.

Lisa tire sa boule tombe dans le 50 et elle tape les 6 cônes, l'équipe marque donc 6 points plus 8 points pour le Strike.

4- Rassemblement n°4

Exercice n°1 POINT Le footboule



Organisation :

- un terrain de foot sera tracé au centre du terrain de boule : largeur = largeur du terrain, longueur = 7m.
- 2 équipes en confrontation sur le même terrain

Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : marquer le maximum de but en 8 lancés

- Comptage des points : le joueur doit pointer en direction du ballon qui se trouve au centre du terrain de foot.

3 points s'il réussit à pointer et marquer un but, 1 point si la boule touche le ballon.
Exemple : David pointe sa boule en direction du ballon, sa boule touche le ballon et celui-ci passe dans la cage il marquera 3 points.

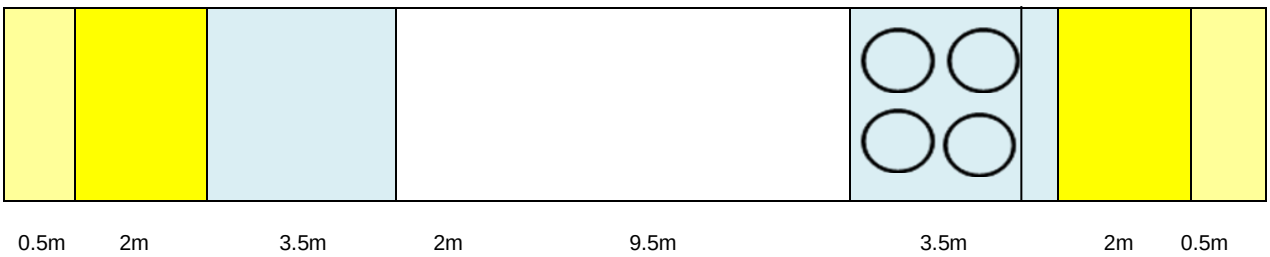
Si la boule arrive qu'elle touche le ballon mais il ne rentre pas dans la cage il marquera 1 point.

Si la boule ne passe pas dans le terrain de foot il marquera aucun point.

Le ballon revient au centre après chaque boule jouée.

Comptage des points par équipe (10') :
- Objectif : Marquer plus de but que l'équipe adverse.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à mettre le plus de but en 10 minutes (Si aucun but n'est marqué en 10 minutes l'équipe qui aura le ballon dans son camp aura perdu).
Le ballon est placé au centre du terrain s'il sort du terrain sur les cotés il revient au centre.
Si le ballon sort a coté de la cage il revient sur le point de penalty.
Les joueurs des deux équipes ne jouent pas en même temps.
- Exemple : David joue dans l'équipe A il pointe sa boule rate le ballon il va récupérer sa boule en courant et sort du jeu.
Lisa joue dans l'équipe B elle pointe sa boule touche le ballon et marque un but. L'équipe B mène donc 1 à 0.

Exercice n°2 POINT vide tes cases



Organisation :
- 3 rivières seront tracées.
- Longueur : 3.50m
- Largeur : largeur du terrain divisé par 3
- 8 pastilles

Comptage des points individuels (20') :
- Objectif : marquer ses 8 boules dans la case 1

- Comptage des points Le joueur doit pointer dans la case 1 pour passer les pastilles à la case suivante.
3 points s'il réussit à pointer dans la bonne case, 1point s'il pointe dans la deuxième case et qu'il y a une pastille, 0 point s'il pointe dans la troisième case ou la deuxième et qu'il n'y a pas de pastilles.
La première boule doit forcément arriver dans la case 1 pour marquer.
Exemple : David pointe dans la case 2 il n'y a aucune pastille il marque 0 point.

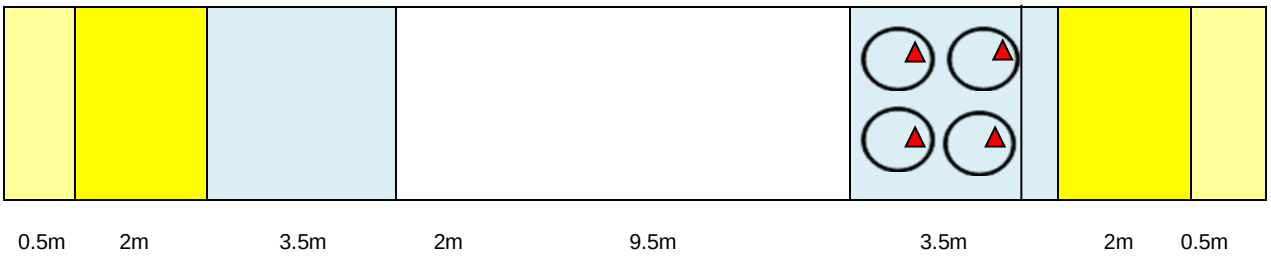
Si la boule arrive dans la case 1 où se trouve les pastilles il marquera 3 points et déplacera une pastille dans la case 2.
Si la boule arrive dans la case 2 où se trouve une pastille il marquera 1 point.
Si la boule arrive dans la case 3 il marquera 0 point.

Comptage des points par équipe (10') :

- Objectif : Déplacer ses pastilles jusqu'à la case 3.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à mettre ses 8 pastilles dans la case 3 en 10 minutes. Passer les 8 pastilles de la case 1 puis a la case 2 et enfin à la trois. (Si le jeu est fini en moins de 10 min ramener les pastilles à la case 1, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura déplacé le plus de pastilles vers la case 3).
- Exemple : David pointe sa boule dans la case 1 ou se trouve les 8 pastilles, il en déplace donc une dans la seconde case.

Lisa pointe sa boule dans la case 2 où se trouve une pastille, elle la déplace donc dans la troisième case.
Jeremy pointe sa boule dans la case 3 où se trouve une pastille, il ne fait rien il faut que les 8 pastilles soient dans la case 3 pour remonter jusqu'à la case 1.

Exercice n°3 TIR le pendu



Organisation :

- 8 cibles sont tracées au sol
- 4 fois 1m sur la longueur
- Largeur = largeur du terrain divisé par 2.
- Les lettres seront écrites dans chaque case.
- 1 cône ou 1 boule au fond de la case
- Le mot a trouver sera « exercice »

Comptage des points individuels (20') :
- Objectif : marquer ses 8 boules pour valider les 8 cases dans l'ordre que le joueur aura choisi. Les 8 cases doivent être visées.

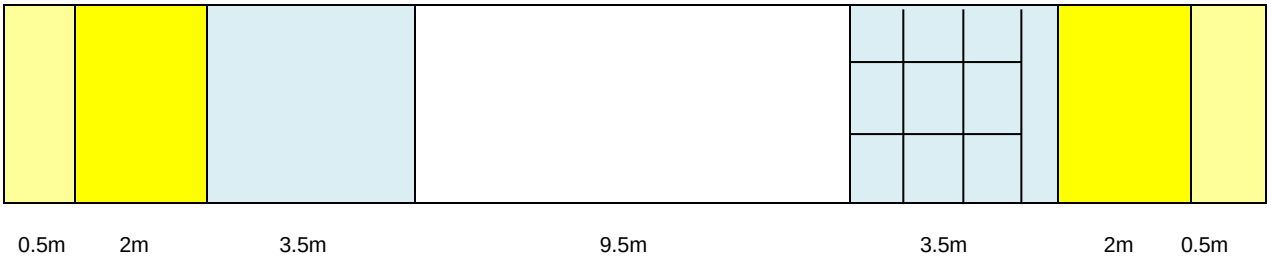
- Comptage des points : Le joueur doit annoncer la case ou il veut tirer (3) il tir sa boule dans la case 3 il marque donc 3.
1 point si le joueur tir dans un cercle mais qu'il ne l'avait pas annoncé.
0 point si le joueur ne tir dans aucun cercle.
Le joueur doit annoncer toutes les cases.

Exemple : David annonce qu'il va tirer dans la case 4, il lance sa boule et elle tombe dans la case 4 il marquera 3 points
Si la boule tombe dans la case 2 alors qu'il avait annoncé la 4 il marquera 1 point.
Si la boule tombe dans aucune case il marquera 0 point.

Comptage des points par équipe (10') :
- Objectif : Trouver le mot avant l'équipe adverse.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à trouver le mot en 10 minutes (Si le mot est trouvé avant la fin des 10 minutes on recommence avec un autre mot, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui aura trouvé le plus de lettres aura gagné).
Chaque équipe a le même mot.
Le mot doit être écrit entièrement même si l'équipe a trouvé le mot elle doit pointer dans les cases correspondantes aux lettres.
- Exemple : David tir dans la case 1 où se trouve les lettres A, B, C il choisit une lettre, l'éducateur annonce si la lettre est dans le mot et la place. Si la lettre n'y est pas l'éducateur dessine le pendu.

4. Rassemblement n°5

Exercice n°1 POINT la memory sans plan

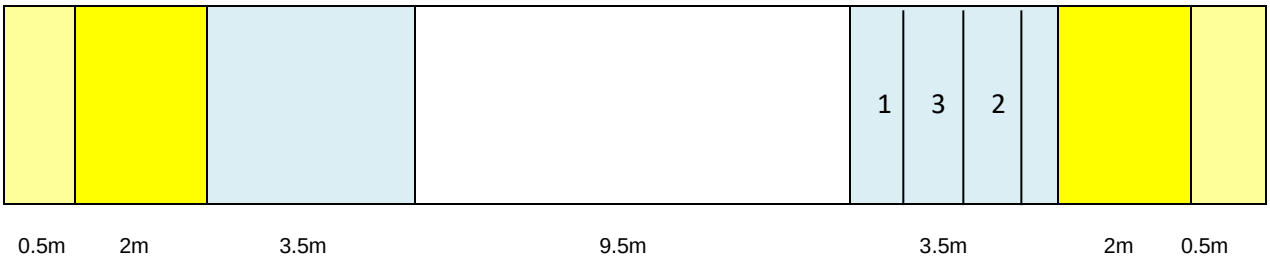


Organisation :
- un damier de 12 cases est tracé au sol
- longueur d'une case = 1m (première case 1m devant la ligne), largeur d'une case = largeur du terrain divisé par 3)
- 12 cartes sont réparties dans les 12 cases (6 lots de 2 cartes identiques)

Comptage des points individuels (20') :
- Objectif :
    - Marquer ses 8 boules dans une 8 cases différentes.
    - Composer des paires.
- Comptage des points : le joueur doit trouver le plus de pair en 8 lancés. 1 point s'il réussit à pointer, 3 points s'il réussit à composer une paire lors d'un autre lancé.
- Exemple : David pointe sa 1ère boule sur la case « porte boules ». Il retourne face visible la carte (il marque 1 point). David doit pointer sa 2ème boule dans la 2ème case « porte boules ». S'il réussit il marque 3 points et passe à une autre image. S'il échoue en marquant dans une autre case il marque 1 point et continu avec la carte initiale. S'il échoue en pointant en dehors des 12 case il ne marque pas de point et continue avec la carte initiale.

Comptage des points par équipe (10') :
- Objectif : Pointer dans les 2 cases de cartes identiques afin de rassembler les paires.
- Qui gagne : l'équipe qui a trouvé le plus de pair en 10' (si les 6 pairs sont retournés en moins de 10', recommencer le jeu).

Exercice n°2 POINT ET TIR le jeu du massacre



Organisation :
- une case sera tracée au sol
- Longueur 2m
- Largeur = largeur du terrain
- Un stock de 20 boules ou cônes par équipe

Comptage des points individuels (20') :

- Objectif :
    - Marquer ses 4 boules au point
    - Marquer ses 4 boules au tir
- Comptage des points : le joueur doit pointer 4 boules dans la zone, puis tirer sur 2 boules et 2 cônes (chaque boule ou cône doit être visés).

3 points si la boule au point arrive dans la zone
0 point si la boule n'arrive pas dans la zone.
3 points si la boule au tir est tapée dans le 50.
1 point si la boule tombe dans le 50 mais ne touche pas l'objet.

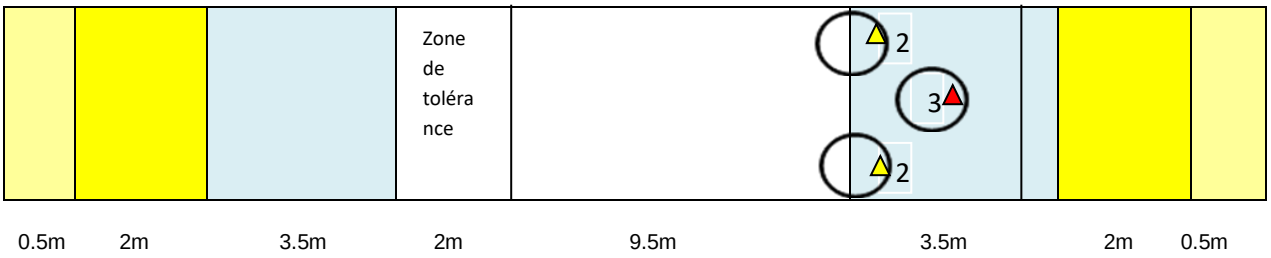
- Exemple : David pointe sa boule il arrive dans la zone il marque donc 3 points. Puis l'éducateur place 4 cibles dans la zone a la place de la boule pointé (ou il décide ou placé l'objet si le joueur n'a pas mis les 4 boules). David tir sa première boule sur la cible 1, sa boule tombe dans le 50 mais ne touche pas l'objet il marque donc 1 point. Les 4 objet doivent être visés (1 chance par objet)

Comptage des points par équipe (10') :

- Objectif : Réussir à faire rentrer toutes les boules au point puis de les taper.
- Qui gagne : l'équipe qui gagne est celle qui aura réussi à mettre toutes les boules au point et à taper 10 boules et 10 cônes en10' (si le jeu est fini avant la fin des 10 min recommencer, si le jeu n'est pas fini l'équipe qui fait compter le plus de boules aura gagné)

On ne peut pas tirer temps que les 20 boules au point ne sont pas mises.
Pour que le tir soit validé il faut que la boule tombe dans la case, si la boule fait sortir 2 objets les deux comptent, il faut que l'objet sorte entièrement da la zone.

Exercice n°3 TIR le tir sans fin



Organisation :

- 1 tapis de chaque coté du terrain (le trou de l'alvéole a la ligne de pied de jeu)

- Un cône pour cible
- 2 portes boules

Comptage des points individuels (20') :
- Objectif :
    - Marquer ses 8 boules de suite au tir
- Comptage des points : Le joueur doit tirer ses 8 boules d'affilé
1 point si la boule touche le tapis.
3 points si la boule touche la cible.
0 point si la boule tombe en dehors du tapis même si elle touche l'objet.

- Exemple : David tir ses 8 boules de suite il marquera 1 point s'il touche la tapis, 3 points s'il touche la cible, 0 si sa boule tombe en dehors du tapis.

Comptage des points par équipe (10') :
- Objectif : Taper le maximum de boules ou cônes en 10 minutes
- Qui gagne : l'équipe qui gagne est celle qui aura réussi à taper le plus de boule en en10'.
Seules les boules tapées dans le cinquante compte
1 boule tapée = 1 point.
Exemple : David tir sa boule, remet l'objet en place s'il l'a touché puis passe le relais à Lisa. Elle tir sa boule remet l'objet et va passer le relais à Jérémy (ainsi de suite…)

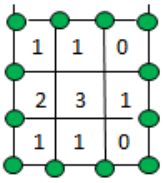
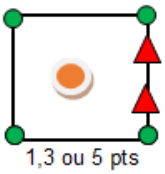
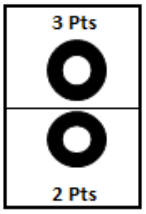
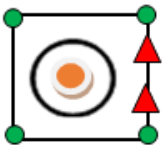
IV. Les feuilles de matchs

1. Rassemblement n°1

Rassemblement Loire Boule Enfance

Rassemblement N°1

NOM		CATEGORIE		
PRENOM		U9	U11	U13
CFB				

JEUX	BOULES JOUEES				SCORE	SCHEMA
POINT 1						
POINT 2						 1,3 ou 5 pts
TIR 3						
TIR 4						 1,3 ou 5 pts

TOTAL GENERAL DES 4 JEUX

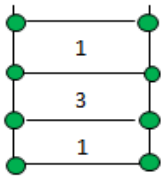
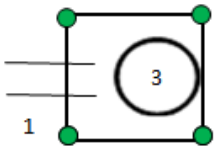
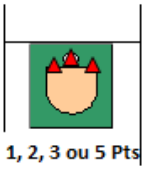
RASSEMBLEMENT N°1

2. Rassemblement n°2

Rassemblement Loire Boule Enfance

Rassemblement N°2

NOM		CATEGORIE		
PRENOM		U9	U11	U13
CFB				

JEUX	BOULES JOUEES				SCORE	SCHEMA
POINT 1						
POINT 2						
TIR 3						
TIR 4						

TOTAL GENERAL DES 4 JEUX

RASSEMBLEMENT N°2

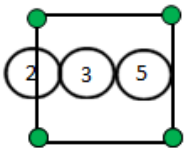
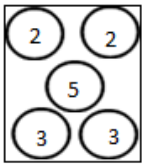
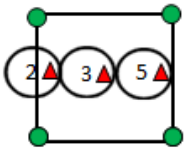
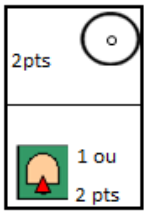
3. Rassemblement n°3

Rassemblement Loire Boule Enfance

CBD LOIRE RÉGION AURA

Rassemblement N°3

NOM		CATEGORIE		
PRENOM		U9	U11	U13
CFB				

JEUX	BOULES JOUEES				SCORE	SCHEMA
POINT 1						
POINT 2						
TIR 3						
TIR 4						

TOTAL GENERAL DES 4 JEUX

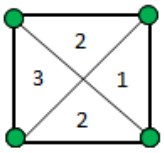
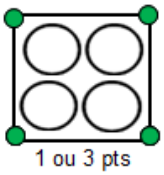
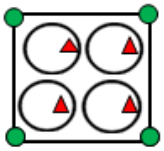
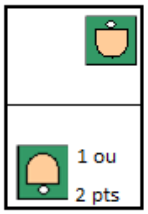
RASSEMBLEMENT N°3

4. Rassemblement n°4

Rassemblement Loire Boule Enfance

Rassemblement N°4

NOM		CATEGORIE		
PRENOM		U9	U11	U13
CFB				

JEUX	BOULES JOUEES				SCORE	SCHEMA
POINT 1						 1 ou 3 pts
POINT 2						 1 ou 3 pts
TIR 3						 1,3 ou 5 pts
TIR 4						

TOTAL GENERAL DES 4 JEUX

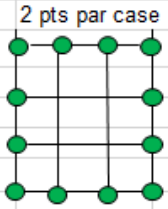
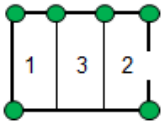
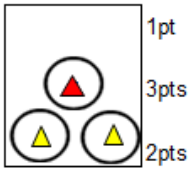
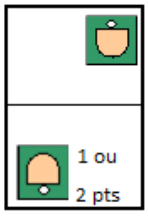
RASSEMBLEMENT N°4

5. Rassemblement n°5

Rassemblement Loire Boule Enfance

Rassemblement N°5

NOM		CATEGORIE		
PRENOM		U9	U11	U13
CFB				

JEUX	BOULES JOUEES				SCORE	SCHEMA
POINT 1						
POINT 2						
TIR 3						
TIR 4						

TOTAL GENERAL DES 4 JEUX

RASSEMBLEMENT N°5

Ce dossier comporte le contenu et le règlement du championnat Loire Boule Enfance.
La commission des jeunes se laisse le droit d'apporter tout changement en cours de saison afin de s'adapter au niveau des joueurs ainsi qu'aux difficultés rencontrées.

Des questions ?

Contactez nous !

Benjamin MATHAUD
Chargé développement C.B.D.L
06,43,75,28,65
b.mathaud@cbdloire.fr

www.cbdloire.fr – www.boulesante.cbdloire.fr