

1 rue Raymond Sommet
42000
Saint Etienne

Téléphone
04 77 32 19 55

Facebook
Comité Départemental
Bouliste de la Loire

Internet
www.cbdloire.fr

E-mail
contact@cbdloire.fr

Conseiller Technique
Sportif Départemental

M. Benjamin
MATHAUD

Téléphone :
06.43.75.28.65

E-mail
b.mathaud@cbdloire.fr



PROJET PEDAGOGIQUE

SOMMAIRE

I) Partie pédagogique.....	3
A) Le sport boules c'est quoi ?.....	3
B) Les objectifs du sport boules.....	4
C) Les apports éducatifs du sport boules.....	4
II) Le déroulement du module d'apprentissage.....	4
A) Préconisation.....	5
B) La sécurité.....	5
III) Les séances.....	6
A) Les compétences visées.....	6
B) Phase de découverte.....	8
C) Phase de référence.....	12
D) Phase de structuration.....	18
E) Phase de bilan.....	31
IV) Conclusion.....	37



LE SPORT BOULES A L'ECOLE

I) Partie pédagogique

A) Le sport boules c'est quoi ?

Le sport boules se définit comme une activité de lancer d'adresse qui s'exprime dans des situations de jeux de points, de tirs et de tirs en course continue (en opposition directe ou indirecte) dont l'objectif final est la performance en précision.

Le sport boules est une activité support permettant aux élèves de construire des éléments, d'une part d'un champ d'apprentissage et d'autre part, d'une ou plusieurs compétences générales des programmes pour l'EPS.

**Le champ d'apprentissage travaillé est :
« Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ».**

L'idée directrice de ce champ d'apprentissage est d'amener l'élève à jouer dans des situations où l'organisation sociale et les dispositifs lui permettent de connaître le résultat de son action et d'identifier ses ressources.

L'organisation pédagogique doit permettre à l'élève :

- D'identifier au moins une voie de progrès, de la mettre en œuvre et de mesurer les savoirs construits.
- De stabiliser des performances, de faire des projets individuels ou de participer à l'élaboration de projets collectifs.



B) Les objectifs du sport boules

- Se familiariser à l'engin et au terrain :
 - Faire rouler une boule à une distance donnée
 - Faire rouler une boule dans une direction donnée
 - Lancer une boule dans ou sur une cible avec élan
- S'adapter à une situation de jeu :
 - Contrôler la distance et la direction
 - Enchaîner les points successifs
 - Enchaîner des tirs successifs
- Ajuster son comportement
 - Différencier les modes de lancer
 - Organiser son élan pour tirer
 - Maîtriser la trajectoire de la boule
- Réguler ses lancers :
 - Enchaîner des tirs successifs en maîtrisant l'élan et la trajectoire

C) Les apports éducatifs du sport boules

La mise en œuvre d'un projet fondé sur le sport boules ne peut se concevoir que dans la perspective du développement moteur, physiologique, sensoriel, affectif, social et intellectuel de l'enfant, par le biais d'acquisitions de compétences nouvelles.

- Moteurs:
 - Développement de l'adresse
 - Développement de la coordination générale
 - Développement de la précision
 - Rythme
- Physiologiques :
 - La distance accroît la souplesse articulaire et inversement une bonne souplesse articulaire permettra de tirer loin sans forcer
 - Condition physique – activités sportives
- Sensoriels :
 - Sens du toucher
 - Sens de la vision
- Affectifs :
 - L'enfant aime manipuler des engins, jouer, réussir ...
- Sociaux :
 - Notion de partenaires, adversaires, coopération, opposition.
- Intellectuels :
 - Attention
 - Concentration
 - Mémoire



II) Le déroulement du module d'apprentissage

A) Préconisation

- Un cycle de 12 séances est préconisé pour les enfants du cycle 3 (CE2, CM1, CM2).
- Chaque séance durera 1h15 et sera sous la conduite de l'enseignant.
- Tout le matériel nécessaire à la pratique de cette discipline sera prêté gratuitement par le comité bouliste départemental de la Loire et sera sous la responsabilité de l'école pendant le déroulement de l'activité.
- Un diplôme de reconnaissance sera remis à tous les élèves ayant participé aux diverses séances ainsi qu'**un pass'sport boules donnant le droit à l'enfant d'aller participer à 5 entraînements gratuits au sein de l'école de boule de proximité.**
- Un regroupement local ou départemental d'une journée (ou demie journée) peut être envisagé pour réunir les différentes classes ayant suivi les séances de découverte du sport boules.

B) La sécurité

Les activités de lancer en général, et le sport-boules en particulier, nécessitent une organisation très rigoureuse des dispositifs humains et matériels. Elles permettent d'assurer en permanence la sécurité de tous les élèves.

Sur le plan de la sécurité active des principes sont appris et mis en œuvre par les élèves :

- Au niveau des attitudes :
 - o Les joueurs sont attentifs à ce qui se passe autour d'eux
 - o Un joueur ayant une boule en main est responsable de son geste
- Au niveau du comportement :
 - o La position assise ou accroupi est interdite
 - o L'élève ne ramasse jamais sa boule tant qu'elle n'est pas arrêtée
 - o La boule se transmet de la main à la main

Sur le plan de la sécurité passive :

- Au tir et au point des espaces de sécurité sont aménagés entre chaque jeu
- Les zones de jeu et d'élan sont obligatoirement matérialisées
- Une seule boule est, en général, mise à disposition par atelier
- Du matériel adapté est utilisé : boules, quilles, plots

III) Les séances

A) Compétences visées

**Le champ d'apprentissage du cycle 3 visé est :
« Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ».**

Phase de découverte	Phase de référence
2 à 4 séances : Construire du sens	1 à 2 séances : Résoudre un problème
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport au champ d'apprentissage visé. L'élève mobilise ses ressources pour : <ul style="list-style-type: none">- Entrer dans une activité d'adresse- Utiliser les actions liées à l'activité « boules » (pointer, tirer, tirer en navette)- Découvrir des paramètres de l'activité : notion de distance, de direction, de trajectoire ...- Régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaire à l'activité	Phase de repérage des savoirs dans des situations de jeu référencées à un sport codifié : le sport-boules. L'élève participe à des situations pour : <ul style="list-style-type: none">- Identifier les savoirs- Repérer ses manques dans les actions de tirer et pointer
<u>Situations d'appui :</u> <ul style="list-style-type: none">- Les couloirs- Les rectangles- Le tir en navette	<u>Situations d'appui :</u> <ul style="list-style-type: none">- Le point ciblé- Le tir ciblé- Le tir à cadence rapide
<u>Compétence générale visée :</u> <ul style="list-style-type: none">- Appliquer et construire des principes de vie collective	<u>Compétence générale visée :</u> <ul style="list-style-type: none">- Appliquer et construire des principes de vie collective- Construire un projet d'action

Phase de structuration	Phase de bilan
<p>6 à 12 séances : Construire des savoirs</p>	<p>1 à 2 séances : Evaluer les savoirs acquis</p>
<p>Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun pour améliorer ses performances.</p> <p>L'élève s'entraîne pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ses habiletés motrices dans les différentes actions - Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace. - Connaître le résultat de des actions. Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires. 	<p>Phase de bilan pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations de jeu d'adresse.</p> <p>L'élève connaît ses performances et fait un projet (prévisions) dans les actions de tirer et de pointer.</p> <p>Il réalise son projet.</p> <p>Il participe à une rencontre pour réinvestir ses acquis.</p>
<p><u>Situations d'appui :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les couloirs dirigés, les rectangles « donné », « trajectoires », les damiers - Le tir à cadence rapide 	<p><u>Situations d'appui :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le point ciblé - Le tir ciblé - Le tir à cadence rapide
<p><u>Compétence générale visée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Mesurer et apprécier les effets de l'activité 	<p><u>Compétence générale visée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Construire un projet d'action

B) Phase de découverte

Construire du sens

Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport au champ d'apprentissage visé.

L'élève mobilise ses ressources pour :

- Entrer dans une activité d'adresse
- Utiliser les actions liées à l'activité « boules » (pointer, tirer, tirer en navette)
- Découvrir des paramètres de l'activité : notion de distance, de direction, de trajectoire
...
- Régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaire à l'activité

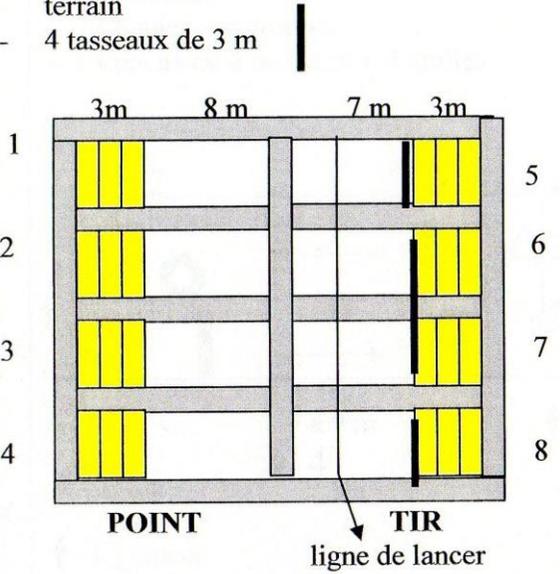
Trois situations sont proposées :

- Une situation pour permettre à tous les élèves d'appréhender **la notion de distance** dans les actions de tirer et de pointer : **les rectangles**.
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'appréhender **la notion de direction** dans les actions de tirer et de pointer : **les couloirs**.
- Une situation pour apprendre à tous les élèves à **enchaîner une succession de tirs en course continue** : **le tir en navette**.



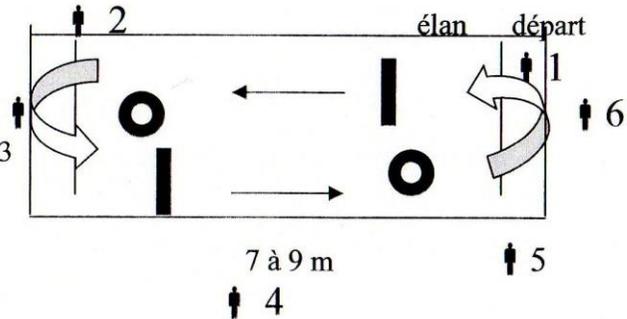
Phase de découverte : les rectangles

- Objectifs :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de distance dans les actions de tirer et de pointer
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel
 - Régler les problèmes de sécurité

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Atelier POINTER (Jeux 1 à 4)</p> <p>Pointer (lancer) la boule pour qu'elle s'arrête dans une cible annoncée (rectangle).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 8 terrains - une boule par groupe - une cible matérialisée au sol sur chaque terrain - 4 tasseaux de 3 m  <p style="text-align: center;">POINT TIR ligne de lancer</p>	<p>Jeux 1 à 4</p> <p>Le joueur annonce la cible qu'il vise, lance sa boule, la suit. Quand elle est arrêtée, il la ramasse, revient par le couloir de sécurité (grisé) et la donne au joueur suivant. Quand il a réussi, le joueur change de cible. Chaque joueur pointe à tour de rôle, il effectue 10 lancers.</p>	<p>Jeux 1 à 4</p> <p>Avoir réussi à pointer au moins une boule dans chaque cible (les lignes font partie de la cible).</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p>
<p>Atelier TIRER (Jeux 4 à 8)</p> <p>Lancer la boule par-dessus le tasseau pour qu'elle tombe (impact) dans une cible annoncée (rectangle).</p>	<p>Dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : L : 3 m, l : 1 m 	<p>Jeux 5 à 8</p> <p>Le joueur annonce la cible qu'il vise, lance sa boule, la suit, la ramasse, revient par le couloir de sécurité et la donne au joueur suivant qui s'est avancé sur la ligne de lancer.</p> <p>Chaque joueur tire à tour de rôle, il effectue 10 tirs.</p> <p>Variante : Placer une quille à l'emplacement de la boule ou de l'impact dans la zone atteinte, le suivant doit envoyer sa boule dans une des deux autres zones, le suivant dans la troisième... Changer l'ordre de passage.</p>	<p>Jeux 5 à 8</p> <p>Avoir réussi au moins un impact dans chaque cible (les lignes font partie de la cible).</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p> <p>Variante : Atteindre au moins une fois sur deux une cible vide.</p>

Phase de découverte : le tir en navette

- Objectifs :
- Permettre aux élèves d'enchaîner une succession de tirs
 - Mettre en place un dispositif efficace
 - Assurer la sécurité de tous

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p><u>TIRER EN NAVETTE</u></p> <p><u>Le joueur :</u> lancer sa boule directement sur ou dans le pneu (ou la cible) en course continue.</p> <p><u>Les partenaires</u> Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</p> <p><u>Arbitre</u> Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 groupes de 6 élèves - 4 terrains - 3 boules par groupe - 4 pneus ou 4 tasseaux + 4 quilles  <p style="text-align: center;">7 à 9 m</p> <ul style="list-style-type: none"> ♣ 1 : joueur ♣ 2 et 5 : passeurs de boule ♣ 3 et 6 : ramasseurs ♣ 4 : arbitre 	<p>Sur chaque terrain, un élève lance 6 boules (3 aller-retour) dans les pneus sans marquer de temps d'arrêt.</p> <p><i>4 élèves sont ses partenaires :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 et 6 ramassent les boules tirées et les font rouler vers 2 et 5 - 2 et 5 donnent la boule à 1 sans le freiner. <p><i>Le cinquième est arbitre 4 :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Il compte le nombre de boules jouées, - Il dit « stop » après le 6^{ème} jet, - Il annonce le résultat. <p>La rotation dans les différents rôles s'organise dans le sens inverse des aiguilles d'une montre : 1 devient 2, 2 devient 3, ...</p>	<p><u>Le joueur :</u> Réussir au moins 2 tirs sur 6</p> <p><u>Les partenaires :</u> Ne pas retarder le joueur.</p> <p><u>L'arbitre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le jeu en cas de non-respect des règles de sécurité - annoncer le bon résultat

C) Phase de référence

Résoudre un problème

Phase de repérage des savoirs dans des situations de jeu référencées à un sport codifié : le sport-boules.

L'élève participe à des situations pour :

- Identifier les savoirs
- Repérer ses manques dans les actions de tirer et pointer

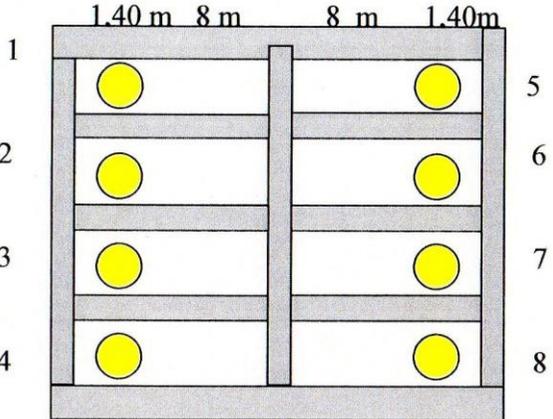
Trois situations - problèmes sont proposées :

- Une situation pour permettre à tous les élèves d'appréhender **la notion de précision** dans l'action de pointer : **le point ciblé.**
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'appréhender **la notion de précision** dans l'action de tirer: **le tir ciblé.**
- Une situation pour apprendre à tous les élèves à **enchaîner et réussir une succession de tirs**: **le tir à cadence rapide.**



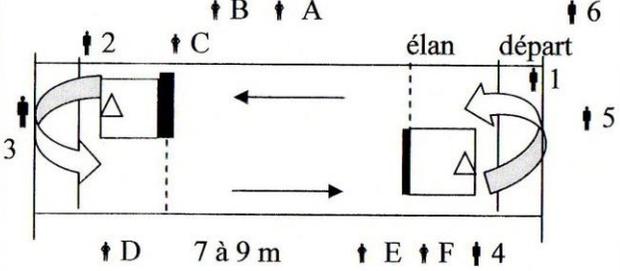
Phase de référence: le point ciblé

- Objectifs :
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de précision dans l'action de pointer
 - Veiller au respect des règles de sécurité et de fonctionnement
 - Engager les élèves dans la gestion de leur performance

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p style="text-align: center;"><u>POINTER</u></p> <p>Lancer 10 boules pour qu'elles s'arrêtent le plus près possible du but placé au centre des 2 cibles.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 8 terrains - une boule par groupe - une cible matérialisée au sol sur chaque terrain  <p>Dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : <li style="padding-left: 20px;">Cible jaune : diamètre 140 cm <li style="padding-left: 20px;">Cible rouge : diamètre 100 cm 	<p><u>Jeux 1 à 8</u></p> <p>Le joueur vise, lance la boule et la suit. Quand elle est arrêtée, il la ramasse, revient par le couloir de sécurité (grisé), la donne au suivant et note sa performance.</p> <p>Notation :</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 point, si la cible est manquée. 1 point, si la boule s'arrête dans la cible jaune. 3 points, si la boule s'arrête dans la cible rouge. <p>Chaque joueur pointe à tour de rôle et effectue 10 lancers.</p>	<p>Atteindre au moins 5 fois les cibles</p> <p>Les lignes font partie de la cible.</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p>

Phase de référence: le tir à cadence rapide

- Objectifs :
- Permettre aux élèves d'enchaîner et réussir une succession de tirs
 - Veiller au respect des règles de sécurité et de fonctionnement
 - Engager les élèves dans la gestion de leur performance

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p><u>TIRER</u></p> <p><u>Le joueur :</u> Lancer sa boule directement sur la cible en course continue.</p> <p><u>Les partenaires :</u> Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</p> <p><u>Arbitres et organisateurs :</u> Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 groupes de 6 élèves - 2 terrains avec 2 cibles - 4 cibles : carrés de 1 m de côté - 3 boules par groupe - 4 tasseaux + 4 quilles  <ul style="list-style-type: none"> † 1 : joueur † 2 et 4 : passeurs de boule † 3 et 5: ramasseurs † 6 en attente † A : arbitre † C et E : juges de cible † B et F secrétaires, † D : chronométrateur 	<p>Sur chaque terrain un élève lance des boules en aller retour sur les cibles sans marquer de temps d'arrêt pendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2mn : CE2, CM1 - 3mn : CM2 <p><u>Notation :</u> 1 point si la boule tombe dans la cible 2 points si la quille est touchée directement ou après impact dans la cible.</p> <p><u>4 élèves sont ses partenaires :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 et 5 ramassent les boules tirées et les font rouler vers 2 et 5 - 2 et 4 donnent la boule à 1 sans le freiner <p><u>6 élèves arbitrent ou organisent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - A annonce le résultat après avoir consulté les juges de cible et les secrétaires. - C et E valident le tir et remettent la quille en place si besoin - B et F notent les points faits dans leur cible sur la fiche résultat N°1 - D dit « stop » à la fin du temps 	<p><u>Le joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - faire tomber sa boule au moins une fois sur quatre dans la cible et toucher au moins 2 quilles. <p><u>Les partenaires :</u> Ne pas retarder le joueur.</p> <p><u>Les arbitres et les organisateurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le jeu en cas de non respect de la règle - annoncer le bon résultat

Point et tir ciblé:

Fiche Résultat n°1

Nom : Prénom :

Equipe :

Point ciblé :

Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°1											
Nombre de boules à 0 pt			Nombre de boules à 1 pt				Nombre de boules à 3 pts				
Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°2											
Nombre de boules à 0 pt			Nombre de boules à 1 pt				Nombre de boules à 3 pts				
Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°3											
Nombre de boules à 0 pt			Nombre de boules à 1 pt				Nombre de boules à 3 pts				

Bilan :

.....

.....

Tir ciblé :

Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°1											
Nombre de boules à 0 pt			Nombre de boules à 1 pt				Nombre de boules à 3 pts				
Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°2											
Nombre de boules à 0 pt			Nombre de boules à 1 pt				Nombre de boules à 3 pts				
Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°3											
Nombre de boules à 0 pt			Nombre de boules à 1 pt				Nombre de boules à 3 pts				

Bilan :

.....

.....

Tir à cadence rapide:

Fiche Résultat n°1'

Nom : Prénom :

Equipe :

Essai	0	30 s	1min	1min 30 s	2min	2min30 s	3mi
N°1							
N°2							
N°3							
N°4							
N°5							

Légende : cible manquée : **0 point** boule dans la cible : **1 point**
 quille touchée : **3 points**

Essai	0 point	1 point	3 points	Total de points	Nombre de lancers
N°1					
N°2					
N°3					
N°4					
N°5					

D) Phase de structuration

Construire des savoirs

Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun pour améliorer ses performances.

L'élève s'entraîne pour :

- Augmenter ses habiletés motrices dans les différentes actions
- Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace.
- Connaître le résultat de des actions. Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.

Dans une première phase

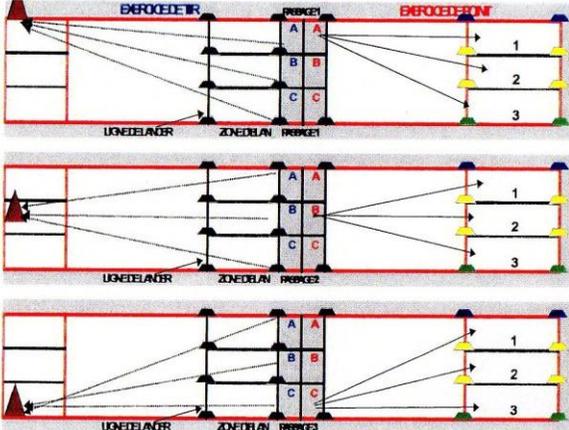
Améliorer la qualité et la quantité d'actions dans des situations de points et de tirs

Cinq situations d'entraînements sont proposées :

- Une situation pour permettre aux élèves de repérer et d'utiliser les différentes positions de placement pour pointer et tirer : **les couloirs dirigés.**
- Une situation pour permettre aux élèves de repérer et d'utiliser les différentes données pour pointer: **les rectangles : « lancer avec différentes données ».**
- Une situation pour permettre aux élèves de repérer et d'utiliser les différentes trajectoires pour tirer: **les rectangles : « lancer avec différentes trajectoires ».**
- Une situation pour permettre aux élèves d'améliorer et de stabiliser leur performance au point : **les damiers pour pointer.**
- Une situation pour permettre aux élèves d'améliorer et de stabiliser leur performance au tir : **les damiers pour tirer.**

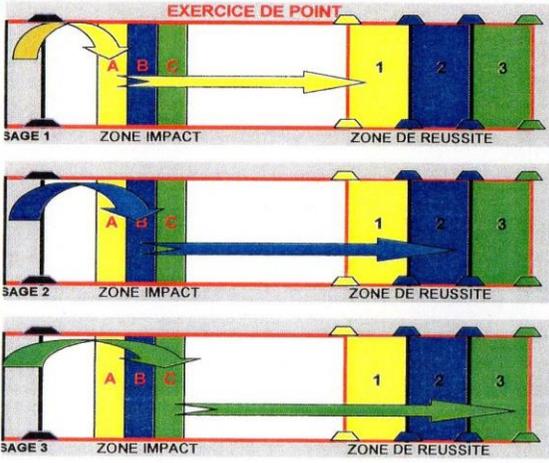
Phase de structuration : les couloirs dirigés « position de placements »

- Objectifs :
- Sensibiliser l'enfant sur les différents placements latéraux sur la ligne de lancer.
 - Savoir «croiser » un terrain au point et au tir

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p><u>POINTER</u> Jeux 1 à 4</p> <p>Immobiliser au moins 1 boule dans chaque cible (1 -2- 3) à partir de 3 placements différents (A, B, C).</p> <p><u>TIRER</u> Jeux 5 à 8</p> <p>Lancer 3 boules en direction de chaque cible (1-2-3) en essayant de toucher le cône.</p> <p>Les 3 boules seront lancées à partir des 3 placements différents (A, B, C).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 4 terrains « Point » 4 terrains « TIR » - une boule par groupe - les 3 couloirs matérialisés au sol par des coupelles de couleur.  <p>Mesure</p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : L : 3 m, l : 1 m 	<p><u>Jeux 1 à 4</u></p> <p>Le joueur se place en A, vise la cible 1, lance la boule, la suit. Quand elle est arrêtée, il la ramasse, revient par le couloir de sécurité (grisé) et la donne au joueur suivant. Au 2^{ème} tour, le joueur passe de A en B puis en C. Même travail au 2^{ème} passage avec la cible 2, puis 3^{ème} passage avec la cible 3.</p> <p><u>Jeux 5 à 8</u></p> <p>Le joueur se place en A, prend son élan en direction de la cible 1, lance la boule en l'air vers le plot, la suit. Quand elle est arrêtée, il la ramasse, revient par le couloir de sécurité (grisé) et la donne au joueur suivant. Au 2^{ème} tour, le joueur passe de A en B puis en C. Même travail au 2^{ème} passage avec la cible 2, puis 3^{ème} passage avec la cible 3.</p>	<p style="text-align: center;"><u>POINTER</u></p> <p>Réussir au moins chaque cible une fois.</p> <p style="text-align: center;"><u>TIRER</u></p> <p>Toucher au moins chaque plot une fois.</p>

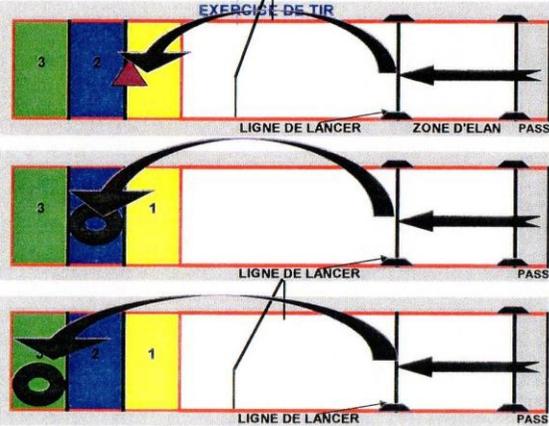
Phase de structuration : les rectangles
Pointer : « lancer avec différentes données »

Objectifs : - Permettre aux élèves d'améliorer la notion de distance dans l'activité boule au point.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p style="text-align: center;"><u>POINTER</u></p> <p>Lancer la boule pour qu'elle s'arrête dans une cible annoncée (grand rectangle) avec une donnée imposée (petit rectangle).</p>	<p>- 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 8 terrains - une boule par groupe - une cible matérialisée au sol sur chaque terrain</p> <div style="text-align: center;">  <p>EXERCICE DE POINT</p> <p>SAGE 1 ZONE IMPACT ZONE DE REUSSITE</p> <p>SAGE 2 ZONE IMPACT ZONE DE REUSSITE</p> <p>SAGE 3 ZONE IMPACT ZONE DE REUSSITE</p> </div> <p>Dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : L : 3 m, l : 1 m - donnée A à 1m - donnée B à 2m - donnée C à 3 m 	<p>Le joueur annonce la cible qu'il vise : 1, 2 ou 3, il lance sa boule, repère la zone de donnée : A, B ou C. Il suit sa boule. Quand elle est arrêtée, il la ramasse, revient par le couloir de sécurité (grisé) et la donne au joueur suivant. Il note sa zone de donnée et sa performance. Quand il a réussi, le joueur change de cible.</p> <p>Chaque joueur pointe à tour de rôle, il effectue 10 lancers.</p> <p>Variante :</p> <p>Placer une quille à l'emplacement de la boule. Le suivant doit envoyer sa boule dans une des deux autres zones, le suivant dans la troisième. Changer l'ordre de passage.</p>	<p>Pointer au moins une boule dans chaque cible (les lignes font parties de la cible).</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p> <p>Variante :</p> <p>Atteindre au moins une fois sur deux une cible vide.</p> <p><i>Placer la quille au bon endroit.</i></p>

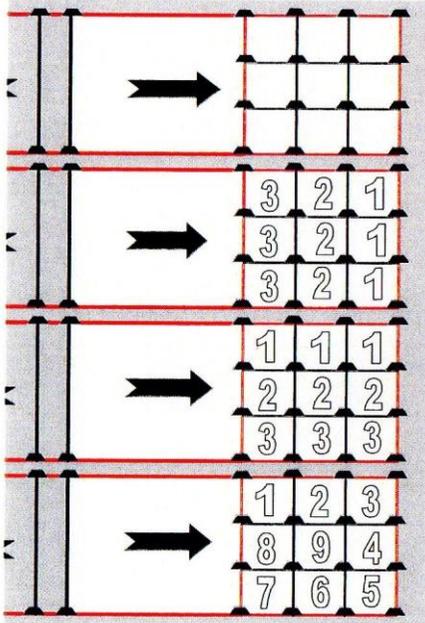
Phase de structuration : les rectangles
Tirer: « lancer avec différentes trajectoires »

Objectifs : - Permettre aux élèves d'améliorer la notion de distance dans l'activité boule au tir.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p style="text-align: center;"><u>TIRER</u></p> <p>Lancer la boule par-dessus un élastique pour qu'elle tombe (impact) dans une cible annoncée (rectangle).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 6 groupes de 4 élèves - 6 terrains - une boule par groupe - une cible matérialisée au sol sur chaque terrain - huit poteaux et quatre élastiques - quatre pneus - des quilles  <p>Dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : L : 3 m, l : 1 m 	<p>Le joueur annonce la cible qu'il vise, lance sa boule et la suit. Quand elle s'est arrêtée, il la ramasse, revient par le couloir de sécurité et la donne au joueur suivant qui s'est avancé sur la ligne de lancer.</p> <p>Chaque joueur tire à tour de rôle, il effectue 10 tirs.</p> <p><u>Variante :</u></p> <p>Placer une quille à l'emplacement de la boule ou de l'impact dans la zone atteinte, le suivant doit envoyer sa boule dans une des deux autres zones, le suivant dans la troisième. Changer l'ordre de passage.</p>	<p>Avoir réussi au moins un impact dans chaque cible (les lignes font parties de la cible).</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p> <p><u>Variante :</u></p> <p>Atteindre au moins une fois sur deux une cible vide.</p> <p><i>Placer la quille au bon endroit.</i></p>

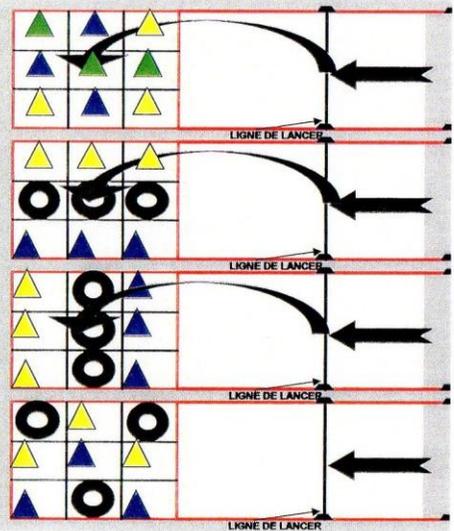
Phase de structuration : les damiers pour pointer

Objectifs : - Permettre aux élèves d'améliorer et de stabiliser leur performance au point

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p style="text-align: center;"><u>POINTER</u></p> <p>Lancer une boule pour qu'elle s'immobilise dans une cible</p>	 <p>Cibles : un espace de 3m sur 3m, quadrillé avec 9 carrés de 1m par 1m</p>	<p>Situation 1 : remplir le damier comme on peut</p> <p>Situation 2 : remplir le damier par ligne</p> <p>Situation 3 : remplir le damier par colonne</p> <p>Situation 4 : remplir le damier par ordre croissant</p> <p>Les conditions de réalisation peuvent varier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - donner un temps limité, - donner un nombre de boules à jouer 	<p style="text-align: center;">Remplir au moins 6 cases</p>

Phase de structuration : les damiers pour tirer

Objectifs : - Permettre aux élèves de s'entraîner pour améliorer, stabiliser leur performance au tir

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p style="text-align: center;"><u>TIRER</u></p> <p>Lancer une boule dans une cible pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - toucher une quille <li style="text-align: center;">ou - faire tomber la boule dans un pneu 	 <p>Cibles : un espace de 3m sur 3m, quadrillé avec 9 carrés de 1m par 1m . Dans chaque carré, soit une quille, soit un pneu.</p>	<p>Situation 1 : vider le damier comme on peut</p> <p>Situation 2 : enlever les quilles en tirant (impact de la boule dans le carré) ou faire tomber la boule dans un pneu.</p> <p>Situation 3 : enlever les quilles en tirant (impact de la boule dans le carré) ou faire tomber la boule dans un pneu.</p> <p>Situation 4 : enlever les quilles en tirant (impact de la boule dans le carré) ou faire tomber la boule dans un pneu.</p> <p>Pour améliorer la trajectoire, obliger l'élève à tirer par-dessus un cordon.</p> <p>Les conditions de réalisation peuvent varier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - donner un temps limité, - donner un nombre de boules à jouer 	<p>Réussir au moins 6 tirs</p>

Fiche d'apprentissage

Nom : Prénom :

Equipe :

Apprendre à mieux pointer

Le jeu du damier

On coche d'une croix chaque fois que la boule s'arrête dans la cible.

Le jeu des rectangles (pointer)

	Cible prévue	Zone de donnée	Résultat	Réussi ?
Essai 1				
Essai 2				
Essai 3				
Essai 4				
Essai 5				
Essai 6				
Essai 7				
Essai 8				
Essai 9				
Essai 10				

Les couloirs dirigés pour pointer

	Zone A	Zone B	Zone C
Cible visée: couloir 1			
Cible visée: couloir 2			
Cible visée : couloir 3			

× Réussi ○ Raté

Fiche d'apprentissage

Nom : Prénom :

Equipe :

Apprendre à mieux tirer

Le jeu du damier

On coche d'une croix chaque fois que la boule s'arrête dans la cible.

Le jeu des rectangles (trajectoires)

	Cible prévue	Résultat	Réussi ?
Essai 1			
Essai 2			
Essai 3			
Essai 4			
Essai 5			
Essai 6			
Essai 7			
Essai 8			
Essai 9			
Essai 10			

Les couloirs dirigés pour tirer

	Cible 1	Cible 2	Cible 3
Zone départ : A			
Zone départ : B			
Zone départ : C			

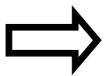
× Réussi ○ Raté

Construire des savoirs

Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun pour améliorer ses performances.

L'élève s'entraîne pour :

- Augmenter ses habiletés motrices dans les différentes actions
- Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace.
- Connaître le résultat de des actions. Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.



Dans une deuxième phase

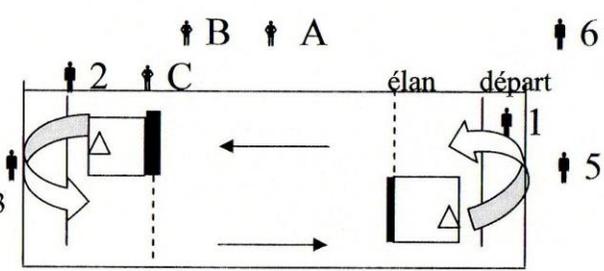
Améliorer la qualité et la quantité d'actions dans des situations de tir en navette

Quatre situations d'entraînements sont proposées :

- Une situation pour permettre aux élèves d'augmenter la qualité de l'action (la précision) en augmentant le nombre de réussites sans augmenter la quantité de lancers: **aménagement 1: « lancer autant, taper plus ».**
- Une situation pour permettre aux élèves d'augmenter la qualité de l'action (la précision) en diminuant le nombre de lancers sans diminuer le nombre de réussites: **aménagement 2: « lancer moins, taper autant ».**
- Une situation pour permettre aux élèves d'augmenter la quantité d'actions sans diminuer la qualité des lancers: **aménagement 3: « lancer plus, taper autant ».**
- Une situation pour permettre aux élèves d'augmenter la quantité d'actions en augmentant la qualité des lancers (la précision): **aménagement 4: « lancer plus, taper plus ».**

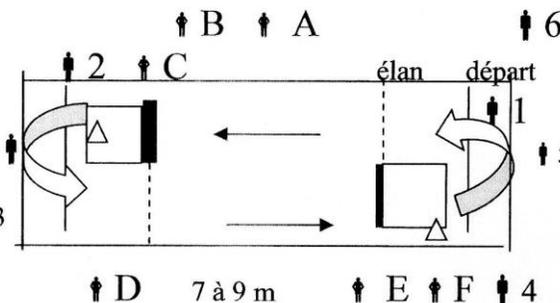
Phase de structuration (aménagement 1): augmenter la qualité de l'action
« Lancer autant, taper plus »

- Objectifs :
- Permettre aux élèves d'améliorer la précision dans une succession de tirs.
 - Mettre en place un dispositif efficace
 - Assurer la sécurité de tous

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Le joueur : Lancer le même nombre de boules que dans la situation de référence et augmenter le nombre de frappes (tirs réussis).</p> <p>Les partenaires : Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</p> <p>Arbitres et organisateurs : Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</p>	<p>- 4 groupes de 6 élèves - 2 terrains avec 2 cibles - cible : un carré de 1 m de côté</p> <p>Par terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 boules par groupe - 2 tasseaux + 2 quilles  <p style="text-align: center;">↑ D 7 à 9 m ↑ E ↑ F ↑ 4</p> <p>↑ 1 : joueur ↑ 2 et 4 : passeurs de boule ↑ 3 et 5 : ramasseurs ↑ : 6 en attente</p> <p>↑ : A : arbitre ↑ C et E : juges de cible ↑ B et F : secrétaires ↑ D : compte le nombre de boules lancées</p>	<p>Sur chaque terrain un élève lance des boules en aller retour sur les cibles sans marquer de temps d'arrêt. Le nombre de boules lancées est identique à celui enregistré sur la fiche de résultats N°1.</p> <p><u>4 élèves sont ses partenaires</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 et 5 ramassent les boules tirées et les font rouler vers 2 et 5 - 2 et 4 donnent la boule à 1 sans le freiner <p><u>6 élèves arbitrent ou organisent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - A annonce le résultat après avoir consulté les juges de cible et les secrétaires. - C et E valident le tir et remettent la quille en place si besoin. - B et F notent les points faits dans leur cible sur la fiche résultats N°1 - D dit « stop » quand le joueur a lancé son quota de boules 	<p>Le joueur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avoir amélioré sa performance mesurée. <p>Les partenaires</p> <p>Ne pas retarder le joueur.</p> <p>Les arbitres et les organisateurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le jeu en cas de non-respect de la règle.

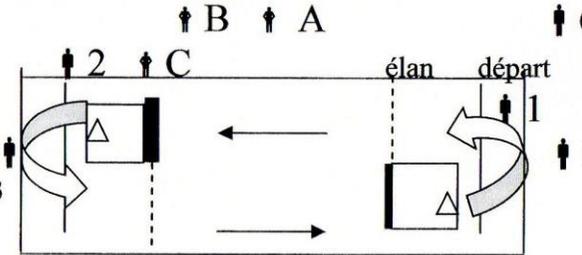
Phase de structuration (aménagement 2): augmenter la qualité de l'action
« Lancer moins, taper autant »

- Objectifs :
- Permettre aux élèves d'enchaîner une succession de tirs.
 - Mettre en place un dispositif efficace
 - Assurer la sécurité de tous

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p><u>TIRER</u></p> <p><u>Le joueur</u> :</p> <p>Réaliser la même performance avec un nombre de lancers moindre.</p> <p><u>Les partenaires</u> :</p> <p>Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</p> <p><u>Arbitres et organisateurs</u> :</p> <p>Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 groupes de 6 élèves - 2 terrains avec 2 cibles - cible : un carré de 1 m de côté <p>Par terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 boules par groupe - 2 tasseaux + 2 quilles  <p>↑ 1 : joueur ↑ 2 et 4 : passeurs de boule ↑ 3 et 5 : ramasseurs ↑ 6 en attente ↑ A : arbitre ↑ C et E : juges de cible ↑ B et F : secrétaires ↑ D : compte le nombre de boules lancées</p>	<p>Sur chaque terrain un élève lance des boules en aller retour sur les cibles sans marquer de temps d'arrêt pendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 mn : CE2 CM1 - 3 mn : CM2 <p><i>4 élèves sont ses partenaires :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 et 5 ramassent les boules tirées et les font rouler vers 2 et 5 - 2 et 4 donnent la boule à 1 sans le freiner <p><i>6 élèves arbitrent ou organisent :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - A annonce le résultat après avoir consulté les juges de cible et les secrétaires. - C et E valident le tir et remettent la quille en place si besoin. - B et F notent les points faits dans leur cible sur la fiche résultats N°1 - D dit « stop » à la fin du temps. 	<p><u>Le joueur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - avoir réussi la même performance avec moins de lancers. <p><u>Les partenaires</u></p> <p>Ne pas retarder le joueur.</p> <p><u>Les arbitres et les organisateurs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le jeu en cas de non-respect de la règle.

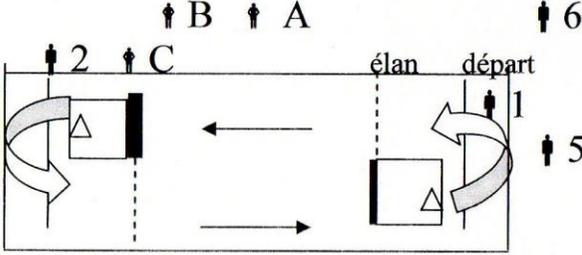
Phase de structuration (aménagement 3): augmenter la quantité d'actions
« Lancer plus, taper autant »

- Objectifs :
- Permettre aux élèves d'enchaîner une succession de tirs.
 - Mettre en place un dispositif efficace
 - Assurer la sécurité de tous

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p><u>TIRER</u></p> <p><u>Le joueur :</u></p> <p>Réaliser la même performance en augmentant le nombre de lancers par rapport à l'épreuve de référence.</p> <p><u>Les partenaires</u></p> <p>Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</p> <p><u>Arbitres et organisateurs</u></p> <p>Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 groupes de 6 élèves - 2 terrains avec 2 cibles - cible : un carré de 1 m de côté <p>Par terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 boules par groupe - 2 tasseaux + 2 quilles  <p>↑ B ↑ A ↑ 6</p> <p>↑ 2 ↑ C ↑ 5</p> <p>↑ D 7 à 9 m ↑ E ↑ F ↑ 4</p> <p>↑ 1 : joueur</p> <p>↑ 2 et 4 : passeurs de boule</p> <p>↑ 3 et 5 : ramasseurs</p> <p>↑ : 6 en attente</p> <p>↑ : A : arbitre</p> <p>↑ C et E : juges de cible</p> <p>↑ B et F : secrétaires</p> <p>↑ D : compte le nombre de boules lancées</p>	<p>Sur chaque terrain un élève lance des boules en aller retour sur les cibles sans marquer de temps d'arrêt pendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 mn : CE2 CM1 - 3 mn : CM2 <p><u>4 élèves sont ses partenaires :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 et 5 ramassent les boules tirées et les font rouler vers 2 et 5 - 2 et 4 donnent la boule à 1 sans le freiner <p><u>6 élèves arbitrent ou organisent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - A annonce le résultat après avoir consulté les juges de cible et les secrétaires. - C et E valident le tir et remettent la quille en place si besoin. - B et F notent les points faits dans leur cible sur la fiche résultats N°1 - D dit « stop » à la fin du temps. 	<p><u>Le joueur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Avoir lancé plus de boules en réalisant au moins la même performance. <p><u>Les partenaires</u></p> <p>Ne pas retarder le joueur.</p> <p><u>Les arbitres et les organisateurs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le jeu en cas de non-respect de la règle

Phase de structuration (aménagement 4): rechercher l'efficacité maximum
« Lancer plus, taper plus »

- Objectifs :
- Permettre aux élèves d'enchaîner une succession de tirs.
 - Mettre en place un dispositif efficace
 - Assurer la sécurité de tous

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>TIRER</p> <p>Le joueur : Augmenter sa performance initiale dans les lancers et dans les frappes.</p> <p>Les partenaires : Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</p> <p>Arbitres et organisateurs : Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 groupes de 6 élèves - 2 terrains avec 2 cibles - cible : un carré de 1 m de côté <p>Par terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 boules par groupe - 2 tasseaux + 2 quilles  <p>↑ 1 : joueur ↑ 2 et 4 : passeurs de boule ↑ 3 et 5 : ramasseurs ↑ 6 en attente ↑ A : arbitre ↑ C et E : juges de cible ↑ B et F : secrétaires ↑ D : compte le nombre de boules lancées</p>	<p>Sur chaque terrain un élève lance des boules en aller retour sur les cibles sans marquer de temps d'arrêt pendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 mn : CE2 CM1 - 3 mn : CM2 <p>4 élèves sont ses partenaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 et 5 ramassent les boules tirées et les font rouler vers 2 et 5 - 2 et 4 donnent la boule à 1 sans le freiner <p>6 élèves arbitrent ou organisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A annonce le résultat après avoir consulté les juges de cible et les secrétaires. - C et E valident le tir et remettent la quille en place si besoin. - B et F notent les points faits dans leur cible sur la fiche résultat N°1 - D dit « stop » à la fin du temps. 	<p>Le joueur</p> <ul style="list-style-type: none"> - avoir augmenté à la fois le nombre de lancers et sa performance. <p>Les partenaires</p> <p>Ne pas retarder le joueur.</p> <p>Les arbitres et les organisateurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le jeu en cas de non-respect de la règle

E) Phase de bilan

Evaluer les savoirs acquis

Phase de bilan pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations de jeu d'adresse.

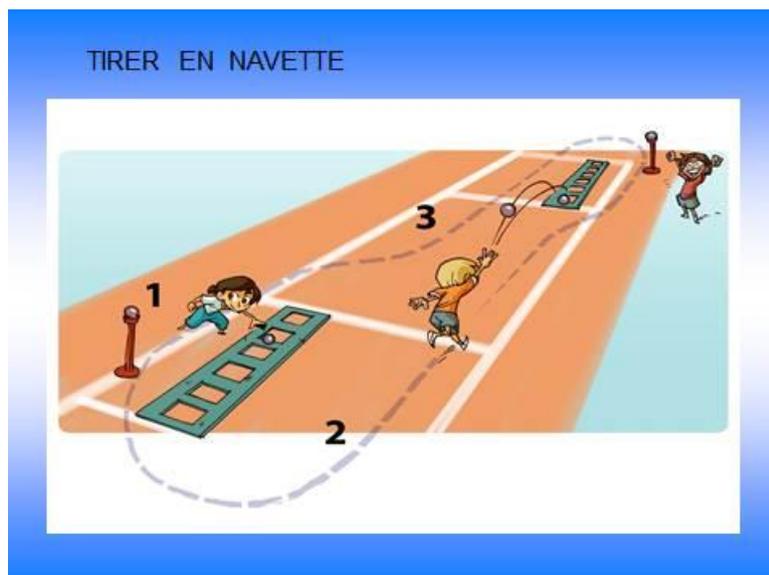
L'élève connaît ses performances et fait un projet (prévisions) dans les actions de tirer et de pointer.

Il réalise son projet.

Il participe à une rencontre pour réinvestir ses acquis.

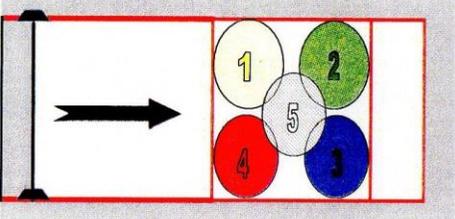
Trois situations - problèmes sont proposées :

- Une situation pour permettre à tous les élèves de réaliser une performance dans une situation de jeu: **le point ciblé.**
- Une situation pour permettre à tous les élèves de réaliser une performance dans une situation de jeu: **le tir ciblé.**
- Une situation pour apprendre à tous les élèves de réaliser une performance dans une situation de jeu de tir en navette: **le tir à cadence rapide.**



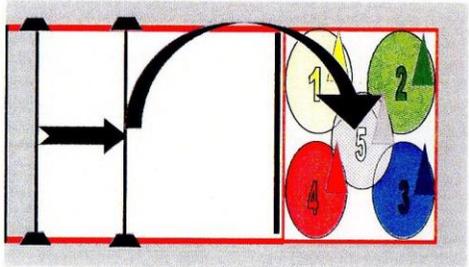
Phase de bilan : le point ciblé

- Objectifs :
- Permettre aux élèves de réaliser une performance dans une situation de jeu : pointer
 - Permettre aux élèves d'évaluer leurs progrès

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>POINTER</u></p> <p>Lancer 10 boules</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 8 terrains - une boule par groupe - 5 cibles de 140 cm de diamètre, matérialisées au sol sur chaque terrain  <p>Dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m - des cibles : diamètre 140 cm 	<p><u>Avant la séance :</u> Chaque élève fait une prévision sur 10 lancers en fonction des performances réalisées précédemment.</p> <p><u>Pendant la séance :</u> Le joueur vise la cible 1, lance la boule et la suit. Il attend la validation du juge, ramasse sa boule, revient par le couloir de sécurité (grisé) et vise à nouveau la cible 1. Il fait la même chose sur les quatre autres cibles. Quand il a joué ses 10 boules, le joueur devient organisateur.</p> <p>Les 3 autres élèves sont organisateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 : valide le point dans la cible, - 2 : note le résultat, - 3 : vérifie si le joueur respecte la ligne « pied de jeu ». 	<p>Réaliser au moins sa prévision.</p> <p><i>Les lignes font partie de la cible.</i></p>

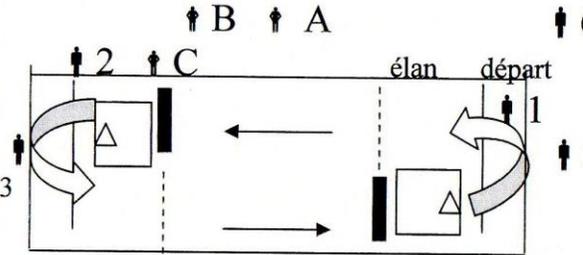
Phase de bilan : le tir ciblé

- Objectifs :
- Permettre aux élèves de réaliser une performance dans une situation de jeu : pointer
 - Permettre aux élèves d'évaluer leurs progrès

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p style="text-align: center;"><u>TIRER</u></p> <p>Lancer 2 boules par cible pour qu'elles touchent un objet : boule ou quille.</p> <p>L'impact doit avoir lieu dans une cible de 70 cm</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 6 groupes de 4 élèves - 6 terrains - une boule par groupe - 5 cibles de 140 cm de diamètre, matérialisées au sol sur chaque terrain. - Une quille ou une boule placée en fond de chaque cible - 6 tasseaux  <p>Dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m - des cibles : diamètre 140 cm 	<p><u>Avant la séance :</u> Chaque élève fait une prévision sur 10 lancers en fonction des performances réalisées précédemment.</p> <p><u>Pendant la séance :</u> Le joueur vise la cible 1, lance la boule et la suit. Il attend la validation du juge, ramasse sa boule, revient par le couloir de sécurité (grisé), vise à nouveau la cible 1. Il fait la même chose sur les quatre autres cibles. Quand il a joué ses 10 boules, le joueur devient organisateur.</p> <p><i>3 autres élèves sont organisateurs :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 : valide le point dans la cible et remet l'objet en place, - 2 : note le résultat sur la fiche résultats N°2, - 3 : vérifie si le joueur respecte la ligne « pied de jeu ». 	<p>Réaliser au moins sa prévision.</p> <p><i>Les lignes font partie de la cible.</i></p>

Phase de bilan : le tir à cadence rapide

- Objectifs :
- Permettre aux élèves de réaliser une performance dans une situation de tir en navette
 - Permettre aux élèves d'évaluer leurs progrès

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p style="text-align: center;"><u>TIRER</u></p> <p><u>Le joueur :</u></p> <p>Lancer sa boule directement sur la cible en course continue.</p> <p><u>Les partenaires :</u></p> <p><i>Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</i></p> <p><u>Arbitres et organisateurs :</u></p> <p><i>Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 groupes de 6 élèves - 2 terrains avec 2 cibles - 4 cibles : un carré 1 m de côté - 3 boules par groupe - 4 tasseaux + 4 quilles placées en fond de cible.  <p style="text-align: center;">↑ D 7 à 9 m ↑ E ↑ F ↑ 4</p> <p>↑ 1 : joueur ↑ 2 et 4 : passeurs de boule ↑ 3 et 5 : ramasseurs ↑ 6 en attente</p> <p>↑ A : arbitre ↑ C et E : juges de cible ↑ B et F secrétaires, ↑ D : chronométrateur</p>	<p><u>Avant la séance :</u> faire une prévision en fonction des performances réalisées précédemment.</p> <p><u>Pendant la séance :</u> un joueur lance des boules en aller retour sur les cibles sans marquer de temps d'arrêt pour toucher la quille directement ou après un impact dans la cible, pendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2mn : CE2 - 3 mn : CM1 CM2 <p>Quille touchée = 1 point</p> <p><u>5 élèves sont ses partenaires</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 et 5 ramassent les boules tirées et les font rouler vers 2 et 4 - 2 et 4 donnent la boule à 1 sans le freiner <p><i>Une autre équipe organise, arbitre</i> A : arbitre annonce le résultat après avoir consulté les juges de cible. C et E valident le tir, comptent les points faits dans leur cible et remettent la quille en place. D dit « stop » à la fin du temps. B et F notent les résultats.</p>	<p><u>Le joueur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser au moins sa prévision. <p><u>Les partenaires</u></p> <p><i>Ne pas retarder le joueur.</i></p> <p><u>Les organisateurs et les arbitres</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le jeu en cas de non - respect des règles de sécurité, - annoncer le bon résultat, - justifier leur décision s'il y a litige.

Point et tir ciblé:

Fiche Résultat n°2

Nom : Prénom :

Equipe :

Point ciblé :

Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°1											
Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°2											
Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
Prévision											
N° 3											

Bilan :

.....

.....

Tir ciblé :

Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°1											
Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
N°2											
Passage	Boule 1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	Boule 5	Boule 6	Boule 7	Boule 8	Boule 9	Boule 10	Total
Prévision											
N° 3											

Bilan :

.....

.....

Tir à cadence rapide:

Fiche Résultat n°2'

Nom : Prénom :

Equipe :

Essai								TOTAL
N°1								
N°2								
Prévision								
N°3								

Légende : cible manquée: **0 point** quille touchée : **1 point**

Essai								TOTAL
N°1								
N°2								
Prévision								
N°3								

Légende : cible manquée: **0 point** quille touchée : **1 point**

IV) Conclusion

La pratique du sport-boules, qu'elle soit individuelle ou collective, nécessite de la part de l'exécutant un contrôle gestuel approfondi, une maîtrise émotionnelle importante et l'élaboration constante d'une stratégie d'action.

Elle sollicite ainsi les capacités d'attention, de mémoire, de concentration, alliées à des qualités techniques et physiques qui mettent en évidence la coordination, l'équilibre et les capacités énergétiques de l'individu.

Nous nous attachons, à travers ce cycle, à l'amélioration de la manipulation de la boule et de son lancer sur une cible donnée. Bien entendu, les exercices proposés peuvent être modifiés, de part la notion ou les distances de jeu par exemple, suivant la population à laquelle s'adresse le cycle (âge, niveau de pratique, effectif, environnement).

En conclusion, il est préférable d'utiliser ce document comme une base de travail pour proposer aux enfants des animations ludiques répondant à leurs besoins et leurs évolutions.

Comité Départementale Sport-Boules Loire
I rue Raymond Sommet 42000 Saint Etienne
Tél : 04.77.32.19.55
@ : contact@cbdloire.fr
www.cbdloire.fr

Consellier Technique Sportif Départemental Loire
M. Benjamin Mathaud
Tél : 06.43.75.28.65
@ : b.mathaud@cbdloire.fr



CBD LOIRE
REGION AURA

