COMITÉ BOULISTE LOIRE

DE U7 À U11, DECOUVRE LE SPORT- BOULES POUR + DE SENSATIONS

Be

Rassemblements Boul'Enfance

LOIRE SPORT BOULES

CBDL 42 1912

C.M.S.B Confédération Mondiale Sport Boules

Boule Lyonnaise et Raffin 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 12

4- Rassemblement n°4 15

4. 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 24
5. Rassemblement n°5 25

I. Le règlement général

- Les rassemblements Loire Boul' Enfance sont dédiés aux catégories U9 & U11.
- Le championnat comporte 5 rassemblements.
- Le championnat Loire Boul' 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 atelier est découpé en 2 temps :
    - Un temps de comptage de point individuel : ajout des 8 performances (20').
    - Un temps de comptage de point collectivement par équipe : sur chaque exercice deux équipes vont se confronter, l'équipe gagnante verra ses membres marquer 5 points supplémentaires sur leur score personnel (10').
- 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 3 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, nous tenons 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.

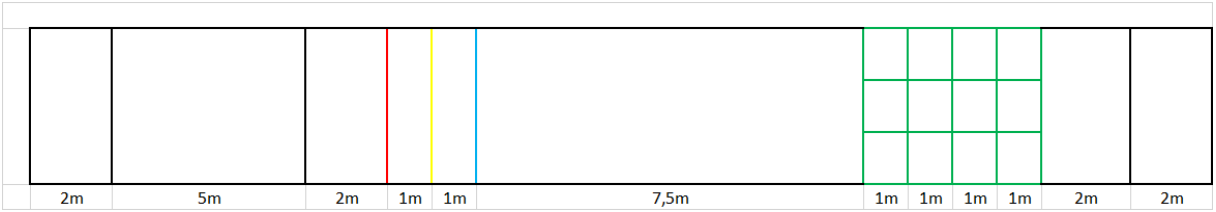
II. Le règlement spécifique

- 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.

III. Les contenus

1. Rassemblement n°1

Exercice n°1 : POINT : Le Memory avec plan



Organisation :

- ✓ Un damier de 12 cases est tracé au sol.
- ✓ Longueur d'une case = 1m (première case 1m devant la ligne de pied de jeu), largeur d'une case = largeur du terrain divisée 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.

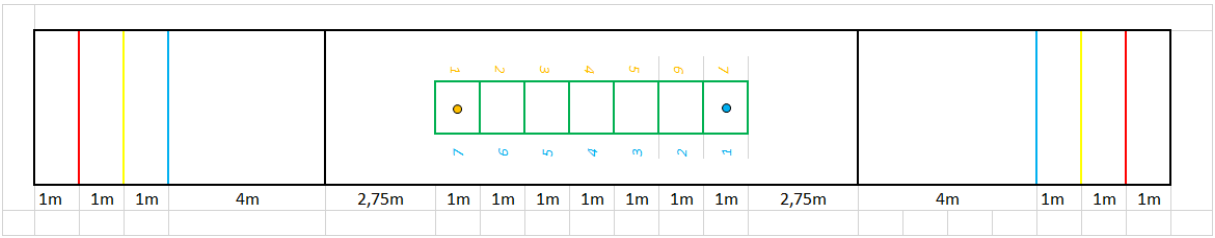
Comptage des points individuels (20') :

- Objectif :
  - Marquer ses 8 boules dans 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 dans une case, 3 points s'il réussit à composer une paire lors d'un autre lancé.
- Exemple : David pointe sa 1ère boule dans 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 dans 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.

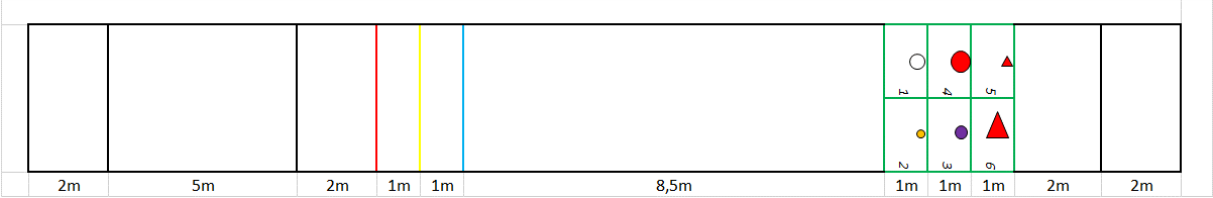
Comptage des points individuels (20') :

- 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 réussi, 1 point 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 : Déplacer son but dans la case 7 (les 2 buts sont, au début, dans la quatrième case).
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à mettre son but dans la case 7 en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui est le plus proche de la case 7).
- Exemple : David pointe sa 1ère boule dans la case 4 (où se trouve les buts) : il peut déplacer son but dans la case 5. Ensuite il doit pointer dans la case 5 pour mettre son but dans la case 6 et le but adverse dans la case 7. 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 divisée 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') :

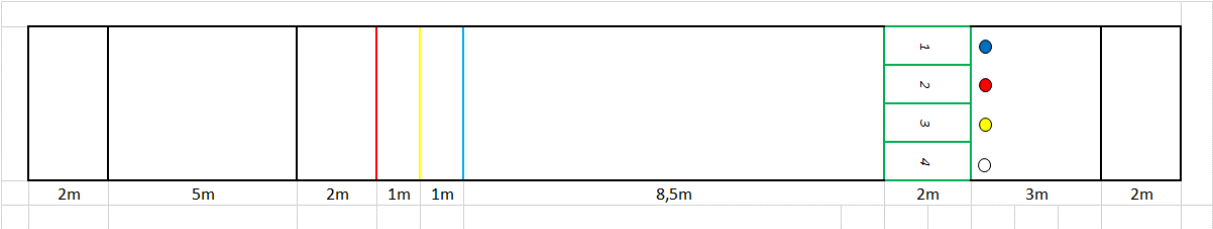
- Objectif : tirer ses 8 boules sur 6 cibles différentes (+2 au choix = bonus).
- Comptage des points : le joueur doit tirer sur la cible 1 puis progressivement sur les 6 autres cibles. Pour les deux derniers lancés, il a le choix de la cible.
- 3 points s'il réussit à taper la cible, 1 point s'il tombe dans la case de l'objet tiré.
- Exemple : David doit tirer sur la cible 1 : si la boule tombe dans la case et touche la boule blanche, il marquera 3 points.
- Si la boule tombe dans la case mais ne touche pas la boule blanche, 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' (si le jeu est fini en moins de 10' 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 (1 boule lancée = 1 cible).

2. Rassemblement n°2

Exercice n°1 POINT Le Mastermind



Organisation :

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

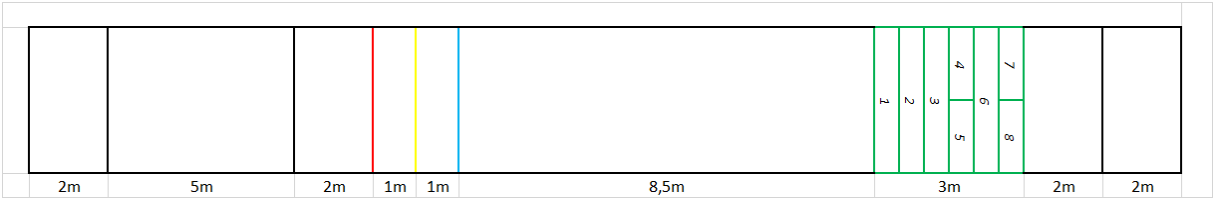
Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : marquer 2 boules par cases de suite (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 3 autres cases.
- 3 points s'il réussit à pointer dans la bonne case, 1 point 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' (si le jeu est fini en moins de 10' 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 est tracée sur le cadre de jeu.
- ✓ Longueur d'une case= 50cm, largeur = la largeur du terrain.
- ✓ 1 but par équipe.

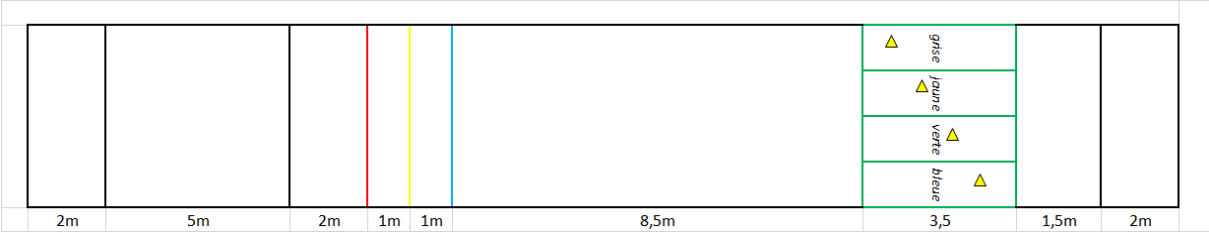
Comptage des points individuels (20') :

- 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 dans les 7 autres cases.
- 3 points s'il réussit à pointer dans la bonne case, 1 point 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 : 1 à 8 puis 8 à 1).
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à finir la marelle en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura le plus avancé sur la marelle).
- Exemple : David pointe sa boule dans la case 1 de la marelle : s'il valide la case, il déplace le but à la case 2 de la marelle, sinon l'équipe pointe dans la case 1 jusqu'à qu'elle réussisse à valider la case (départ et arrivée à la case 1 : montée - descente).

Exercice n°3 TIR Le Tri Sélectif



Organisation :

- ✓ 4 cases sont 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 divisée par 4.
- ✓ 4 cônes de couleurs identiques.
- ✓ Les cônes sont placés à 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 de 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, dans un premier temps deviner la bonne poubelle ; dans un second temps, il doit tirer sur le cône qui correspond à la bonne poubelle.
- 3 points s'il tape le cône correspondant à la bonne poubelle, 2 points s'il tombe dans la case correspondant à la bonne poubelle, 1 point s'il tombe dans une autre case (même s'il touche un autre cône).
- 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 tombe la case « poubelle jaune » et ne renverse le cône, il marquera 2 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') :

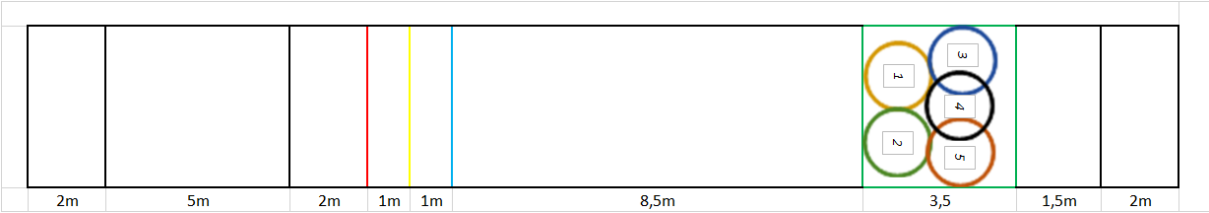
- Objectif : Trier les 10 images dans les bonnes poubelles.
- Qui gagne : l'équipe qui réussit à trier tous ses déchets dans les bonnes poubelles en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' recommencer le jeu, si le jeu n'est pas terminé l'équipe qui gagne est celle qui aura triée le plus de déchets).

- Exemple : David à 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.

Bon à savoir : Les différents dechets pour chaque 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') :

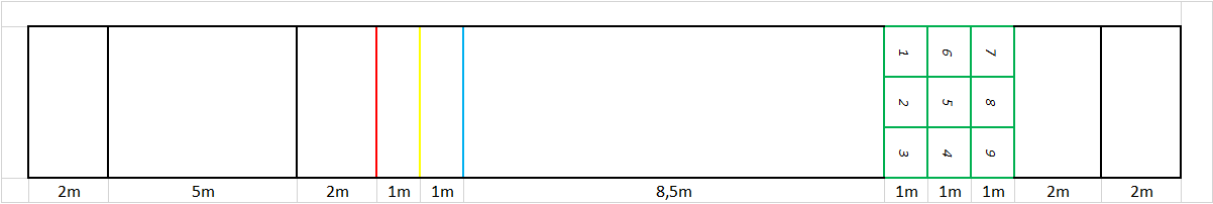
- Objectif : pointer dans les 5 anneaux avec un ordre prédéfini (1,2,3,4,5,) (plus 3 au choix = Bonus).
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1 puis progressivement dans les 4 autres (3 lancés au choix où le joueur devra annoncer l'anneau qu'il vise). 3 points si la boule pointer 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. S'il pointe dans un autre anneau que le 1, il marquera 1 point. Si sa boule ne rentre dans aucun anneau, 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 (couleur des Anneaux Olympiques).
- 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' recommencer, si le jeu n'est pas terminé en 10', l'équipe qui aura validé le plus d'anneaux aura gagnée).
- 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.

Bon à savoir : Les couleurs des anneaux olympiques

Exercice n°2 POINT Le juste Score



Organisation :

- ✓ 9 cases numérotées de 1 à 9 sont tracées.
- ✓ Longueur d'une case = 1, largeur d'une case = largeur du terrain divisée par 3.

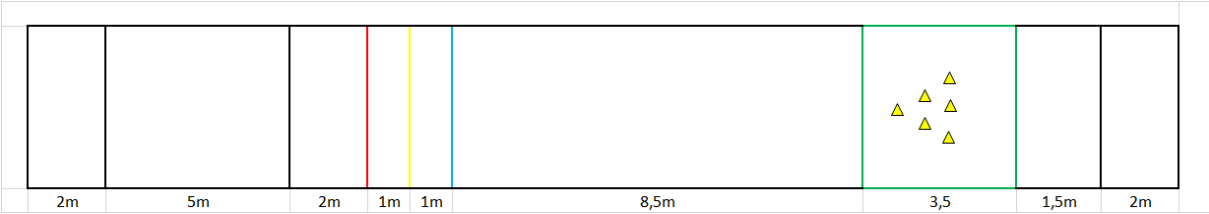
Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : obtenir exactement 24 points en 8 lancés.
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans les cases pour obtenir exactement 24 points (le nombre de point correspond à l'addition des numéros des case 1,2,3,4,5,6,7,8 et 9).
- S'il réussit à obtenir 24 points exactement en 8 lancés le joueur marque 24 points. S'il dépasse les 24 points, le joueur reviens au score du lancer précédent. Si 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 4, 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 pts. 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 exactement 88 en 10' (si le jeu est fini en moins de 10' 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 cela fonctionne. Cependant, s'ils pointent dans la case 8, il faut rejouer jusqu'à qu'ils obtiennent exactement 88.

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 sont placés 50cm derrière les deux du milieu.

Comptage des points individuels (20') :

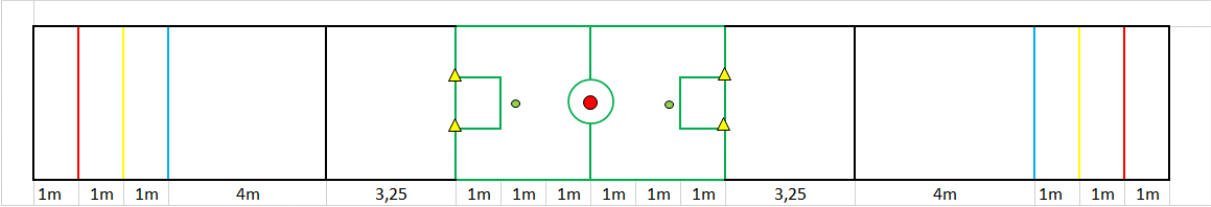
- Objectif : obtenir le plus de point en 8 lancés.
- Comptage des points : le joueur tir sur les cônes à 8 reprises. Si l'impact de la boule tombe à l'intérieur du 50, le joueur marquera autant de point qu'il aura touché de cônes. Si l'impact de la boule est avant le 50, le joueur ne marquera aucun point. Si le joueur tombe dans le 50, 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 : David marque 3 points. Sa boule tombe dans le 50 mais ne touche aucun cône : il marque 1 point. Sa boule tombe avant le 50 et touche des cônes, David marque 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 (si le jeu est fini en moins de 10'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 à chaque boule jouée (+ 10 points pour un Strike).
- Le joueur qui a joué, remet tous les cônes qu'il a déplacé.
- 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 tape les 6 cônes : l'équipe marque 10 points pour le Strike).

4- Rassemblement n°4

Exercice n°1 POINT Le Footboules



Organisation :

- ✓ Un terrain de football est tracé au centre du terrain de boule.
- ✓ Largeur = largeur du terrain, Longueur = 6m.
- ✓ 2 équipes en confrontation sur le même terrain.

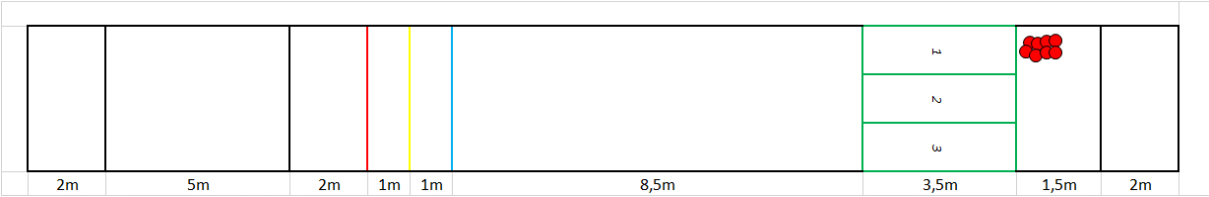
Comptage des points individuels (20') :

- 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 marque 3 points. Si la boule touche le ballon mais ne rentre pas dans la cage = il marque 1 point. Si la boule ne passe pas dans le terrain de football = 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' (si aucun but n'est marqué en 10', l'équipe qui aura le ballon dans son camp aura perdue).
- Le ballon est placé au centre du terrain. S'il sort du terrain sur les côtés, il revient au centre. Si le ballon sort à côté 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 sont tracées.
- ✓ Longueur : 3.50m, largeur = largeur du terrain divisée par 3.
- ✓ 8 pastilles.

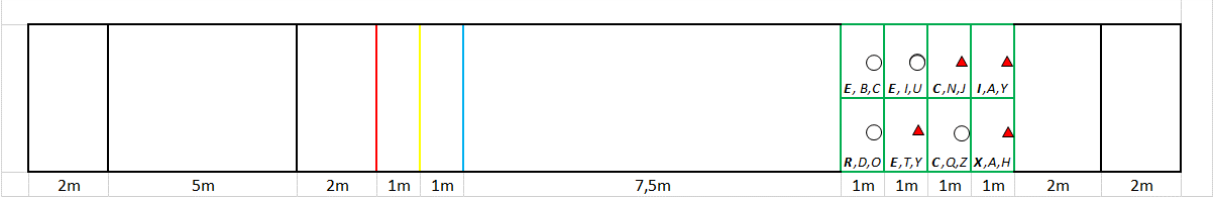
Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : marquer ses 8 boules dans la case 1.
- Comptage des points : le joueur doit pointer dans la case 1.
- 3 points s'il réussit à pointer dans la case 1. 1 point s'il pointe dans une autre case. 0 point s'il pointe en dehors des cases.
- Exemple : David pointe dans la case 1 : il marquera 3 points. S'il pointe dans la case 2 ou 3, il marquera 1 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 jusqu'à la case 3 en 10'. Les joueurs doivent réussir à pointer 8 fois dans la case 1 pour ensuite pointer dans la case 2 et enfin dans la case 3 (si le jeu est fini en moins de 10', 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 dans la case 3).
- Exemple : David pointe sa boule dans la case 1 : il place une pastille. Lisa pointe sa boule dans la case 2 alors que les 8 pastilles ne sont pas dans la case 1 : le lancer n'est pas validé. Jeremy pointe sa boule dans la case 2 alors que les 8 pastilles sont dans la case 1 : le lancer est validé et il peut déplacer une pastille dans la case 2.

Exercice n°3 TIR Le Pendu



Organisation :

- ✓ 8 cibles sont tracées au sol.
- ✓ Longueur = 4 fois 1m, largeur = largeur du terrain divisée par 2.
- ✓ Les lettres sont écrites dans chaque case.
- ✓ 1 cône ou 1 boule au fond de la case.
- ✓ En fonction du mot choisi, placer une lettre de ce mot par case.

Comptage des points individuels (20') :

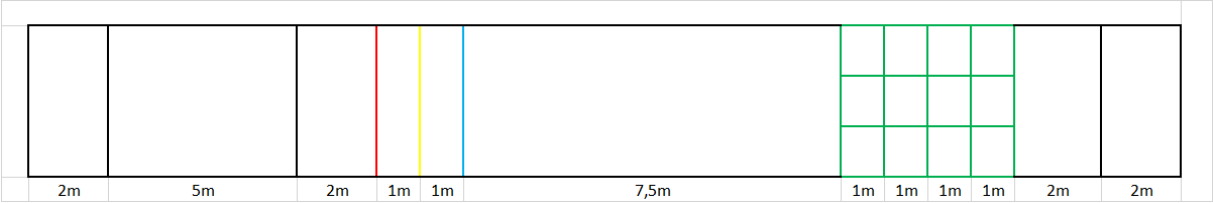
- Objectif : marquer ses 8 boules pour valider les 8 cases dans l'ordre que le précisé par le moniteur (du plus près au plus loin). Les 8 cases doivent être visées.
- Comptage des points : Le joueur doit tirer dans la case 3 : il tire sa boule dans la case 3 et tape l'objet = il marquera 3 points. SI la boule tombe dans la case 3 sans taper l'objet : il marquera 2 points. Si le joueur tir dans une autre case : il marquera 1 point.
- Exemple : David doit tirer dans la case 4 : il lance sa boule qui tombe dans la case 4 = il marque 3 points. Si la boule tombe dans la case 2 alors qu'il avait annoncé la 4 = il marque 1 point. Si la boule tombe dans la case 4 sans taper l'objet : il marque 2 points.

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' (si le mot est trouvé avant la fin des 10' on recommence avec un autre mot. Si le jeu n'est pas terminé, l'équipe qui aura trouvé le plus de lettres aura gagnée).
- Chaque équipe a le même mot.
- Exemple : David tir dans la case 1 où se trouve les lettres E, 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 Le 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 divisée 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 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).

Exercice n°2 POINT ET TIR Le Jeu du Massacre

Organisation :

- ✓ Une case est tracée au sol.
- ✓ Longueur 2, largeur = largeur du terrain.
- ✓ Un stock de 10 boules et 10 cônes par équipe.

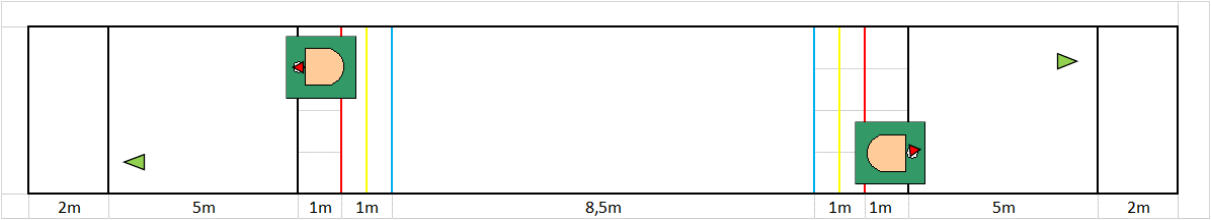
Comptage des points individuels (20') :

- Objectif : Marquer ses 4 boules dans le rectangle (au point). Puis 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 boules ou cônes 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 règlementairement. 1 point si la boule tombe dans le rectangle, mais ne touche pas l'objet.
- Exemple : David pointe sa boule : il arrive dans la zone = il marque 3 points. Puis l'éducateur place 4 cibles dans la zone à la place de la boule pointée (il décide où placer 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 la zone mais ne touche pas l'objet = il marque = 1 point. Les 4 objets 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 20 boules au point et à taper 10 boules et 10 cônes en 10' (si le jeu est fini avant la fin des 10' recommencer. Si le jeu n'est pas fini, l'équipe comptant le plus de boules réussis aura gagné).
- On ne peut pas tirer tant 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 est placé à 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'affilées : 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 marque 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 cônes en 10'.
- Qui gagne : l'équipe qui gagne est celle qui aura réussi à marquer le plus de point en 10'.
- 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 sa boule, remet l'objet en place s'il l'a touché puis passe le relais à Lisa (en face). Elle tir sa boule, remet l'objet et va passer le relais à Jérémy (et ainsi de suite…).

IV. Les feuilles de matchs

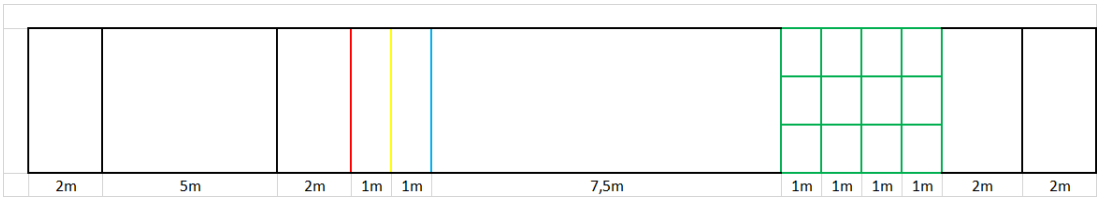
1. Rassemblement n°1

Rassemblement Loire Boul' Enfance

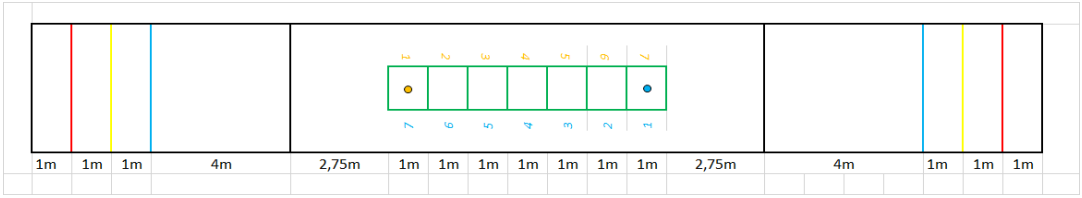
Rassemblement N°1

NOM		CATEGORIE	
PRENOM		U9	U11
ECOLE BOULE			

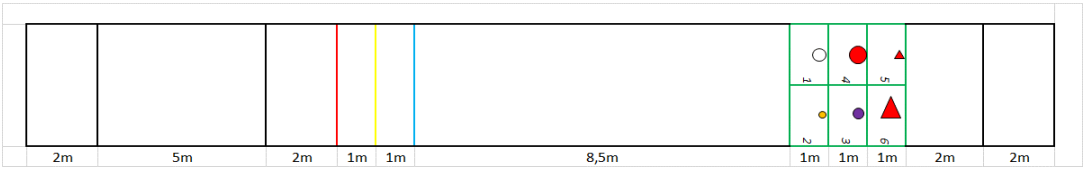
JEUX	BOULES JOUEES				SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL
POINT Memory							



POINT Tir à la corde							



TIR Vide ta case							



TOTAL GENERAL DES 3 JEUX	
RASSEMBLEMENT N°1	

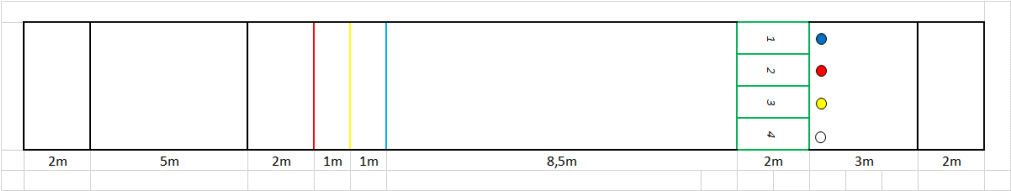
2. Rassemblement n°2

Rassemblement Loire Boul' Enfance

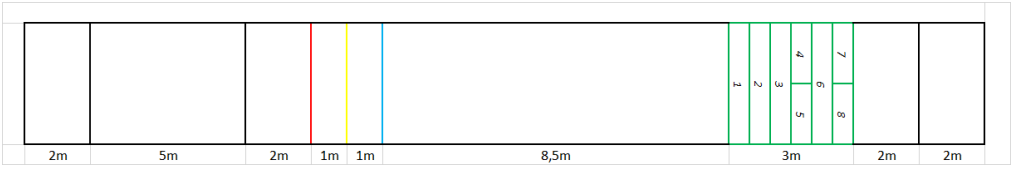
Rassemblement N°2

NOM		CATEGORIE	
PRENOM		U9	U11
ECOLE BOULE			

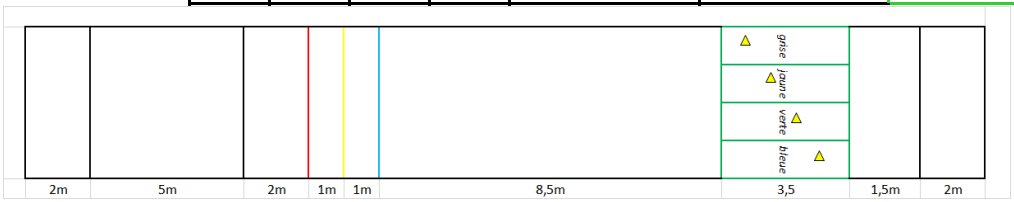
JEUX	BOULES JOUEES				SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL
POINT Mastermind							



POINT Marelle							



TIR Tri Sélectif							



TOTAL GENERAL DES 3 JEUX	
RASSEMBLEMENT N°2	

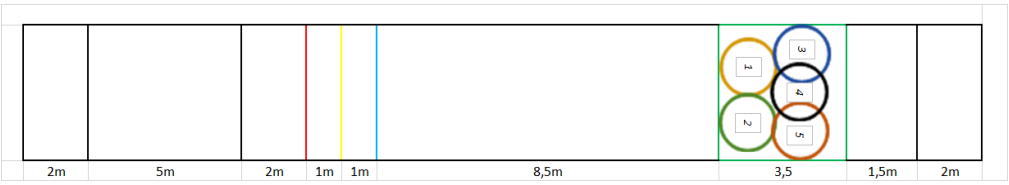
3. Rassemblement n°3

Rassemblement Loire Boul' Enfance

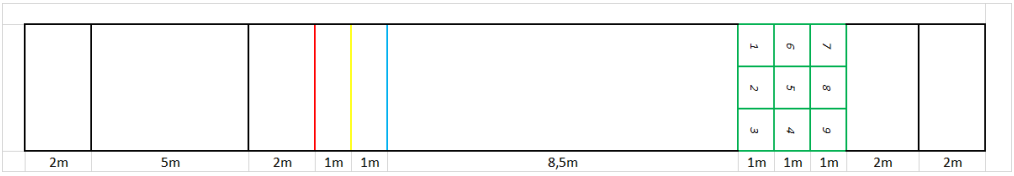
Rassemblement N°3

NOM		CATEGORIE	
PRENOM		U9	U11
ECOLE BOULE			

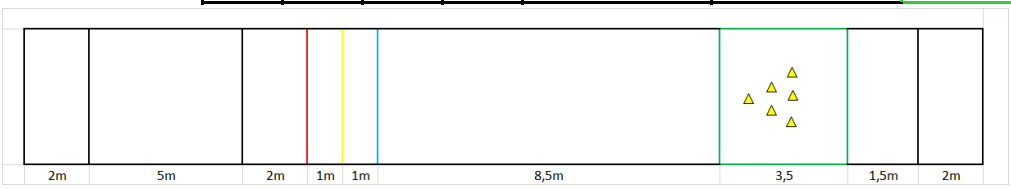
JEUX	BOULES JOUEES				SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL
POINT Anneau Olympique							



POINT Juste Score							



TIR Bowling							



TOTAL GENERAL DES 3 JEUX	
RASSEMBLEMENT N°3	

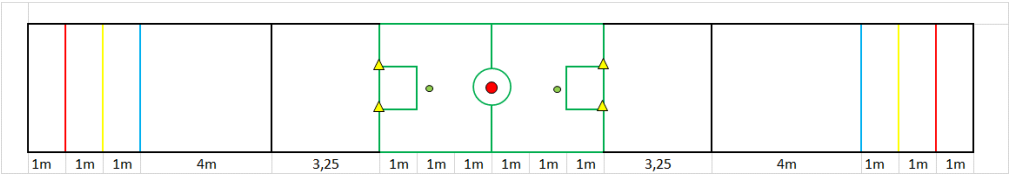
4. Rassemblement n°4

Rassemblement Loire Boul' Enfance

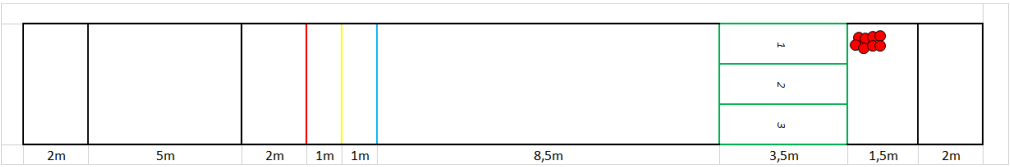
Rassemblement N°4

NOM		CATEGORIE	
PRENOM		U9	U11
ECOLE BOULE			

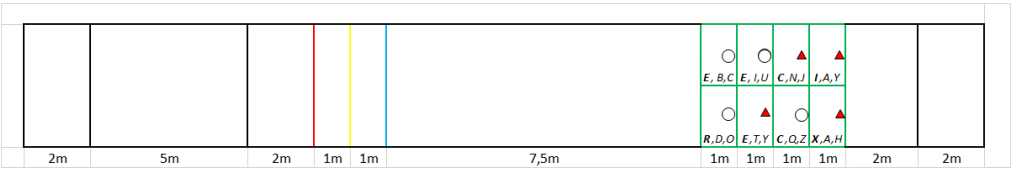
JEUX	BOULES JOUEES				SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL
POINT Footboules							



POINT Vide tes cases							



TIR Pendu							



TOTAL GENERAL DES 3 JEUX	
RASSEMBLEMENT N°4	

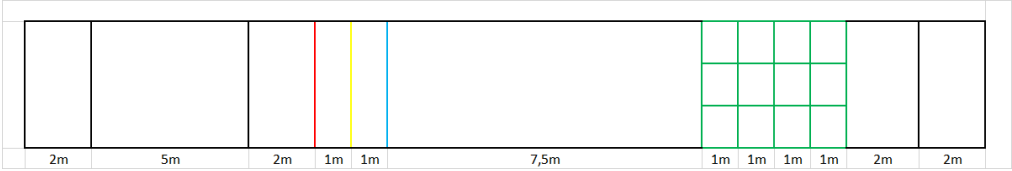
5. Rassemblement n°5

Rassemblement Loire Boul' Enfance

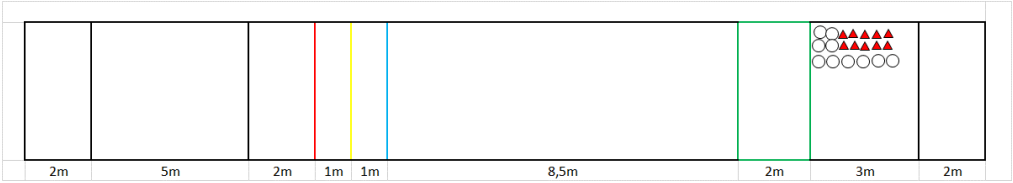
Rassemblement N°5

NOM		CATEGORIE	
PRENOM		U9	U11
ECOLE BOULE			

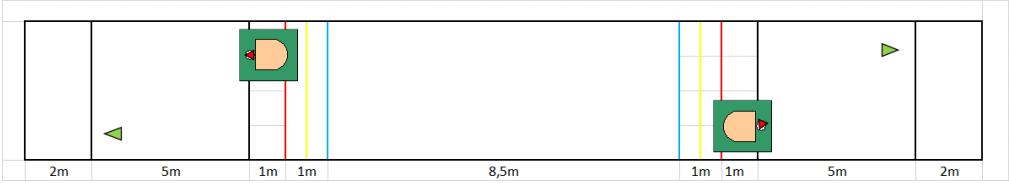
JEUX	BOULES JOUEES				SCORE INDIVIDUEL	SCORE EQUIPE	SCORE TOTAL
POINT Memory							



POINT / TIR Massacre							



TIR Tir sans fin							



TOTAL GENERAL DES 3 JEUX	
RASSEMBLEMENT N°5	

Ce dossier comporte le contenu et le règlement du championnat Loire Boul' 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