

Dossier pédagogique
Annexe à la convention départementale
Décembre 2005 juin 2006

Les Boules à l'école

... en partenariat



Projet pédagogique mis en œuvre par :
Monique PRUDENT DAMON (CPC EPS, Anse Neuville)
Christophe SOTHIER (CTD Rhône)
Paul BOUVARD (CPD EPS Rhône)

Avec la collaboration de :
Nicole GERARD (CPC EPS Villefranche), Annick SERRE (CPC EPS Lyon Ecully)
Nicolas ROMANOWSKI (CTD Ain), Jean-Yves PERONNET (Entraîneur national FFSB)

SOMMAIRE

<u>Le sport-boules à l'école</u>	p 3
<u>Analyse de la compétence et tableau des voies de progrès</u>	p 4
<u>Sécurité</u>	p 5
<u>Déroulement du module d'apprentissage</u>	p 6
<u>Phase de découverte</u>	p 7 / 8
• <u>Les couloirs</u>	p 9
• <u>Les rectangles</u>	p 10
• <u>Le tir en navette</u>	p 11
<u>Phase de référence : situations problèmes</u>	p 12 / 13
• <u>Le point ciblé</u>	p 14
• <u>Le tir ciblé</u>	p 15
• <u>Le tir à cadence rapide</u>	p 16
• <u>Fiche didactique</u>	p 17
• <u>Fiche résultats N°1 : « point et tir ciblé »</u>	p 18
• <u>Fiche résultats N°1 : « tir à cadence rapide »</u>	p 19
<u>Phase de structuration</u>	p 20 / 21
• <u>Le point et le tir : améliorer la qualité et la quantité d'actions</u>	p 22
• <u>Les couloirs dirigés : le placement</u>	p 23
• <u>Les rectangles : les données</u>	p 24
• <u>Les rectangles : les trajectoires</u>	p 25
• <u>Des damiers pour pointer</u>	p 26
• <u>Des damiers pour tirer</u>	p 27
• <u>Le tir en navette : améliorer la qualité et la quantité d'actions</u>	p 28
<u>Lancer autant, taper plus : aménagement 1</u>	p 29
<u>Lancer moins, taper autant : aménagement 2</u>	p 30
<u>Taper plus en moins de temps : aménagement 3</u>	p 31
<u>Lancer plus et taper plus : aménagement 4</u>	p 32
• <u>Fiches apprentissage : pointer</u>	p 33
• <u>Fiches apprentissage : tirer</u>	p 34
<u>Phase bilan</u>	p 35 / 36
• <u>Le point ciblé</u>	p 37
• <u>Le tir ciblé</u>	p 38
• <u>Le tir à cadence rapide</u>	p 39
• <u>Fiche résultats N°2 : « point et tir ciblé »</u>	p 40
• <u>Fiche résultats N°2 : « tir à cadence rapide »</u>	p 41

ANNEXES : SPORT-BOULES EN EPS à L'ECOLE

- 1 : Aide technique pour les enseignants
- 2 : Aide technique pour pointer
- 3 : Aide technique pour tirer
- 4 : Plan boulodrome 8 terrains
- 5 : Plan boulodrome 4 ou 5 terrains
- 6 : Exemples d'ateliers points et tirs
- 7 : Organisation des tirs en course continue
- 8 : Les principes de sécurité

Le SPORT-BOULES à l'école

[sommaire](#)

Ce dossier, constitué en annexe à la convention départementale, doit servir de référence aux enseignants et aux intervenants pour tout projet d'intervention en sport- boules à l'école.

Ces partenariats sont exclusivement réservés aux classes de cycle 3

Il permet à tout intervenant extérieur de contractualiser son intervention avec l'Inspecteur de l'Education Nationale de la circonscription.

Il permet à l'enseignant, qui reste maître d'oeuvre et responsable de sa classe, en partenariat avec l'intervenant, de fonder et d'argumenter les choix didactiques, pédagogiques et éducatifs qu'il fait pour construire son module d'apprentissage dans une activité où il n'est pas forcément un expert (Circulaire 92-196 du 3 juillet 1992. BO n°29 du 16 juillet 1992).

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'une compétence spécifique et d'autre part, d'une ou plusieurs compétences générales des programmes pour l'EPS (BO HS n°1 du 14/02/2002)

La compétence spécifique travaillée ici sera : « Réaliser une performance mesurée ».

L'idée force de cette compétence 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.



Analyse de la compétence spécifique n°1 (sens et enjeux)

sommaire

REALISER

Une PERFORMANCE

MESUREE

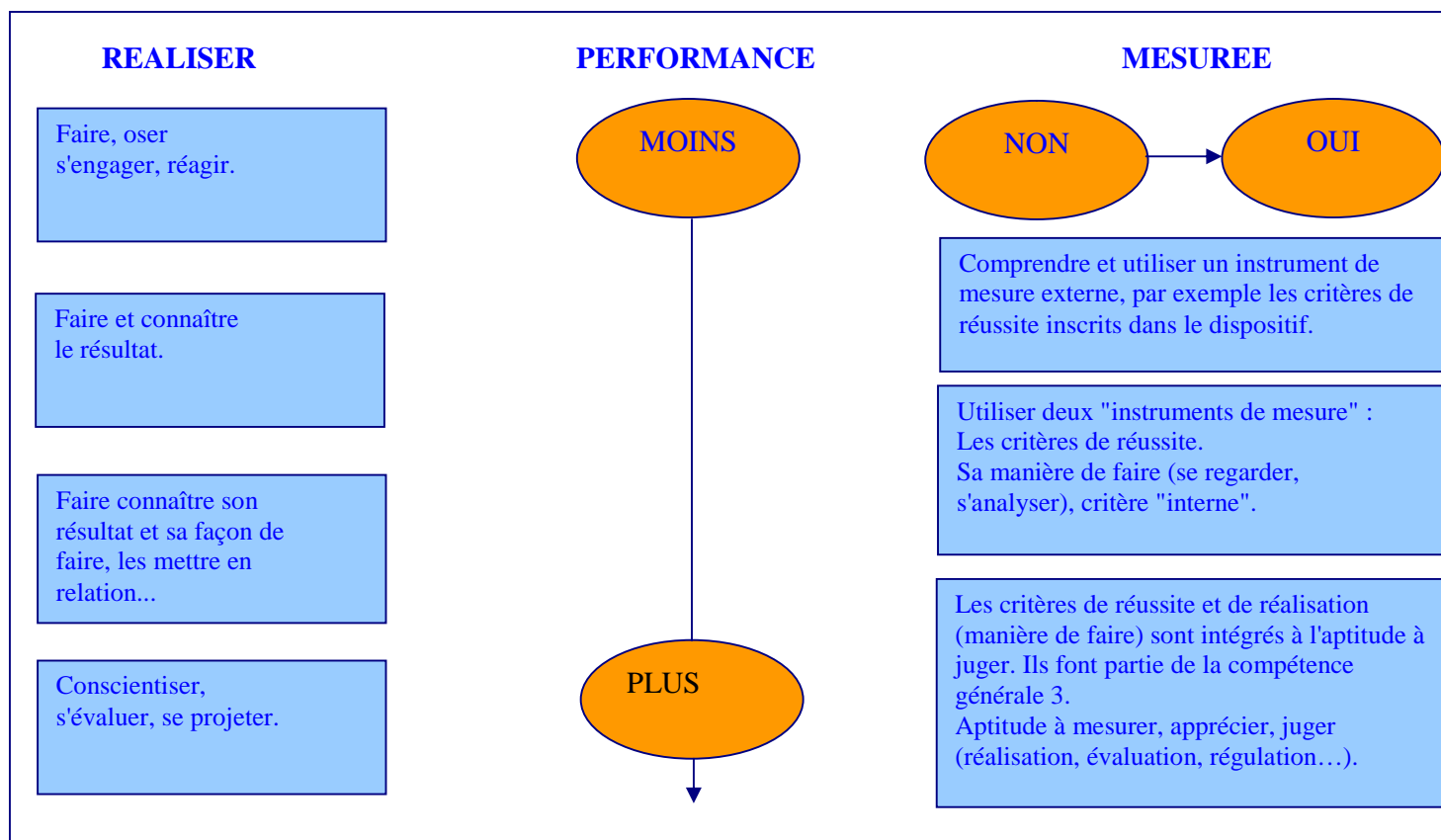
Faire exister, mettre en œuvre une idée, une intention, un projet.
Il y a une gradation dans le faire qui doit se construire au cours du cycle et permettre ainsi aux élèves d'accéder peu à peu à la conscience du "réaliser". Nous sommes ici dans la logique du "réussir et comprendre". Dès lors, on peut proposer le type suivant de "progressivité" :

1. Faire au sens de réussir une prestation, une performance, la rendre réelle...
2. Faire et connaître le résultat de son activité / action.
3. Faire connaître son résultat, identifier, décrire, prendre connaissance puis conscience de sa façon de faire en mettant en relation (comparaison, mesure, échange...) le résultat réalisé et les moyens utilisés.
4. Conscientiser, s'auto-évaluer pour pouvoir se projeter (analyse du couple Ressources / Contraintes de la tâche..).

La "**performance**" doit être envisagée du point de vue de la prestation, de la réalisation singulière et personnelle de l'élève.
En cela, elle représente une des conditions de mise en "perspective" de progrès pour l'apprenant; en effet, c'est la connaissance-conscience de ce qu'il réalise qui permet à l'élève de se mettre en projet de progrès.
L'autre condition renvoie à la possibilité que lui offre le "groupe-classe" pour situer sa prestation parmi l'ensemble de celles de ses camarades.
C'est quand l'apprenant maîtrisera ces deux éléments qu'il pourra peut être comparer sa performance avec celles relevant d'une norme ou d'une échelle construite "en dehors de lui".

La **mesure** de la performance est fondamentale pour la "mise en progrès" de l'élève. Elle renvoie à la définition, la fonction, l'utilité et la maîtrise de "l'outil-instrument" de mesure de la réalisation motrice de l'élève.
Qui mesure ? Avec quel outil ? Pour quoi faire ?..
Bien évidemment c'est la question du sens de la mesure qui est posée avec son corollaire, celui de son utilité éducative pour l'élève.

Tableau des voies de progrès de la compétence spécifique n°1 (savoirs constitutifs)



LA SECURITE

sommaire

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 :

Une présentation en classe est indispensable. Elle explique clairement l'organisation de la séance, les dispositifs, les tâches et les différents rôles à tenir.

Des principes sont appris et mis en œuvre par les élèves :

Au niveau des attitudes :

- Les joueurs sont attentifs à ce qui se passe autour d'eux.
- Un joueur ayant une boule en main est responsable de son geste.

Au niveau du comportement :

- La position assise ou accroupie est interdite.
- l'élève ne ramasse jamais sa boule tant qu'elle n'est pas arrêtée.
- la boule se transmet de la main à la main.

Sur le plan de la sécurité passive :

Au tir, 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 doit être utilisé : boules, quilles, pneus, plots... (Attention aux rebonds avec les pneus).



DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

COMPETENCE DU CYCLE 3 VISEE : **REALISER UNE PERFORMANCE MESUREE**

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN
2 à 4 séances : Construire du sens	1 à 2 séances : Résoudre un problème	6 à 12 séances : Construire des savoirs	1 à 2 séances : Evaluer les savoirs acquis
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. 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 : notions de distance, de direction, de trajectoire, ... - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires 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 	Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun pour améliorer ses performances. L'élève s'entraîne pour : <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 ses actions. Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.	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.
<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>Situations d'appui</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Les couloirs dirigés, les rectangles « donnée », « trajectoires », les damiers - Le tir à cadence rapide 	<u>Situations d'appui</u> : <ul style="list-style-type: none"> - le point ciblé - le tir ciblé - le tir à cadence rapide
<i>Le souci permanent sera de faire développer également des éléments des compétences générales suivantes :</i>			
<u>Compétence générale visée</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Construire un projet d'action	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Construire un projet d'action

PHASE DE DECOUVERTE

[sommaire](#)

Construire du sens

Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée.

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 : notions de distance, de direction, de trajectoire, ...
- régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité.

Trois situations sont proposées :

- Une situation pour permettre à tous 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**.

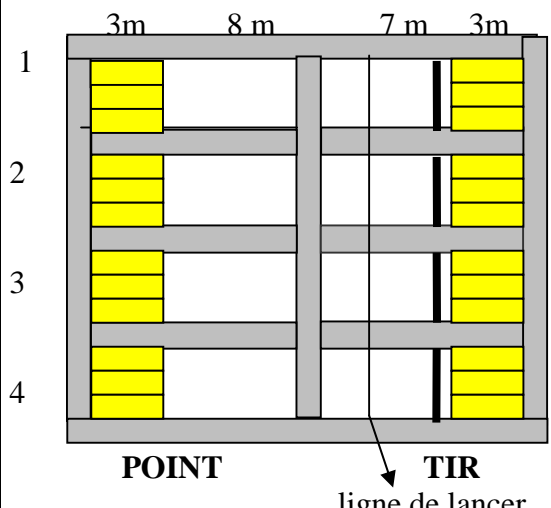


- Une situation pour apprendre à tous les élèves à enchaîner une succession de tirs en course continue : **le tir en navette**.



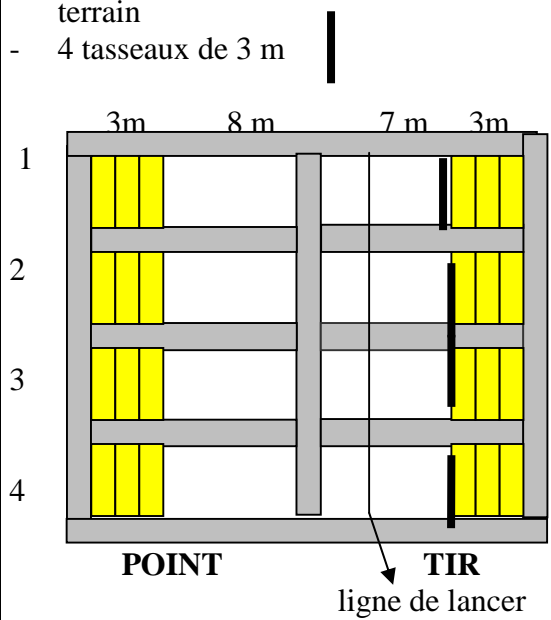
PHASE DE DECOUVERTE : LES COULOIRS

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de direction 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 (rectangle jaune).</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><u>Dimensions :</u></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 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 au lancer suivant.</p> <p>5 Chaque joueur pointe à tour de rôle, chacun effectue 10 lancers.</p> <p><u>Jeux 5 à 8</u></p> <p>Quand le joueur a lancé sa boule, il la suit. Il la ramasse, revient par le couloir de sécurité et donne la boule au joueur suivant qui s'est avancé sur la ligne de lancer.</p> <p>8 Chaque joueur tire à tour de rôle. Les équipes changent de jeu après 10 lancers chacun.</p> <p><u>Variante :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - viser les cibles suivant un ordre annoncé. 	<p><u>Jeux 1 à 4</u></p> <p>Avoir réussi à pointer dans les trois cibles (les lignes font partie de la cible).</p> <p><i>La transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p> <p><u>Jeux 5 à 8</u></p> <p>Avoir réussi au moins un impact dans chaque cible (les lignes font partie de la cible).</p> <p><i>La transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p>

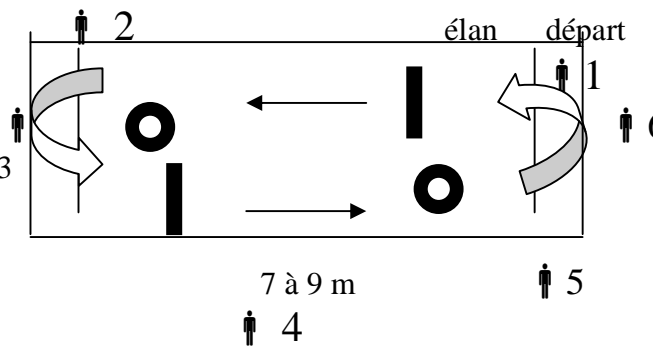
PHASE DE DECOUVERTE : LES RECTANGLES

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de distance dans les actions de tirer et 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</p> <p style="text-align: center;"> ligne de lancer</p>	<p><u>Jeux 1 à 4</u></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><u>Jeux 1 à 4</u></p> <p>Avoir réussi à pointer au moins une boule dans chaque cible (les lignes font partie de la cible).</p> <p>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la</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>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p><u>Jeux 5 à 8</u></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><i>Chaque joueur tire à tour de rôle, il effectue 10 tirs.</i></p> <p><u>Variante :</u> 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>boule se fait de la main à la main</p> <p><u>Jeux 5 à 8</u></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</i> <i>boule se fait de la main à la main</i></p> <p><u>Variante :</u> Atteindre au moins une fois sur deux une cible vide.</p>
	<p><u>Dimensions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : L : 3 m, l : 1 m 		

PHASE DE DECOUVERTE : LE TIR EN NAVETTE

- Objectifs de l'enseignant :**
- 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> <p>1 : joueur 2 et 5 : passeurs de boule 3 et 6 : ramasseurs 4 : arbitre</p>	<p>Sur chaque terrain, un élève lance 6 boules (3 aller-retour) dans les pneus sans marquer de temps d'arrêt.</p> <p>4 élèves sont ses partenaires :</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>Le cinquième est arbitre 4 :</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

PHASE DE REFERENCE

[sommaire](#)

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 de POINTER

Trois situations-problèmes sont proposées :

- Une situation pour permettre à tous élèves d'appréhender la notion de précision dans l'action de pointer : **le point ciblé.**



- Une situation pour permettre à tous élèves d'appréhender la notion de précision dans l'action de tirer : **le tir ciblé.**




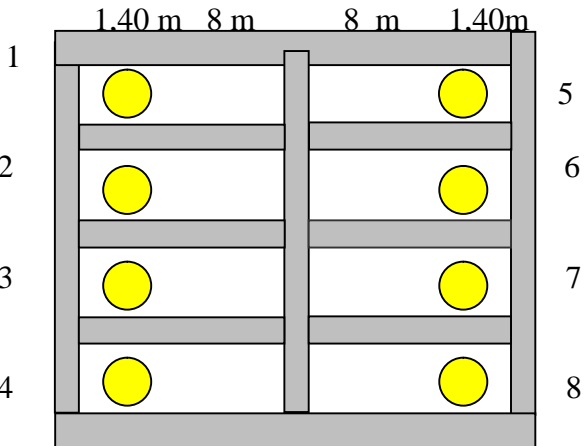
- Une situation pour apprendre à tous les élèves à enchaîner et réussir une succession de tirs : **le tir à cadence rapide.**



PHASE DE REFERENCE : LE POINT CIBLE

[sommaire](#)

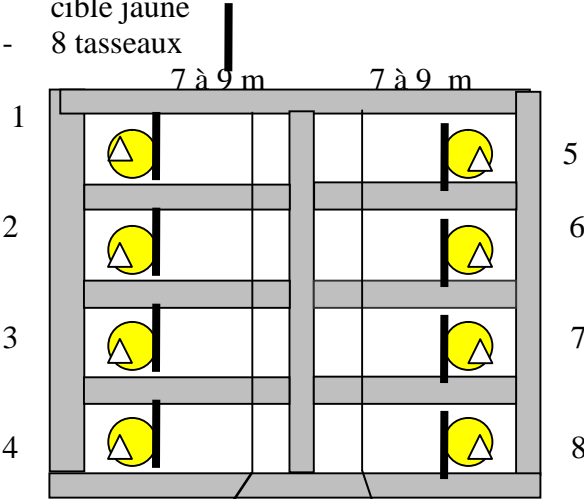
- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de **PRECISION** dans l'action de pointer
 - Veiller au respect des règles de sécurité et de fonctionnement
 - Engager les élèves dans la gestion de leur performance

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><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><u>Dimensions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : Cible jaune : diamètre 140 cm 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><u>Notation :</u></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><i>Atteindre au moins 5 fois les cibles</i></p> <p>Les lignes font partie de la cible.</p> <p>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</p>

PHASE DE REFERENCE : LE TIR CIBLE

sommaire

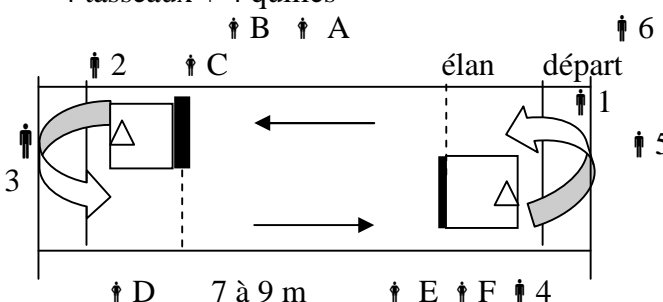
- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de **PRECISION** dans l'action de tirer
 - Veiller au respect des règles de sécurité et de fonctionnement
 - Engager les élèves dans la gestion de leur performance

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>TIRER</u></p> <p>Lancer 10 boules pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - soit qu'elles tombent (impact) dans la cible. - soit qu'elles touchent la quille. La quille peut être touchée directement ou après un impact à l'intérieur de la cible. 	<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 - 8 quilles placées au centre et au fond de la cible jaune - 8 tasseaux  <p>Dimensions :</p> <p>Terrains : L : 8,40 à 10,40 m l : 3 m</p> <p>Cibles jaunes : Diamètre 140 cm</p>	<p><u>Jeux 1 à 8</u></p> <p>Le joueur vise, lance sa 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 sur la fiche de résultat N°1.</p> <p><u>Notation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 0 point si la cible est manquée - 1 point si l'impact est à l'intérieur de la cible - 3 points si l'impact est à l'intérieur de la cible et si la quille est touchée. <p>Chaque joueur tire à tour de rôle, il effectue 10 lancers.</p>	<p><i>Tomber au moins 4 fois dans la cible.</i></p> <p>Les lignes font partie de la cible.</p> <p>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</p>

PHASE DE REFERENCE : LE TIR A CADENCE RAPIDE

[sommaire](#)

- Objectifs de l'enseignant :**
- 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></p> <ul style="list-style-type: none"> 1 point si la boule tombe dans la cible 2 points si la quille est touchée directement ou après impact dans la cible. <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></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 - annoncer le bon résultat

FICHE DIDACTIQUE POUR L'ENSEIGNANT

[sommaire](#)

Au cours du module d'enseignement, après la phase de découverte, l'objectif de l'enseignant sera d'aider les élèves, à travers les situations proposées et à l'aide des fiches de résultats, à :

- Identifier les savoirs importants dans ces situations (le tir, le point, puis le tir en navette)
- Repérer ses difficultés et identifier, choisir une voie de progrès (apprendre à mieux pointer, à mieux tirer puis mieux tirer en course continue).

Cela permet aux enfants de choisir concrètement des ateliers pour :

Dans une première phase, apprendre à :

- **Mieux pointer** :
 - Les couloirs dirigés
 - Les rectangles : les données
 - Les damiers pour pointer
- **Mieux tirer**
 - Les couloirs dirigés
 - Les rectangles : les trajectoires
 - Les damiers pour tirer.

Dans une deuxième phase, apprendre à gérer le rapport entre la quantité et la qualité de l'action dans le tir en course continue :

- Apprendre à « lancer autant et taper plus »
- Apprendre à « lancer moins et taper autant »
- Apprendre à « lancer plus, taper autant »
- Apprendre à « lancer plus, taper plus »

L'important est bien d'apprendre et de faire des progrès en sport boules. Au-delà, il s'agit d'aider les élèves, par une organisation pédagogique privilégiant l'identification des savoirs à acquérir et des voies possibles de progrès, à prendre l'habitude de s'évaluer, d'identifier et de mesurer ses progrès.

Point et tir ciblé : FICHE RESULTATS N° 1

[sommaire](#)

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 :

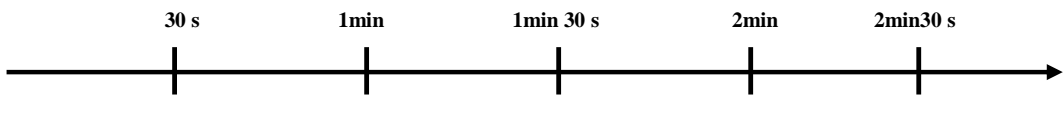
.....

.....

Tir à cadence rapide :

[sommaire](#)

FICHE RESULTATS N° 1

Essai	0	30 s	1min	1min 30 s	2min	2min30 s	3min
							
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**

0 point	1 point	3 points	Nombre total de points	Nombre de lancers
<i>Situation d'entraînement choisie</i> : Aménagement N° ...				
<i>Situation d'entraînement choisie</i> : Aménagement N° ...				
<i>Situation d'entraînement choisie</i> : Aménagement N° ...				
<i>Situation d'entraînement choisie</i> : Aménagement N° ...				
<i>Situation d'entraînement choisie</i> : Aménagement N° ...				

PHASE DE STRUCTURATION

[sommaire](#)

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 ses actions.

Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.

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

- Point



- tir



- tir en navette



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

[sommaire](#)

5 situations d'entraînement 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 :

« Des damiers pour pointer »

- une situation pour permettre aux élèves d'améliorer et de stabiliser leur performance au tir :

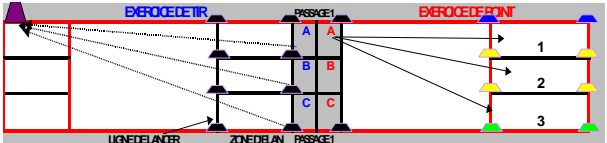
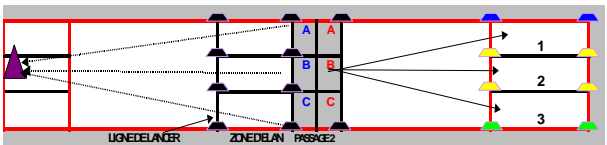
« Des damiers pour tirer »

PHASE DE STRUCTURATION : LES COULOIRS DIRIGES

[sommaire](#)

« POSITION DE PLACEMENTS »

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

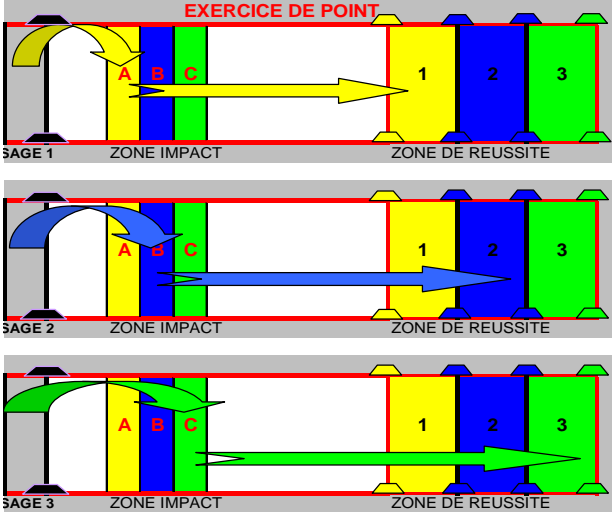
BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p><u>POINTER</u> Jeux 1 à 4</p> <p>Immobiliser au moins 1 boule dans chaque cible (1 -2- 3) à partir de 3 placements différents (A, B, C).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 4 terrains « Point » 4 terrains « TIR » - une boule par groupe - les 3 couloirs matérialisés au sol par des coupelles de couleur. 	<p><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.</p> <p>Même travail au 2^{ème} passage avec la cible 2, puis 3^{ème} passage avec la cible 3.</p>	<p><u>POINTER</u></p> <p>Réussir au moins chaque cible une fois.</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>	 <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 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.</p> <p>Même travail au 2^{ème} passage avec la cible 2, puis 3^{ème} passage avec la cible 3.</p>	<p><u>TIRER</u></p> <p>Toucher au moins chaque plot une fois.</p>

PHASE DE STRUCTURATION : LES RECTANGLES

[sommaire](#)

Pointer : « lancer avec différentes données »

Objectif de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves d'améliorer la notion de distance dans l'activité boule au point.

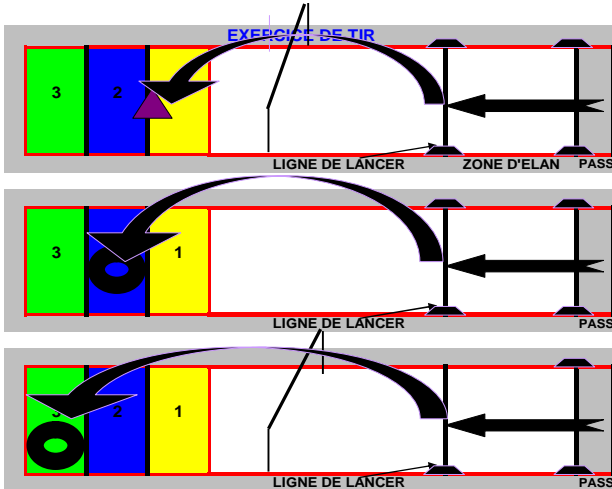
BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p><u>POINTER</u></p> <p>Lancer la boule pour qu'elle s'arrête dans une cible annoncée (grand rectangle) avec une donnée imposée (petit rectangle).</p>	<p>- 8 groupes de 3 ou 4 élèves</p> <p>- 8 terrains</p> <p>- une boule par groupe</p> <p>- une cible matérialisée au sol sur chaque terrain</p> <p style="text-align: center;">EXERCICE DE POINT</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 - 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><u>Variante :</u></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>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</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 RECTANGLES

Tirer : « Lancer avec différentes trajectoires »

[sommaire](#)

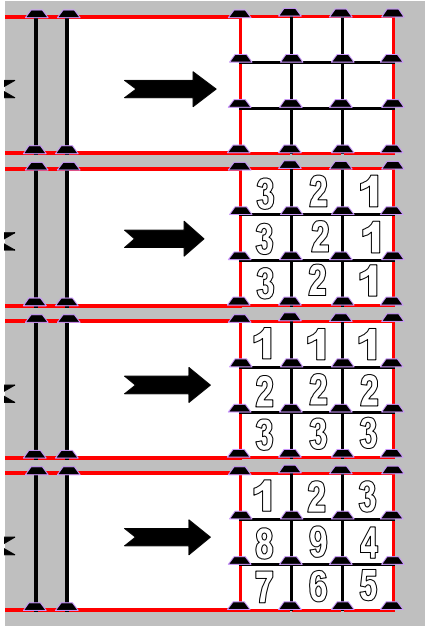
Objectif de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves d'améliorer la notion de distance dans l'activité boule tir.

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><i>Chaque joueur tire à tour de rôle, il effectue 10 tirs.</i></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 : DES DAMIERS POUR POINTER

[sommaire](#)

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'améliorer et de stabiliser leur performance au point
 - Permettre aux élèves d'organiser leur entraînement

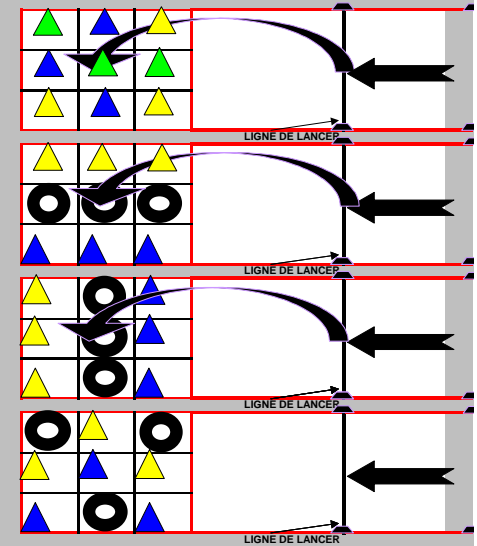
BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>POINTER</u></p> <p>Lancer une boule pour qu'elle s'immobilise dans une cible</p>	 <p>Cibles : un espace de 3m sur 3m, quadrillé avec 9 carrés de 1m par 1m</p>	<p><i>Situation 1 : remplir le damier comme on peut</i></p> <p><i>Situation 2 : remplir le damier par ligne</i></p> <p><i>Situation 3 : remplir le damier par colonne</i></p> <p><i>Situation 4 : remplir le damier par ordre croissant</i></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>Remplir au moins 6 cases</p>

PHASE DE STRUCTURATION : DES DAMIERS POUR TIRER

[sommaire](#)

Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves de s'entraîner pour améliorer, stabiliser leur performance au tir
- Permettre aux élèves d'organiser leur entraînement

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 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><i>Situation 1 : vider le damier comme on peut</i></p> <p><i>Situation 2 : enlever les quilles en tirant (impact de la boule dans le carré) ou faire tomber la boule dans un pneu.</i></p> <p><i>Situation 3 : enlever les quilles en tirant (impact de la boule dans le carré) ou faire tomber la boule dans un pneu.</i></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>

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

[sommaire](#)

4 situations d'entraînement sont proposées :

- « **lancer autant, taper plus** »,

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 moins, taper autant** »,

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 plus, 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 plus** »,

une situation pour permettre aux élèves d'augmenter la quantité d'actions en augmentant la qualité des lancers (la précision) :

↩ *Aménagement 4*

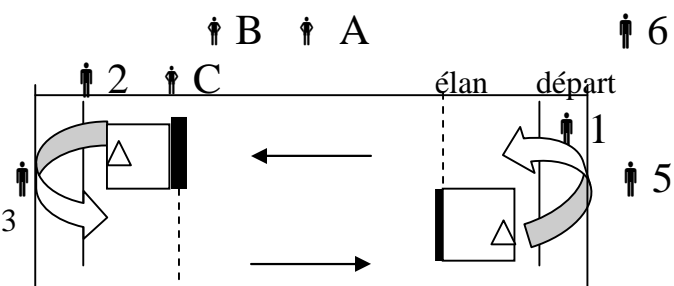
PHASE DE STRUCTURATION

AMENAGEMENT 1 : AUGMENTER LA QUALITE DE L'ACTION

« Lancer autant, taper plus »

[sommaire](#)

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

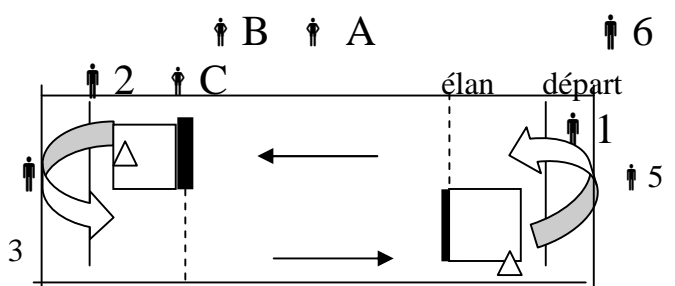
BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Le joueur : Lancer le même nombre de boules que dans la situation de référence et augmenter le nombre de frappes (tirs réussis).</p> <p>Les partenaires : Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</p> <p>Arbitres et organisateurs : Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</p>	<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. 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><u>Le joueur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Avoir amélioré sa performance mesurée. <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

AMENAGEMENT 2 : AUGMENTER LA QUALITE DE L'ACTION
« Lancer moins, taper autant »

[sommaire](#)

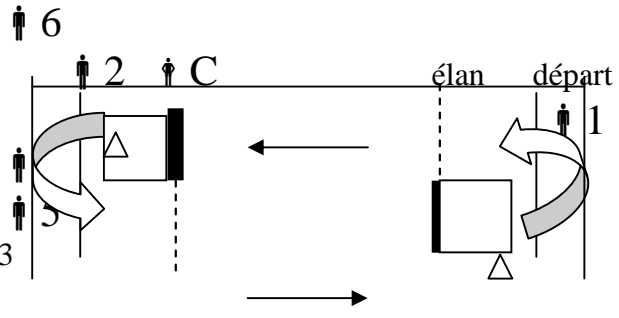
- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'enchaîner une succession de tirs.
 - Mettre en place un dispositif efficace
 - Assurer la sécurité de tous

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><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 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
AMENAGEMENT 3 : AUGMENTER LA QUANTITE D' ACTIONS
« Lancer plus, taper autant »

[sommaire](#)

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

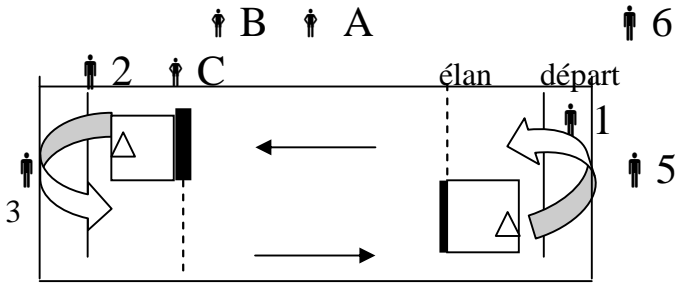
BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>TIRER</p> <p><u>Le joueur</u> :</p> <p>Réaliser la même performance en augmentant le nombre de lancers par rapport à l'épreuve de référence.</p> <p>Les partenaires</p> <p><i>Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la 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 - 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 style="text-align: center;">♣ B ♣ A</p>  <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 ♣ : 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><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>Les partenaires</p> <p><i>Ne pas retarder le joueur.</i></p> <p><i>Les arbitres et les organisateurs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le jeu en cas de non-respect de la règle

AMENAGEMENT 4 : RECHERCHER L'EFFICACITE MAXIMUM

« lancer plus, taper plus »

[sommaire](#)

- Objectifs de l'enseignant :
- 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> : Augmenter sa performance initiale dans les lancers et dans les frappes.</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 - 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><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"> - avoir augmenté à la fois le nombre de lancers et sa 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

FICHE APPRENTISSAGE

[sommaire](#)

Nom :

Prénom.....

APPRENDRE A MIEUX POINTER

Le jeu du Damier

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



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			

FICHE APPRENTISSAGE

[sommaire](#)

Nom :

Prénom :

APPRENDRE A MIEUX TIRER

Le jeu du Damier pour tirer

On coche d'une croix chaque fois que l'impact est dans la cible. On pose une balise.

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.

Réussi ✕	▲ Cible 1	▲ Cible 2	▲ Cible 3
Raté : ○			
Zone départ : A			
Zone départ : B			
Zone départ : C			

PHASE BILAN

[sommaire](#)

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.**



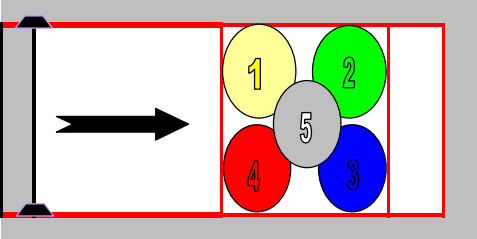
- Une situation pour permettre à tous les élèves de réaliser une performance dans une situation de jeu de tir en navette : **le tir à cadence rapide.**



PHASE BILAN : LE POINT CIBLE

[sommaire](#)

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

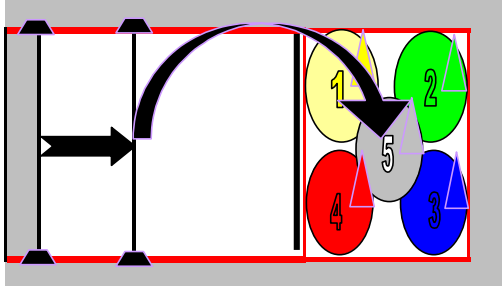
<u>BUT de la TACHE</u>	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	<i>CRITERE DE REUSSITE</i>
<p>POINTER</p> <p>Lancer 10 boules</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 8 terrains - une boule par groupe - 5 cibles de 140 cm de diamètre, matérialisées au sol sur chaque terrain  <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><i>Réaliser au moins sa prévision.</i></p> <p><i>Les lignes font partie de la cible.</i></p>

PHASE BILAN : LE TIR CIBLE

[sommaire](#)

Objectifs de l'enseignant :

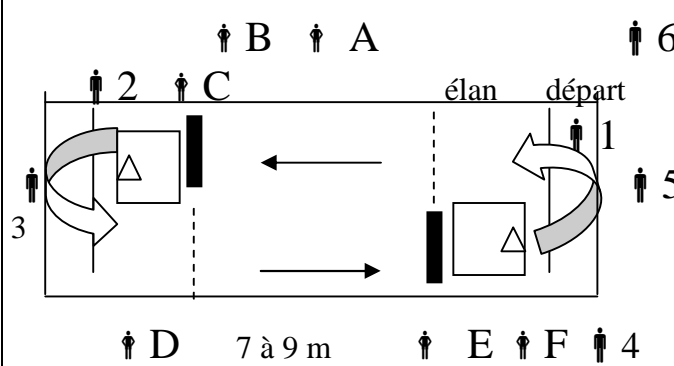
- Permettre aux élèves de réaliser une performance dans une situation de jeu : **tirer**
- Permettre aux élèves d'évaluer leurs progrès

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></p> <p><u>Chaque élève fait une prévision sur 10 lancers en fonction des performances réalisées précédemment.</u></p> <p><u>Pendant la séance :</u></p> <p>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.</p> <p>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><i>Réaliser au moins sa prévision.</i></p> <p><i>Les lignes font partie de la cible.</i></p>

PHASE BILAN : LE TIR A CADENCE RAPIDE

sommaire

- Objectifs de l'enseignant :**
- 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><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>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 - 4 cibles : un carré 1 m de côté - 3 boules par groupe - 4 tasseaux + 4 quilles placées en fond de cible.  <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 : 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>Une autre équipe organise, arbitre</p> <p>A : arbitre annonce le résultat après avoir consulté les juges de cible.</p> <p>C et E valident le tir, comptent les points faits dans leur cible et remettent la quille en place.</p> <p>D dit « stop » à la fin du temps.</p> <p>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>Ne pas retarder le joueur.</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

[sommaire](#)

Fiche résultats 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 :

.....

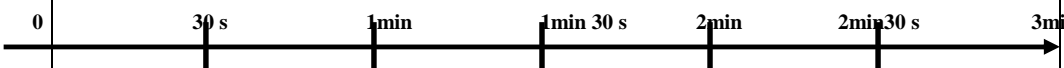
.....

.....

Tir à cadence rapide :

[sommaire](#)

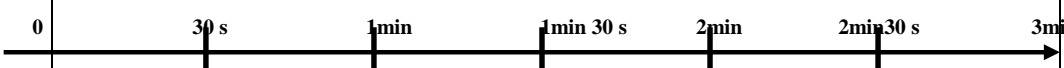
FICHE RESULTATS N° 2

Essai								TOTAL
	0	30 s	1min	1min 30 s	2min	2min 30 s	3min	
N°1								
N°2								
Prévision								
N°3								

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

Tir à cadence rapide :

FICHE RESULTATS N° 2

Essai								TOTAL
	0	30 s	1min	1min 30 s	2min	2min 30 s	3min	
N°1								
N°2								
Prévision								
N°3								

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

LE SPORT-BOULES

sommaire

DEFINITION

- C'est une activité de **lancer d'adresse** qui s'exprime dans des situations de jeux (en opposition directe ou indirecte) de **point**, de **tir**, et de **tirs en course continue** dont l'objectif final est la performance en précision.

AIDE TECHNIQUE POUR LES ENSEIGNANTS POUR MIEUX COMPRENDRE L'ACTIVITE

Au départ de l'activité, laisser les enfants tenir et lancer la boule plusieurs fois sans aucunes consignes (exemple : lancer la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone (ex : un carré))

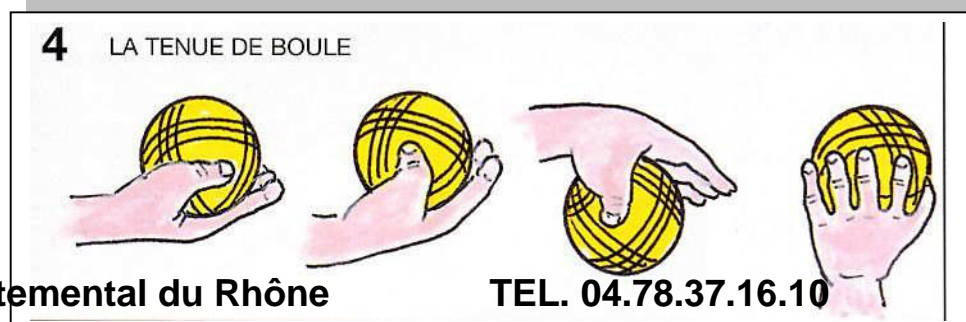
1. LA TENUE DE BOULE

La boule sera tenue dans la paume de la main .Tous les doigts doivent servir au maintien. (Éviter de serrer la boule trop fort = crispation)

2. LA POSITION DE LA MAIN

La main sera positionnée par-dessus la boule dans la mesure du possible. Si l'enfant n'arrive pas à tenir la boule, (suivant l'âge ou main trop petite) on peut mettre la main sous la boule et ainsi jouer **sous-main**.

EVITER LES POIGNETS CASSES AU MOMENT DU LANCER



Comité bouliste Départemental du Rhône

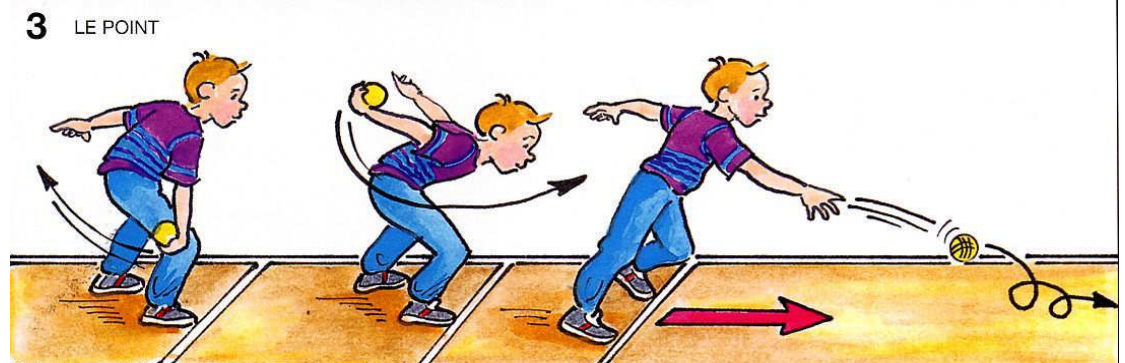
TEL. 04.78.37.16.10

6 place de la porte de Lyon – 69 570 DARDILLY FAX. 04.78.42.81.74

ANNEXE N° 2

3. LANCER UNE BOULE SANS COURSE D'ELAN = POINTER

sommaire



4. LE POINT, (Conseils techniques)

● **PREPARATION**

- Si on tient la boule de la main droite, le pied droit sera en avant et inversement pour les gauchers (voir dessin)
- La jambe droite sera fléchie et supporte le poids du corps
- Les épaules bien parallèles et légèrement en avant de la ligne de lancer
- La jambe gauche tendue en arrière maintenant l'équilibre sur le bout du pied (le pied droit est lui posé à plat et les 2 pointes de pied en direction de l'objectif)

● **ACTION**

- Le bras lanceur s'élève en arrière, bien parallèle au corps---c'est l'armé.
- Puis, simultanément :
 - Le bras lanceur redescend toujours parallèle au corps
 - Le corps bascule en avant
 - La jambe arrière est ramenée en avant
 - La boule est lâchée avant que le pied arrière ne repose au sol



● **SUIVI**

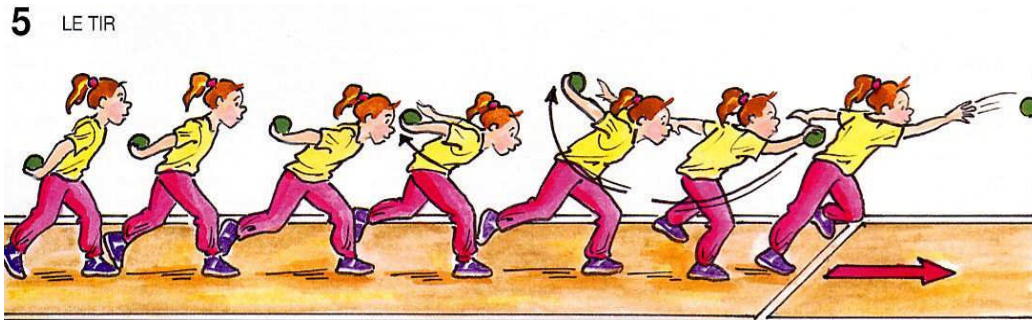
- On accompagne la boule sur quelques foulées en rétablissant l'équilibre

LE POINT EST UN LANCER AVEC UNE TRAJECTOIRE AU SOL

ANNEXE N° 3

5. LANCER UNE BOULE AVEC UNE COURSE D'ELAN = TIRER

[sommaire](#)



6. LE TIR, (Conseils techniques)

Au niveau du scolaire, le tir s'effectuera seulement sur 4 foulées (avec accompagnement)

● PREPARATION

- Si on tient la boule de la main droite, le pied droit sera en avant et inversement pour les gauchers (voir dessin)
- Le bras droit sera armé vers l'arrière (amplitude)

● ACTION

- Le bras lanceur reste en arrière, bien parallèle au corps---c'est l'armé.
- Puis, l'enfant court vers la ligne de lancer (4 petites foulées)
- En arrivant à la hauteur de la ligne, **simultanément** :
l'enfant pousse sur le pied droit pendant que le bras droit passe d'une amplitude arrière à une amplitude avant pour donner une trajectoire à la boule.

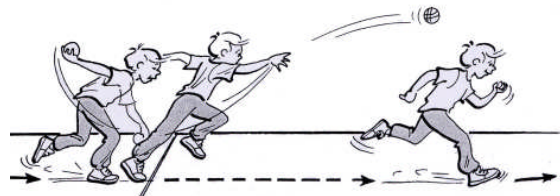


le lâcher s'effectue à la hauteur yeux pendant que la course continue sur plusieurs foulées (pas de blocage à la ligne).



● SUIVI

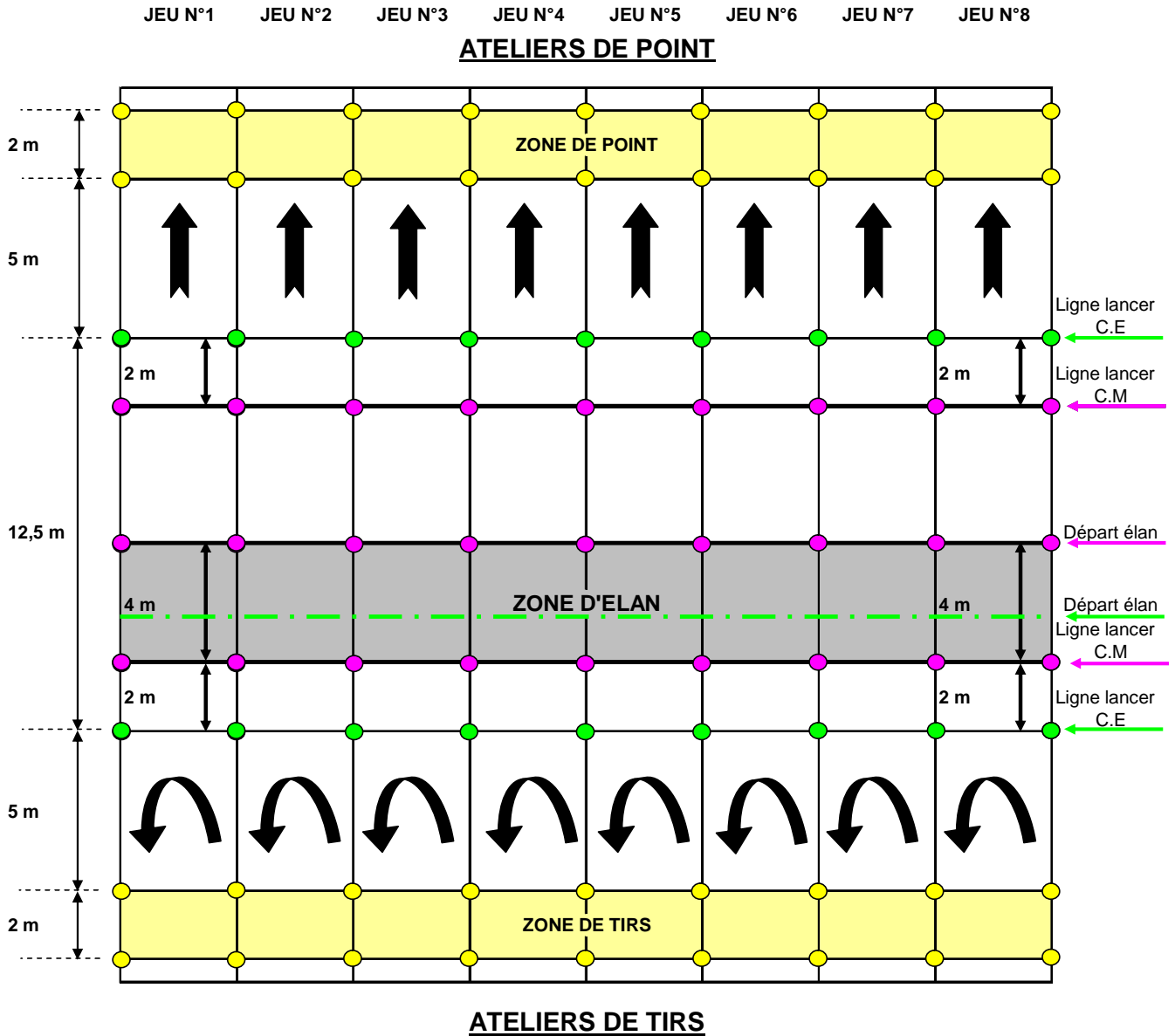
- On accompagne la boule sur quelques foulées en rétablissant l'équilibre



LE TIR EST UN LANCER AVEC UNE TRAJECTOIRE AERIENNE

PLAN D'UN BOULODROME DE 8 TERRAINS

sommaire



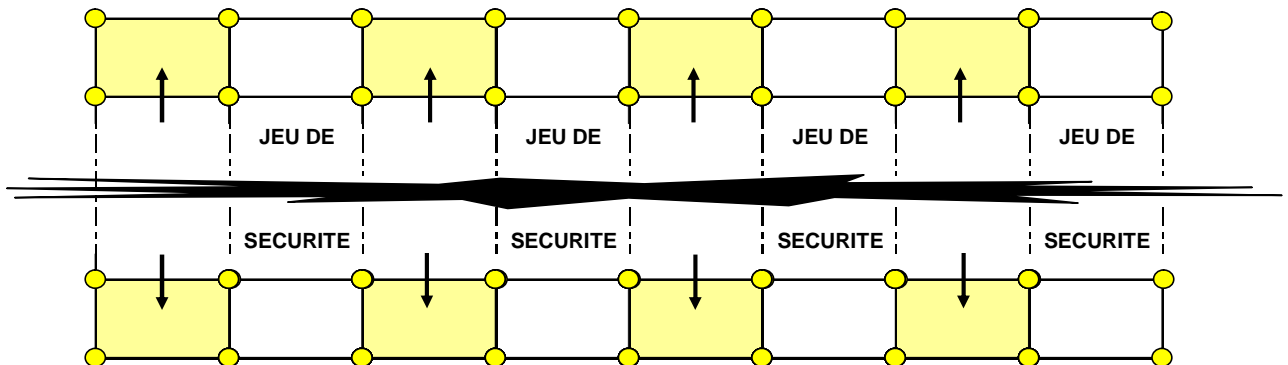
CONSEILS--EXEMPLES

Le plan représenté ici ne tient pas compte des jeux de sécurité qu'il faudra prévoir entre chaque atelier.

Si le boulo-drome ne comporte que 4 ou 5 terrains --- voir autres dispositifs (plan 2) ---

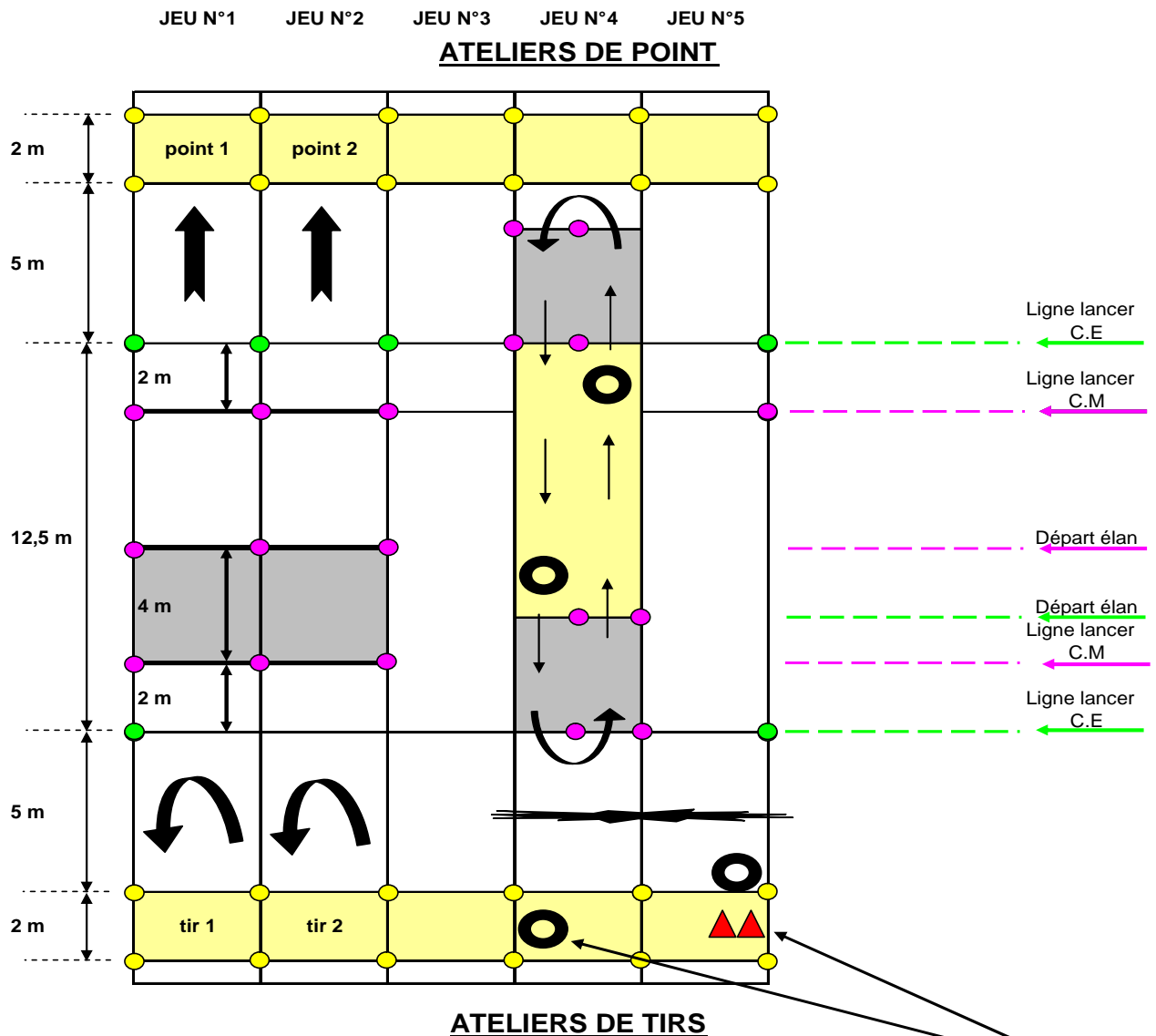
Même si on peut disposer des ateliers de point côte à côte (les boules n'ont pas de trajectoire aérienne), il est **indispensable** et **obligatoire** de laisser un jeu de sécurité entre chaque atelier de tirs. (sauf exception---voir plan 2, boulo-drome 4 ou 5 terrains)

Si les ateliers de tirs sont côte à côte, tir par vague de 3,4,5... au coup de sifflet, puis 2° vague...etc... (**consignes de sécurité**)



PLAN D'UN BOULODROME DE 4 OU 5 TERRAINS

sommaire



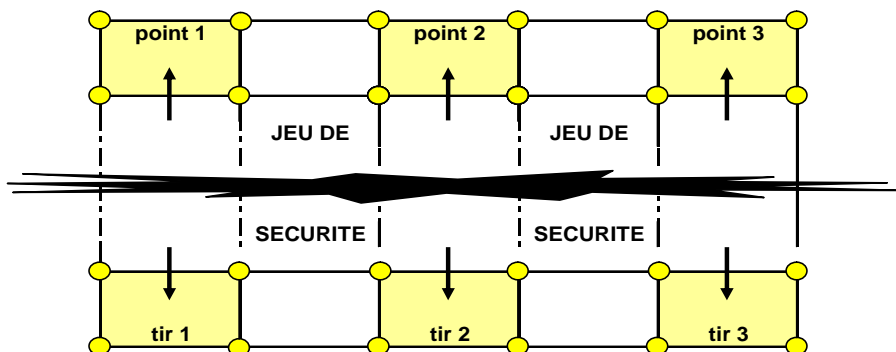
CONSEILS---REMARQUES

Suivant le nombre d'élèves et de terrains, on peut disposer des ateliers de point et de tir côte à côte. (1 boule par atelier)

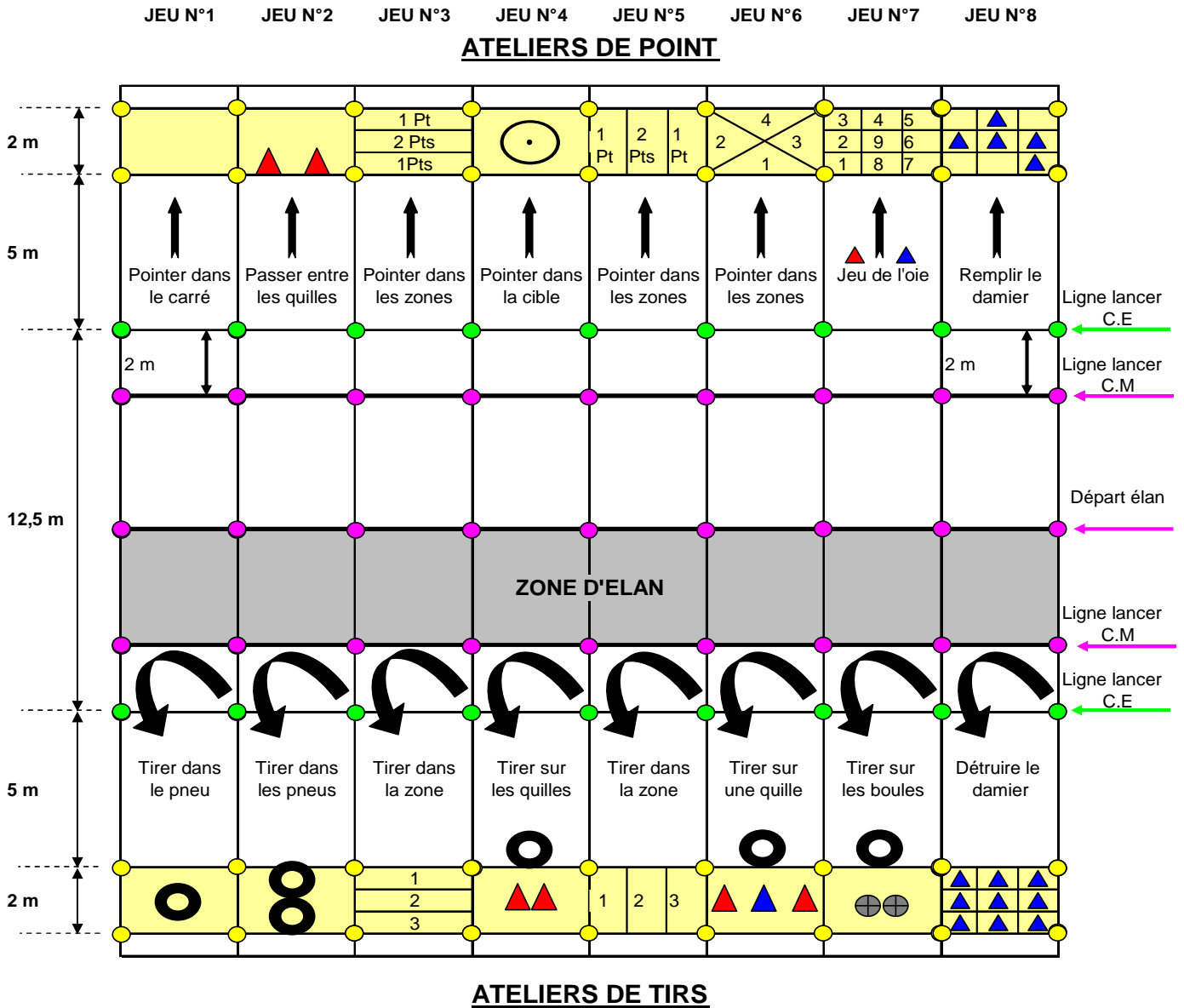
Au point: les boules n'ont pas de trajectoire aérienne (l'enfant joue, ramasse la boule et la ramène au suivant)

Au tir: on peut décaler les cibles de chaque côté d'un terrain pour laisser plus de place entre les enfants

CONSIGNES SECURITE: Rester sur son terrain (attention si la boule va sur le terrain d'à côté)



EXEMPLES D'ATELIER (sans jeu de sécurité)

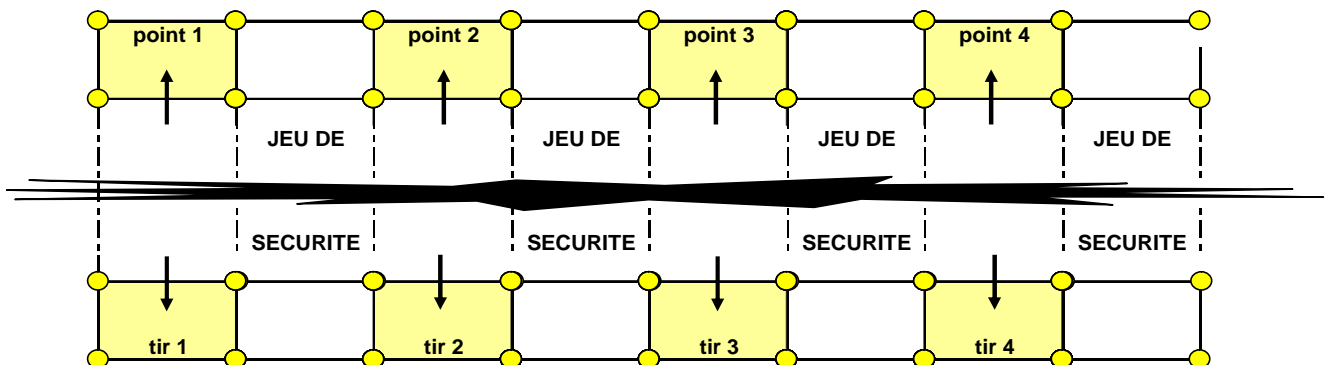


CONSEILS--EXEMPLES

Le plan représenté ici ne tient pas compte des jeux de sécurité qu'il faudra prévoir entre chaque atelier.

Si le boulodrome ne comporte que 4 ou 5 terrains --- voir autres dispositifs ---

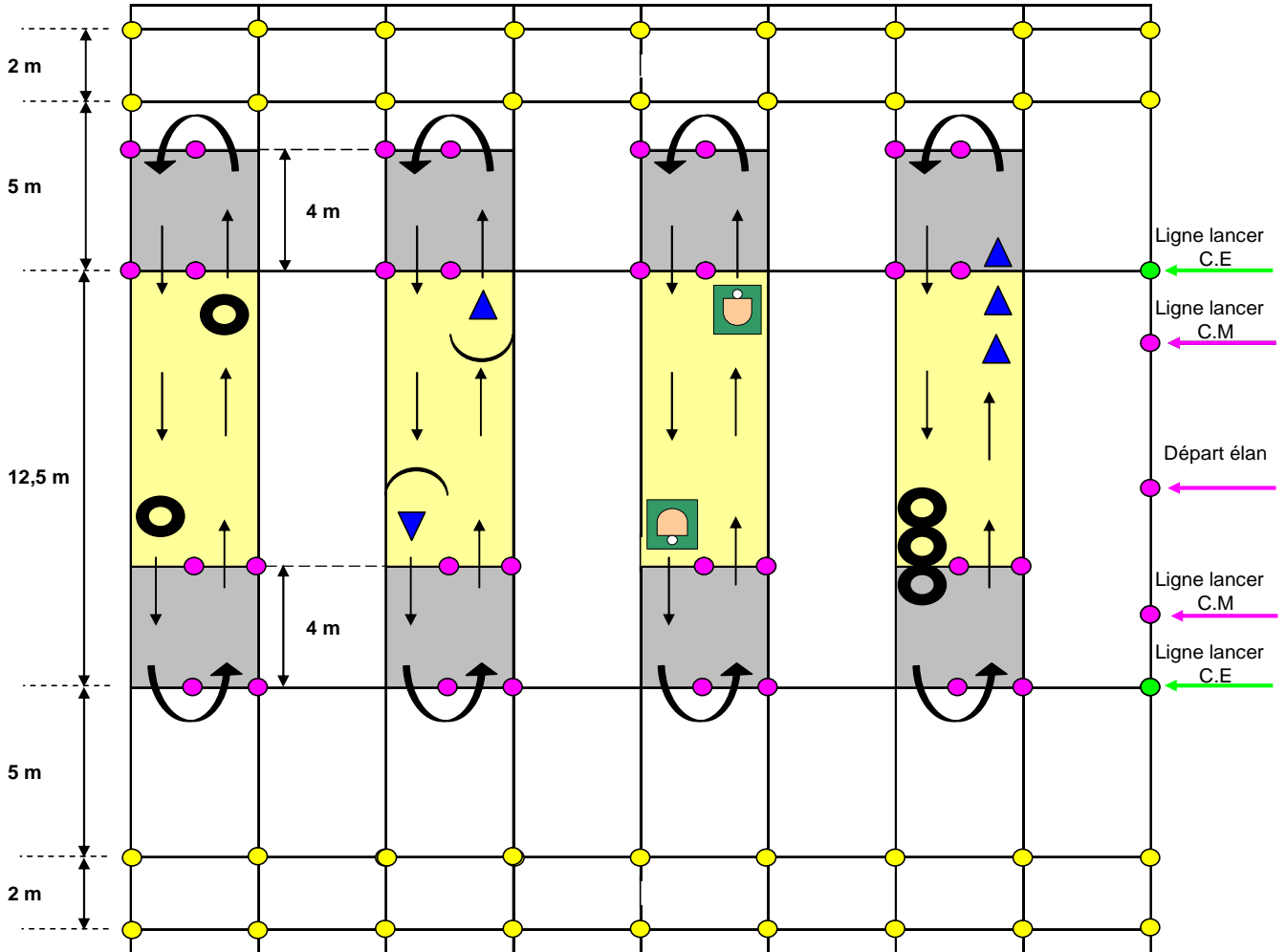
Même si on peut disposer des ateliers de point côte à côte (les boules n'ont pas de trajectoire aérienne), il est **indispensable** et **obligatoire** de laisser un jeu de sécurité entre chaque atelier de tirs.



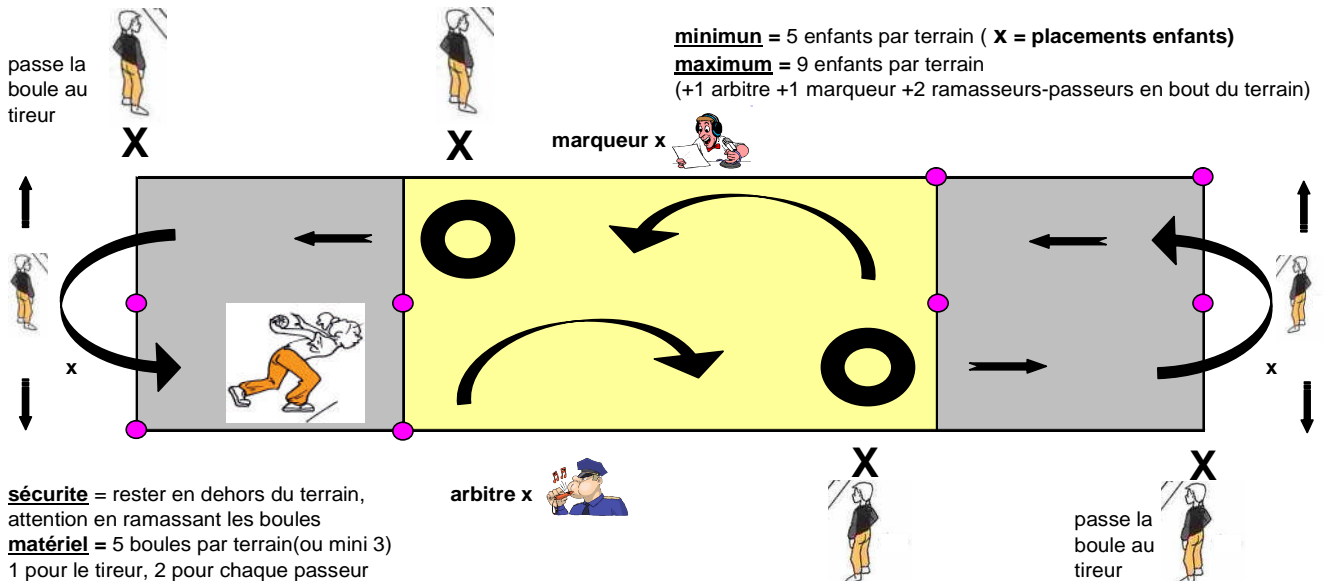
ORGANISATION DES TIRS EN COURSE CONTINUE

sommaire

JEU N°1 JEU N°2 JEU N°3 JEU N°4 JEU N°5 JEU N°6 JEU N°7 JEU N°8



EXEMPLE (tirs dans les pneus + position des enfants)



PRINCIPES DE SECURITE

sommaire

Toute inactivité est génératrice de danger potentiel. Ainsi tous les élèves doivent être en activité.

Le respect des consignes est essentiel.

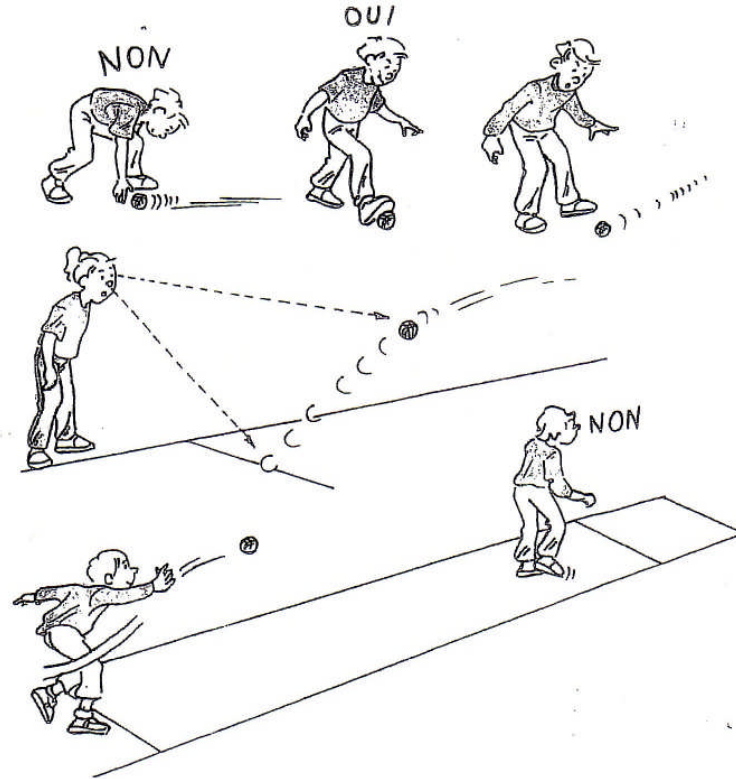
Les consignes doivent être précises.

Il ne faut jamais arrêter une boule en mouvement avec une partie quelconque du corps autre que le dessous du pied.

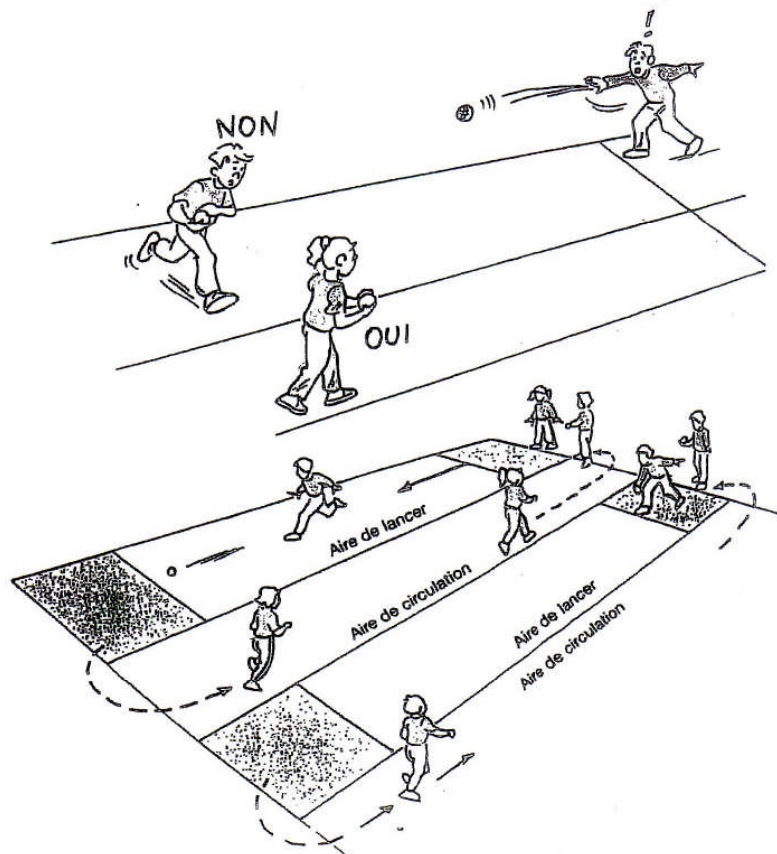
Il faut attendre l'arrêt de la boule.

Il faut toujours observer les boules en mouvement.

Pendant le tir, personne ne doit se trouver dans l'aire de lancer.



Ne jamais pénétrer dans une aire de lancer.



Disposer d'aires de circulation.