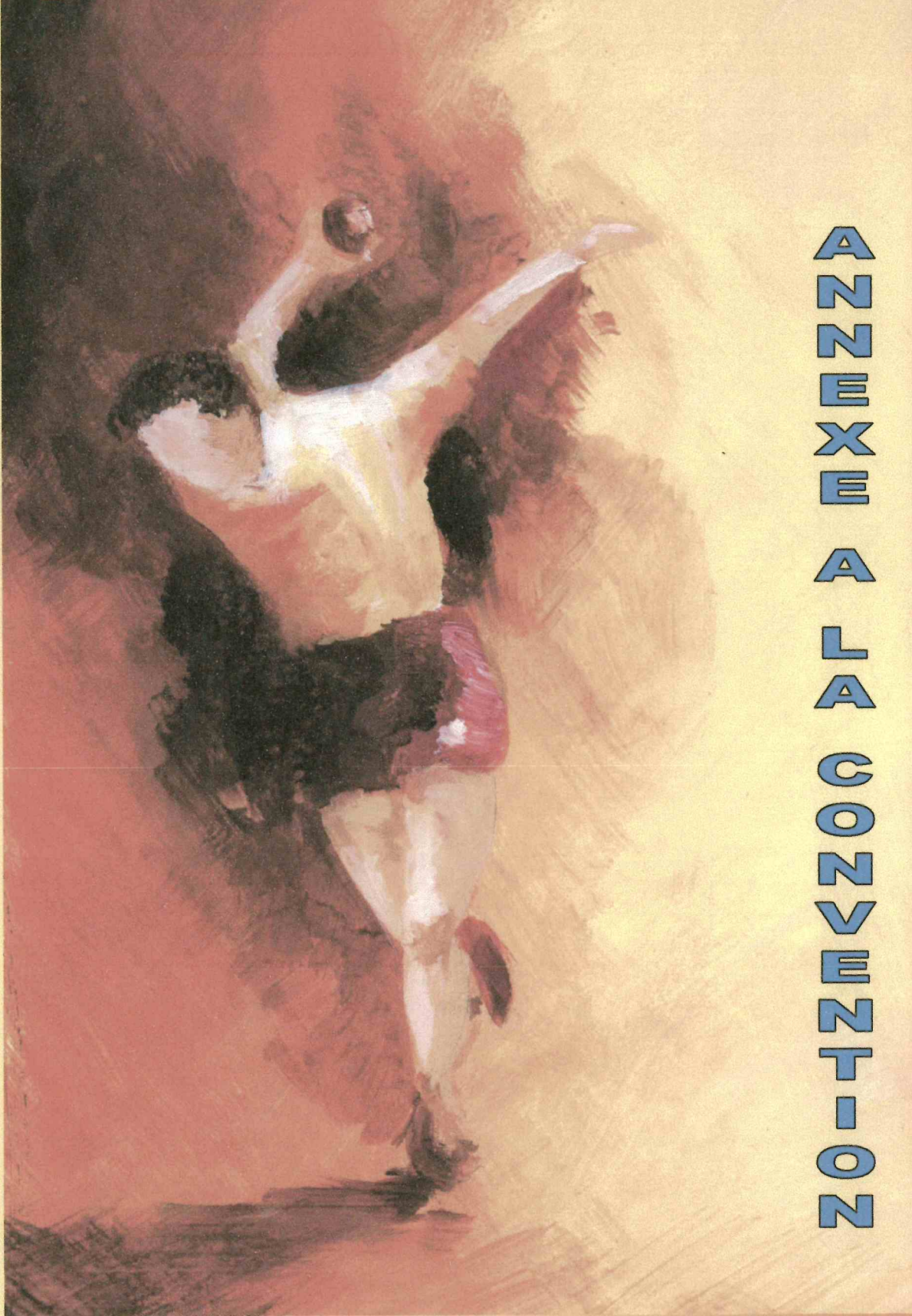


SPORT-BOULES



ANNEXE A LA CONVENTION

AIDE TECHNIQUE AUX ENSEIGNANTS

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon
Place de la porte de Lyon – 69570 DARDILLY
Tél : 04.78.37.16.10 E.Mail : info.cbdr@wanadoo.fr
www.cbdr69.fr

**Circonscription d'Irigny-Soucieu-Mornant
MODULE D'APPRENTISSAGE BOULES CYCLE 3**

avec intervenants bénévoles

En référence au module pédagogique annexé à la convention départementale

Proposition pour un module de 1^{ère} année (cycle 3)

| Phases | Nombre de séances | Les équipes sont constituées au préalable par l'enseignant, elles sont mixtes, hétérogènes en leur sein et homogènes en niveau. Elles peuvent être réorganisées après la séance 3. |
|-------------------------------------|-------------------|--|
| Découverte : entrée dans l'activité | S1 | <i>Obj : privilégier la quantité d'action + installer les règles de fonctionnement en sécurité (consignes sécurité p3 + annexe 8 agrandie A3 plastifiée)</i> <u>Situations :</u> 1. Les rectangles (atelier pointer) p8 aménagement 1 seul rectangle à la place de 3 •faire fonctionner les mêmes dispositifs sous forme de jeu entre équipe : 2. Variation des rectangles (atelier pointer) avec obstacle (1 pneu ou 2 quilles) en référence à l'annexe 6 exemples d'ateliers de points •faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe : 3. Tirer dans le pneu annexe6 (atelier tirer) •faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe : 4. Tirer sur 2 quilles annexe6 (atelier tirer) •Faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe : 1 point : touche 1 quille, 2 points : toucher les deux |
| | S2 | <i>Obj : privilégier la quantité d'action + fonctionner en sécurité (consignes sécurité p3 + annexe 8 agrandie A3 plastifiée)</i> <u>Situations :</u> idem séance 1 |
| | S3 | <i>Obj : fonctionner sur les ateliers de point, de tir en sécurité, privilégier la quantité d'action, commencer à construire un projet d'action</i> <u>Situations :</u> Travail en atelier →3 ateliers de point, (cf annexe 6) →3 ateliers de tir (cf annexe 6) : Durée d'ateliers équivalente (entre 5 et 8 minutes), Rotation dans l'ordre de la fiche (fiche de notation atelier) |
| Phase de Référence | S4 | <i>Obj : fonctionner sur les ateliers de point, de tir en sécurité, prendre conscience des réussites et des voies de progrès</i> <u>Situations :</u> idem séance 3 Après la séance, en classe : Auto évaluation (?) points forts, voie de progrès d'après les résultats de son équipe, réorganisation des équipes |
| | S5 | - <i>Obj : Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées ; activités de point, de tir, prendre conscience des réussites et des voies de progrès</i> Faire fonctionner les ateliers de l'annexe 6 en introduisant des variations : Variations (en ref à fiche de notation atelier) 1. Point 1: lancer rectiligne : resserrer les quilles 2. Point 3 : lancer en biais : boule ou quille obstacle devant la cible 3. Travail du damier (dispositif p 24) : remplir le damier direction/distance chaque fois qu'une boule s'arrête dans une case on place une quille (p 25) 4. Tir 4 : tirer sur 3 quilles et toucher celle du milieu cf annexe 6 (avec 2 quilles rouges sur les cotés) |

En référence au module pédagogique annexé à la convention départementale

Brigitte Matz CPC EPS et Christophe Sothier CTD /mars 2014

| | | |
|------------------------|-----|--|
| Phase de Structuration | | 5. Tir 6 : 2 boules ou 1 boule Sans changement : les ateliers avec pneu (le plus difficile) mais travail de la trajectoire |
| | S6 | - <i>Obj : Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées ; activités de point, de tir, prendre conscience des réussites et des voies de progrès</i> Faire fonctionner les situations de la séance 5 : |
| | S7 | <i>Obj : Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées</i> → Séance de tir en navette (ou course continue) Dispositif p 9 + Dossier annexe n°7 Tâche p 9 avec aménagement TIR SUR DES QUILLES Durée : 1 min ou 1 min 30 Consignes de sécurité : toujours les mêmes mais VIGILANCE ACCRUE l'attention doit être encore plus forte car les élèves vont tirer dans les 2 sens du terrain. Chaque élève est tour à tour tireur, passeur, arbitre : Le tireur est sur le circuit pendant 1 min , il tire une dizaine de boules. CR : toucher au moins 1 quille Notation sur fiche « feuille de notation tir en navette » |
| | S8 | <i>Obj : Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées</i> → Séance de tir en navette (ou course continue) (p 9) + Dossier annexe n°7 aménagement TIR SUR DES QUILLES IDEM Séance 7 |
| | S9 | <i>Obj : →réinvestir les capacités construites et s'approprier un nouveau dispositif</i> → <i>apprendre à fonctionner en autonomie, identifier les différents dispositifs et tâches.</i> Séance préparatoire à la rencontre interclasse Dispositif : ateliers de la rencontre interclasse en doublant chaque (cf 2de page d'ateliers de la rencontre interclasse /feuille avec notation 0, 1 ou 3) Fonctionnement par atelier, environ 10 min, sans la fiche de notation |
| Phase de bilan | S10 | Rencontre inter classe fiche en annexe On réinvestit tout ce qui a été appris. Jouer pour faire gagner sa classe + jouer pour être le plus performant |

**Circonscription d'Irigny-Soucieu-Mornant
MODULE D'APPRENTISSAGE BOULES CYCLE 3**

avec intervenants bénévoles

En référence au module pédagogique annexé à la convention départementale

Proposition pour un module de 2ème année (cycle 3)

| Phases | Nombre de séances | Descriptif : |
|-------------------------------------|-------------------|---|
| | | Equipes stables constituées mixtes constituées au préalable par l'enseignant, ré organisées après la séance 3 en équipes hétérogènes en leur sein et homogène en niveau. |
| Découverte : entrée dans l'activité | S1 | <p><i>Obj : privilégier la quantité d'action + installer les règles de fonctionnement en sécurité (consignes sécurité p3 + annexe 8 agrandie A3 plastifiée)</i></p> <p><u>Situations :</u></p> <p>5. Les rectangles (atelier pointer) p8 aménagement 1 seul rectangle à la place de 3 •faire fonctionner les mêmes dispositifs sous forme de jeu entre équipe :</p> <p>6. Variation des rectangles (atelier pointer) avec obstacle (1 pneu ou 2 quilles) en référence à l'annexe 6 exemples d'ateliers de points •faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe :</p> <p>7. Tirer dans le pneu annexe6 (atelier tirer) •faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe :</p> <p>8. Tirer sur 2 quilles annexe6 (atelier tirer) •Faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe : 1 point : touche 1 quille, 2 points : toucher les deux</p> |
| | S2 | <p><i>Obj : fonctionner sur les ateliers de point, de tir en sécurité, privilégier la quantité d'action + fonctionner en sécurité</i></p> <p><u>Situations :</u></p> <p>Travail en atelier 3 ateliers de point, 3 ateliers de tir (cf annexe 6) : durée d'ateliers équivalente (entre 5 et 8 minutes), rotation dans l'ordre de la fiche (fiche de notation atelier)</p> |
| | S3 | <p><i>Obj : fonctionner sur les ateliers de point, de tir en sécurité, privilégier la quantité d'action</i></p> <p><u>Situations :</u> Travail sur les damiers →Situation « les damiers pour pointer » Dispositif p 24 Tâches :des situations 1 et 2 →Situation : « Les damiers pour tirer » Dispositif p 25 Tâche de situation 1 adaptée avec impact de la boule au minimum 1 mètre avant le damier (zone de validité matérialisée par plots, barre, bande de couleur...)</p> |
| Phase de Référence | S4 | <p><i>Obj : fonctionner sur les situations « Les damiers pour pointer », « les damiers pour tirer », fonctionner en sécurité, prendre conscience des réussites et des voies de progrès</i></p> <p><u>Situations :</u> idem séance 3</p> <p>Après la séance, en classe : Auto évaluation (?) points forts, voie de progrès d'après les résultats de son équipe, réorganisation des équipes</p> |
| Phase de Structuratio | S6 | <p><i>Obj : améliorer les lancers dans les différentes situations</i></p> <p><u>Situations</u> Travail sur les damiers</p> |

En référence au module pédagogique annexé à la convention départementale
Brigitte Matz CPC EPS et Christophe Sothier CTD /mars 2014

| | | |
|-------|-----|--|
| n | | <p>→Situation : « le jeu de l'oie pour pointer » Dispositif :cf annexe 6 Tâche : Pointer pour remplir par ordre chronologique (variations possibles : en équipe, 2 contre 2, en opposition directe, ou indirecte/sur terrain séparer, au temps, au nombre de boules jouées) →Situation : « le jeu de l'oie pour tirer » Dispositif :cf annexe 6 Tâche : Toucher la quille qui est placée au fond de la case : on commence par la case n° 1 et à chaque réussite, on continue dans l'ordre . Zone de validité : impact dans la case contenant la quille.</p> |
| | S7 | <p><i>Obj : Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées</i> →Séance de tir en navette (ou course continue) Dispositif p 9 + Dossier annexe n°7 Tâche p 9 avec aménagement TIR SUR DES QUILLES Durée : 1 min ou 1 min 30 Consignes de sécurité : toujours les mêmes mais VIGILANCE ACCRUE l'attention doit être encore plus forte car les élèves vont tirer dans les 2 sens du terrain. Chaque élève est tour à tour tireur, passeur, arbitre : Le tireur est sur le circuit pendant 1 min , il tire une dizaine de boules. CR : toucher au moins 1 quille Notation sur fiche « feuille de notation tir en navette »</p> |
| | S8 | <p><i>Obj : Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées</i> →Séance de tir en navette (ou course continue) (p 9) + Dossier annexe n°7 aménagement TIR SUR DES QUILLES IDEM Séance 7</p> |
| | S9 | <p><i>Obj : →réinvestir les capacités construites et s'approprier un nouveau dispositif</i> →apprendre à fonctionner en autonomie, identifier les différents dispositifs et tâches. Séance préparatoire à la rencontre interclasse Dispositifs : cf seconde page des ateliers de la rencontre interclasse : feuille avec notation 0, 1 ou 3. Il convient de doubler le dispositif de chaque ateliersde la rencontre interclasse Tâche faire fonctionner l'atelier, environ 10 min, sans la fiche de notation</p> |
| Bilan | S10 | <p>Rencontre inter classe fiche en annexe On réinvestit tout ce qui a été appris. Jouer pour faire gagner sa classe + jouer pour être le plus performant</p> |

LE SPORT-BOULES

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)

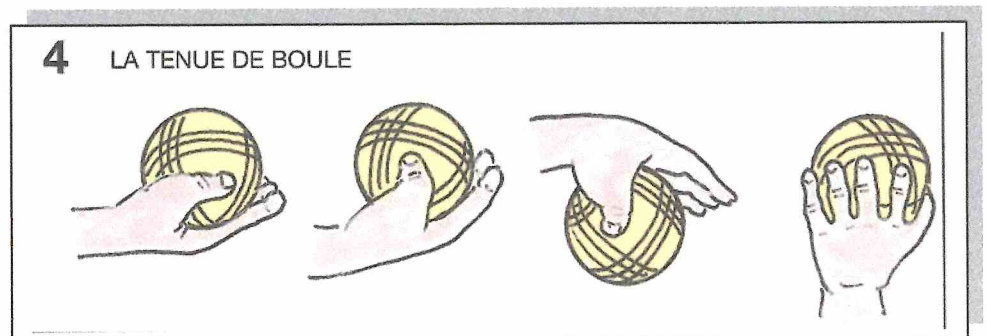
1. LA TENUE DE BOULE

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)

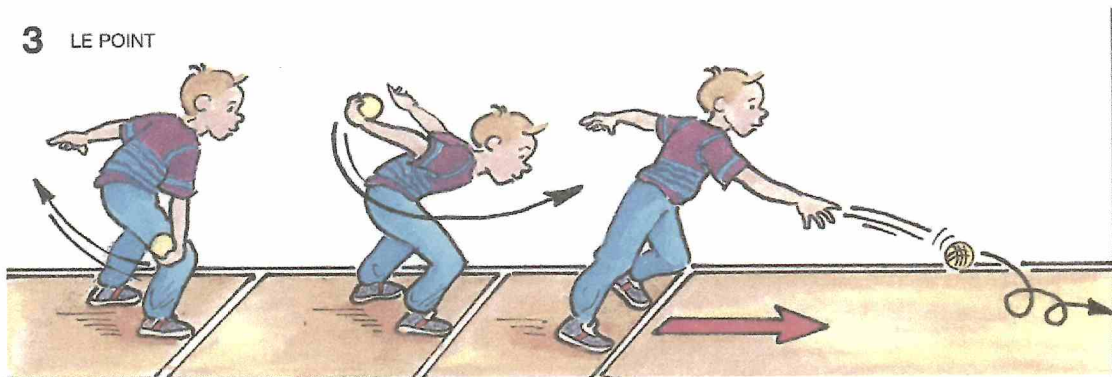
2. LA POSITION DE LA MAIN

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



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



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

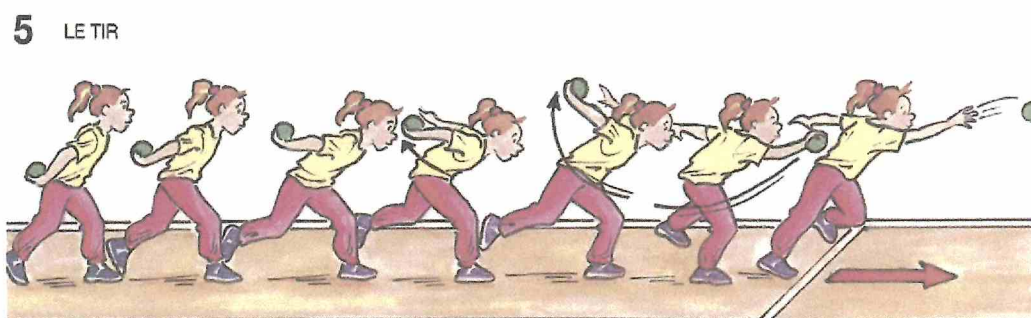
- On accompagne la boule sur quelques foulées en rétablissant l'équilibre



LE POINT EST UN LANCER AVEC UNE TRAJECTOIRE AU SOL

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

5 LE TIR



6. LE TIR, (Conseils techniques)

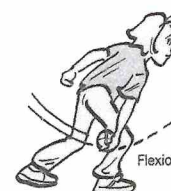
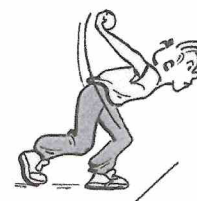
Au niveau du scolaire, le tir s'effectuera seulement sur 4 foulées (avec accompagnement)

● 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.

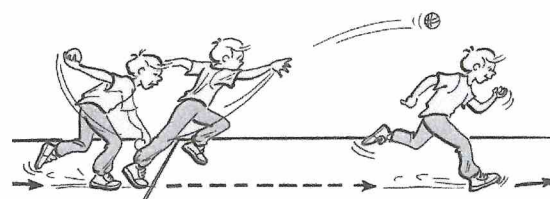


Le lâcher s'effectue à la hauteur yeux pendant que la course continue sur plusieurs foulées (pas de blocage à la ligne).



● SUIVI

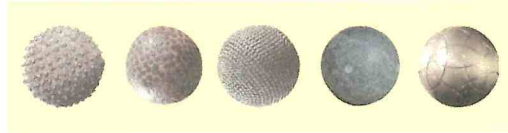
- On accompagne la boule sur quelques foulées en rétablissant l'équilibre



LE TIR EST UN LANCER AVEC UNE TRAJECTOIRE AERIEENNE



LES APPORTS EDUCATIFS DU SPORT-BOULES



• MOTEURS

DEVELOPPEMENT DE L'ADRESSE

DEVELOPPEMENT DE LA COORDINATION GENERALE

DEVELOPPEMENT DE LA PRECISION

AIDE À LA CORRECTION : La boule concrétisant l'erreur motrice commise

• PHYSIOLOGIQUES

DEVELOPPEMENT DES CAPACITES PHYSIQUES / EPREUVES SPORTIVES

• SENSORIELS

SENS DU TOUCHER

SENS DE LA VISION



• AFFECTIFS

L'ENFANT AIME MANIPULER DES ENGINES, JOUER, REUSSIR ...

• SOCIAUX

DIFFERENTS ROLES : PARTENAIRES / ADVERSAIRES / ARBITRES ...

• INTELLECTUELS

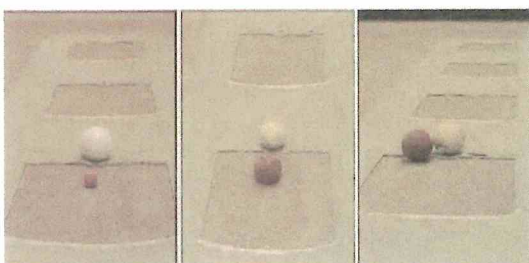
ATTENTION

CONCENTRATION

MEMOIRE

STRATEGIE DE JEU

...





LA SECURITE

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

• Sur le plan de la sécurité active :



Une présentation de l'activité 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 pratiquants :

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.
- Le joueur ne ramasse jamais sa boule tant qu'elle n'est pas arrêtée.
- La boule se transmet de la main à la main.

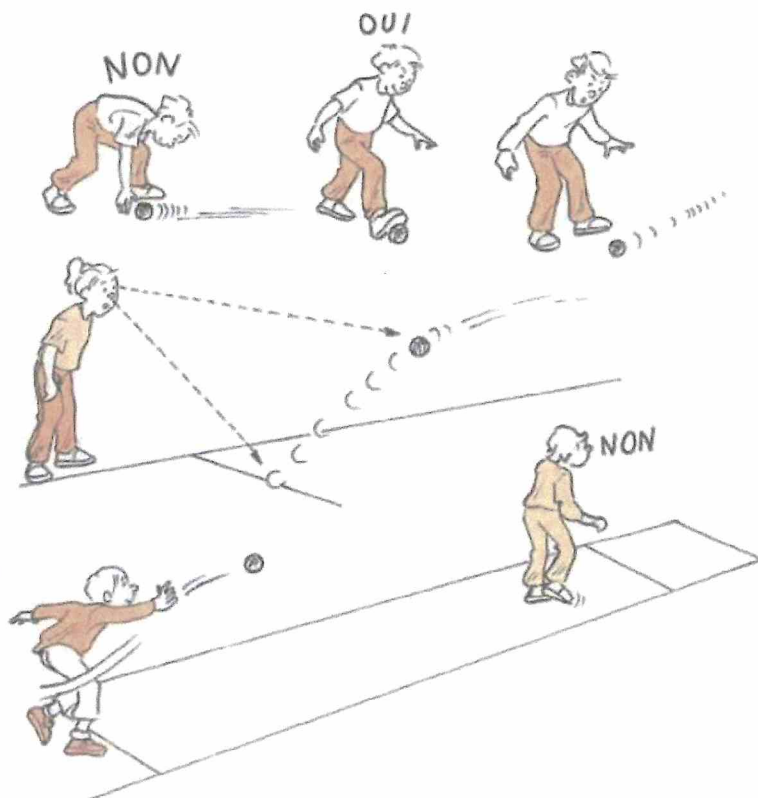


• Sur le plan de la sécurité passive :



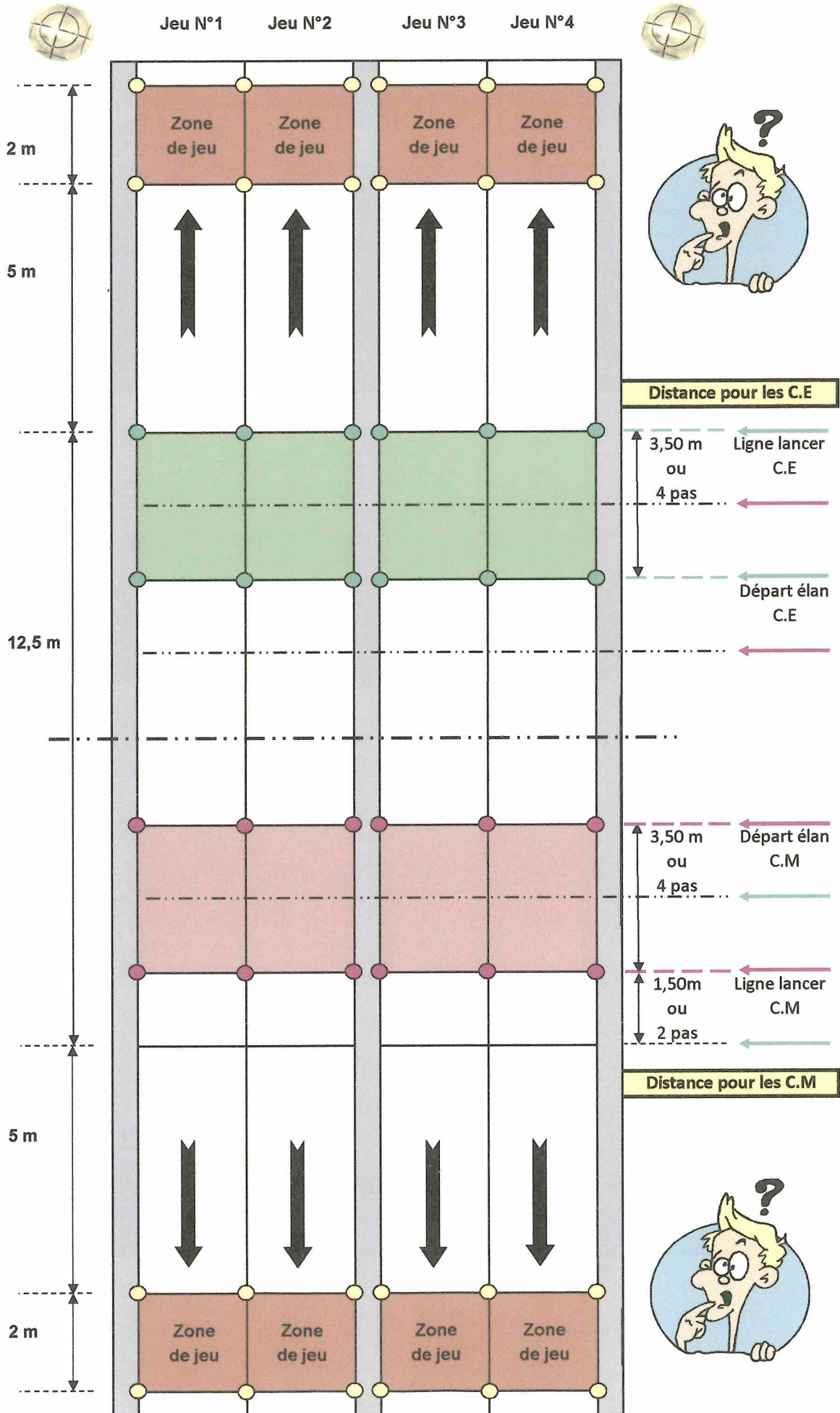
Au tir, des espaces de sécurité sont aménagés entre chaque jeu.
Les zones de jeu et d'élan sont obligatoirement matérialisées.
Une seule boule est, en général, mise à disposition par atelier.
Du matériel adapté doit être utilisé : boules, quilles, plots, pneus,... (Attention aux rebonds avec les pneus).

- * *Toute inactivité est génératrice de danger potentiel.*
- * *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 toujours 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.*

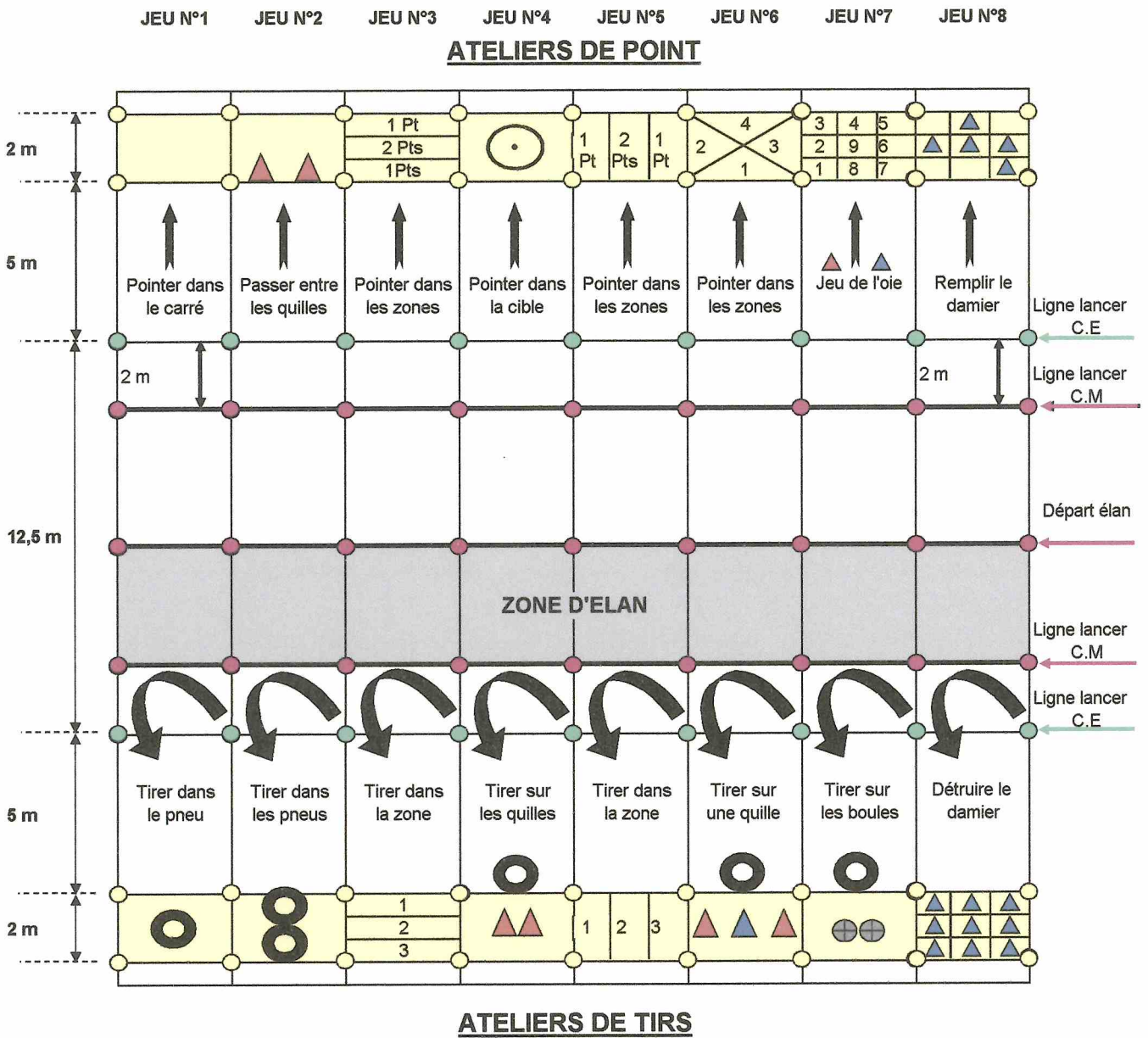


Plan boulodrome (4 terrains)

Distances pour les C.E et les C.M



Exemples d'ateliers au point et au tir (sans jeu de sécurité) pour le primaire



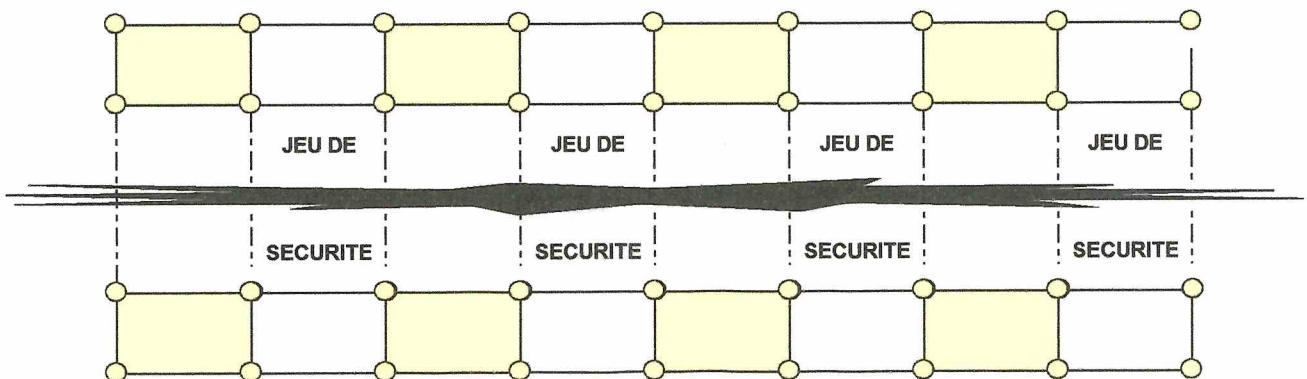
CONSEILS---EXEMPLES

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 ---

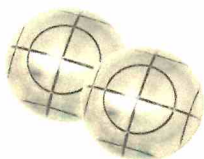
Même si on peut disposer des ateliers de point côte à côte (les boules n'ont pas de trajectoire aérienne), il est fortement recommandé de laisser un jeu de sécurité entre chaque atelier de tirs

(ou si pas possible mettre des chevrons ou planches pour séparer les terrains)





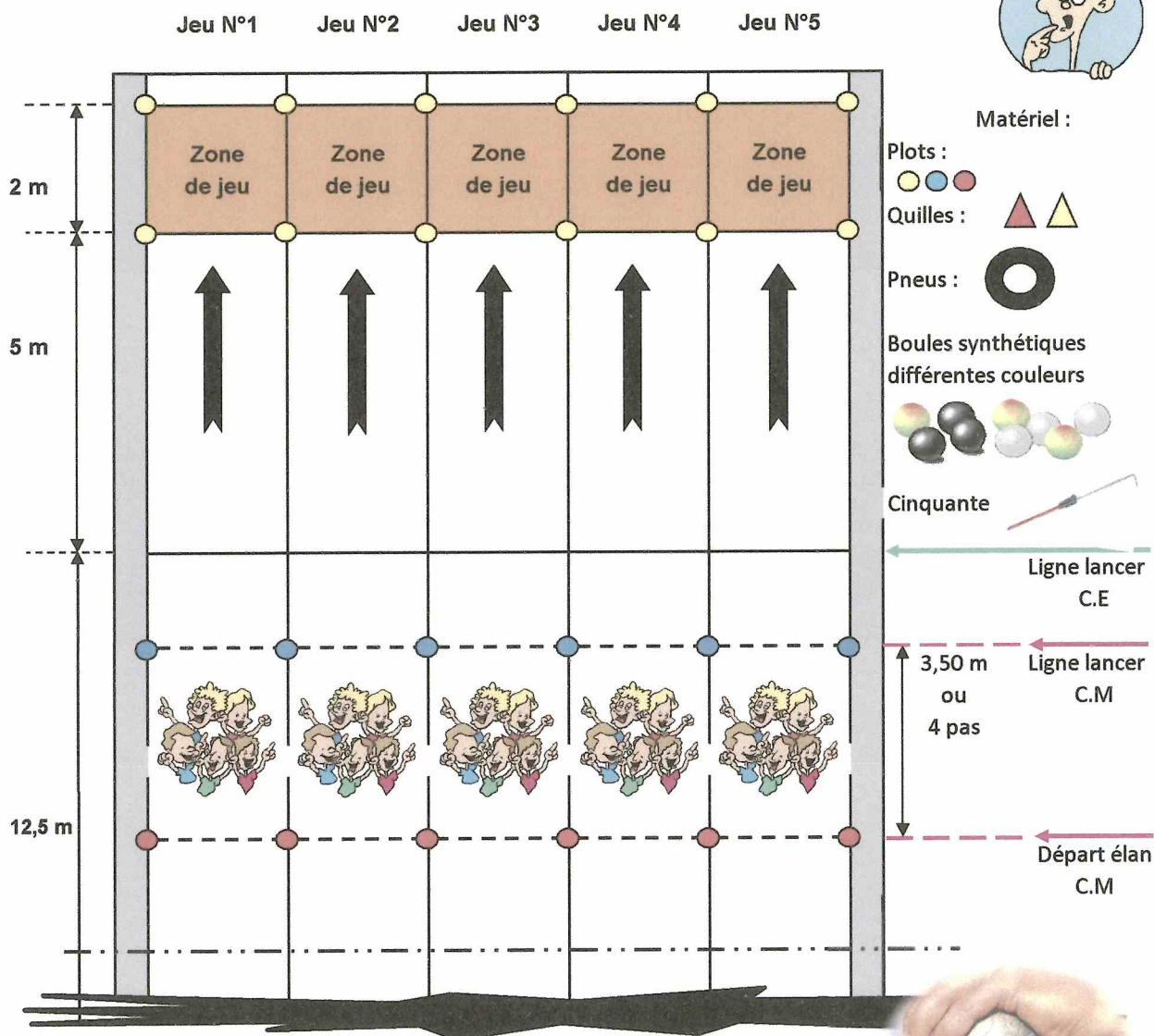
Boule lyonnaise



Séance découverte Sport-Boules quartiers sensibles

| | |
|---------------|---|
| Intervenant : | Alexandre CASLANI |
| Lieu : | ALBEU 3 Rue ROCHAMBEAU LYON 8 ^e |
| Public : | 2 classes de CM1 - CM2 (environ 25 élèves par classe) séance identique = 1 heure |

Plan boulodrome (5 terrains)



- Phase 1 :** Accueil des élèves et de l'enseignant.
- Phase 2 :** Présentation de l'activité (historique, traditionnel, épreuves sportives)
Différence entre Pétanque (lancer statique), et Sport-Boules (en mouvement, coordination)
- Phase 3 :** Présentation de la séance, consignes de sécurité... **1 boule par équipe...**
- Phase 4 :** Mise en activité, lancer la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans la zone de jeu délimitée par les plots jaunes (sans consignes particulières) environ 5-6 boules par élèves
- Phase 5 :** Consignes techniques : tenue de boule, lancer main dessus ou dessous, position des pieds refaire quelques lancer...

Jeu n°1

Jeu en relais au point :

lancer la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans la zone de jeu = 1 point
Consignes : je joue, je ramasse la boule, je la ramène et la donne dans la main au suivant...
1^{er} équipe à mettre 10 boules dans la zone gagne la première manche.
Les élèves notent les points au sol. Faire une ou plusieurs manches

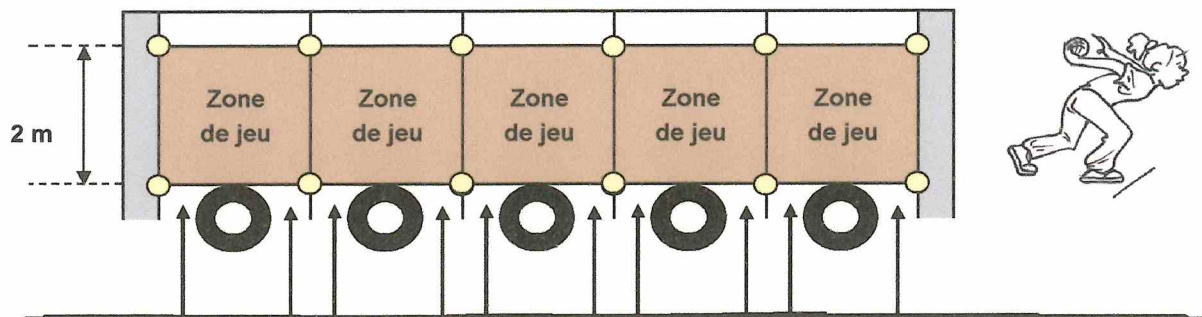


Séance découverte Sport-Boules quartiers sensibles (suite 1)

Jeu n°2

Jeu en relais au point avec un pneu obstacle

identique au jeu n°1 mais avec un pneu obstacle devant la zone de jeu
Faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans la zone en évitant le pneu
Boule s'arrête dans la zone (même en touchant le pneu) = 1 point
Consignes : je joue, je ramasse la boule, je la ramène et la donne dans la main au suivant...
1° équipe à mettre 10 boules dans la zone gagne la manche.
Les élèves notent les points au sol. Faire une ou plusieurs manches



Jeu n°3

Tir dans le pneu (démonstration si possible)

Consignes : départ pied droit sur la ligne rouge et bras qui tient la boule derrière le dos au moins parallèle au sol (amplitude) et essayer de faire 4 foulées...

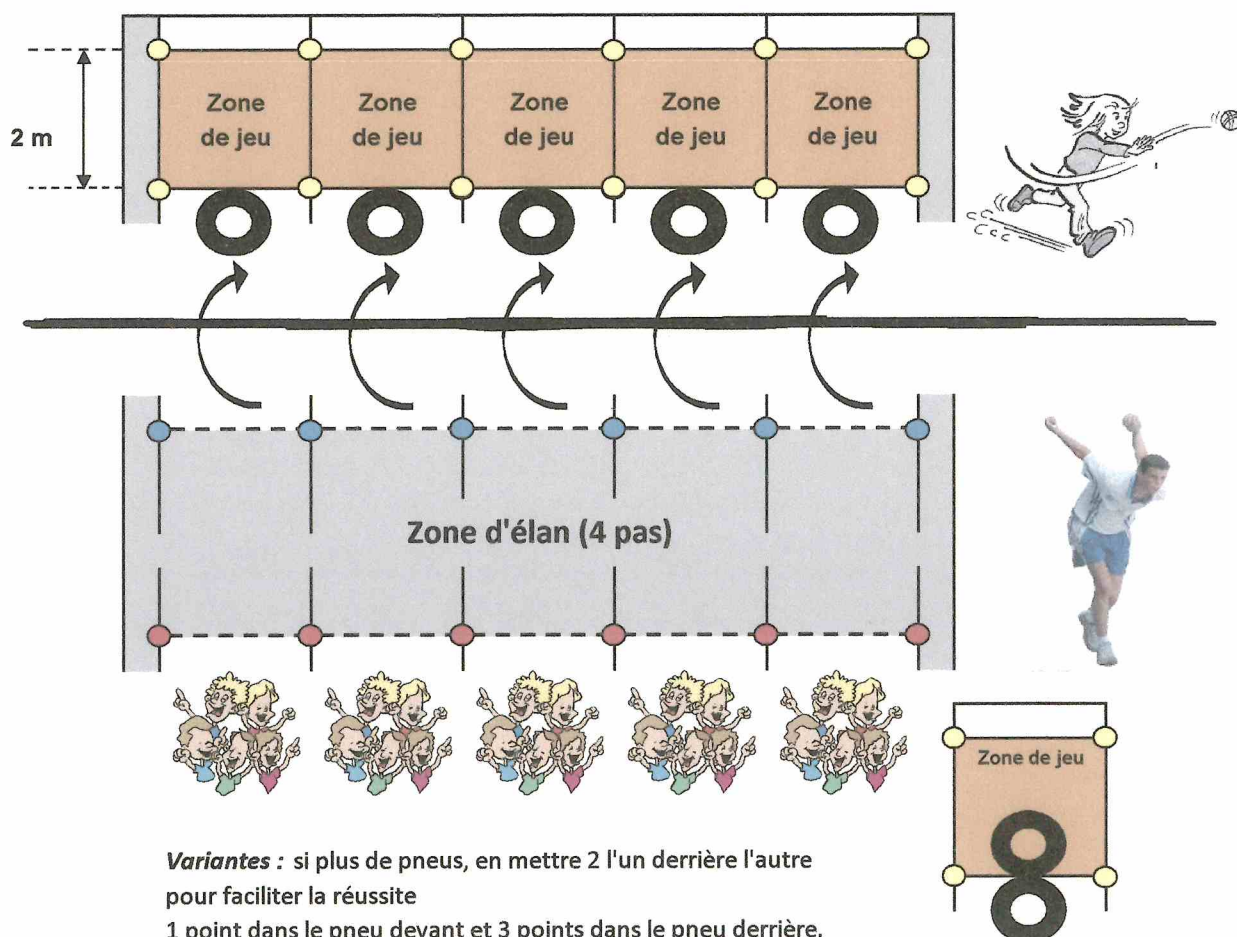
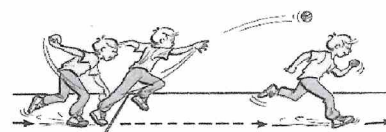
Je pars de la ligne rouge en courant, arrivé à la hauteur de la ligne bleue, je lance la boule devant moi (lâcher à la hauteur des yeux) sans m'arrêter...

Organisation : Au coup de sifflet, les 5 terrains tirent en même temps, je ramasse la boule, je la ramène au suivant en la donnant dans la main.

Le 2° joueur se prépare, "coup de sifflet" et ainsi de suite...

Compter les points :

Exemple : 1 point dessus, 3 points dedans ou autres...



Variantes : si plus de pneus, en mettre 2 l'un derrière l'autre pour faciliter la réussite

1 point dans le pneu devant et 3 points dans le pneu derrière.

Séance découverte Sport-Boules quartiers sensibles (suite 2)

Jeu n°4

Tir sur les quilles (par-dessus le pneu)

Consignes : départ pied droit sur la ligne rouge et bras qui tient la boule derrière le dos au moins parallèle au sol (amplitude)

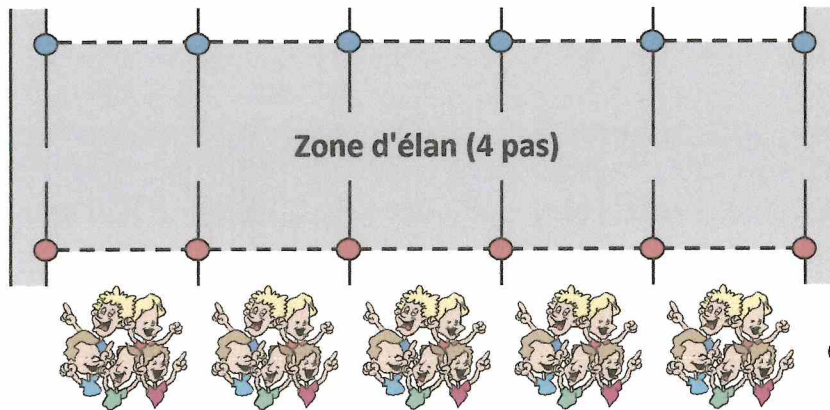
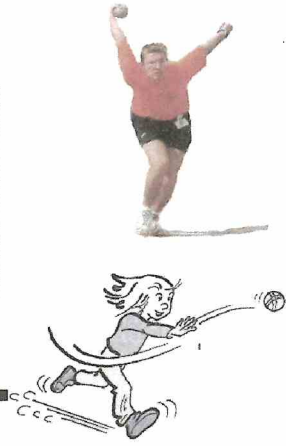
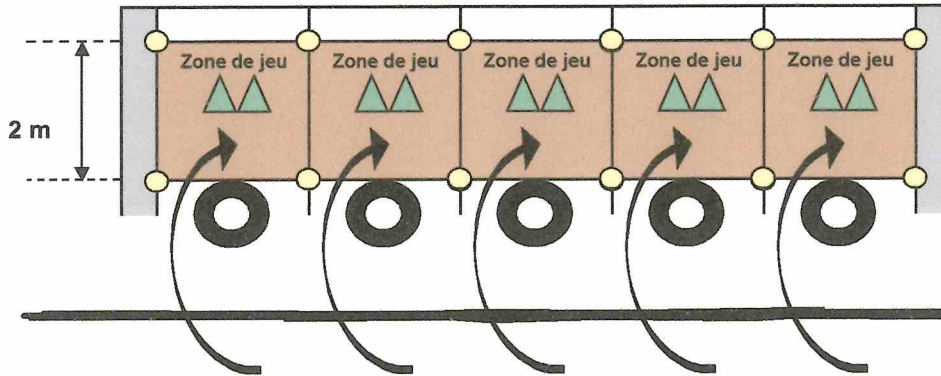
Je pars de la ligne rouge en courant, arrivé à la hauteur de la ligne bleue, je lance la boule devant moi (lâcher à la hauteur des yeux) sans m'arrêter... par-dessus le pneu pour "dégommer" les quilles

Organisation : Au coup de sifflet, les 5 terrains tirent en même temps, je remet les quilles si besoin, je ramasse la boule et la ramène au suivant en la donnant dans la main.

Le 2° joueur se prépare, "coup de sifflet" et ainsi de suite...

Compter les points :

Exemple : 1 point une quille, 3 points les 2 quilles touchées ou tombées...



Variantes : 2 quilles rouges, 1 quille verte
3 points la quille verte seule, 1 point les rouges

Jeu n°5

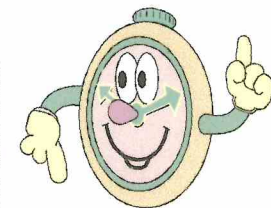
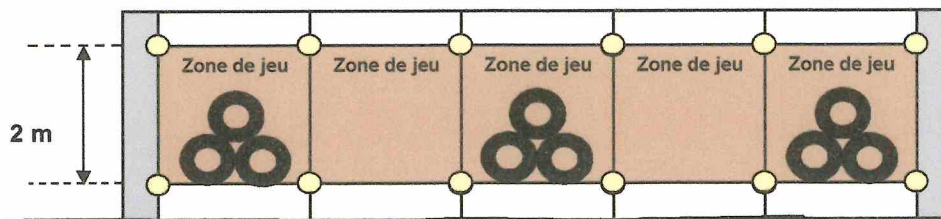
Tir en relais dans le pneu par équipe

Partagez la classe en 3 équipes chacune sur un terrain en file indienne

Organisation : Au coup de sifflet, les 3 terrains tirent en même temps, je ramasse la boule, je la ramène au suivant en la donnant dans la main et ainsi de suite pendant 5 minutes.

Compter 1 point dans les pneus devant, et 3 points dans celui de derrière.

Faire une ou plusieurs manches (changer les équipes de terrains)



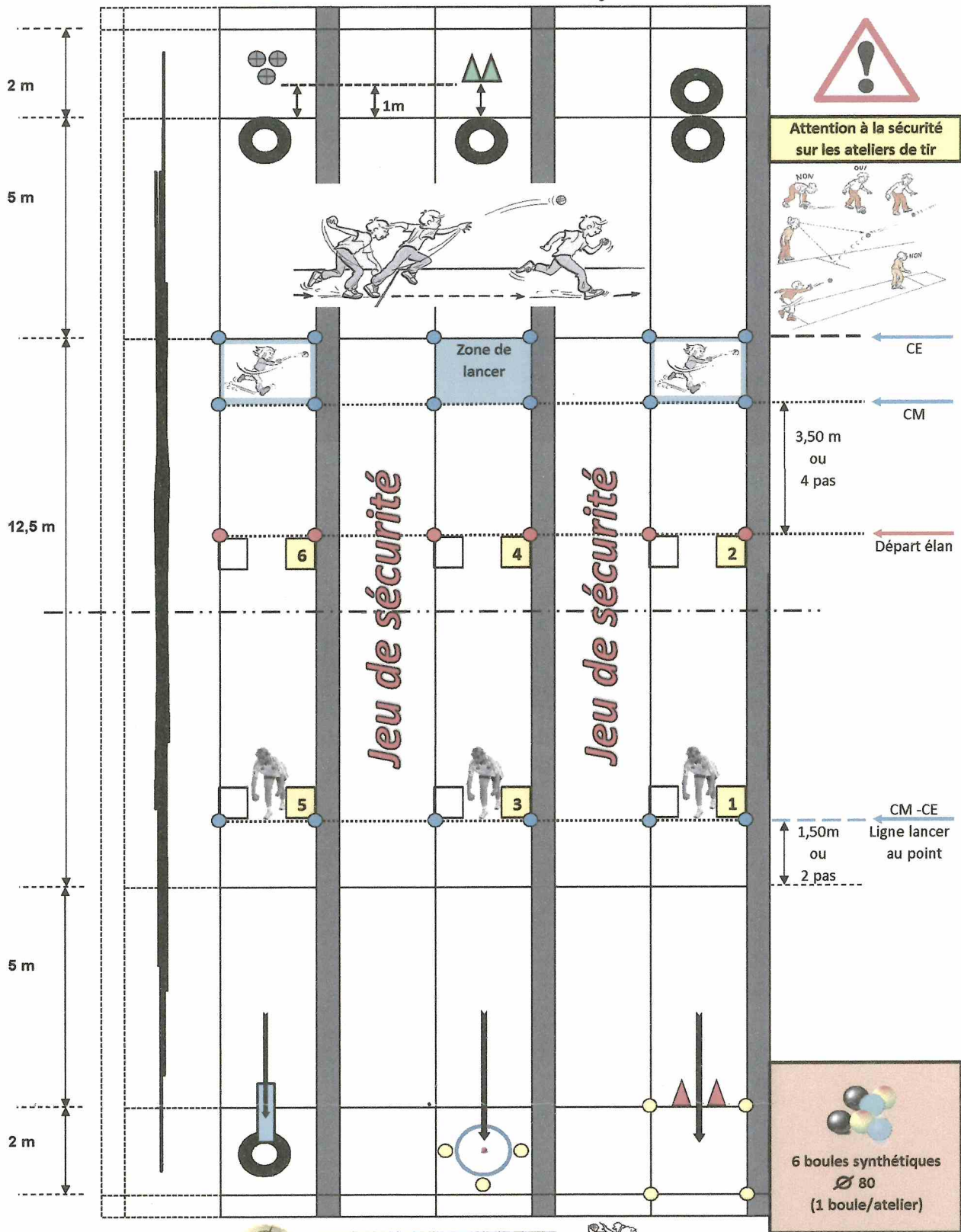
Conclusion :

Séance organisée sous le couvert du cadre technique départemental du Rhône (Christophe SOTHIER) et de la conseillère pédagogique de circonscription (Bénédicte HEGUILEIN, Lyon 8°)

Très bon retour des enseignants et des élèves et projet d'organiser pour l'année scolaire 2017-2018, un cycle scolaire complet pour plusieurs classes de cycles 3.

Projet de partenariat avec le club et possibilités d'intervenir en soutien aux enseignants. Formation des enseignants et bénévoles du club prévu mi septembre...

Ateliers de tirs



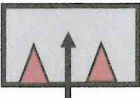
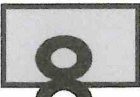
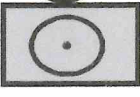
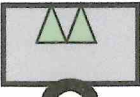
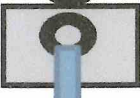
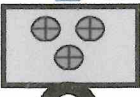
Ateliers de points

| Légende matériel | |
|------------------|---|
| | Pneus (5) |
| | Boules cibles (Blanches) |
| | Quilles ≠ couleurs |
| | Plots ≠ couleurs |
| | Planche avec tasseau (environ 1m x 0,40m) |
| | traceur cible Ø 1,40m |
| | + but |

| | |
|----------------|---|
| Atelier n°1 : | Passer entre les 2 quilles sans les toucher et s'arrêter dans la zone entre les 4 plots |
| Atelier n°2 : | Tirer dans les pneus (devant ou derrière) |
| Atelier n°3 : | Pointer dans la cible (s'approcher le plus près du but) |
| Atelier n°4 : | Tirer sur les 2 quilles (pneu obstacle) |
| Atelier n°5 : | Faire rouler la boule sur la planche pour qu'elle tombe dans le pneu |
| Atelier n°6 : | Tirer sur les 3 boules (pneu obstacle) |
| Organisation : | Partager la classe en 6 groupes (Alternance point et tir) |
| | Faire les ateliers dans l'ordre A = 123456, B = 234561, C = 345612 etc... |
| | donc Equipe A = atelier 1, Equipe B = atelier 2 etc... |
| | 1 boule d'essai et marquer le plus de points (3, 4 ou 5 mn ou plus...) |
| Notation : | 1 point par réussite (enfants notent au sol) |

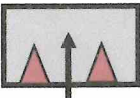

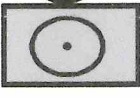
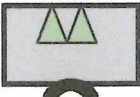
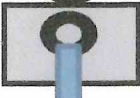
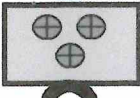
fiche de notation ateliers par équipe

(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)

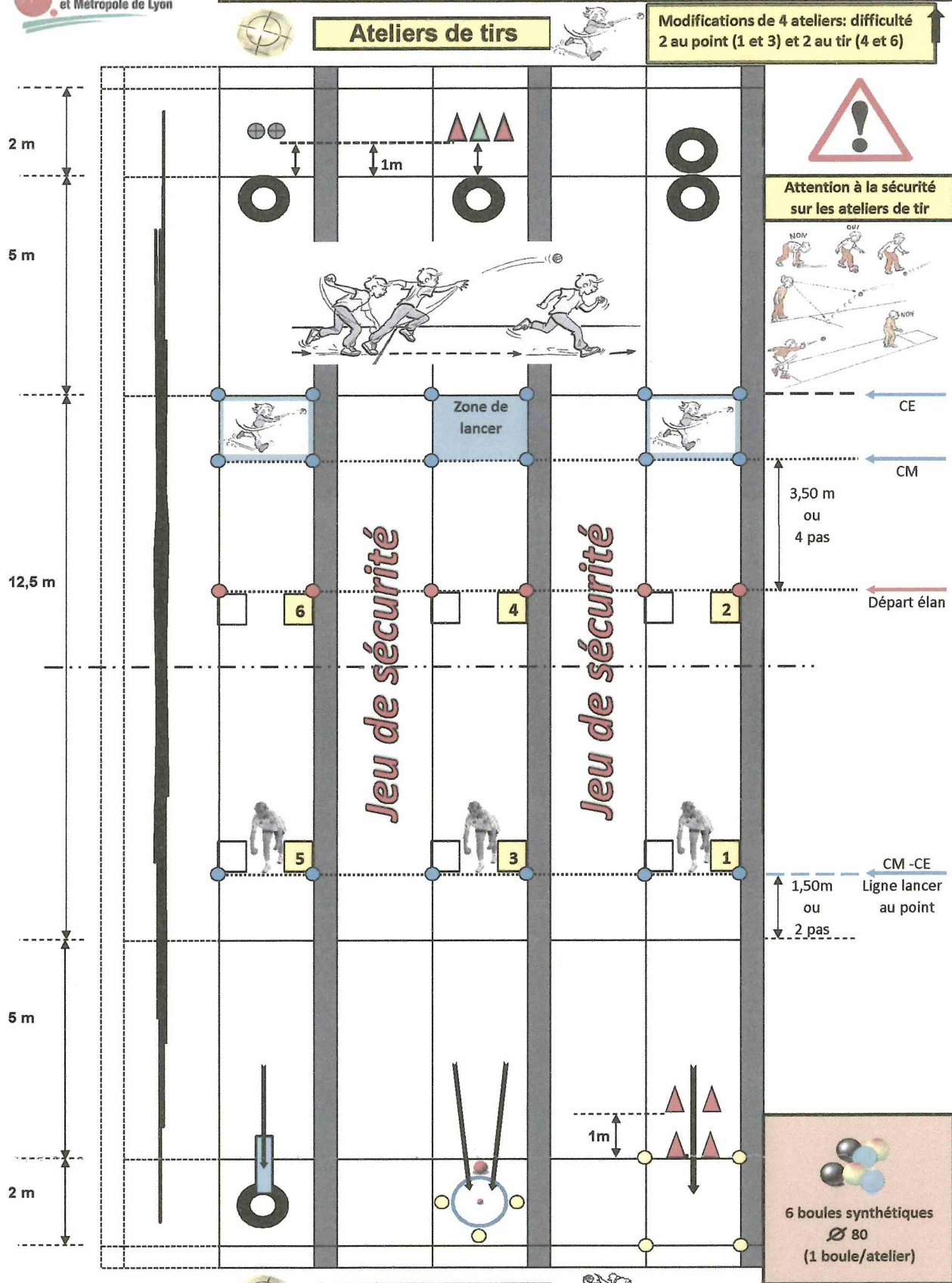
| | | Equipe 1 ou A | Equipe 2 ou B | Equipe 3 ou C | Equipe 4 ou D | Equipe 5 ou E | Equipe 6 ou F | |
|---|---------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|---|
|  | POINT 1 | Atelier | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  | TIR 2 | Atelier | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 |
|  | POINT 3 | Atelier | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 |
|  | TIR 4 | Atelier | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 |
|  | POINT 5 | Atelier | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|  | TIR 6 | Atelier | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Temps par atelier 3mn - 4mn - 5mn | | TOTAL | | | | | | |

fiche de notation ateliers par équipe

(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)

| | | Equipe 1 ou A | Equipe 2 ou B | Equipe 3 ou C | Equipe 4 ou D | Equipe 5 ou E | Equipe 6 ou F | |
|---|---------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|---|
|  | POINT 1 | Atelier | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  | TIR 2 | Atelier | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 |
|  | POINT 3 | Atelier | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 |
|  | TIR 4 | Atelier | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 |
|  | POINT 5 | Atelier | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|  | TIR 6 | Atelier | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Temps par atelier 3mn - 4mn - 5mn | | TOTAL | | | | | | |

Plan boulodrome Ateliers + (5, 6 ou 8 terrains)



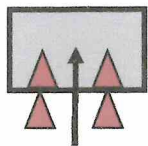
Ateliers de points

| Légende matériel | | |
|------------------|---|---------------|
| | Pneus (5) | traceur cible |
| | Boule rouge obstacle | Ø 1,40m |
| | Boules cibles (Blanches) | + but |
| | Quilles ≠ couleurs | |
| | Plots ≠ couleurs | |
| | Planche avec tasseau (environ 1m x 0,40m) | |

- Atelier n°1 : Passer entre toutes les quilles sans les toucher et s'arrêter dans la zone entre les 4 plots
 - Atelier n°2 : Tirer dans les pneus (devant ou derrière)
 - Atelier n°3 : Pointer dans la cible sans toucher la boule rouge obstacle
 - Atelier n°4 : Tirer sur la quille du milieu sans toucher les autres (pneu obstacle)
 - Atelier n°5 : Faire rouler la boule sur la planche pour qu'elle tombe dans le pneu
 - Atelier n°6 : Tirer sur les 2 boules (pneu obstacle)
- Organisation :** Partager la classe en 6 groupes (Alternance point et tir)
Faire les ateliers dans l'ordre A = 123456, B = 234561, C = 345612 etc...
donc Equipe A = atelier 1, Equipe B = atelier 2 etc...
1 boule d'essai et marquer le plus de points (3, 4 ou 5 mn ou plus...)
Notation : 1 point par réussite (enfants notent au sol)

+++ fiche de notation ateliers + par équipe +++

(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)



POINT 1



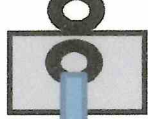
TIR 2



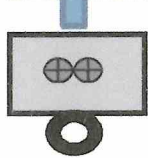
POINT 3



TIR 4



POINT 5



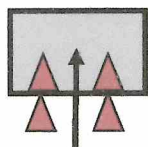
TIR 6

Temps par atelier
3mn - 4mn - 5mn

| | | Equipe 1 ou A | Equipe 2 ou B | Equipe 3 ou C | Equipe 4 ou D | Equipe 5 ou E | Equipe 6 ou F |
|--------------|---------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Atelier | POINT 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Atelier | TIR 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 |
| Atelier | POINT 3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 |
| Atelier | TIR 4 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 |
| Atelier | POINT 5 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Atelier | TIR 6 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| TOTAL | | | | | | | |

+++ fiche de notation ateliers + par équipe +++

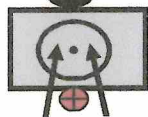
(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)



POINT 1



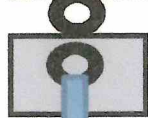
TIR 2



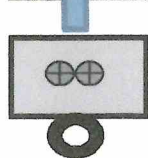
POINT 3



TIR 4



POINT 5



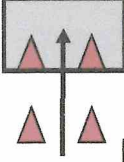
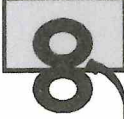
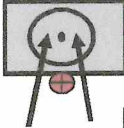
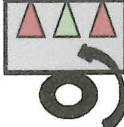
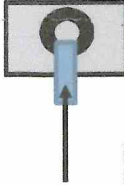
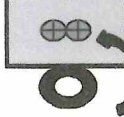
TIR 6

Temps par atelier
3mn - 4mn - 5mn

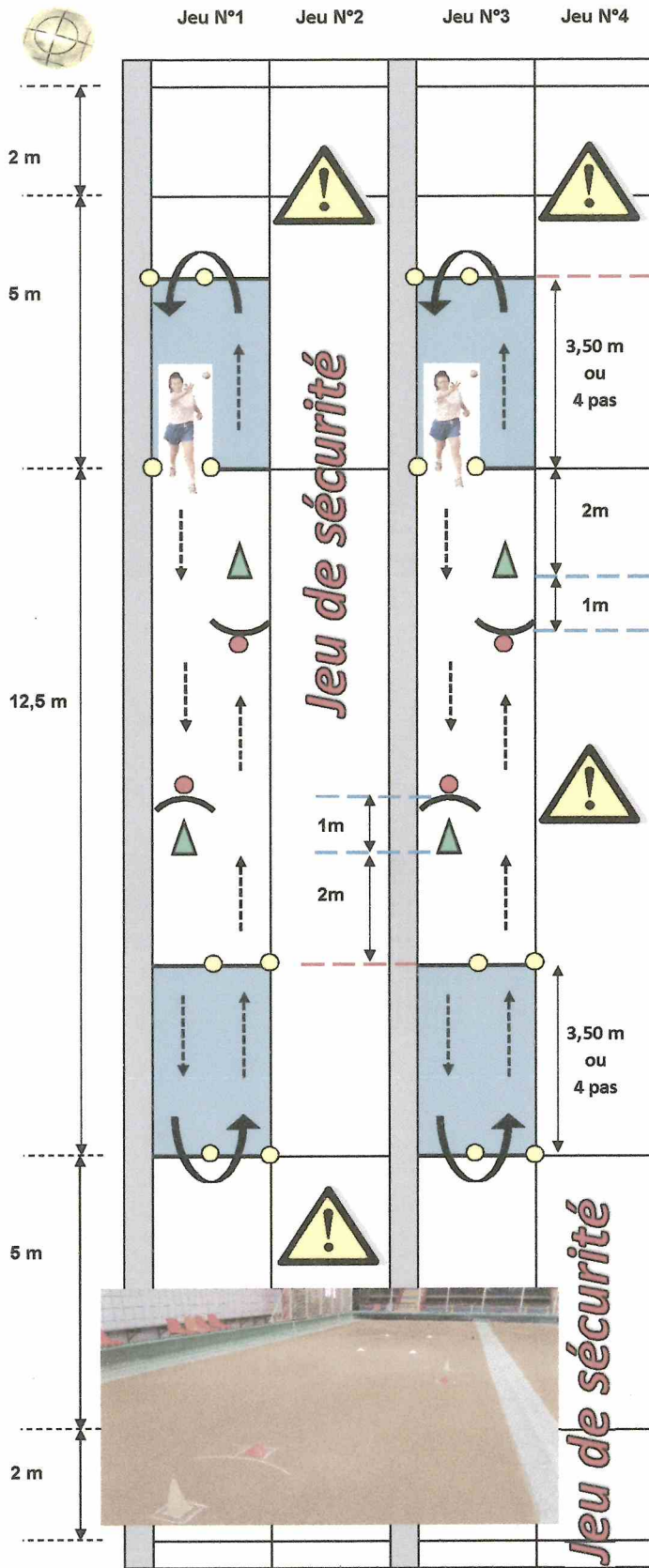
| | | Equipe 1 ou A | Equipe 2 ou B | Equipe 3 ou C | Equipe 4 ou D | Equipe 5 ou E | Equipe 6 ou F |
|--------------|---------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Atelier | POINT 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Atelier | TIR 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 |
| Atelier | POINT 3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 |
| Atelier | TIR 4 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 |
| Atelier | POINT 5 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Atelier | TIR 6 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| TOTAL | | | | | | | |



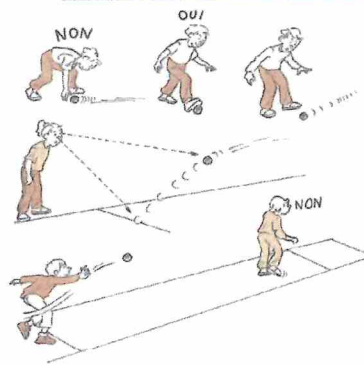
Boule Lyonnaise

| | Joueur n°1 Nom -Prénom | Joueur n°2 Nom -Prénom | Joueur n°3 Nom -Prénom | Joueur n°4 Nom -Prénom | Joueur n°5 Nom -Prénom |
|--|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
|  | POINT 1 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | TOTAL | | | | |
|  | TIR 2 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | TOTAL | | | | |
|  | POINT 3 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | TOTAL | | | | |
|  | TIR 4 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | TOTAL | | | | |
|  | POINT 5 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | TOTAL | | | | |
|  | TIR 6 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | TOTAL | | | | |
| Total général joueur | | | | | |
| Ateliers 1+2+3+4+5+6 | | | | | |

**Plan boulodrome (2 x 4 terrains)
Tir rapide cycle scolaire (CM)**



**Attention à la sécurité
sur les terrains (positions des enfants)**



**Fiche de notation (annexe)
temps ---performance**



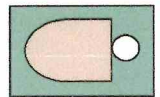
MATERIEL



12 boules synthétiques
Ø 80
(3 boules/atelier)

| | |
|-------------|--------------------|
| Quilles (8) | Plots couleurs |
| | (32) (8) |
| | traceur Ø 1,40m |

Tapis de tir
et boule cible blanche



Porte-boule



OU

Quille
avec arc de cercle
tracé au sol et plot
rouge (validité du tir)



Minimum de 5 élèves sur le terrain

- * 1 tireur
- * 2 élèves positionnés face à la quille ou au tapis de tir remettent la quille ou la boule blanche en cas de réussite
- * 2 élèves positionnés à la hauteur du porte-boule (remettent la boule pour le tireur)
- * Si pas de porte boule, l'élève donne la boule de la main à la main

Maximum de 9 élèves sur le terrain

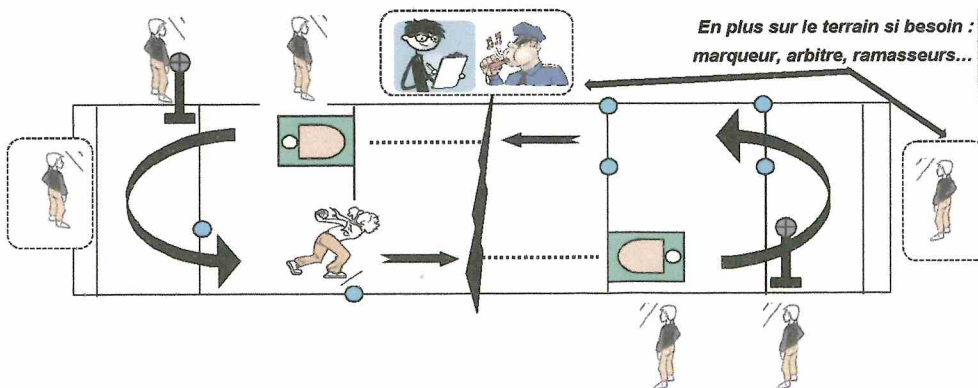
- * Options : Un marqueur, un arbitre et ou 2 passeurs en fond de jeu pour renvoyer les boules

SECURITE : Rester en dehors du terrain

Attention en ramassant les boules, priorité au tireur

En plus sur le terrain si besoin :
marqueur, arbitre, ramasseurs...

Plan du terrain
avec tapis et porte-boules
et position des ramasseurs

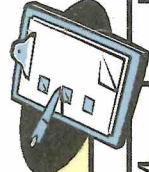


OU

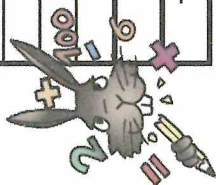
Quille et
plot rouge



Fiche de notation tir rapide



| | Equipe 1 | | Equipe 2 | | Equipe 3 | | Equipe 4 | | Equipe 5 | |
|-------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| | 1° essai | 2° essai | 1° essai | 2° essai | 1° essai | 2° essai | 1° essai | 2° essai | 1° essai | 2° essai |
| Joueur 1 | | | | | | | | | | |
| Joueur 2 | | | | | | | | | | |
| Joueur 3 | | | | | | | | | | |
| Joueur 4 | | | | | | | | | | |
| Joueur 5 | | | | | | | | | | |
| Joueur 6 | | | | | | | | | | |
| Joueur 7 | | | | | | | | | | |
| Joueur 8 | | | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | | | |
| TOTAL 1 + 2 | | | | | | | | | | |

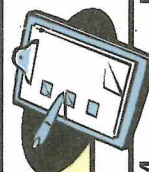


Temps du 1° essai :

Temps du 2° essai :



Fiche de notation tir rapide

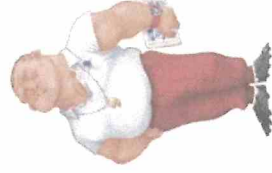


| | Equipe 1 | | Equipe 2 | | Equipe 3 | | Equipe 4 | | Equipe 5 | |
|-------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| | 1° essai | 2° essai | 1° essai | 2° essai | 1° essai | 2° essai | 1° essai | 2° essai | 1° essai | 2° essai |
| Joueur 1 | | | | | | | | | | |
| Joueur 2 | | | | | | | | | | |
| Joueur 3 | | | | | | | | | | |
| Joueur 4 | | | | | | | | | | |
| Joueur 5 | | | | | | | | | | |
| Joueur 6 | | | | | | | | | | |
| Joueur 7 | | | | | | | | | | |
| Joueur 8 | | | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | | | |
| TOTAL 1 + 2 | | | | | | | | | | |



Temps du 1° essai :

Temps du 2° essai :

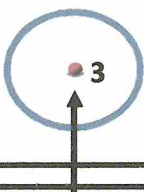


Fiche de notation individuelle (4 ateliers)

| NOM | PRENOM | GRUPE OU CLASSE |
|-----|--------|-----------------|
| | | |

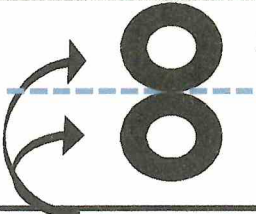
ATELIER N° 1 (Point)

3 pts dans le cercle --- 1 pt dans le rectangle

| | | | | | | | | | | | | |
|---------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 |  | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| TOTAL 1 | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

ATELIER N° 2 (Tir)

3 pts dans le pneu derrière --- 1 pt dans le pneu devant

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| TOTAL 2 | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

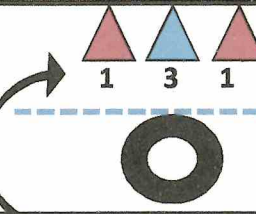
ATELIER N° 3 (Point)

3 pts au centre --- 1 pt sur les axes

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 0 | 1 | 0 | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 3 | 1 | | | | | | | | | | | |
| 0 | 1 | 0 | TOTAL 3 <table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |

ATELIER N° 4 (Tir)

3 pts quille du milieu seule --- 1 pt quille à droite ou à gauche

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| TOTAL 4 | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

TOTAL GENERAL (1+2+3+4)

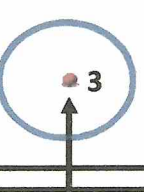


Fiche de notation individuelle (4 ateliers)

| NOM | PRENOM | GRUPE OU CLASSE |
|-----|--------|-----------------|
| | | |

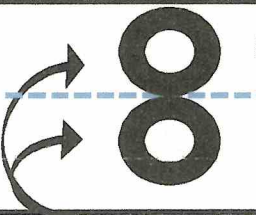
ATELIER N° 1 (Point)

3 pts dans le cercle --- 1 pt dans le rectangle

| | | | | | | | | | | | | |
|---------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 |  | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| TOTAL 1 | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

ATELIER N° 2 (Tir)

3 pts dans le pneu derrière --- 1 pt dans le pneu devant

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| TOTAL 2 | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

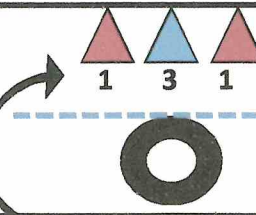
ATELIER N° 3 (Point)

3 pts au centre --- 1 pt sur les axes

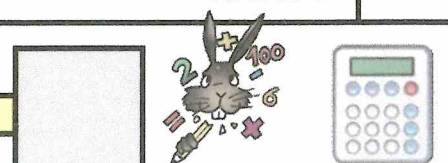
| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 0 | 1 | 0 | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 3 | 1 | | | | | | | | | | | |
| 0 | 1 | 0 | TOTAL 3 <table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |

ATELIER N° 4 (Tir)

3 pts quille du milieu seule --- 1 pt quille à droite ou à gauche

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| TOTAL 4 | <table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

TOTAL GENERAL (1+2+3+4)



Fiche de notation individuelle (4 ateliers)

| NOM | PRENOM |
|-----|--------|
| | |

| GRUPE OU CLASSE |
|-----------------|
| |

ATELIER N° 1 (Point)

3 pts dans le cercle --- 1 pt dans le rectangle

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

TOTAL 1

ATELIER N° 2 (Tir)

3 pts boule blanche touchée - 1 pt impact direct sur le tapis

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

TOTAL 2

ATELIER N° 3 (Point)

3 pts au centre --- 1 pt sur les axes

| | | |
|---|---|---|
| 0 | 1 | 0 |
| 1 | 3 | 1 |
| 0 | 1 | 0 |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

TOTAL 3

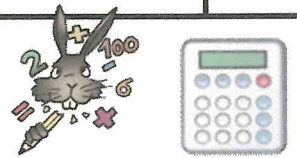
ATELIER N° 4 (Tir)

3 pts boule blanche du milieu seule --- 1 pt boule rouge

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

TOTAL 4

TOTAL GENERAL (1+2+3+4)



Fiche de notation individuelle (4 ateliers)

| NOM | PRENOM |
|-----|--------|
| | |

| GRUPE OU CLASSE |
|-----------------|
| |

ATELIER N° 1 (Point)

3 pts dans le cercle --- 1 pt dans le rectangle

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

TOTAL 1

ATELIER N° 2 (Tir)

3 pts boule blanche touchée - 1 pt impact direct sur le tapis

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

TOTAL 2

ATELIER N° 3 (Point)

3 pts au centre --- 1 pt sur les axes

| | | |
|---|---|---|
| 0 | 1 | 0 |
| 1 | 3 | 1 |
| 0 | 1 | 0 |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

TOTAL 3

ATELIER N° 4 (Tir)

3 pts boule blanche du milieu seule --- 1 pt boule rouge

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

TOTAL 4

TOTAL GENERAL (1+2+3+4)

