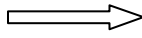


# SPORT-BOULES Niveau 1

Entrées dans l'activité

Situation de référence pour évaluer les besoins

Objectifs d'apprentissage



Situations d'apprentissage

Situation d'évaluation des apprentissages

Découvrir l'espace

Rester dans le jeu

Boule qui roule

Boule en cloche

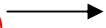
**Le damier**  
*Pointer*  
*et*  
*Tirer*

Faire rouler droit / pointer



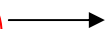
La route  
Les couloirs à points (1)  
L'entonnoir (1)

Faire rouler sur une distance / pointer



Le rectangle  
Les zones 2  
Le puits  
Les rivières  
Jeu des rectangles

Faire rouler droit sur une distance précise / pointer



La maison  
Les 6 plots chrono. (1)  
L'entonnoir (2)

Tirer avec précision



Les 6 plots chrono. (2)  
Le pneu  
Les couloirs à points (2)  
Les zones (2)  
Annoncé, c'est « compté double »  
Le « Quillou » (pyramide de 4 boules »

Le damier

# Le matériel (sac mis à disposition par l'USEP15)

8 boules (métalliques/ résines) diamètre 80 ou synthétique

40 Cônes-Plots rigides,

40 Coupelles (4 couleurs différentes)

4 cerceaux cibles

1 Compas réglable 50-70-90

Traceur ...70 et 90 (model Rhône)

Bandes de 3 m (zone de jeux + damier) 16

## Matériel supplémentaire :

1 ou 2 pneus de voiture

Boules métalliques (type pétanque) / boules cibles ou obstacles

Jalons hauts (pour inviter les élèves à produire des trajectoires aériennes)

Craie ou bombes de marquage (peinture temporaire) pour mieux visualiser les différents tracés au sol.

*Si vous utilisez une structure dédiée au sport-boules (boulodrome), ne pas hésitez à solliciter du matériel et notamment les différents tapis (tir rapide)*



## Entrées dans l'activité

### Découvrir l'espace

**Objectif de la situation :** -Distinguer les différentes aires (aires d'élan, aires de lancer, aires cibles et aires de circulation) / sécurité

**But de la tâche :** -Alterner course et marche en respectant le repérage au sol

**Conditions matérielles :** -Voir schéma pour l'aménagement matériel  
-Equipes de 5-6 élèves

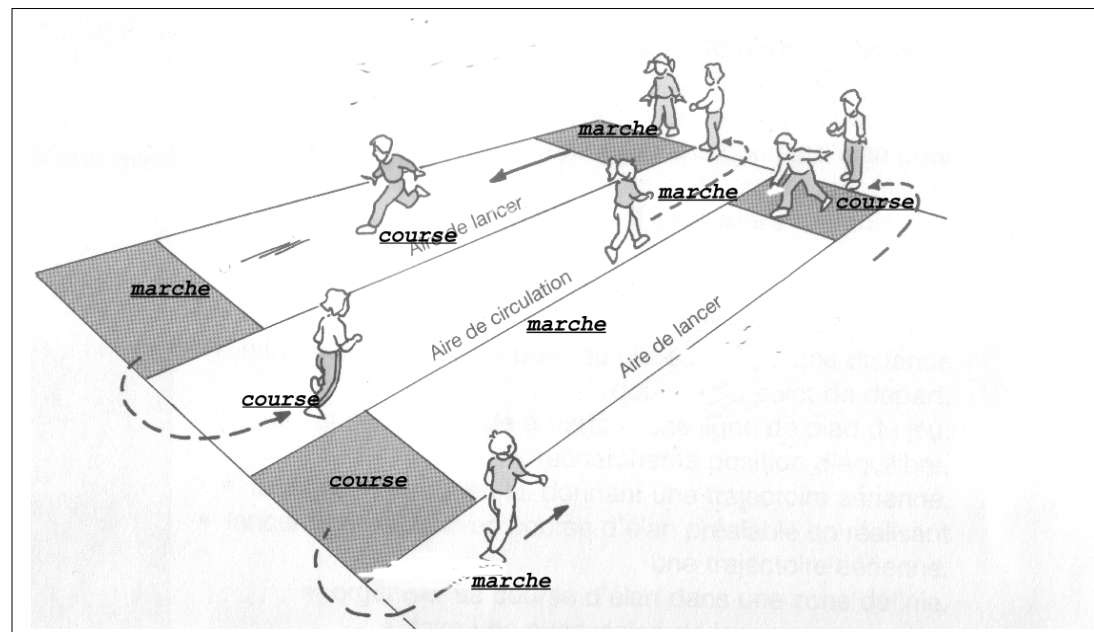
**Consignes :** -Chacun son tour, faire un aller retour en respectant l'alternance « course-marche ». Attendre le retour du camarade pour démarrer.

**Critères de réussite :** -Respect des consignes / anticipation des changements d'allure (ralentir pour marcher dès le début de la zone « marche »)

**Consignes et aménagements complémentaires :** -Possibilité de l'envisager sous la forme d'un relais / le premier va poser la boule dans la zone cible et le suivant va la ramasser pour la transmettre au troisième...ainsi de suite.

-Eventuellement organiser ces relais en opposition inter-équipes.

-Changer zones de course et zones de marche (voir schéma)



**Rester dans le jeu**

**Objectif de la situation :** Etre capable de lancer droit pour « rester dans le jeu »

**But de la tâche :** Lancer la boule pour la faire rouler droit

**Organisation matérielle:** Equipes de 5-6 élèves. Une boule par équipe. Voir schéma pour l'aménagement matériel.

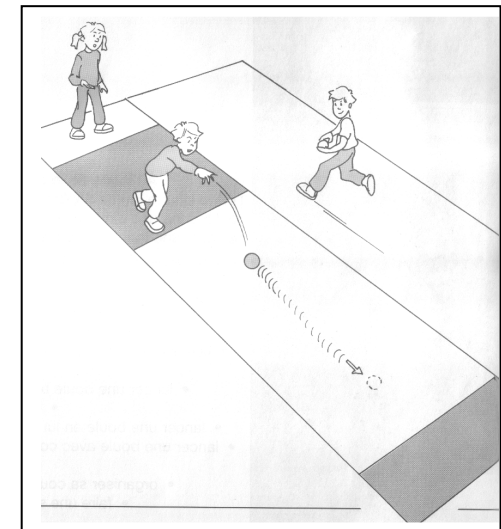
**Consignes :** Lancer la boule pour qu'elle roule droit / sans sortir du couloir / sans toucher les limites latérales de l'aire de lancer

**Critère de réussite :** Nombre de boules qui ont roulé droit dans le couloir.

**Comportements attendus :** La boule est lancée d'une seule main. L'élève suit le déplacement de sa boule.

**Comportements observés :**

- Risque de voir des boules lancées trop haut.
- Risque de voir des élèves lancer à deux mains.
- Des boules sortent du couloir / manque de maîtrise au moment de lâcher la boule.
- Des élèves s'arrêtent au moment de lancer.



**Boule qui roule**

**Objectif de la situation :** Etre capable de lancer une boule en la faisant rouler (pointer)

**But de la tâche :** Lancer la boule en la faisant rouler au sol pour qu'elle atteigne la zone cible

**Organisation matérielle:** Equipes de 5-6 élèves. Une boule par équipe. Rectangle tracé au sol (3 m de profondeur, 3 m en largeur). Voir schéma.

**Consignes :** Lancer la boule pour qu'elle roule jusqu'à la zone cible, suivre la boule jusqu'à l'arrêt de celle-ci puis la ramasser et revenir par la zone de circulation pour la transmettre au suivant.

**Critère de réussite :** Nombre de boules ayant atteint le rectangle sur 5 lancers par exemple.

**Comportements attendus :** La boule est lancée d'une seule main. L'élève suit le déplacement de sa boule.

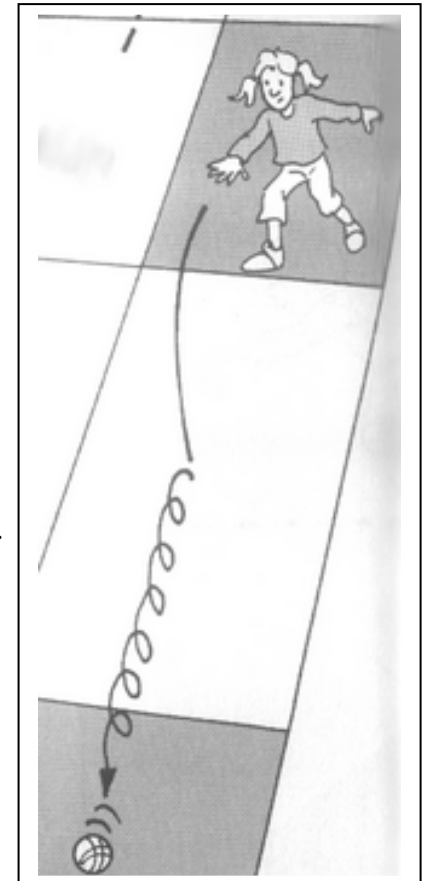
**Comportements observés :** -Risque de voir des boules lancées trop haut.

-Des élèves s'arrêtent au moment de lancer.

-Des élèves lancent à deux mains.

**Consignes et aménagements complémentaires :** -Introduire un critère de réussite collective : sur 30 boules, 15 sont réussies.

-Adopter la taille et le poids de la boule si nécessaire (boule trop lourde)



**Boule en cloche**

**Objectif de la situation :** Etre capable de tirer vers une zone cible

**But de la tâche :** Lancer (trajectoire en cloche) la boule pour la faire tomber dans la zone cible

**Organisation matérielle:** Equipes de 5-6 élèves. Une boule par équipe. Rectangle tracé au sol (3 m de profondeur, 3 m en largeur)

**Consignes :** Lancer la boule pour qu'elle tombe dans la zone cible, suivre la boule jusqu'à l'arrêt de celle-ci puis la ramasser et revenir par l'aire de circulation pour la transmettre au suivant

**Critère de réussite :** Nombre de boules qui tombent directement dans le rectangle / sans rouler avant de l'atteindre.

**Comportements attendus :**

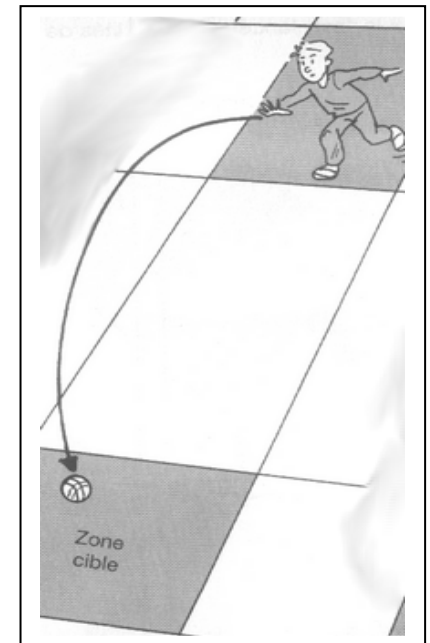
- La boule est lancée d'une seule main.
- Trajectoire vers le haut / parabolique.
- L'élève suit le déplacement de sa boule.

**Comportements observés :**

- Attitude figée après le lancer.
- Déséquilibre.
- Trajectoire horizontale.

**Consignes et aménagements complémentaires :**

- Adapter la taille et le poids des boules aux élèves.
- Mettre un tasseau (début de zone cible) pour inciter à élever la trajectoire.



**Le damier (Phase 1) / pointer**

**Objectif de la situation :** Pointer / rouler droit sur une distance donnée

**But de la tâche :** Placer une boule / un plot dans chaque case du damier

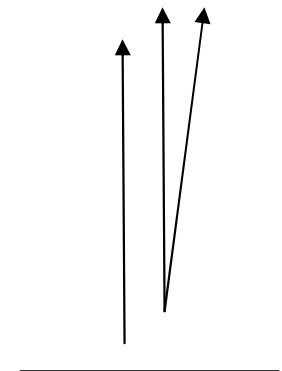
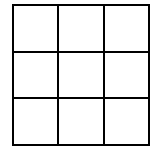
**Organisation matérielle:** Equipes de 5-6 élèves. Un damier à 9 cases (cases de 1m x 1m) par équipe. Une boule par équipe. 9 plots par terrain. Feuille de marque (voir ci-après).

**Consignes :** Chaque joueur pointe une boule et la remplace par un plot si celle-ci a atteint une des cases libres du damier avant de ramener la boule au suivant en passant par l'aire de circulation. La partie se termine lorsque les 9 cases sont pleines ou que les 30 lancers (5 lancers par joueur) ont été réalisés. (une boule qui s'arrête sur la limite est considérée valide/ case choisie par l'élève si boule entre 2 cases)

**Critère de réussite :** Nombres de cases remplies sur 30 lancers

**Comportements attendus :** La boule est lancée d'une seule main. L'élève suit le déplacement de sa boule. Stratégie pour remplir le damier.

**Comportements observés :** Différents positionnements le long de la ligne pied de jeu  
(Feuille de marque / voir ci-après)



**Le damier (Phase 2) / tirer**

**Objectif de la situation :** Tirer avec précision

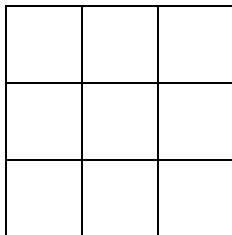
**But de la tâche :** Tirer sur les plots (la boule tombe directement sur le plot ou indirectement /après un impact dans la case) pour libérer toutes les cases.

**Organisation matérielle:** Equipes de 5-6 élèves. Une boule par équipe. Voir schéma « Le damier » (phase 1)

**Consignes :** Tirer c'est-à-dire toucher les plots. Chaque plot touché directement ou indirectement sera sorti du damier. La partie se termine lorsque toutes les cases sont vides ou que les 30 tirs (5 lancers par joueur) ont été réalisés.

**Critère de réussite :** Nombre de boules nécessaires pour enlever tous les plots du damier.

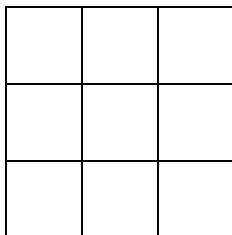
Phase 1 / Pointer



*Dessiner un triangle dans les cases où on met un plot.*

Nombre de points :  
\_\_ sur \_\_ lancers

Phase 2 / Tirer



*Dessiner un triangle dans les cases où on met un plot.*

Nombre de points :  
\_\_ sur \_\_ tirs

Bilan : \_\_ points sur \_\_ boules

**Globalisation des résultats...pointer et tirer...voir feuille de marque et calculs**

*A l'issue des 2 phases, chaque équipe énonce son bilan / exemple : « Nous avons marqué 9 points sur 60 boules. »*

*En classe, on peut faire un pourcentage de réussite... / travail sur les pourcentages ou tableaux de proportionnalité ou règle de 3...*

*(ex : 12 points sur 60 boules /  $12 \times 100 = 1200$      $1200 : 60 = 20$     20 % de réussite)*

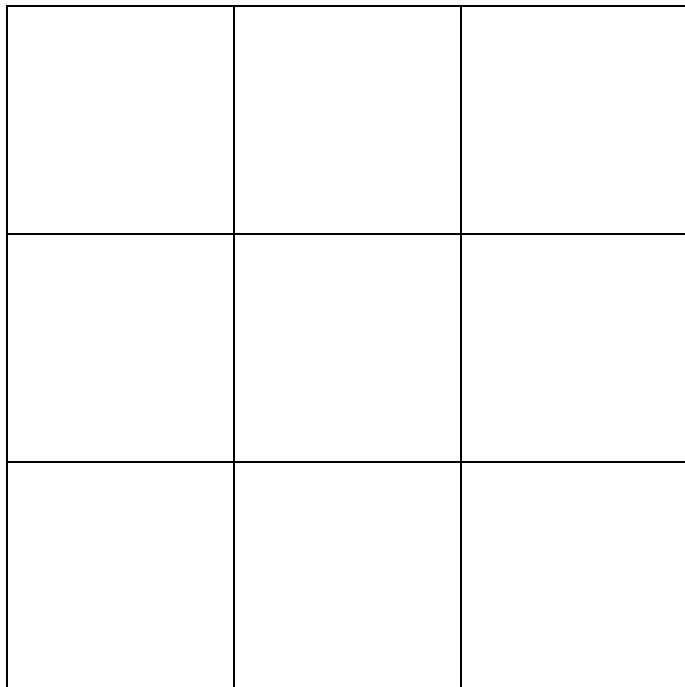
*On pourra comparer ces taux de réussite avec ceux qui seront obtenus en fin de module. Progression ?*

***L'enseignant demande si c'est satisfaisant et introduit des situations d'apprentissage pour faire progresser les élèves.***

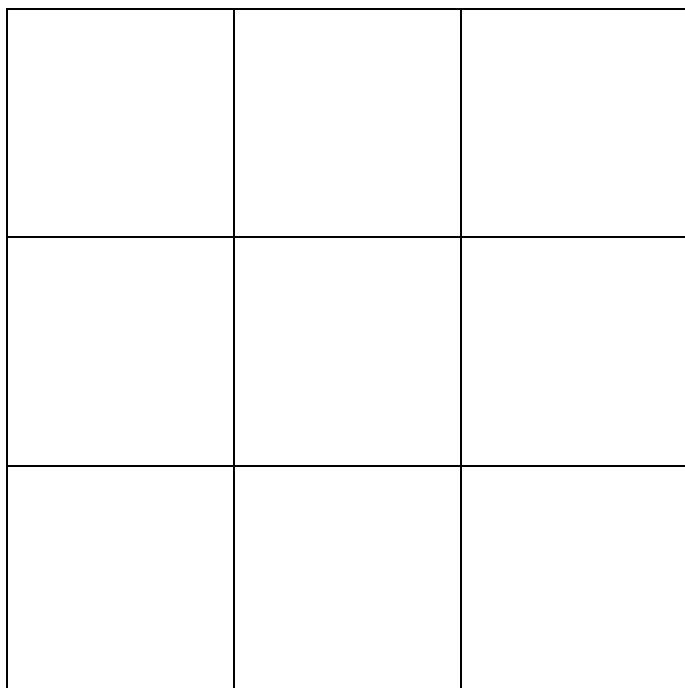


# Le damier

## Phase 1 / Pointer



## Phase 2 / Tirer



*Dessiner un triangle dans les cases où on met un plot.*

**POINTER**

*Nombre de points :*

*\_\_ sur \_\_ lancers*

**TIRER**

*Nombre de points :*

*\_\_ sur \_\_ tirs*

Bilan : \_\_ points sur \_\_ boules

### La route / pointer

**Objectif de la situation :** Lancer (faire rouler) droit.

**But de la tâche :** Faire rouler sa boule pour la faire passer entre les 2 plots

**Organisation matérielle:** Equipes de 6 élèves. Une boule par équipe. 2 plots. Voir schéma.

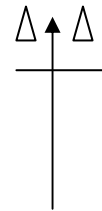
**Consignes :** Faire rouler sa boule entre les 2 plots . On marque 1 point si elle passe entre les plots.

**Critère de réussite :** Nombre de points sur 10 lancers (voir fiche ci-dessous) / progression au fil des passages.

**Comportements attendus :** -Lancer à l'amble

-Accompagner sa boule lancer et marcher derrière

-Resserrer les plots ou en formant, avec plusieurs plots un entonnoir...une route se rétrécissant.



<b>10 lancers</b>										Total	Pourcentage de réussite	
Boule réussie : 1    Boule à gauche : G    Boule à droite : D												
Passage 1											__ sur 10	__ %
Passage 2											__ sur 10	__ %
Passage 3											__ sur 10	__ %





## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Le rectangle / pointer

**Objectif de la situation** : Maîtriser la distance / doser son lancer

**But de la tâche** : Faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans le rectangle.

**Conditions matérielles** : Equipes de 6 élèves. Une boule par équipe. 4 plots (coins du rectangle / 3 m de large sur 2 m de profondeur). Voir schéma.

**Consignes** : Chacun son tour, faire rouler la boule vers le rectangle et aller la chercher pour la ramener au suivant en passant par l'aire de circulation

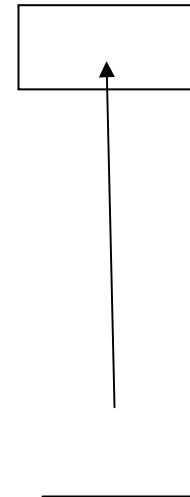
**Critères de réussite** : Réussir 3 fois sur 5

**Comportements attendus** : - Respect des consignes  
- Lancers « à l'amble »  
- Le joueur « suit » sa boule

**Comportements observés** : - Lancers « en opposition »  
- Le joueur attend le résultat pour suivre sa boule / absence de suivi.

**Consignes et aménagements complémentaires** : Introduire une réussite collective / Défi inter-équipes . Nombre de points totalisés par l'équipe en x lancers.

*Possibilité d'utiliser une fiche de marque comme dans « Le couloir à points ».*



## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Les zones / pointer

**Objectif de la situation :** maîtriser la distance / pointer

**But de la tâche :** faire rouler sa boule pour qu'elle s'arrête si possible dans la zone à 3 points

**Organisation matérielle:** Equipe de 6 élèves. Une boule. 3 cases successives (1 point ou 2 points). Chaque case fait 1 m de profondeur. Voir schéma.

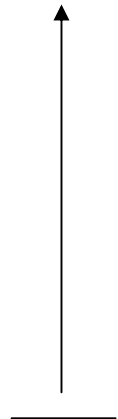
**Consignes :** Faire rouler sa boule et faire en sorte qu'elle s'arrête dans la zone qui rapporte le plus de points.

**Critère de réussite :** Nombre de points sur 10 lancers

**Comportements attendus :** Accompagner sa boule et marcher derrière

*Possibilité d'utiliser une fiche de marque comme dans « Le couloir à points ».*

1 point
2 points
1 point



## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Le puits / pointer

**Objectif de la situation :** Maîtriser direction et distance de lancer / pointer

**But de la tâche :** Faire rouler sa boule pour qu'elle s'arrête dans le cercle

**Organisation matérielle:** Equipe de 6 élèves. Une boule. Un cercle tracé au sol (rayon de 70 cm). Voir schéma.

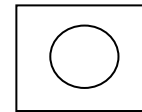
**Consignes :** Faire rouler sa boule et faire en sorte qu'elle s'arrête dans un des cercles. On marque 1 point si elle s'arrête dans la zone cible (2 m x 2 m) et 3 points si elle s'arrête dans le « puits »

**Critère de réussite :** Nombre de points sur 10 lancers. Progression de ce total au fil des séries de lancers.

**Comportements attendus :** -Accompagner sa boule et marcher derrière.  
-Lancer « à l'amble »

**Consignes et aménagements complémentaires :** Réduire la taille du « puits ».

*Possibilité d'utiliser une fiche de marque comme dans « Le couloir à points ».*



## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Les rivières / pointer

**Objectif de la situation :** pointer / rouler sur une distance donnée

**But de la tâche :** placer une boule dans chaque rivière

**Organisation matérielle:** Equipe de 6 élèves. Matérialisation de 4 zones (1 m de profondeur pour chacune). 5 boules par équipe. Voir schéma.

**Consignes :** Chaque joueur va pointer ses 5 boules consécutivement et essayer d'en mettre une dans chaque rivière. Lorsque le joueur a lancé ses 5 boules, il va les ramasser pour les donner au suivant.

**Critère de réussite :** Nombre de points de l'équipe. Chaque joueur marque 1 point s'il réussit une rivière, 2 pour 2 rivières, 3 pour 3 et 5 s'il réussit à mettre une boule dans chacune des 4 rivières. On additionne le total de points des 6 joueurs pour obtenir le score de l'équipe.

**Comportements attendus :** -Accompagner sa boule et marcher derrière.

-Lancer « à l'amble »

-Adapter son lancer (dosage) par rapport au(x) lancer(s) précédent(s)

**Consignes et aménagements complémentaires :** - remplir de façon progressive les rivières (ordre)

1 m
1 m
1 m
1 m
Zone d'élan



## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Jeu des rectangles / pointer

**Objectif de la situation :** être capable de faire rouler sur une distance donnée

**But de la tâche :** faire rouler sa boule pour qu'elle s'arrête dans le rectangle visé

**Organisation matérielle:** Equipe de 6 élèves. Une boule. 4 zones matérialisées au sol (lignes et plots). Voir schéma « *Les rivières* »

**Consignes :** Le premier fait rouler sa boule pour qu'elle s'arrête dans le premier rectangle. S'il réussit, il met un plot dans la zone 1. Le deuxième devra alors viser la deuxième zone...par contre si le premier ne parvient pas à atteindre la première zone, le deuxième visera lui aussi la zone 1. Et ainsi de suite. Lorsque l'équipe a mis un plot dans chaque zone, elle revient à la zone 1 pour essayer d'en mettre un deuxième...  
Chaque joueur ramène la boule au joueur suivant. Chaque joueur fera 10 lancers.

**Critère de réussite :** Nombre de plots posés dans les zones après les 10 tirs de chaque joueur (soit 60 boules si équipes de 6). Voir fiche ci-dessous.

*Remarque : il n'est pas demandé d'aller le plus vite possible.*

**Comportements attendus :** Accompagner sa boule et marcher derrière

**Consignes et aménagements complémentaires :** -On peut envisager un défi inter-équipes qui consistera à mettre successivement une boule dans chaque rectangle avec le moins de boules possible (prévoir un moyen de comptabiliser le nombre de boules pointées).

-On peut ajouter un paramètre temps sous la forme d'un relais. L'équipe gagnante sera celle qui aura réussi à mettre successivement une boule dans chaque rectangle le plus rapidement possible. Chaque joueur ramasse la boule et court pour la transmettre à son partenaire. Prévoir le chronomètre.

10 lancers										Total	Pourcentage de réussite
Boule réussie : <b>1</b> Boule trop courte : <b>C</b> Boule trop longue : <b>L</b>											
Passage 1										__ sur 10	__ %
Passage 2										__ sur 10	__ %
Passage 3										__ sur 10	__ %



## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Les 6 boules chrono. Phase 1 / pointer

**Objectif de la situation :** Etre capable de faire rouler sur une distance donnée

**But de la tâche :** Pointer c'est-à-dire lancer les boules en les faisant rouler pour qu'elles atteignent la zone cible (carré de 2 m sur 2 m)

**Organisation matérielle:** équipes de 5-6 élèves. Une boule par équipe. Un rectangle tracé au sol . Voir schéma.

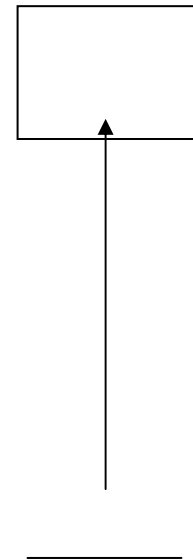
**Consignes :** Sous la forme d'un relais, pointer le plus rapidement 6 boules dans le carré. On met un plot à la place de la boule qui a atteint la cible.

**Critère de réussite :** Temps pour mettre les 6 boules

**Comportements attendus :** course / relais. La boule est lancée d'une seule main. L'élève suit le déplacement de sa boule. Il suit sa boule et continue sa course pour ramasser sa boule et la transmettre rapidement au suivant.

**Comportements observés :** Des élèves arrêtent leur course après le lancer.

**Consignes et aménagements complémentaires :** Réduire la zone cible / taille du rectangle ou puits de 90 cm voire 70 cm de rayon



## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Les 6 boules chrono. Phase 2 / tirer

**Objectif de la situation :** tirer (trajectoire aérienne) avec précision.

**But de la tâche :** Toucher les plots de l'équipe adverse pour les éliminer.

**Organisation matérielle:** Equipes de 5-6 élèves. Une boule par équipe. Un chronomètre. Même aménagement matériel qu'en phase 1.

**Consignes :** Sous la forme d'un relais, tirer (toucher) le plus rapidement les 6 plots placés par l'équipe adverse en phase 1. Chaque plot touché directement ou indirectement (impact dans le rectangle) est enlevé.

**Critère de réussite :** Temps pour abattre les 6 plots

**Comportements attendus :** Course / relais. Les élèves lâchent la boule dans la course d'élan sans ralentir au moment du lancer. La trajectoire est en « cloche ». La boule est bien lâchée avant la ligne.

**Comportements observés :** La course se ralentit au moment du lancer. L'élève se bloque au moment du lâcher. Trajectoire basse et tendue de la boule.

**Consignes et aménagements complémentaires :** Remplacer la ligne de lâcher par une zone de lâcher de 50 cm environ.

On pourra utiliser un tableau de marquage du type :

	Chrono / pointer	Classement	Nombre de points*	Chrono / tirer	Classement	Nombre de points*	Total des points Phases 1 et 2	Classement
Equipe 1								
Equipe 2								
Equipe ...								

\*4 points pour le meilleur temps, 3 points pour le deuxième,...





## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Les zones (2) / tirer

**Objectif de la situation :** maîtriser la distance / tirer

**But de la tâche :** lancer la boule pour que le point d'impact soit si possible dans la zone à 2 points

**Organisation matérielle:** Equipe de 6 élèves. Une boule. 3 cases successives (1 point ou 2 points). Chaque case fait 1 m de profondeur. Voir schéma.

**Consignes :** Tirer sa boule et faire en sorte qu'elle tombe dans la zone qui rapporte le plus de points.

**Critère de réussite :** Nombre de points sur 10 lancers

**Comportements attendus :** Les élèves lâchent la boule dans la course d'élan sans ralentir au moment du lancer. La trajectoire est en « cloche ». La boule est bien lâchée avant la ligne.

**Comportements observés :** La course se ralentit au moment du lancer. L'élève se bloque au moment du lâcher. Trajectoire basse et tendue de la boule.

**Consignes et aménagements complémentaires :** -Mettre une rangée de quilles devant les zones cibles et demander d'atteindre les zones cibles sans renverser celles-ci (travail sur la trajectoire)

-Matérialiser une « porte » (3 à 5 m) de la ligne de lancer et préciser qu'il faut franchir cette porte avant l'impact de la boule (éviter le ralentissement voire le blocage après le lâcher de la boule)

-Remplacer les zones cibles tracées au sol par 3 cerceaux

*Possibilité d'utiliser une fiche de marque comme dans « Le couloir à points ».*

1 point
2 points
1 point



---

## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Annoncé, c'est « compté double » / tirer

**Objectif de la situation :** Tirer avec précision

**But de la tâche :** Lancer la boule pour qu'elle atterrisse dans le pneu annoncé.

**Organisation matérielle:** matérialisation de la zone d'élan et d'une ligne de lancer. Deux pneus. 1 boule.

**Consignes :** Après une course d'élan dans la zone de lancer, lancer la boule vers le haut et l'avant pour la faire tomber dans le pneu annoncé (1 ou 2). Le nombre de points variera : 3 pts dans un pneu, 2 sur un pneu et un point si la boule tombe dans le rectangle.

A chaque tir, le nombre de points est doublé si la boule tombe dans le pneu annoncé. Un camarade remplit la feuille de marque.

**Critère de réussite :** Nombre de points à l'issue de 10 lancers. Amélioration au fil des passages.

**Comportements attendus :** L'élève lâche la boule dans la zone d'élan sans ralentir au moment du lancer. La trajectoire de la boule est en cloche.

**Comportements observés :** Ralentissement de la course. L'élève se bloque au lâcher. La trajectoire est basse et tendue.

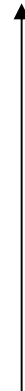
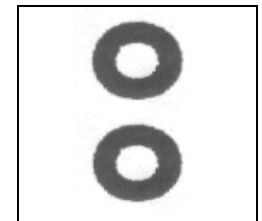
**Consignes et aménagements complémentaires :** -Mettre un fil ou une barre à quelques mètres de la zone de lancer pour obliger à lancer vers le haut.

Envisager un défi inter-équipes / score collectif au sein de chaque équipe en X lancers

-Première équipe ayant 20 points.

-Total de points engrangés en 4 minutes (paramètre temps / relais pour transmettre la boule).

-Tirer 5 boules consécutivement / passer par la « porte » située à 5 m de la ligne de lancer avant de faire demi-tour pour venir chercher la boule suivante pour tirer.





## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Le « quillou » / tirer

**Objectif de la situation** : Tirer avec précision

**But de la tâche** : Lancer la boule pour qu'elle détruise le « quillou » directement ou indirectement .

**Organisation matérielle**: Matérialisation de la zone d'élan et d'une ligne de lancer. Un cerceau. 4 boules pour former le « quillou » (« pyramide » réalisée avec 4 boules, 3 pour la base et une au-dessus). Une boule pour l'équipe.

**Consignes** : Après une course d'élan dans la zone de lancer, lancer la boule vers le haut et l'avant pour détruire le « quillou » directement ou indirectement c'est-à-dire après un impact dans le cerceau.

**Critère de réussite** : Nombre de réussite à l'issue des 10 lancers. Possibilité d'utiliser une fiche de marque.

**Comportements attendus** : -L'élève lâche la boule dans la zone d'élan sans ralentir au moment du lancer.  
-La trajectoire de la boule est en cloche.

**Comportements observés** : Ralentissement de la course. L'élève se bloque au lâcher. La trajectoire est basse et tendue.

**Consignes et aménagements complémentaires** : -Adapter la situation en variant la distance.  
-Mettre un fil ou une barre à quelques mètres de la zone de lancer pour obliger à lancer vers le haut.

## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Les quilles / tirer

**Objectif de la situation :** tirer avec précision

**But de la tâche :** toucher les 6 quilles le plus rapidement possible.

**Organisation matérielle:** Matérialisation de la zone d'élan et du rectangle (2 m sur 2 m) dans lequel seront disposées les 6 quilles. Une boule par équipe. 6 quilles.

**Consignes :** Chaque équipe va placer ses 6 quilles dans le rectangle. Le placement est libre. Une fois qu'elles seront placées, il s'agira de les toucher (directement ou indirectement après impact dans le rectangle) le plus rapidement possible. La boule est transmise sous la forme d'un relais.

**Critère de réussite :** Temps pour éliminer les 6 quilles.

**Comportements attendus :** L'élève lâche la boule dans la zone d'élan sans ralentir au moment du lancer. La trajectoire de la boule est en cloche. Course / relais.

**Comportements observés :** -Le placement des quilles est très variable / très groupées, les unes derrière les autres, dispersées, ...  
-Précipitation

**Consignes et aménagements complémentaires :** -Dans un second temps, on pourra demander aux élèves de l'équipe A de placer les quilles que l'équipe B devra abattre...et réciproquement.

-Toucher les 6 quilles en un minimum de lancers

# SPORT-BOULES / vocabulaire, repères techniques,...

## Sécurité

**Le sport-boules nécessite une organisation très rigoureuse des dispositifs humains et matériels. Il s'agit d'assurer en permanence la sécurité de tous les élèves.**

Les joueurs sont attentifs à ce qui se passe autour d'eux.

Un joueur ayant une boule en main est responsable de son geste.

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.

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).

### *Proposition d'organisation avec 4 terrains (boulodrome)*

Exercice de tir		Exercice de tir	
↑	Sécurité	↑	Sécurité
—		—	
—		—	
Sécurité	↓	↓	Sécurité
	—		—
	Exercice de point		Exercice de point

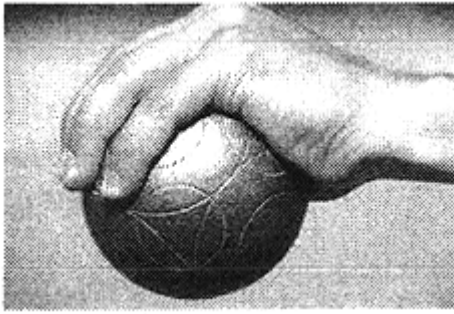
La longueur des terrains dans un boulodrome permet de travailler dans deux directions opposées.

Un couloir de sécurité est nécessaire lorsqu'il y a du tir (trajectoires aériennes des boules). S'il n'y a que des exercices de point, le danger est réduit puisque les boules doivent rouler...

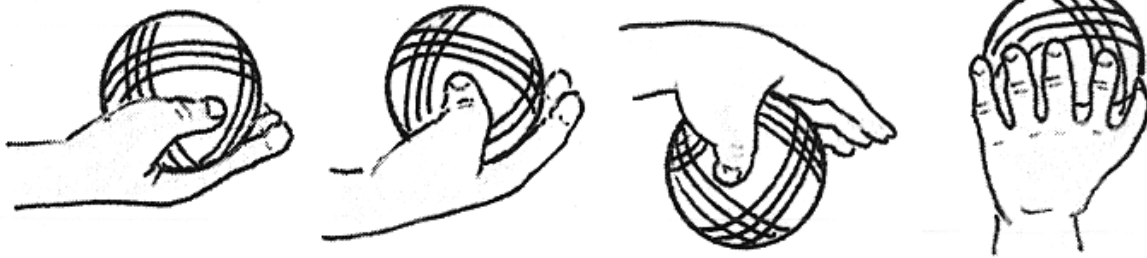
Ces règles élémentaires de sécurité doivent être appliquées même si le module d'apprentissage se déroule dans un espace autre qu'un boulodrome

Avec les boules en résine qui sont proposées dans le kit USEP, la distance entre la ligne de lancer et la « cible » sera d'environ 6 mètres pour les élèves de CE2 et 8 mètres pour les élèves de CM.

## Tenue de la boule



Celle-ci est tenue dans la paume de la main. Tous les doigts servent à la maintenir. Attention cependant à ne pas trop serrer. Ce qui engendrerait de la crispation dans le geste. La main recouvre la boule. Pour les enfants qui auraient des mains trop petites, on pourra envisager de mettre la boule dans la main...la main sous la boule. Eviter de casser le poignet au moment du lancer.

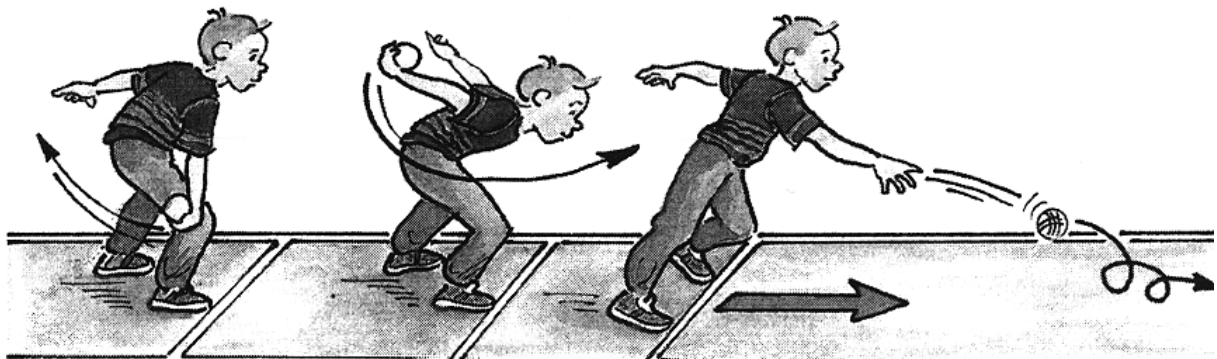


## Vocabulaire

### **Pointer :**

Pointer, c'est amener une boule le plus près d'une cible en la faisant rouler. Si on tient la boule de la main droite, le pied droit sera en avant et inversement pour les gauchers (c'est le **lancer à l'amble** / bras lanceur du même côté que le pied d'appui).

Pour pointer, il n'y a pas de course d'élan.



Au départ, la jambe d'appui sera fléchie et supporte le poids du corps. Les épaules sont bien parallèles et légèrement en avant de la ligne de lancer ; a jambe gauche sera tendue en arrière maintenant l'équilibre sur le bout du pied. Le pied droit est posé à plat, la pointe du pied dirigée vers l'objectif.

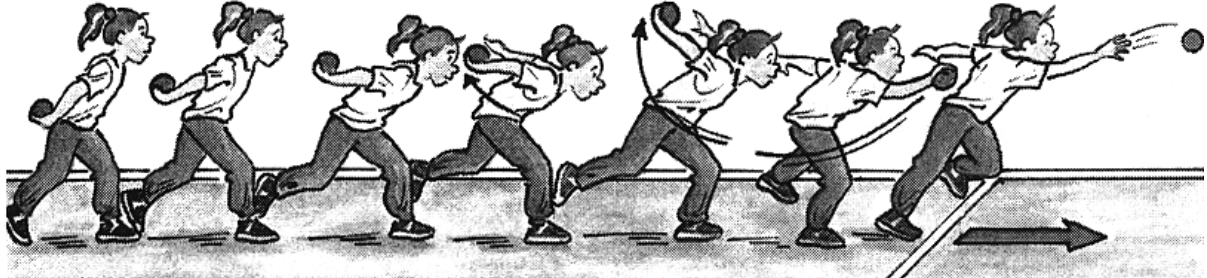
Le bras lanceur s'élève en arrière (on arme), bien parallèle au corps puis celui-ci redescend toujours bien parallèle au corps. Simultanément, le corps bascule en avant, la jambe arrière est ramenée en avant et la boule est lâchée avant que le pied arrière n'arrive au sol.

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

### **Tirer :**

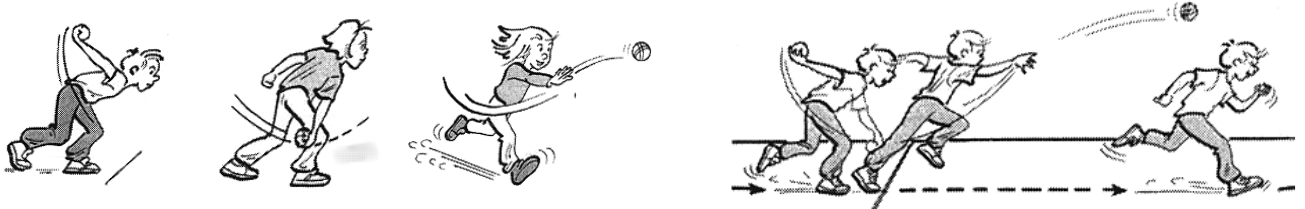
Tirer, c'est lancer une boule pour qu'elle déplace un objet (boule ou plot) après une trajectoire directe aérienne ou après un impact au sol à une distance inférieure à 50 cm.

Pour tirer, il y a une course d'élan (en milieu scolaire, 4 foulées suffisent). Pour la tenue de la boule, le pied d'appui et le bras lanceur, même démarche que pour pointer.



L'élève court vers la ligne de lancer. Arrivé à celle-ci, il pousse sur le pied d'appui tandis que le bras lanceur passe d'une amplitude arrière à une amplitude avant pour donner une trajectoire à la boule.

Le lâcher s'effectue à hauteur des yeux alors que la course continue sur plusieurs foulées (ne pas s'arrêter net à la ligne !).



### **Tirer en navette (Sport-boules niveau 2)**

C'est tirer en course continue en aller-retour.

### **Ligne de lancer ou ligne de pied de jeu :**

Les lancers doivent s'effectuer avant le franchissement de celle-ci.

## Feuilles de marque

Tout au long du module et des situations d'apprentissage, on peut demander aux élèves de renseigner une feuille de marque (voir propositions). Ces feuilles de marque peuvent permettre à l'élève de voir s'il progresse (par exemple, entre la première série de 10 lancers et la deuxième). La feuille de marque permet aussi de tirer des enseignements de ses tirs précédents pour corriger et progresser (voir feuille de marque proposer pour situation d'apprentissage / la « route »). L'élève pointe ou tire, va ramasser la boule pour la transmettre à son camarade et renseigne sa feuille de marque.

Ces feuilles de marque peuvent être individuelles ou collectives (situation de référence ou dans le cadre d'un petit défi qui opposerait plusieurs équipes).

La comparaison des feuilles de marque pour la situation de référence (le damier) et la situation d'évaluation (le damier) permettra de voir si les élèves ont progressé au cours du module d'apprentissage.

Quelques propositions :

Feuilles de marque / individuellement

<b>10 lancers</b> (inscrire le nombre de points obtenus à chaque lancer)											Total de points
Passage 1											
Passage 2											
Passage 3											
...											

<b>10 lancers</b> Boule réussie : <b>1</b> Boule trop courte : <b>C</b> Boule trop longue : <b>L</b>											Total	Pourcentage de réussite	
Passage 1												__ sur 10	__ %
Passage 2												__ sur 10	__ %
Passage 3												__ sur 10	__ %

<b>10 lancers</b> Boule réussie : <b>1</b> Boule à gauche : <b>G</b> Boule à droite : <b>D</b>											Total	Pourcentage de réussite	
Passage 1												__ sur 10	__ %
Passage 2												__ sur 10	__ %
Passage 3												__ sur 10	__ %

Feuilles de marque / collectivement  
 (défi entre 3 équipes / rotation sur 3 ateliers)

Equipe n° __											
Situation : _____ Total de points : __ Classement : __											
Joueur 1											Total de points : __
Joueur 2											Total de points : __
Joueur 3											Total de points : __
Joueur 4											Total de points : __
Joueur 5											Total de points : __
Joueur 6											Total de points : __
Situation : _____ Total de points : __ Classement : __											
Joueur 1											Total de points : __
Joueur 2											Total de points : __
Joueur 3											Total de points : __
Joueur 4											Total de points : __
Joueur 5											Total de points : __
Joueur 6											Total de points : __
Situation : _____ Chrono : __ Classement : __											
Total des points* obtenus par l'équipe : __ Classement final : __											

*\*Pour chacune des 3 épreuves, attribuer 3 points à la première équipe, 2 points à la deuxième et 1 point à la troisième.*

La situation 1 peut être un exercice de point, la situation 2 un exercice de tir et la troisième un exercice chronométré (relais) comme par exemple pointer 6 boules dans un rectangle le plus rapidement possible.