

## PARCOURS JEUX DE BOULES

### THEMATIQUE ABORDEES

Jeux et activités physiques

### PRESENTATION GENERALE

Ce parcours vise à :

Dans le domaine de la motricité, sensibiliser les enfants aux pratiques sportives et favoriser l'acquisition de certaines motricités propres aux activités découvertes dans ce parcours

Dans le domaine du relationnel, favoriser la socialisation et l'autonomie.

### NOMBRE DE SEQUENCES DU CYCLE

7 séances

### PUBLIC / AGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

Enfants du cycle 3 à partir de 8 ans.

10 à 12 enfants par animateur.

### PROGRAMME DES SEANCES

Séance 1 Jeu de boules

Séance 2 Tu pointes ou tu tires ?

Séance 3 La marelle avec des boules, quelle drôle d'idée !

Séance 4 Cerceaux et obstacles

Séance 5 Je deviens un tireur expérimenté

Séance 6 Je deviens un pointeur expérimenté

Séance 7 Rencontre jeux de boules

### PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT (LIENS)

Mettre en place des rencontres sportives

Organiser des tournois avec les enfants

Participer aux manifestations USEP/UFOLEP

Apprendre aux enfants à arbitrer

De nombreuses ressources pédagogiques complémentaires peuvent être retrouvées sur le site de l'USEP : <https://usep.org/index.php/ressources-pedagogiques/>



## **SÉANCE 1 :**

Jeux de boules

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

Mettre en place les principes de sécurité.  
Découvrir l'univers du jeu de boules.

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

1 animateur BAFA pour 12 enfants

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

Bonus 1 à photocopier  
2 boules en plastique par joueur  
3 cerceaux de tailles différentes  
Plots pour le balisage  
Craies

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Un terrain plat en extérieur

### **DURÉE TOTALE**

1H30

### **DÉROULÉ**

#### **10 min - Présentation**

Se présenter et présenter les règles de vie collective et de sécurité  
« On va être ensemble 7 séances pour découvrir le jeu de boules ».  
« Connaissez-vous ce jeu ? ».  
Laisser les enfants s'exprimer et énumérer ce qu'ils connaissent.  
Montrer si possible une vidéo d'une partie de pétanque.

#### **Conseils pédagogiques**

Bien faire énumérer les idées des enfants.  
Ne pas brider les enfants dans leur expression.

#### **10 min – Jeux entrée dans l'activité**

Donner les règles de sécurité (Bonus 1) et les lire ensemble.  
S'assurer par des questions que tout le monde les ait comprises.  
Proposer une situation de départ avec des boules en plastique :  
Partie de boules par trois sans imposer de règle préalable (sauf sécurité)  
Durée 5 min  
Prévoir un cours échange à la fin qui doit permettre de faire émerger les réussites et les difficultés rencontrées par les enfants et faire émerger la nécessité d'une règle commune pour se mettre d'accord

**Conseil pédagogique :** observer le comportement et la connaissance de l'activité des enfants.

#### **15 min – La cible pour pointer**

Proposer le jeu « La cible 1 (Pointer)» (Bonus 2).  
Remarque :



Pointer est une action essentielle dans le jeu de boules. Ce point doit être expliqué aux élèves.

Prévoir une cible pour deux équipes de 3 enfants.

Jouer à une distance de 6 mètres.

Jouer à une distance de 2 mètres, puis de 4 mètres.

### Conseils Pédagogiques

Préparer le tracé avant l'arrivée des enfants (ex : 3 terrains en parallèle).

Utiliser les cerceaux comme gabarit pour tracer.

### 15 min - La cible pour tirer

Proposer le jeu « La cible 2 (Tirer)» (Bonus 3).

Remarque :

Tirer est une autre action essentielle dans le jeu de boules. Ce point doit être expliqué aux élèves.

Prévoir une cible pour deux équipes de 3 enfants.

Jouer à une distance de 6 mètres.

Jouer à une distance de 2 mètres, puis de 4 mètres.

### Conseils pédagogiques

Possibilité de changer certaines équipes de terrain pour jouer avec d'autres adversaires.

Dire que ces deux situations seront reconduites à chaque séance.

### 15 min – Partie de boules

Proposer une partie de boules.

Expliquer les règles (Bonus 4).

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

Prévoir 2 boules en plastique par enfant et une seule couleur par équipe.

### Conseils pédagogiques

Dans un premier temps, donner les règles de base aux élèves.

Prévoir une démonstration avec deux équipes pour faciliter la compréhension des règles.

Bien différencier les terrains (balisage).

### 10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants : « Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »

Annoncer le contenu de la séance suivante :

Reprise des deux situations de référence

Nouveau jeu : la ligne

Partie de boules

### Conseils pédagogiques

Laisser les enfants exprimer leurs ressentis.

Penser à utiliser un vocabulaire précis.



**BONUS 1 - LES REGLES DE SECURITE ET DE FAIRPLAY A COMMUNIQUER****Sécurité**

Ne pas traverser le terrain tant que la mène (manche d'une partie) n'est pas terminée.  
Tous les joueurs qui ne jouent pas se placent derrière le lanceur.  
Lorsqu'un joueur se déplace pour observer le jeu ou mesurer l'écart des boules avec le but, le lanceur attend qu'il se soit éloigné de la zone de jeu pour envoyer sa boule.  
Les joueurs n'utilisent leurs boules que sur les terrains de jeu.

**Fairplay**

On sert la main des adversaires en début et en fin de partie.

**BONUS 2 - LA CIBLE (PONTER)****Objectif :**

Situer son niveau de capacité motrice pour pointer.

**But du jeu :**

Marquer en équipe le plus de points possible avec 6 boules en visant la cible.

**Organisation matérielle :**

1 cible tracée au sol à l'aide de trois ficelles de tailles différentes à la craie :  
Petit cercle : 0,50 m de diamètre  
Moyen cercle : 0,70 m de diamètre  
Grand cercle : 1,00 m de diamètre  
2 boules par joueur.

**Déroulement :**

Jeu en équipe de 3 :  
Deux équipes sont sur chaque terrain.  
Les joueurs d'une des 2 équipes lancent leurs boules.  
Le nombre de points marqués est comptabilisé puis la deuxième équipe joue.  
Les boules ne sont ramassées que lorsqu'elles ont toutes été lancées par une équipe.

**Variantes :**

Réduire la distance (2m, 4m du pointeur) ;  
Varier le diamètre des cercles ;  
Jouer avec différents types de balles...



**BONUS 3 - LA CIBLE (TIRER)**

**Objectif :**

Situer son niveau de capacité motrice pour tirer.

**But du jeu :**

Marquer en équipe le plus de points possibles avec 6 boules en faisant sortir des boules "cibles" d'une zone donnée.

**Organisation matérielle :**

Une cible en forme de cercle tracée au sol à l'aide d'une ficelle, à la craie : cercle : 0,70 m de diamètre

2 boules par joueur ;

5 boules (en plastique) dans le cercle.

**Déroulement :**

Jeu en équipe de 3 :

Deux équipes sont sur chaque terrain.

A tour de rôle, les joueurs d'une des 2 équipes tirent sur les boules "cibles". Chaque boule "cible" sortie du cercle rapporte 1 point à l'équipe.

Le nombre de points marqués est comptabilisé puis les boules sont remises en place et la deuxième équipe joue à son tour.

**Remarque :**

Si en cours de partie, les joueurs réussissent à sortir toutes les boules "cibles" du cercle de départ, elles sont replacées et le jeu continue.

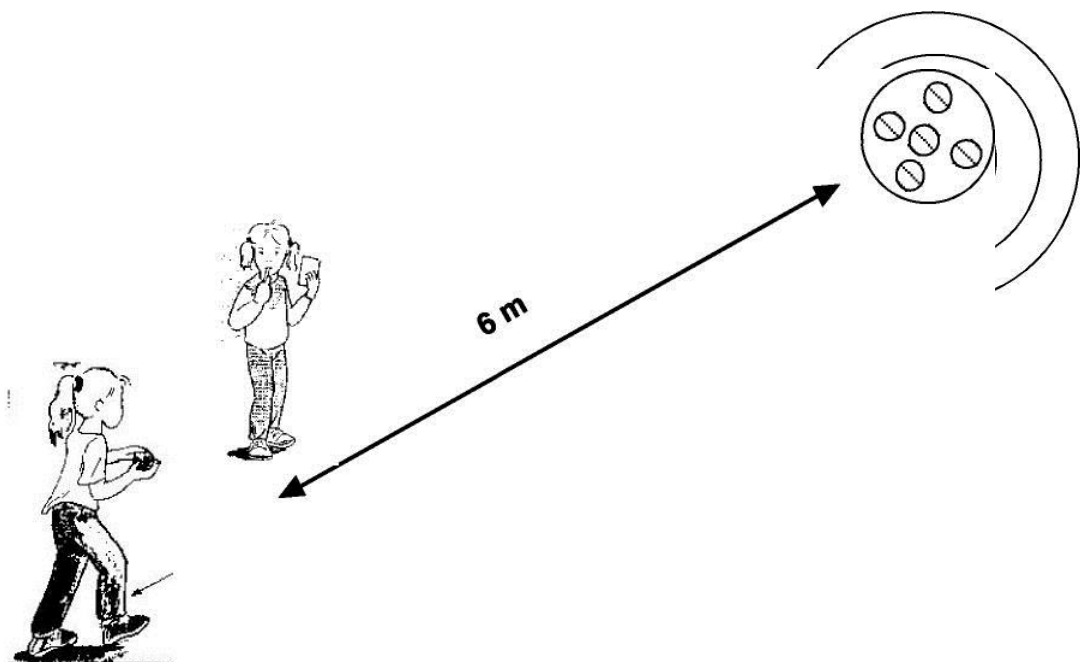
Les boules ne sont ramassées que lorsqu'elles ont toutes été lancées.

**Variantes :**

Réduire la distance (2m, 4m du tireur) ;

Varié la taille de la cible ;

Varié la nature des cibles (boules en acier, ballons...).



### **BONUS 4 - REGLES DU JEU (ADAPTEES)**

#### **Organisation**

Les équipes sont composées de triplettes d'élèves.

Un capitaine est désigné à l'avance. Il donne son nom à l'équipe.

Chaque joueur dispose de 2 boules.

L'aire de jeu est délimitée par un traçage au sol.

Les joueurs s'arbitrent entre eux. En cas d'hésitation ou de litige, ils peuvent faire appel à un arbitre central (l'animateur) qui prend une décision.

En cas d'égalité, la première équipe qui a atteint les points a gagné.

Les parties se déroulent en 13 points.

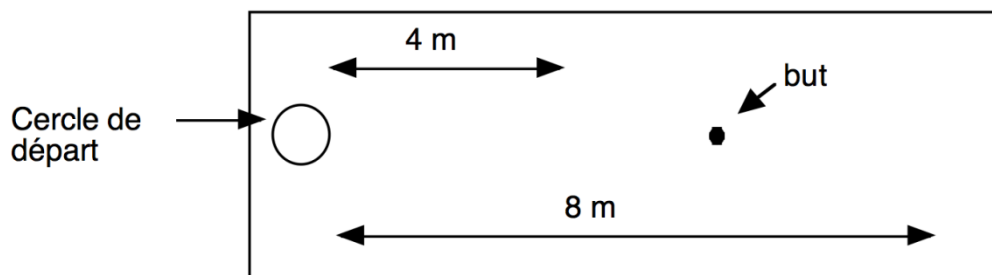
Néanmoins, au bout de 20 minutes, la partie s'arrête obligatoirement et le décompte des points donne le vainqueur.

#### **Déroulement**

Les 2 capitaines tirent au sort qui doit lancer le but (cochonnet) en premier. Les 2 équipes se rendent ensuite sur le terrain qui leur a été affecté.

Un joueur trace un cercle au sol, se place à l'intérieur et envoie le but (ou se place dans un cerceau).

Le cochonnet doit être lancé dans l'aire de jeu à un minimum de 4 m et un maximum de 8 m.



A tour de rôle, chaque équipe envoie une première boule.

Ensuite, c'est à un joueur de l'équipe la plus éloignée du but de lancer une boule (et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les boules soient sur le terrain).

#### **Remarques :**

Si les joueurs de l'une des équipes n'ont plus de boules à lancer, les joueurs adverses envoient toutes celles qu'ils leur restent à la suite ;

Toute boule qui sort des limites du terrain est considérée comme nulle ;

Si le but vient à se déplacer la partie continue (sauf s'il sort des limites du terrain) ;

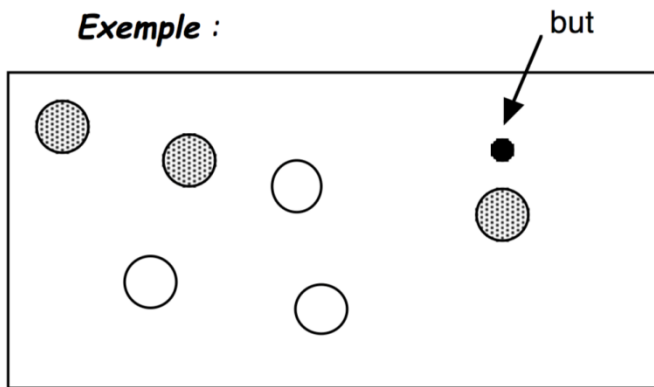
Si le but sort des limites du terrain, la partie est annulée ;

Un mètre ou une ficelle peut être utilisé pour mesurer l'écart des boules avec le but et ainsi connaître la plus proche (en cas de litige, faire appel à l'arbitre).

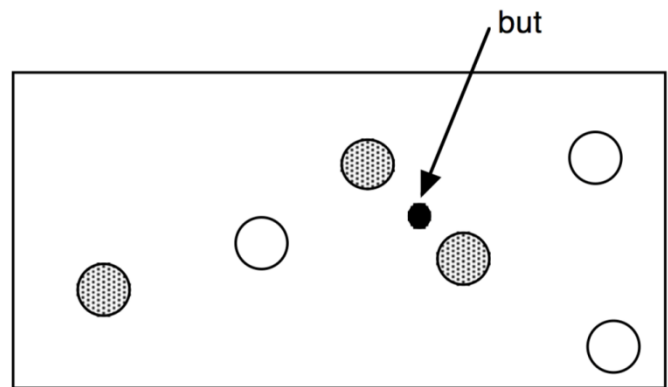
Lorsque toutes les boules sont lancées, on comptabilise le nombre de points présents au sol.

Toutes les boules (d'une même équipe) les plus proches du but marquent 1 point.

Exemple :



**L'équipe noire marque 1 point.**



**L'équipe noire marque 2 points.**

A la fin de la mène (manche à l'intérieur d'une partie), l'équipe qui marque ajoute les points de la mène avec ceux déjà acquis.

Elle relance le but de l'endroit où il se trouvait puis joue la première...

#### Conseil(s) valables sur les 7 séances

Favoriser la cohésion de groupe et la mixité des équipes.

Ne pas hésiter à encourager les enfants.

Bien veiller à ce que les enfants soient toujours en action et n'attendent pas indéfiniment leur tour. Si besoin, multiplier les parcours.



## **SEANCE 2**

Tu pointes ou tu tires

### **OBJECTIFS PEDAGOGIQUES**

Apprendre à pointer et à tirer.  
Mesurer des distances.

### **NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS**

1 animateur pour 12 enfants

### **MATERIEL NECESSAIRE**

2 boules en plastique par joueur  
Cerceaux de tailles différentes  
Plots pour le balisage  
1 décamètre  
Craies

### **AMENAGEMENT DE L'ESPACE**

Un terrain plat en extérieur

### **DUREE TOTALE**

1H30

### **DEROULE**

#### **10 min Présentation de la séance**

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité.  
Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.  
Présenter le contenu de la séance.

**Conseil pédagogique :** regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

#### **10 min - Jeux d'entrée dans l'activité**

Proposer le jeu de référence « La cible 1 Pointer » à 6 mètres (se référer à la séance 1).

#### **Consigne :**

Faire le maximum de points collectivement.  
Proposer le jeu de référence « La cible 2 Tirer » à 6 mètres (se référer à la séance 1).  
Consigne :  
Faire le maximum de points collectivement.

#### **Conseils pédagogiques :**

Conserver la même organisation spatiale que lors de la séance 1.  
Responsabiliser les enfants en leur demandant de prendre en charge l'installation du matériel (utiliser des photos, fabriquer des gabarits pour les cibles avec de la ficelle...).

#### **15 min - Le jeu : la ligne Pointer**

Proposer le jeu « La ligne Pointer » (Bonus 1).  
Dire que cette situation permet d'apprendre à pointer.  
Demander pourquoi on apprend à pointer.  
« A quoi sert de pointer ? »





« Quand décide-t-on de pointer ? »

Prévoir un terrain pour 3 enfants.

Jouer à une distance de 2 mètres, 4 mètres puis 6 mètres.

#### Conseils pédagogiques :

Faire le lien avec les parties de boules.

Expliciter la règle en s'appuyant sur une démonstration et faire une première partie sans compter les points.

Prévoir des outils de mesure (mètre, ficelle...) :

Pour définir la zone de lancer

Pour repérer la boule la plus proche de la ligne

Inciter à l'auto-arbitrage.

#### 15 min - Le jeu : la ligne Tirer

Proposer le jeu « La ligne Tirer » (Bonus 2).

Dire que cette situation permet d'apprendre à tirer.

Demander pourquoi on apprend à tirer.

« A quoi sert de tirer ? »

« Quand décide-t-on de tirer ? »

Prévoir terrain pour 3 enfants.

Jouer à une distance de 2 mètres, 4 m puis 6m.

#### Conseils pédagogiques :

Faire le lien avec les parties de boules

Expliciter la règle en s'appuyant sur une démonstration et faire une première partie sans compter les points.

Inciter à l'auto-arbitrage.

#### 15 min - Partie de boules

Proposer une partie de boules (fiche règles Bonus 1 de la séance 1).

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

Prévoir 2 boules en plastique par enfant

#### Conseils pédagogiques :

Si les enfants ont bien assimilé les consignes de sécurité, on peut commencer à jouer avec des boules en acier.

Encourager les enfants à se serrer la main en début et fin de partie.

#### 10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »

Annoncer le contenu de la séance suivante :

Reprise des deux situations de référence

Nouveau jeu : la marelle

Partie de boules

#### Conseils pédagogiques :

Mettre en avant les progrès.

Penser à utiliser un vocabulaire précis.



### **BONUS 1 - LA LIGNE (PONTER)**

#### **Objectifs spécifiques :**

Adapter son lancer à la distance.  
Faire des choix (risquer/assurer) en fonction de l'adversaire.  
Mesurer des distances.  
Mémoriser un score.

#### **But du jeu :**

Lancer sa boule le plus près possible de la ligne sans la dépasser.

#### **Organisation matérielle :**

Une zone de lancer.  
Une ligne tracée au sol à ne pas dépasser.  
1 boule par joueur.

#### **Déroulement :**

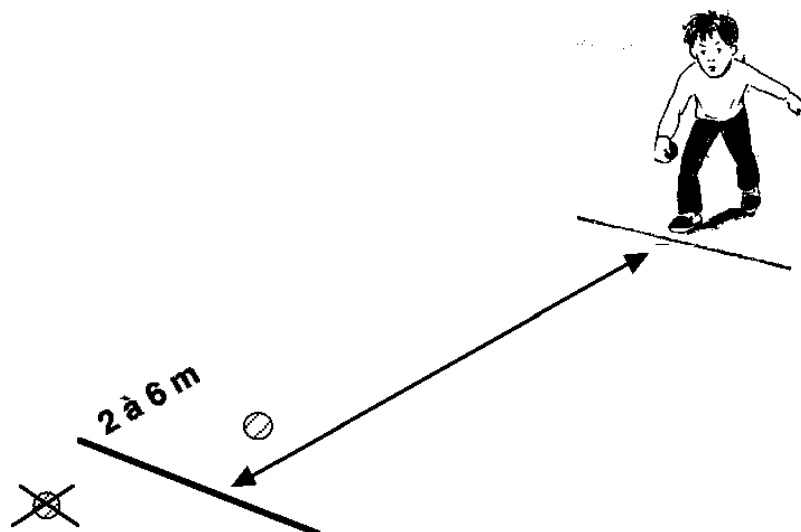
Les joueurs lancent chacun leur tour leur boule puis repèrent celle qui est la plus proche de la ligne (prévoir des outils de mesure). Toute boule qui dépasse la ligne est perdue. Le joueur le plus proche de la ligne marque 3 points. C'est lui qui rejoue en premier une fois que les deux autres joueurs sont revenus dans la zone de lancer. Le deuxième marque 2 points et le troisième 1 point. A chaque mène, les joueurs totalisent leur nombre de points et rappellent le score. Le premier à 13 a gagné.

En équipe de 3 :

Un joueur de chaque équipe lance sa boule. Ensuite, c'est toujours à l'équipe la plus éloignée de jouer. Lorsque toutes les boules sont lancées, on totalise le nombre de points des vainqueurs et la partie reprend. La première équipe à 13 points a gagné.

#### **Variantes :**

- augmenter la distance : 2 m, 4 m, 6 m
- le faire avec un cochonnet



- lancer avec sa main faible.

## **BONUS 2 -LA LIGNE (TIRER)**

### **Objectifs spécifiques :**

Tirer sur une boule.  
Adapter son tir à la distance.  
Mémoriser un score.

### **But du jeu :**

Tirer sur les boules cibles pour les faire rouler au-delà de la ligne.

### **Organisation matérielle :**

Une zone de lancer.  
Une ligne tracée au sol avec autant de boules en plastique (placées à 10 cm devant la ligne) que de joueurs.  
1 boule par joueur.

### **Déroulement :**

Chacun leur tour, les joueurs tirent sur une boule cible de leur choix avec une de leur boule. Ils essaient de la faire passer au-delà de la ligne. Toute boule qui dépasse la ligne permet de marquer 1 point.

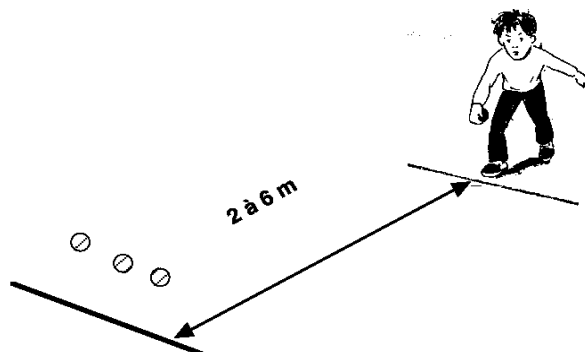
Lorsque tous les joueurs ont tiré, ils récupèrent leur boule et la partie continue. Lorsqu'il n'y a plus de boule à viser, on replace les boules cibles dans leur position de départ. A chaque mène, les joueurs totalisent leur nombre de points et rappellent le score. Le premier qui arrive à 13 a gagné.

En équipe de 3 :

6 boules sont placées au bord de la ligne. A tour de rôle, un joueur de chaque équipe tire sa boule. Lorsqu'il n'y a plus de boule à viser, on replace les boules cibles dans leur position de départ. Lorsque tous les joueurs ont tiré, ils récupèrent leur boule et la partie continue. La première équipe à 13 points a gagné.

### **Variantes :**

Augmenter la distance : 2 m, 4 m, 6 m;  
Placer des boules "cibles" en acier  
Lancer avec sa main faible...



### **Conseil(s)**

Favoriser la cohésion de groupe et la mixité des équipes.  
Ne pas hésiter à encourager les enfants.  
Bien veiller à ce que les enfants soient toujours en action et n'attendent pas indéfiniment leur tour. Si besoin, multiplier les parcours.

## SEANCE 3 :

La marelle avec des boules, quelle drôle d'idée !

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Adapter ses lancers à la distance.  
Mesurer des distances.

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA pour 12 enfants

### MATERIEL NECESSAIRE

2 boules en plastique par joueur  
Cerceaux de tailles différentes  
Plots pour le balisage  
Outils de mesure  
Craies

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Un terrain plat en extérieur

### DUREE TOTALE

1H30

### DEROULE

#### **10 min - Présentation de la séance**

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité.  
Présenter le contenu de la séance.

**Conseil pédagogique :** regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

#### **10 min - Jeux d'entrée dans l'activité**

Proposer le jeu de référence « La cible 1 Pointer » à 6 mètres (se référer aux séances précédentes).

**Consigne :** Faire le maximum de points.

Proposer le jeu de référence « La cible 2 Tirer » à 6 mètres (se référer aux séances précédentes).

**Consigne :** Faire le maximum de points.

### **Conseils Pédagogiques**

Faire le point au préalable sur les procédures à mettre en œuvre pour réaliser un meilleur geste (projet d'action).

Conserver la même organisation spatiale que lors des séances précédentes.

Responsabiliser les enfants en leur demandant de prendre en charge l'installation du matériel.

#### **15 min - La marelle Pointer**

Proposer le jeu « La marelle Pointer » (Bonus 1).

Prévoir un terrain pour 3 enfants.

Dire que cette situation permet d'apprendre à pointer.

Mettre en évidence les différentes façons de pointer.

« Comment pointer ? »

### Conseils pédagogiques

Utiliser si possible un gabarit carré et tracer une marelle devant les enfants.

Demander aux enfants de tracer seuls les autres marelles de la même façon.

Expliciter la règle en s'appuyant sur une démonstration.

Demander aux enfants de montrer plusieurs façons de pointer (assis, debout, main ouverte ou fermée, en faisant rouler la boule à ses pieds...)

### 15 min - La marelle Tirer

Proposer le jeu « La marelle Tirer » (voir la fiche correspondante).

Dire que cette situation permet d'apprendre à améliorer son tir.

Mettre en évidence les différentes façons de tirer.

« Comment tirer ? »

Conserver un terrain pour 3 enfants.

### Conseils pédagogiques

Demander aux enfants de montrer plusieurs façons de tirer (assis ou debout, directement sur la boule ou en la faisant rouler...)

### 15 min - Partie de boules

Proposer une partie de boules.

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

Prévoir 2 boules par enfant.

### Conseils pédagogiques

Si les enfants ont bien assimilé les consignes de sécurité, on peut commencer à jouer avec des boules en acier.

Veiller à ce que les enfants repèrent le dessin de leur boule.

### 10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »

Annoncer le contenu de la séance suivante :

Reprise des deux situations de référence

Nouveaux jeux : les cerceaux, l'obstacle

Partie de boules

**Conseil pédagogique :** afficher les règles des jeux au fur et à mesure.

### **BONUS 1 - LA MARELLE (PONTER)**

#### **Objectifs spécifiques :**

Adapter son lancer à la distance.  
Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.

#### **But du jeu :**

Remplir la marelle (1 boule par case)

#### **Organisation matérielle :**

1 marelle ;  
Une réserve de 9 boules en plastique ;  
Une couleur de boule par équipe (si on joue en équipe).

#### **Déroulement :**

A tour de rôle, les joueurs prennent une boule dans la réserve et la lancent en direction d'une des cases de la marelle :

Si la boule s'arrête dans une case inoccupée, elle reste en place.

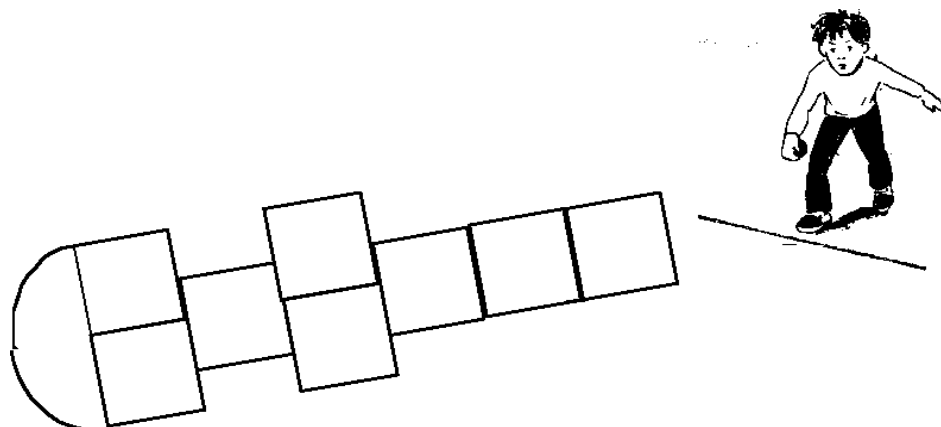
Si la boule s'arrête sur une case déjà occupée par une autre boule ou si la boule sort des limites de la marelle, le joueur la récupère et la dépose dans la réserve de boules. Lorsqu'il y a une boule sur chacune des 9 cases de la marelle, les joueurs comptent leurs points (1 point par boule placée). La partie reprend avec une marelle vide. Le premier à 13 points a gagné.

En équipe de 3 :

A tour de rôle, les joueurs prennent une boule dans la réserve et la lancent en direction d'une des cases de la marelle :

Si la boule s'arrête dans une case inoccupée, elle reste en place.

Si la boule s'arrête sur une case déjà occupée par une autre boule ou si la boule sort des limites de la marelle, le joueur la récupère et la dépose dans la réserve de boules. Lorsqu'il y a une boule sur chacune des 9 cases de la marelle, les équipes comptent leurs points (1 point par boule placée). La partie reprend avec une marelle vide. La première équipe à 13 points a gagné.



#### **Variantes :**

Respecter l'ordre des cases.  
Dire avant quelle case on vise.  
Varier la taille de la marelle.

## **BONUS 2 -LA MARELLE (TIRER)**

### **Objectifs spécifiques :**

Adapter son tir à la distance.

Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.

### **But du jeu :**

Vider en équipe la marelle de toutes ses boules (1 boule par case)

### **Organisation matérielle :**

1 marelle.

9 boules en plastique : 1 sur chaque case.

1 boule par joueur.

### **Déroulement :**

A tour de rôle, les joueurs visent une boule de la marelle :

Si la boule visée sort des limites de la marelle, elle rapporte un point au joueur

Si la boule visée se déplace sur une des cases de la marelle, elle reste en place et ne rapporte pas de point au joueur.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les boules soient sorties de la marelle.

Les joueurs comptent leurs points. Les boules cibles sont replacées et la partie reprend. Le premier à 13 points a gagné.

En équipe de 3 :

A tour de rôle, les joueurs visent une boule de la marelle :

Si la boule visée sort des limites de la marelle, elle rapporte un point à l'équipe ;

Si la boule visée se déplace sur une des cases de la marelle, elle reste en place et ne rapporte pas de point à l'équipe.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les boules soient sorties de la marelle.

Les équipes comptent leurs points. Les boules cibles sont replacées et la partie reprend. La première à 13 points a gagné.

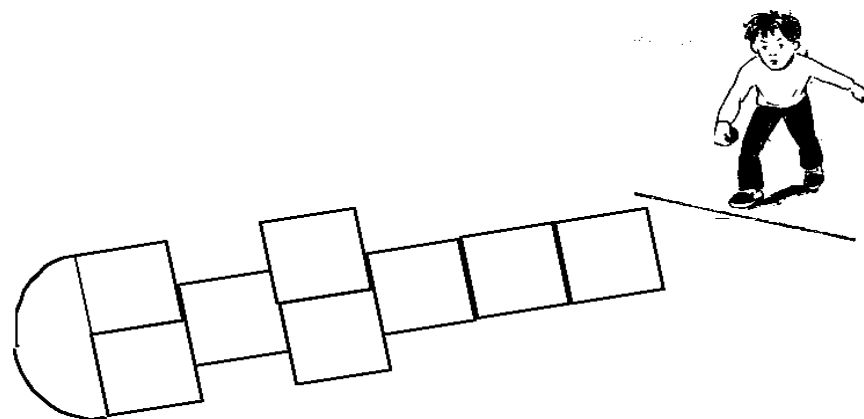
### **Variantes :**

L'équipe qui réussit à faire sortir une boule en plastique de sa case remporte le nombre de points attribué à la case donnée ;

Des boules en acier sont placées dans chaque case ;

Obligation de respecter l'ordre des cases pour sortir les boules

La taille de la marelle peut varier.



**Conseil(s)**

Favoriser la cohésion de groupe et la mixité des équipes.

Ne pas hésiter à encourager les enfants.

Bien veiller à ce que les enfants soient toujours en action et n'attendent pas indéfiniment leur tour. Si besoin, multiplier les parcours.





## SEANCE 4

Cerceaux et obstacles

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Lancer en maîtrisant la distance et la direction  
Pointer en choisissant une zone d'impact au sol

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA pour 12 enfants

### MATERIEL NECESSAIRE

2 boules en plastique par joueur  
Cibles (voir fiches), outils de mesure  
Plots pour le balisage  
Cerceaux (2 par terrain)  
Banc ou latte de bois (1 par terrain)

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Un terrain plat en extérieur

### DUREE TOTALE

1H30

### DEROULE

#### **10 min - Présentation de la séance**

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité.  
Présenter le contenu de la séance.

**Conseil pédagogique :** regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

#### **10 min - Jeux d'entrée dans l'activité**

Proposer le jeu de référence « La cible 1 Pointer » à 6 mètres (se référer aux séances précédentes).

Consigne : Faire le maximum de points.

Proposer le jeu de référence « La cible 2 Tirer » à 6 mètres (se référer aux séances précédentes).

Consigne : Faire le maximum de points.

#### **Conseils pédagogiques**

Faire le point au préalable sur les procédures à mettre en œuvre pour réaliser un meilleur geste (projet d'action).

Conserver la même organisation spatiale que lors des séances précédentes.

Responsabiliser les enfants en leur demandant de prendre en charge l'installation du matériel.

#### **15 min - Les cerceaux**

Proposer le jeu « Les cerceaux » (Bonus 1).

Dire que cette situation permet d'apprendre à pointer sans faire rouler sa boule au sol.

Prévoir un terrain pour 3 enfants.

Jouer sur la position plus ou moins éloignée du cerceau vertical.

**Conseils pédagogiques**

Rechercher des situations où ce geste est utile.

Faire participer les enfants à l'installation du matériel (après démonstration de l'animateur).

Expliciter la règle en s'appuyant sur une démonstration.

**15 min - L'obstacle**

Proposer le jeu « L'obstacle » (Bonus 2).

Dire que cette situation permet d'apprendre à choisir une « portée » favorable pour pointer.

Prévoir un terrain pour 3 enfants.

Jouer sur la position plus ou moins éloignée de l'obstacle au sol.

**Conseils pédagogiques**

Rechercher des situations où ce geste est utile.

Faire participer les enfants à l'installation du matériel (après démonstration de l'animateur).

Expliciter la règle en s'appuyant sur une démonstration.

**15 min - Partie de boules**

Proposer une partie de boules (voir fiche règle)

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

Prévoir 2 boules par enfant.

**Conseil pédagogique :** commencer à proposer des terrains légèrement accidentés pour permettre aux enfants de mettre en œuvre ce qu'ils ont appris.

**10 min - Fin de la séance**

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »

Annoncer le contenu de la séance suivante :

Reprise des deux situations de référence

Reprise de jeux pour travailler le tir en équipe

Partie de boules

**Conseil pédagogique :** penser à utiliser un vocabulaire précis, se référer au lexique.

### **BONUS 1 -LES CERCEAUX**

#### **Objectifs spécifiques :**

Anticiper sur la trajectoire de la boule

Adapter son lancer à la distance et à la cible ; - adapter son lancer au terrain (la portée)

Mémoriser un score.

#### **But du jeu :**

Lancer le plus possible de boules dans un cerceau en respectant une trajectoire.

Organisation matérielle :

Un cerceau placé à 1,50 m du sol;

Un cerceau au sol à 4 m du lanceur; - 2 boules par joueur.

#### **Déroulement :**

A tour de rôle, les joueurs lancent leurs deux boules. Elles doivent passer à l'intérieur du premier cerceau et atterrir dans le second au sol pour marquer un point. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs boules, le total des points marqués est effectué et les boules sont ramassées. La partie reprend. Le premier joueur à 13 points a gagné.

En équipe de 3 :

A tour de rôle, les joueurs d'une équipe lancent leurs deux boules. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs boules, le total des points marqués est effectué. C'est ensuite à l'autre équipe de jouer. La première équipe à 13 points a gagné.

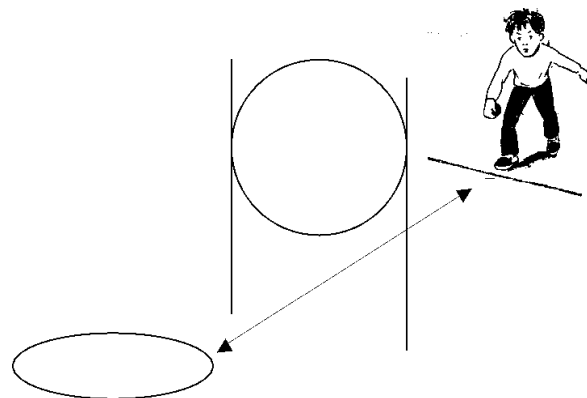
#### **Variantes :**

Position plus ou moins éloignée du cerceau vertical (1m ou 2 m du tireur)

Hauteur du cerceau vertical

Taille des cerceaux

Nature des boules.



### **BONUS 2 OBSTACLE**

#### **Objectifs spécifiques :**

Adapter son lancer au terrain (obstacle).  
Choisir une portée favorable  
Mémoriser un score.

#### **But du jeu :**

Atteindre une zone définie en évitant l'obstacle

#### **Organisation matérielle :**

1 terrain avec :  
Une zone de lancer  
Une cible tracée au sol  
1 obstacle (latte de bois de 1 m, banc posé au sol...)  
2 boules par joueur.

#### **Déroulement :**

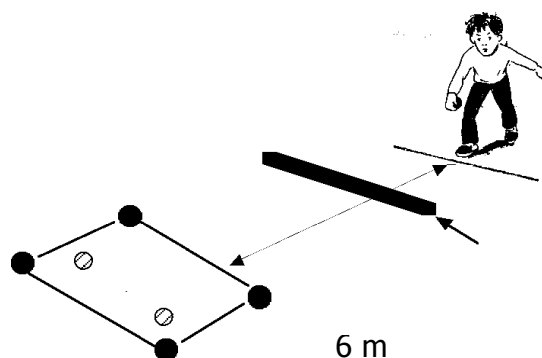
A tour de rôle, les joueurs lancent leurs boules puis compte leurs points (nombre de boules ayant atteint la cible après avoir franchi l'obstacle). Les boules sont ensuite ramassées. Une fois que tous les joueurs sont revenus dans la zone de lancer, la partie reprend. Le premier joueur à 13 points a gagné.

En équipe de 3 :

Deux équipes sont sur chaque terrain. Les joueurs d'une des deux équipes commencent. A tour de rôle, ils lancent leurs 2 boules puis comptent leurs points. Les boules sont ensuite ramassées. Le jeu reprend pour l'autre équipe. La première équipe à 13 points a gagné (après un nombre équivalent de lancers).

#### **Variantes :**

Déplacer l'obstacle (1m, 2m, 3m du tireur) ; - varier la taille de la cible ;  
Utiliser un cochonnet comme cible (l'équipe la plus proche marque les points).



#### **Conseil(s)**

Favoriser la cohésion de groupe et la mixité des équipes.

Ne pas hésiter à encourager les enfants.

Bien veiller à ce que les enfants soient toujours en action et n'attendent pas indéfiniment leur tour. Si besoin, multiplier les parcours.

## SEANCE 5 :

Je deviens un tireur expérimenté

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Tirer à différentes distances en utilisant le balancier du bras arrière.  
Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA pour 12 enfants

### MATERIEL NECESSAIRE

2 boules en plastique par joueur  
Cibles (voir fiches), outils de mesure  
Plots pour le balisage  
Banc ou latte de bois (1 par terrain)  
Craies

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Un terrain plat en extérieur

### DUREE TOTALE

1H30

### DEROULE

#### **10 min Présentation de la séance**

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité  
Présenter le contenu de la séance : le tir.

#### **Conseils pédagogiques**

Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

#### **10 min - Jeux d'entrée dans l'activité**

Proposer le jeu de référence « La cible 1 Pointer » à 6 mètres (se référer aux séances précédentes).

Consigne : faire le maximum de points.

Proposer le jeu de référence « La cible 2 Tirer » à 6 mètres (se référer aux séances précédentes).

Consigne : faire le maximum de points.

#### **Conseils pédagogiques**

Faire le point au préalable sur les procédures à mettre en œuvre pour réaliser un meilleur geste (projet d'action).

Conserver la même organisation spatiale que lors des séances précédentes.

Responsabiliser les enfants en leur demandant de prendre en charge l'installation du matériel.

#### **30 min - Pratique de l'activité**

Proposer le jeu « La ligne - Tirer en équipe » (Bonus 1).

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

Proposer le jeu « La marelle - Tirer en équipe » (Bonus 2).

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

**Variante possible :**

Jouer avec obligation de respecter l'ordre des cases pour faire sortir les boules.  
Proposer le jeu « L'obstacle Tirer en équipe » (Bonus 3).  
Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

**Conseils pédagogiques :**

Les trois situations sont proposées en parallèle.  
Rappeler la règle de chacun des jeux en insistant sur les différences avec les règles des fois précédentes (jeu en équipes).  
Faire une démonstration rapide.  
Veiller lors des rotations, à changer d'adversaires.  
Inciter à l'auto-arbitrage.

**10 min - Partie de boules**

Proposer une partie de boules (voir fiche règle)  
Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.  
Prévoir 2 boules par enfant.

**Conseil pédagogique :** proposer des terrains variés.

**10 min - Fin de la séance**

Faire le bilan de la séance avec les enfants.  
« Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »  
Annoncer le contenu de la séance suivante :  
Reprise des deux situations de référence  
Reprise de jeux pour travailler l'action de pointer en équipe  
Partie de boules

**Conseil pédagogique :** penser à utiliser un vocabulaire précis, se référer au lexique.



### **BONUS 1 - LA LIGNE (TIRER)**

#### **Objectifs spécifiques :**

Tirer sur une boule.  
Adapter son tir à la distance.  
Mémoriser un score.

#### **But du jeu :**

Tirer sur les boules cibles pour les faire rouler au-delà de la ligne.

#### **Organisation matérielle :**

Une zone de lancer.  
Une ligne tracée au sol avec autant de boules en plastique (placées à 10 cm devant la ligne) que de joueurs.  
1 boule par joueur.

#### **Déroulement :**

Chacun leur tour, les joueurs tirent sur une boule cible de leur choix avec une de leur boule. Ils essaient de la faire passer au-delà de la ligne. Toute boule qui dépasse la ligne permet de marquer 1 point.

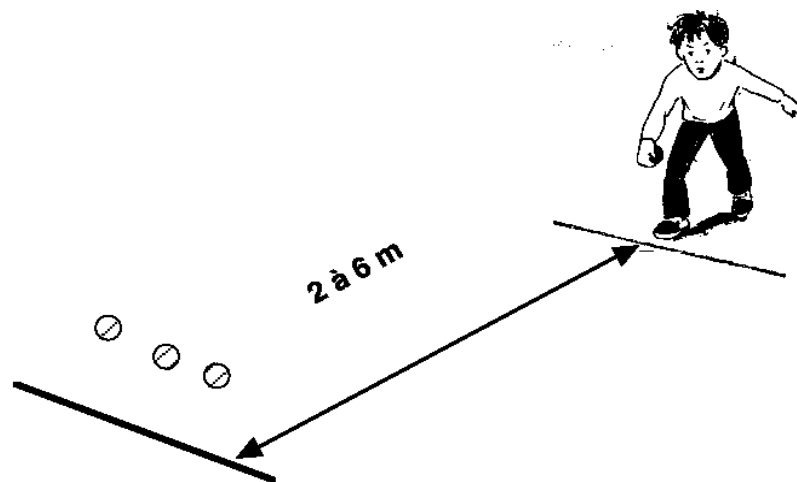
Lorsque tous les joueurs ont tiré, ils récupèrent leur boule et la partie continue. Lorsqu'il n'y a plus de boule à viser, on replace les boules cibles dans leur position de départ. A chaque mène, les joueurs totalisent leur nombre de points et rappellent le score. Le premier à 13 a gagné.

En équipe de 3 :

6 boules sont placées au bord de la ligne. A tour de rôle, un joueur de chaque équipe tire sa boule. Lorsqu'il n'y a plus de boule à viser, on replace les boules cibles dans leur position de départ. Lorsque tous les joueurs ont tiré, ils récupèrent leur boule et la partie continue. La première équipe à 13 points a gagné.

#### **Variantes :**

Augmenter la distance : 2 m, 4 m, 6 m ; - placer des boules "cibles" en acier ;  
Lancer avec sa main faible...



## **BONUS 2 - LA MARELLE (TIRER)**

### **Objectifs spécifiques :**

Adapter son tir à la distance.

Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.

### **But du jeu :**

Vider en équipe la marelle de toutes ses boules (1 boule par case)

### **Organisation matérielle :**

1 marelle.

9 boules en plastique : 1 sur chaque case.

1 boule par joueur.

### **Déroulement :**

A tour de rôle, les joueurs visent une boule de la marelle :

Si la boule visée sort des limites de la marelle, elle rapporte un point au joueur

Si la boule visée se déplace sur une des cases de la marelle, elle reste en place et ne rapporte pas de point au joueur.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les boules soient sorties de la marelle.

Les joueurs comptent leurs points. Les boules cibles sont remplacées et la partie reprend. Le premier à 13 points a gagné.

En équipe de 3 :

A tour de rôle, les joueurs visent une boule de la marelle :

Si la boule visée sort des limites de la marelle, elle rapporte un point à l'équipe ;

Si la boule visée se déplace sur une des cases de la marelle, elle reste en place et ne rapporte pas de point à l'équipe.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les boules soient sorties de la marelle.

Les équipes comptent leurs points. Les boules cibles sont remplacées et la partie reprend. La première à 13 points a gagné.

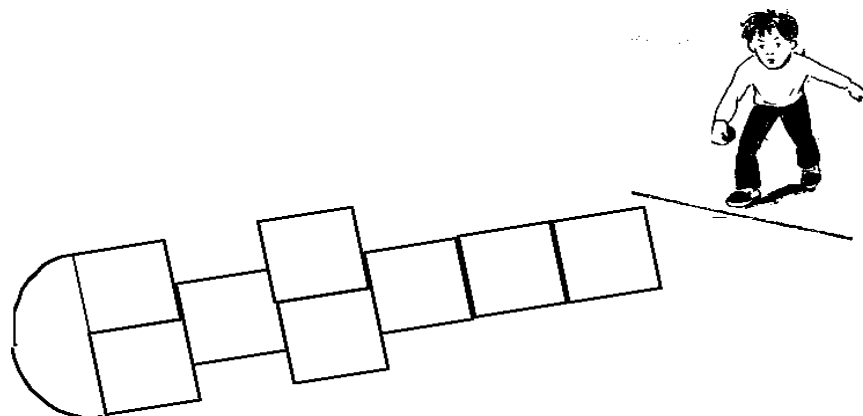
### **Variantes :**

L'équipe qui réussit à faire sortir une boule en plastique de sa case remporte le nombre de points attribué à la case donnée ;

Des boules en acier sont placées dans chaque case ;

Obligation de respecter l'ordre des cases pour sortir les boules

La taille de la marelle peut varier.





### BONUS 3 - L'OBSTACLE

#### Objectifs spécifiques :

Adapter son lancer au terrain (obstacle).  
Choisir une portée favorable  
Mémoriser un score.

#### But du jeu :

Atteindre une zone définie en évitant l'obstacle  
Organisation matérielle :

1 terrain avec :  
Une zone de lancer  
Une cible tracée au sol  
1 obstacle (latte de bois de 1 m, banc posé au sol...)  
2 boules par joueur.

#### Déroulement :

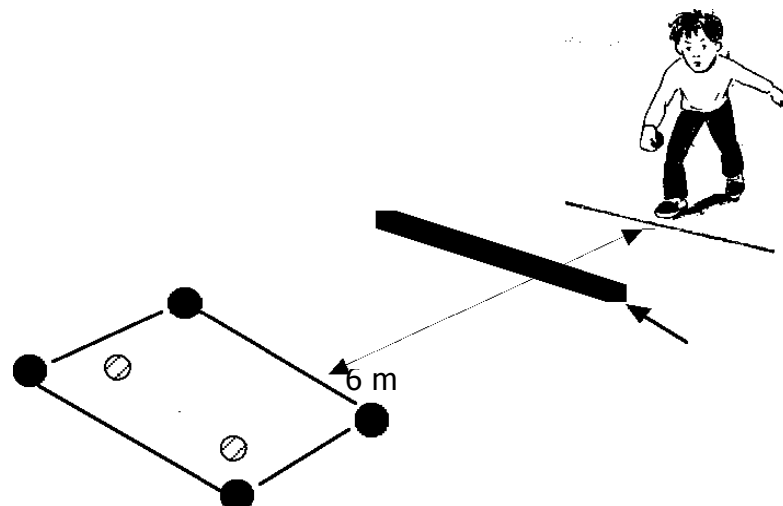
A tour de rôle, les joueurs lancent leurs boules puis comptent leurs points (nombre de boules ayant atteint la cible après avoir franchi l'obstacle). Les boules sont ensuite ramassées. Une fois que tous les joueurs sont revenus dans la zone de lancer, la partie reprend. Le premier joueur à 13 points a gagné.

En équipe de 3 :

Deux équipes sont sur chaque terrain. Les joueurs d'une des deux équipes commencent. A tour de rôle, ils lancent leurs 2 boules puis comptent leurs points. Les boules sont ensuite ramassées. Le jeu reprend pour l'autre équipe. La première équipe à 13 points a gagné (après un nombre équivalent de lancers).

#### Variantes :

Déplacer l'obstacle (1m, 2m, 3m du tireur) ; - varier la taille de la cible ;  
Utiliser un cochonnet comme cible (l'équipe la plus proche marque les points).



#### Conseil(s)

Favoriser la cohésion de groupe et la mixité des équipes.  
Ne pas hésiter à encourager les enfants.

Bien veiller à ce que les enfants soient toujours en action et n'attendent pas indéfiniment leur tour. Si besoin, multiplier les parcours.

## SEANCE 6 :

Je deviens un pointeur expérimenté

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Adapter son lancer (Pointer) à la distance.  
Pointer en choisissant une zone d'impact au sol.  
Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA pour 12 enfants

### MATERIEL NECESSAIRE

2 boules en plastique par joueur  
Cibles (voir fiches), outils de mesure  
Plots pour le balisage  
Banc ou latte de bois (1 par terrain)  
Craies

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Un terrain plat en extérieur

### DUREE TOTALE

1H30

### DEROULE

#### **10 min - Présentation de la séance**

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité  
Présenter le contenu de la séance : pointer.

**Conseil pédagogique :** regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

#### **10 min - Jeux d'entrée dans l'activité**

Proposer le jeu de référence « La cible 1 Pointer » à 6 mètres (se référer aux séances précédentes).

Consigne : faire le maximum de points.

Proposer le jeu de référence « La cible 2 Tirer » à 6 mètres (se référer aux séances précédentes).

Consigne : faire le maximum de points.

#### **Conseils pédagogiques :**

Faire le point au préalable sur les procédures à mettre en œuvre pour réaliser un meilleur geste (projet d'action).

Conserver la même organisation spatiale que lors des séances précédentes.

Responsabiliser les enfants en leur demandant de prendre en charge l'installation du matériel.

#### **30 min - Pratique de l'activité**

Proposer le jeu « La ligne Pointer en équipe » (Bonus 1).

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

Proposer le jeu « La marelle Pointer en équipe » (Bonus 2).

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

**Variante possible :**

Jouer avec obligation de respecter l'ordre des cases pour faire sortir les boules.  
Proposer le jeu « Les cerceaux en équipe » (Bonus 3).  
Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

**Conseils pédagogiques :**

Les trois situations sont proposées en parallèle.  
Rappeler la règle de chacun des jeux en insistant sur les différences avec les règles des fois précédentes (jeu en équipes).  
Faire une démonstration rapide.  
Veiller lors des rotations, à changer d'adversaires.  
Inciter à l'auto-arbitrage.

**10 min - Partie de boules**

Proposer une partie de boules (voir fiche règle)  
Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.  
Prévoir 2 boules par enfant.  
Conseil pédagogique : proposer des terrains variés.

**10 min - Fin de la séance**

Faire le bilan de la séance avec les enfants.  
« Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »  
Annoncer le contenu de la séance suivante : tournoi

**Conseil pédagogique :** penser à utiliser un vocabulaire précis, se référer au lexique.



## **BONUS 1 - LA LIGNE (PONTER EN EQUIPE)**

### **Objectifs spécifiques :**

Adapter son lancer à la distance.  
Faire des choix (risquer/assurer) en fonction de l'adversaire.  
Mesurer des distances.  
Mémoriser un score.

### **But du jeu :**

Lancer sa boule le plus près possible de la ligne sans la dépasser.

### **Organisation matérielle :**

Une zone de lancer.  
Une ligne tracée au sol à ne pas dépasser.  
1 boule par joueur.

### **Déroulement :**

Les joueurs lancent chacun leur tour leur boule puis repèrent celle qui est la plus proche de la ligne (prévoir des outils de mesure). Toute boule qui dépasse la ligne est perdue. Le joueur le plus proche de la ligne marque 3 points. C'est lui qui rejoue en premier une fois que les deux autres joueurs sont revenus dans la zone de lancer. Le deuxième marque 2 points et le troisième 1 point. A chaque mène, les joueurs totalisent leur nombre de points et rappellent le score. Le premier à 13 a gagné.

En équipe de 3 :

Un joueur de chaque équipe lance sa boule. Ensuite, c'est toujours à l'équipe la plus éloignée de jouer. Lorsque toutes les boules sont lancées, on totalise le nombre de points des vainqueurs et la partie reprend. La première équipe à 13 points a gagné.

### **Variantes :**

- augmenter la distance : 2 m, 4 m, 6 m
- le faire avec un cochonnet
- lancer avec sa main faible.
- 



## **BONUS 2 - LA MARELLE (POINTER EN EQUIPE)**

### **Objectifs spécifiques :**

Adapter son lancer à la distance.  
Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.

### **But du jeu :**

Remplir la marelle (1 boule par case)

### **Organisation matérielle :**

1 marelle ;  
Une réserve de 9 boules en plastique ;  
Une couleur de boule par équipe (si on joue en équipe).

### **Déroulement :**

A tour de rôle, les joueurs prennent une boule dans la réserve et la lancent en direction d'une des cases de la marelle :

Si la boule s'arrête dans une case inoccupée, elle reste en place.

Si la boule s'arrête sur une case déjà occupée par une autre boule ou si la boule sort des limites de la marelle, le joueur la récupère et la dépose dans la réserve de boules. Lorsqu'il y a une boule sur chacune des 9 cases de la marelle, les joueurs comptent leurs points (1 point par boule placée). La partie reprend avec une marelle vide. Le premier à 13 points a gagné.

En équipe de 3 :

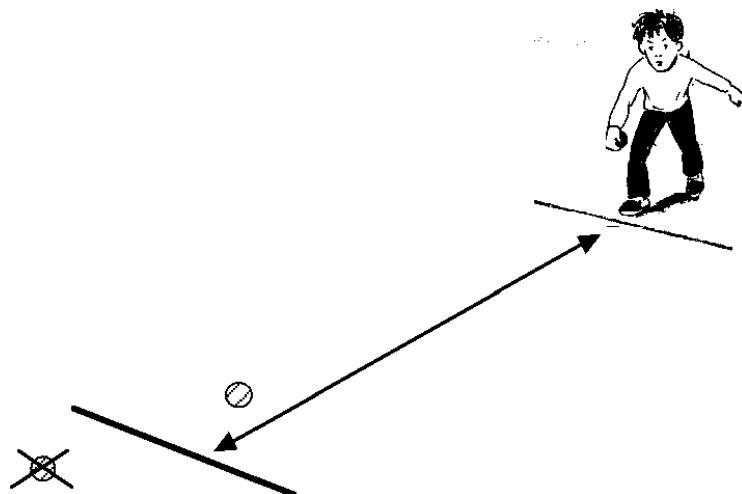
A tour de rôle, les joueurs prennent une boule dans la réserve et la lancent en direction d'une des cases de la marelle :

Si la boule s'arrête dans une case inoccupée, elle reste en place.

Si la boule s'arrête sur une case déjà occupée par une autre boule ou si la boule sort des limites de la marelle, le joueur la récupère et la dépose dans la réserve de boules. Lorsqu'il y a une boule sur chacune des 9 cases de la marelle, les équipes comptent leurs points (1 point par boule placée). La partie reprend avec une marelle vide. La première équipe à 13 points a gagné.

### **Variantes :**

Respecter l'ordre des cases.  
Dire avant quelle case on vise.  
Varier la taille de la marelle.



### **BONUS 3 - LES CERCEAUX**

#### **Objectifs spécifiques :**

Anticiper sur la trajectoire de la boule

Adapter son lancer à la distance et à la cible ; - adapter son lancer au terrain (la portée)

Mémoriser un score.

#### **But du jeu :**

Lancer le plus possible de boules dans un cerceau en respectant une trajectoire.

#### **Organisation matérielle :**

Un cerceau placé à 1,50 m du sol;

Un cerceau au sol à 4 m du lanceur; - 2 boules par joueur.

#### **Déroulement :**

A tour de rôle, les joueurs lancent leurs deux boules. Elles doivent passer à l'intérieur du premier cerceau et atterrir dans le second au sol pour marquer un point. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs boules, le total des points marqués est effectué et les boules sont ramassées. La partie reprend. Le premier joueur à 13 points a gagné.

En équipe de 3 :

A tour de rôle, les joueurs d'une équipe lancent leurs deux boules. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs boules, le total des points marqués est effectué. C'est ensuite à l'autre équipe de jouer. La première équipe à 13 points a gagné.

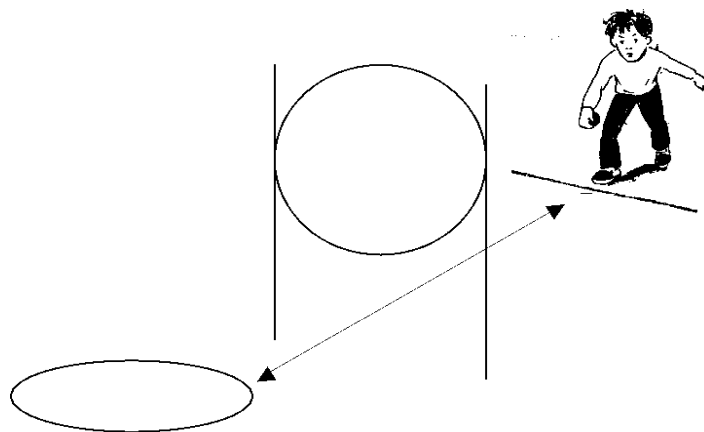
#### **Variantes :**

Position plus ou moins éloignée du cerceau vertical (1m ou 2 m du tireur).

Hauteur du cerceau vertical.

Taille des cerceaux.

Nature des boules.



#### **Conseil(s)**

Favoriser la cohésion de groupe et la mixité des équipes.

Ne pas hésiter à encourager les enfants.

Bien veiller à ce que les enfants soient toujours en action et n'attendent pas indéfiniment leur tour. Si besoin, multiplier les parcours.

## SEANCE 7 :

Rencontre jeux de boules

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Organiser et participer à un tournoi de jeux de boules.  
Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.  
Mémoriser un score.

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA pour 12 enfants

### MATERIEL NECESSAIRE

2 boules par joueur  
Cochonnets  
Outils de mesure  
Plots pour le balisage  
Tableau de marque

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Un terrain plat en extérieur

### DUREE TOTALE

1H30

### DEROULE

#### **10 min - Présentation de la séance**

Demander aux élèves de rappeler les règles de vie collective et de sécurité.  
Présenter le thème de la séance : tournoi.

**Conseil pédagogique :** regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

#### **10 min - Jeux d'entrée dans l'activité**

Former des triplettes.  
Demander à chaque équipe de se donner un nom.  
Demander à chaque équipe de s'inscrire à la table de marque.  
Conseils Pédagogiques  
Prévoir un tableau à double entrée pour organiser l'ordre des rencontres (Bonus 1) et noter les résultats (Bonus 2).

#### **40 min - Pratique de l'activité**

Proposer une première partie :  
Un terrain pour deux équipes de trois  
En 13 points (ou 10 min)  
Prévoir les autres rotations.

#### **Conseils pédagogiques**

Les parties se déroulent en parallèle.  
Demander aux enfants de venir à la table de marque à la fin de chaque partie.  
Inciter à l'auto-arbitrage.

#### **10 min - Fin de la séance**

Prévoir un goûter.

Possibilité de jouer avec d'autres personnes.

**BONUS 1 - TABLEAU D'ORGANISATION DES RENCONTRES**

Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5
Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5	Equipe 1
Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5	Equipe 1	Equipe 2
Equipe 4	Equipe 5	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3
Equipe 5	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4





**BONUS 2 -TABLEAU DE RESULTATS**

	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5
Equipe 1					
Equipe 2					
Equipe 3					
Equipe 4					
Equipe 5					

**Conseil(s)**

Favoriser la cohésion de groupe et la mixité des équipes.

Ne pas hésiter à encourager les enfants.

Bien veiller à ce que les enfants soient toujours en action et n'attendent pas indéfiniment leur tour. Si besoin, multiplier les parcours.

