

## - Animation Pédagogique - Sport Boules

Aires de jeu à installer : 2,5 à 3 m de large et longueur égale à la largeur d'un terrain.

Prévoir le matériel suivant :

- Lanières et bandes de marquage pour délimiter aires de lancer et zones cibles.
- Cônes, cerceaux, ballons (cibles).
- Feuilles de couleur (zones cibles et jeu du morpion).
- 1 boule par personne.

### Echauffement :

- Trotter autour du dispositif, puis en pas chassés, échauffement des poignets.
- Réaliser des déplacements dans les aires de lancer et dans les couloirs de sécurité en réalisant un circuit :
  - lancer la boule, en la faisant rouler pour qu'elle atteigne la zone cible ;
  - suivre la boule jusqu'à ce qu'elle s'arrête (en « trottinant ») ;
  - ramasser la boule et changer d'aire de jeu en empruntant les couloirs de sécurité.

Variantes :

- Réaliser une course arrière dans les couloirs de sécurité.
- Réaliser des pas chassés dans les couloirs de sécurité.
- Changer de main pour les lancers de boule.
- Réaliser des accélérations dans la 2<sup>ème</sup> partie du couloir.
- Modifier la dimension de la zone cible...



- **Veiller à la tenue de la boule : poser par terre devant soi et se baisser pour la prendre naturellement.**

**(Pour améliorer le geste et être efficace : la boule est posée sur la jonction des doigts et saisie par le pouce et l'auriculaire, les trois autres doigts étant rabattus sur la boule. Pouce et auriculaire donnent l'impulsion tandis que les trois autres doigts donnent la direction.)**

- **Le lâcher de boule : quel que soit le type de lancer (point ou tir), le lâcher de boule doit se faire avant que le bras qui lancer ne dépasse la position appelée « bras à l'horizontal ».**

## **Situation d'Apprentissage n°1 : LE POINT (sur 3 aires de jeu différentes)**

**But** : Lancer la boule en la faisant rouler pour qu'elle **s'arrête** dans la zone cible.

### **Conditions d'exécution :**

Par groupe de 4 joueurs, 3 zones de lancers sont disposées et séparées par des couloirs de sécurité.

- Les joueurs lancent à tour de rôle.
- Chaque joueur a 4 essais.
- Les 3 groupes évoluent dans les 3 aires de jeu en changeant d'espace de jeu après les 4 essais de chacun.

**Sur chaque aire de jeu, un seul lanceur en action. Les autres occupent des fonctions d'arbitre, d'observateur et se trouvent derrière la zone de lancer.**

### **Consigne :**

Vous lancez la boule depuis la zone de lancer pour qu'elle s'arrête dans la zone cible.

Lorsque la boule tombe au sol, vous quittez la zone de lancer pour aller la ramasser et vous revenez vous replacer en utilisant le couloir de sécurité.

### **Critère de réussite :**

Sur 4 essais, 3 boules s'arrêtent dans la zone cible.

### **Variables et évolutions :**

**S1a** : Chaque joueur effectue ses 4 essais à la suite...enchaînement d'actions

Après les 4 essais, les groupes changent d'aire de jeu (épreuve en course continue).

**S1b** : Chaque joueur réalise un parcours en enchaînant les lancers sur les 3 aires de jeu (épreuve en course continue).

- Réaliser un challenge individuel entre les 3 ateliers : dresser un classement (essai réussi = 1 point), ce qui permet de modifier les groupes de travail.
- Proposer des lancers avec course d'élan.
- Etablir une fiche de relevé de performances par personne pour chaque atelier et réaliser un bilan après le passage sur les 3 ateliers.
- Comparer les réussites entre : 4 lancers à tour de rôle et les 4 lancers à la suite.
- Comparer les réussites entre enchaînement des tirs sur une même cible et ceux réalisés à la suite mais sur 3 cibles de natures différentes.
- Sur S1a, proposer un relais dans chaque groupe et comparer les performances sur les 3 aires de jeu.
- Chronométrer chaque joueur sur S1b et faire un challenge individuel ou par équipe...

### **Difficultés que peuvent rencontrer les élèves :**

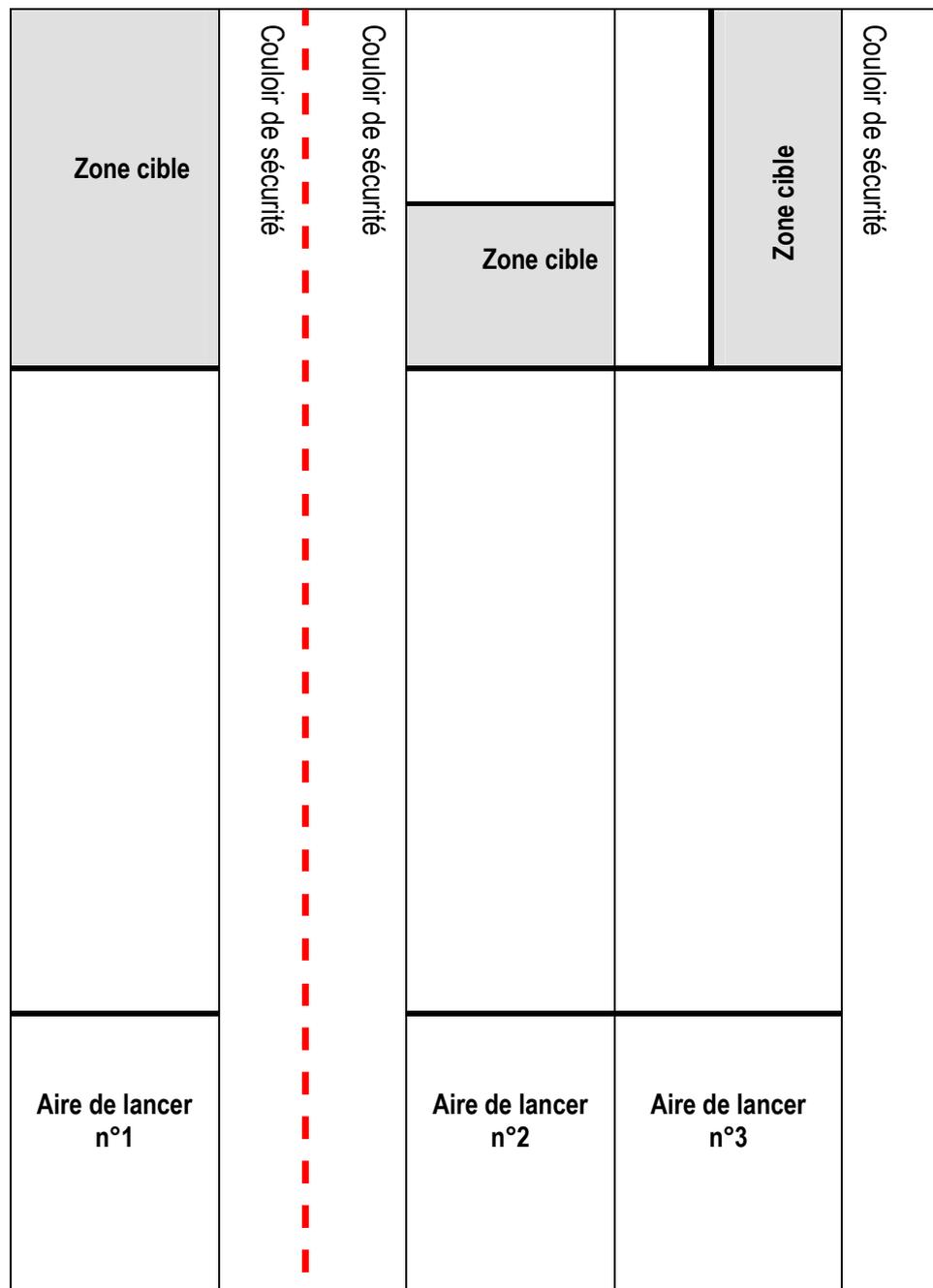
→ Les élèves s'arrêtent au moment du lancer : *demander aux élèves de suivre le déplacement de la boule.*

→ Les élèves lancent soit trop loin, soit trop près et n'arrivent pas à trouver la juste distance : *faire lancer et suivre la boule pour la boule pour l'accompagner. Demander aux élèves de se concentrer sur l'effort produit lorsqu'ils lancent. Modifier la nature des cibles et la distance zone de lancer – zone cible (adapter la distance à la morphologie des élèves et à leur capacité à exécuter un tel geste).*

→ Faible taux de réussite : *modifier le critère de réussite et augmenter le nombre de lancers.*

→ Etre vigilant sur la tenue de boule et sur le lancer.

### Situation d'apprentissage n°1 – POINT



## **Situation d'Apprentissage n°2 : LE TIR (sur 3 aires de jeu différentes)**

**But** : Lancer la boule pour qu'elle **tombe** dans la zone cible (trajectoire haute).

### **Conditions d'exécution** :

Par groupe de 4 joueurs, 3 zones de lancers sont disposées et séparées par des couloirs de sécurité.

- Les joueurs lancent à tour de rôle.
- Chaque joueur a 4 essais.
- Les 3 groupes évoluent dans les 3 aires de jeu en changeant d'espace de jeu après les 4 essais de chacun.

**Sur chaque aire de jeu, un seul lanceur en action. Les autres occupent des fonctions d'arbitre, d'observateur et se trouvent derrière la zone de lancer.**

### **Consigne** :

Vous lancez votre boule depuis la zone de lancer pour qu'elle tombe dans la zone-cible.

Lorsqu'elle est lancée, vous quittez la zone de lancer pour aller la ramasser et vous revenez vous replacer en utilisant les couloirs de sécurité.

### **Critère de réussite** :

Sur 4 essais, 3 boules tombent dans la zone cible.

### **Variables et évolutions** :

**S2a** : Chaque joueur effectue ses 4 essais à la suite, et lance la boule en courant.

Le joueur ne ramasse pas la boule, il enchaîne ses 4 essais.

Il faut alors prévoir 2 personnes : une pour ramasser les boules après chaque tir et une autre chargée de donner une boule pour chaque lancer.

Après les 4 essais, les groupes changent d'aire de jeu (épreuve en course continue).

Critère de réussite : sur les 4 tirs, 3 boules tombent dans la zone-cible.

**S2b** : Chaque joueur réalise un parcours en enchaînant un lancer sur chaque aire de jeu (tir à cadence rapide, les lancers se font en courant).

Les 3 lancers s'effectuent à la suite en empruntant les couloirs de sécurité.

Critère de réussite : sur les 3 tirs, 2 boules tombent dans la zone – cible.

- Réaliser un challenge individuel sur chaque atelier : dresser un classement (essai réussi = 1 point), ce qui permet de modifier les groupes de travail.
- Etablir une fiche de relevé de performances par personne pour chaque atelier et réaliser un bilan après le passage sur les 3 ateliers.
- Comparer les réussites entre : 4 lancers à tour de rôle et les 4 lancers à la suite.
- Comparer les réussites entre enchaînement des tirs sur une même cible et ceux réalisés à la suite mais sur 3 cibles de natures différentes.
- Proposer des cibles identiques sur les 3 aires de jeu et mettre en place un relais chronométré sur chaque atelier, puis comparer les performances de chaque groupe.
- Chronométrer chaque joueur sur S1b et faire un challenge individuel ou par équipe.

### **Difficultés que peuvent rencontrer les élèves** :

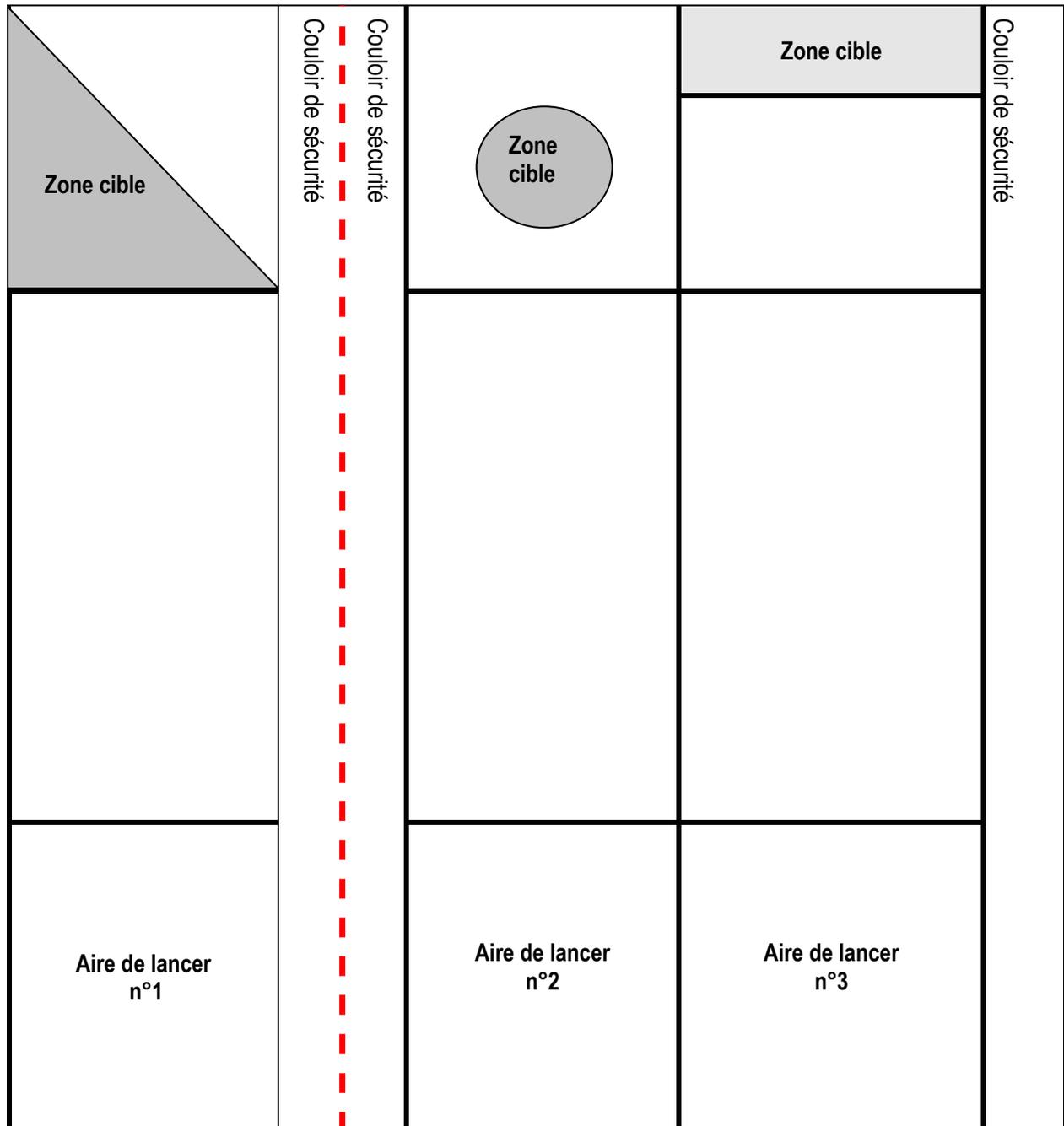
→ Les élèves dépassent la ligne de lancer au moment du lâcher : *remplacer la ligne de lâcher par une zone plus large.*

→ Les élèves s'arrêtent lors du lancer : *réduire la vitesse de course mais ne pas s'arrêter de courir.*

→ Pendant le tir, la boule tombe bien avant la cible ; la trajectoire aérienne est réduite :

- *Donner à la boule une trajectoire aérienne, ni trop tendue, ni trop haute.*
- *Modifier les distances aire de lancer-zone cible.*
- *Modifier la nature des cibles.*
- *Proposer des aires de jeu permettant la réussite de tous.*
- *Modifier le critère de réussite.*
- *Etre vigilant sur la tenue de boule.*

Situation d'apprentissage n°2 – TIR



## **Situation d'Apprentissage n°3 : LE POINT (sur 3 aires de jeu différentes)**

**But** : lancer la boule en la faisant rouler pour qu'elle **s'arrête** à une distance donnée.

### **Conditions d'exécution** :

Par groupe de 4 joueurs, 3 zones de lancers sont disposées et séparées par des couloirs de sécurité.

- Chaque joueur a 6 lancers à effectuer, à la suite.
- Les 3 groupes évoluent dans les 3 aires de jeu en changeant d'espace de jeu après les 6 lancers de chacun.

**Sur chaque aire de jeu, un seul lanceur en action. Les autres occupent des fonctions d'arbitre, d'observateur et se trouvent derrière la zone de lancer.**

### **Consigne** :

Vous lancez la boule depuis la zone de lancer pour qu'elle s'arrête dans la zone cible choisie et annoncée à haute voix.

Lorsque la boule tombe au sol, vous quittez la zone de lancer pour aller la ramasser et vous revenez vous replacer en utilisant le couloir de sécurité.

### **Critère de réussite** :

Sur 6 lancers, 4 boules tombent dans la zone cible annoncée.

### **Variables et évolutions** :

**S3a** : On attribue à chaque zone cible des points et chacun réalise le total des points après les 6 essais. Faire un challenge en chaque joueur d'un même groupe.

**S3b** : La cible à atteindre est choisie et annoncée par les juges.

### **Difficultés que peuvent rencontrer les élèves** :

→ Les élèves s'arrêtent au moment du lancer : *demander aux élèves de suivre le déplacement de la boule.*

→ Les élèves lancent soit trop loin, soit trop près et n'arrivent pas à trouver la juste distance :

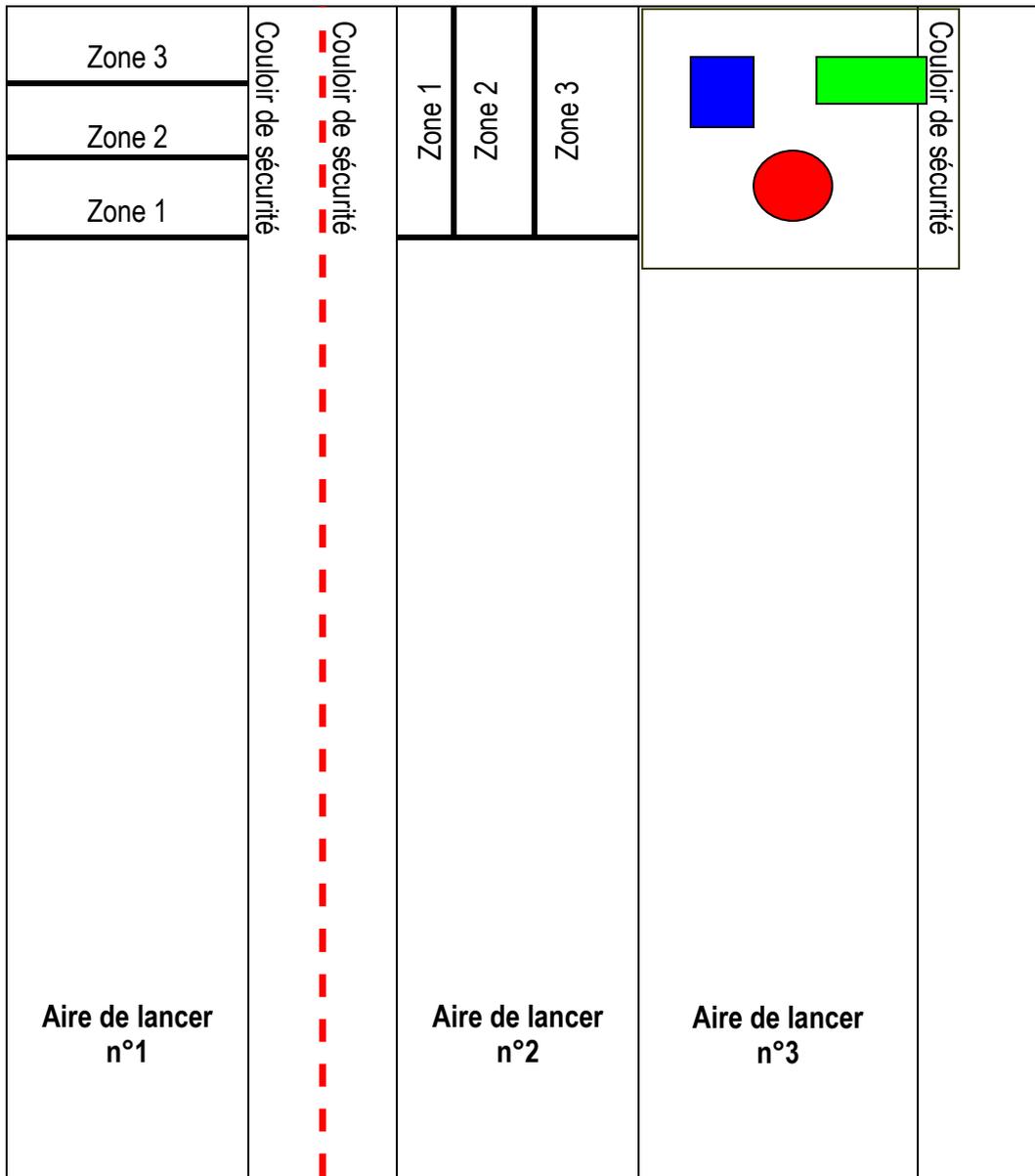
- *Faire lancer et suivre la boule pour la boule pour l'accompagner. Demander aux élèves de se concentrer sur l'effort produit lorsqu'ils lancent.*

- *Modifier la nature des cibles et la distance zone de lancer / zone cible (adapter la distance à la morphologie des élèves et à leur capacité à exécuter un tel geste).*

→ *Faible taux de réussite : modifier le critère de réussite et augmenter le nombre de lancers.*

→ *Etre vigilant sur la tenue de boule et sur le lancer.*

**Situation d'apprentissage n°3 – POINT**



## **Situation d'Apprentissage n°4 : LE TIR (sur 3 aires de jeu identiques)**

**But** : lancer la boule pour qu'elle **touche ou fasse tomber la cible**.

### **Conditions d'exécution** :

Par groupe de 4 joueurs, 3 zones de lancers identiques sont disposées et séparées par des couloirs de sécurité.

Les joueurs, à tour de rôle, réalisent une succession de tirs avec course d'élan.

Chaque joueur a 4 essais pour toucher ou faire tomber les 4 cibles.

- Un joueur doit se placer au niveau de la zone cible et retirer les cibles lorsqu'elles sont touchées ou tombées et ramasser les boules.
- Un autre joueur se place au niveau de la zone de lancer pour donner une nouvelle boule au lanceur

**Sur chaque aire de jeu, un seul lanceur en action. Les autres occupent des fonctions d'arbitre, d'observateur et se trouvent derrière la zone de lancer.**

### **Consigne** :

Vous lancez votre boule, en courant, depuis la zone de lancer pour qu'elle touche ou fasse tomber les cibles.

Lorsqu'elle est lancée, vous quittez la zone de lancer et vous revenez vous replacer en utilisant les couloirs de sécurité.

Vous réaliser une succession de 4 tirs à la suite.

### **Critère de réussite** :

Sur les 4 tirs, 3 sont réussis.

### **Variables et évolutions** :

**S4a** : Attribuer des points de valeurs différentes si la cible est touchée ou si elle tombe.

**S4b** : Enchaîner des tirs sur les 3 aires de lancer. Effectuer 2 tours et compter le nombre de tirs réussis (réussite maximale = 6).

**S4c** : Sur un même atelier, tirer autant de fois que nécessaire pour que les 4 cibles tombent.

Chronométrer les joueurs et lancer un challenge.

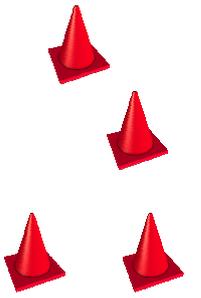
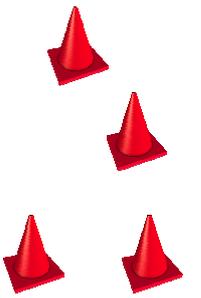
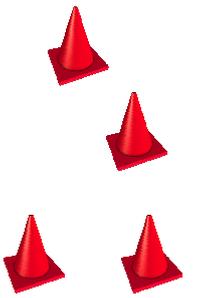
**S4d**: Demander aux joueurs de placer les cibles afin de mettre en difficultés les lanceurs.

**S4e**: Proposer un aménagement type : « tir de précision ».

Le principe consiste à tirer, dans un ordre bien précis, sur un certain nombre de boules et buts-cibles situés à des distances variées sans toucher aux boules obstacles.

Il suffit d'aménager des cibles accessibles comme des cerceaux, un groupe de plots, des ballons, des bouteilles en plastique... et d'autoriser et d'interdire certaines cibles (qui symbolisent des boules obstacles). Ces **contraintes peuvent être définies avec les élèves**.

**Situation d'apprentissage n°4 – TIR**

	<p align="center">Couloir de sécurité</p>  <p align="center">Couloir de sécurité</p>			<p align="center">Couloir de sécurité</p>
<p align="center"><b>Aire de lancer n°1</b></p>		<p align="center"><b>Aire de lancer n°2</b></p>	<p align="center"><b>Aire de lancer n°3</b></p>	

## **Situation d'évaluation : EPREUVE TYPE « Combiné »**

- Le Point : 2 zones cibles de nature différente.
- Le Tir : 2 cibles de nature différente.

**But** : réaliser un parcours en pointant et en tirant.

### **Conditions d'exécution :**

A tour de rôle, tous les joueurs réalisent le parcours combinant des points et des tirs.

**Sur chaque aire de jeu, un seul lanceur en action. Les autres occupent des fonctions d'arbitre, de ramasseurs de boules, de cibles et de passeurs de boules.**

### **Consignes :**

**Sur l'aire de lancer 1** : Vous lancez la boule depuis la zone de lancer pour qu'elle s'arrête dans la zone cible.

Vous suivez votre boule, vous la récupérez après son arrêt complet et vous continuez à courir pour rejoindre l'aire de lancer 2.

**Sur l'aire de lancer 2** : Vous lancez la boule depuis la zone de lancer, en courant, pour qu'elle tombe dans la zone cible.

Lorsqu'elle est lancée, vous quittez la zone de lancer et rejoignez l'aire de lancer n°3 (un observateur vous tend une nouvelle boule).

**Sur l'aire de lancer 3** : Vous lancez la boule depuis la zone de lancer pour qu'elle s'arrête dans la zone cible réduite.

Vous suivez votre boule, vous la récupérez après son arrêt complet et vous continuez à courir pour rejoindre l'aire de lancer 4.

**Sur l'aire de lancer 4** : Vous lancez la boule depuis la zone de lancer, en courant, pour qu'elle fasse tomber la cible (le plot) sans toucher la cible obstacle (le ballon).

Vous continuez votre course pour terminer le parcours.

Effectuer 4 passages sur le parcours.

### **Critères de réussite :**

Sur les 4 lancers, 3 sont réussis.

Le parcours s'est réalisé sans temps d'arrêt.

**Remplir une fiche d'évaluation par joueur.**

### Situation d'évaluation

<b>Zone cible</b>	Couloir de sécurité 	<b>Zone cible</b>		Couloir de sécurité 	
<b>Aire de lancer n°1</b>		<b>Aire de lancer n°2</b>	<b>Aire de lancer n°3</b>		<b>Aire de lancer n°4</b>

## Épreuves d'Évaluation d'individuelle

	Passage n°1	Passage n°2	Passage n°3	Passage n°4
<b><u>Aire de jeu 1</u> :</b> boule arrêtée dans la cible = 1 point				
<b><u>Aire de jeu 2</u> :</b> boule tombée dans la cible = 1 point				
<b><u>Aire de jeu 3</u> :</b> boule arrêtée dans la cible = 2 points				
<b><u>Aire de jeu 4</u> :</b> cible tombée et plot non touché = 2 points				
<b>TOTAL</b>				