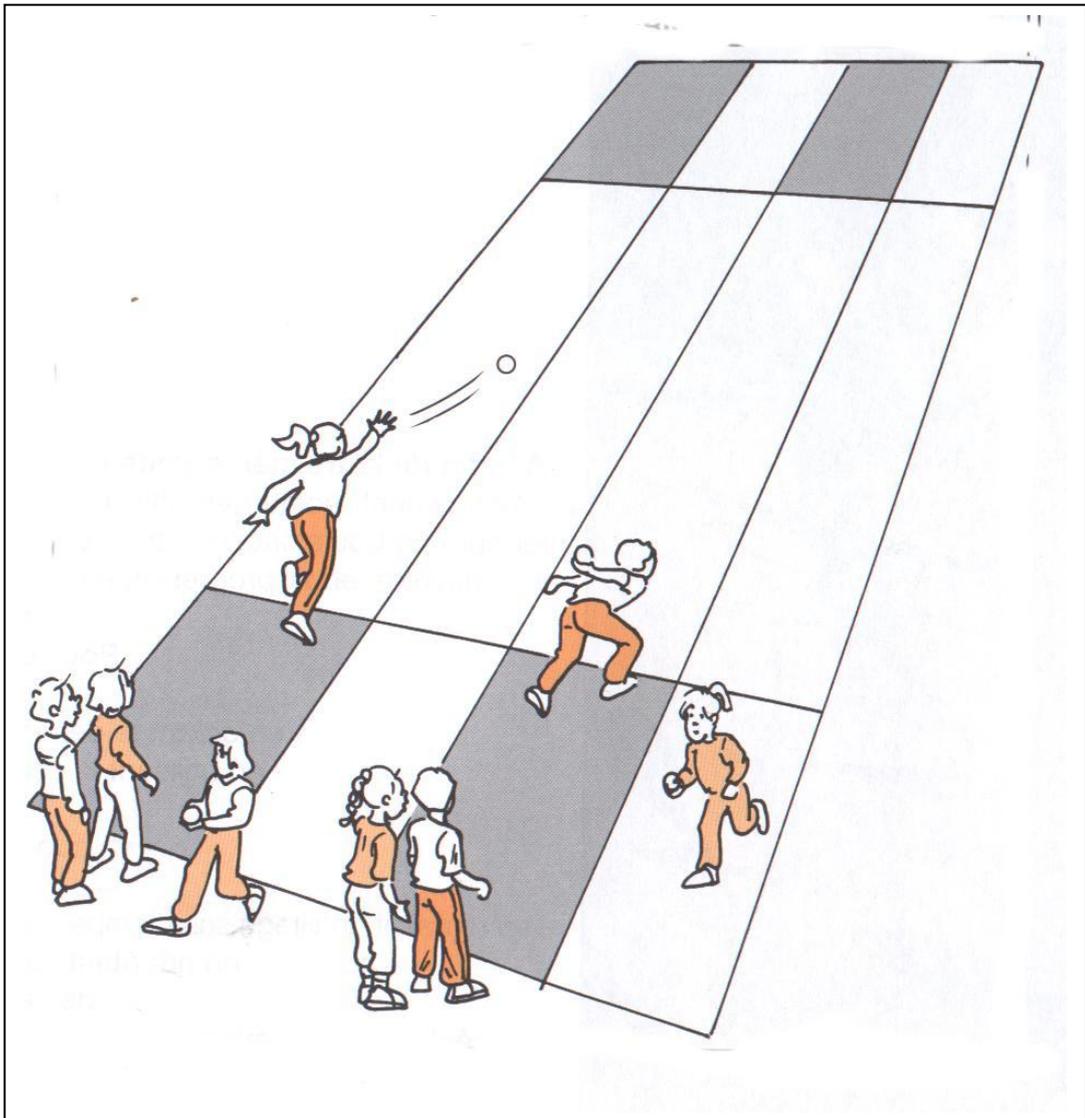
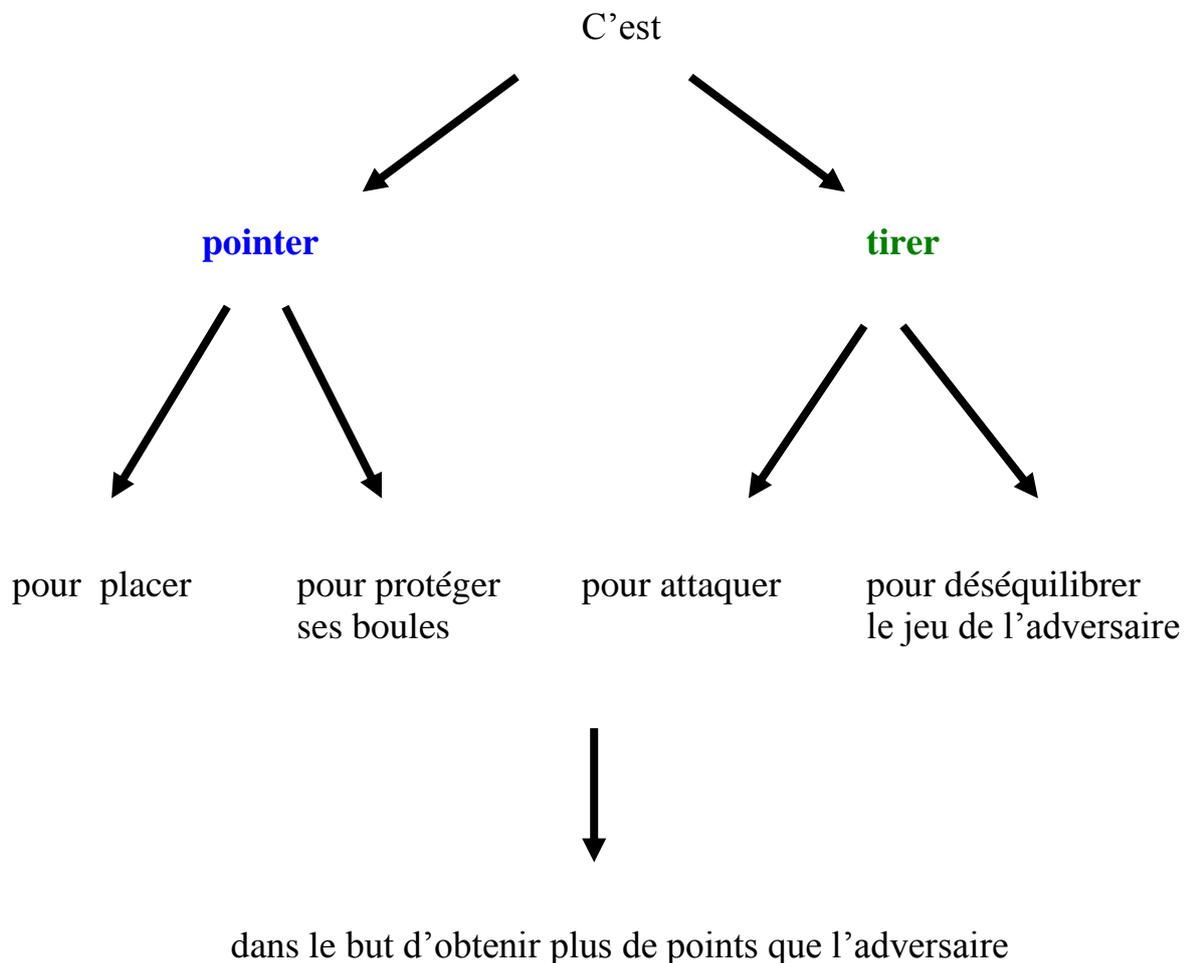


Les boules à l'école



Logique de l'activité

Jouer aux boules

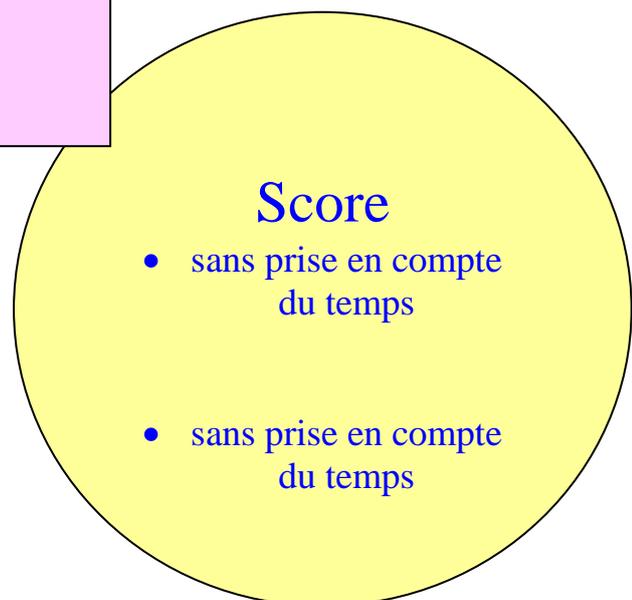
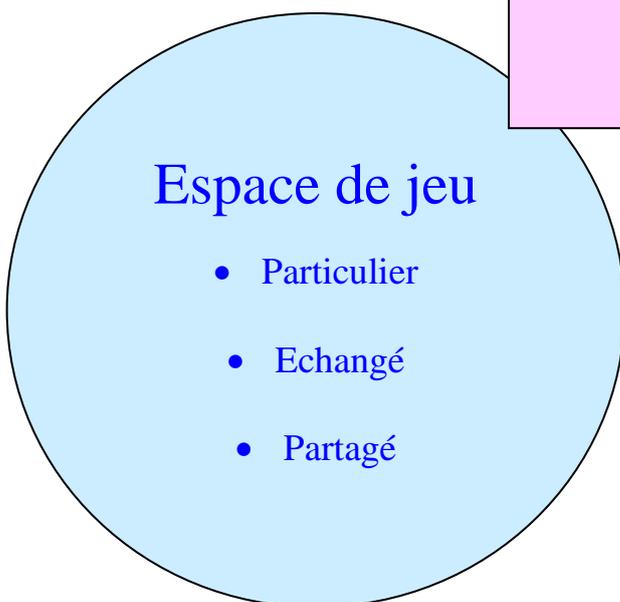
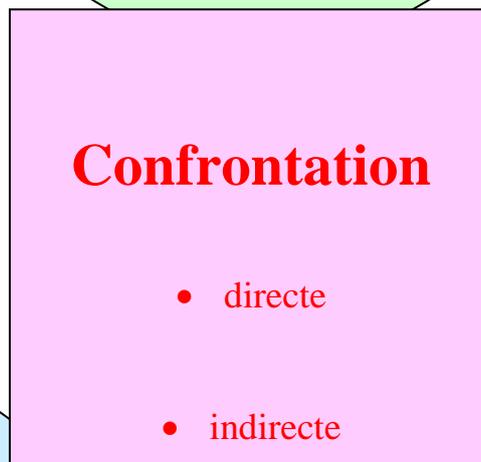
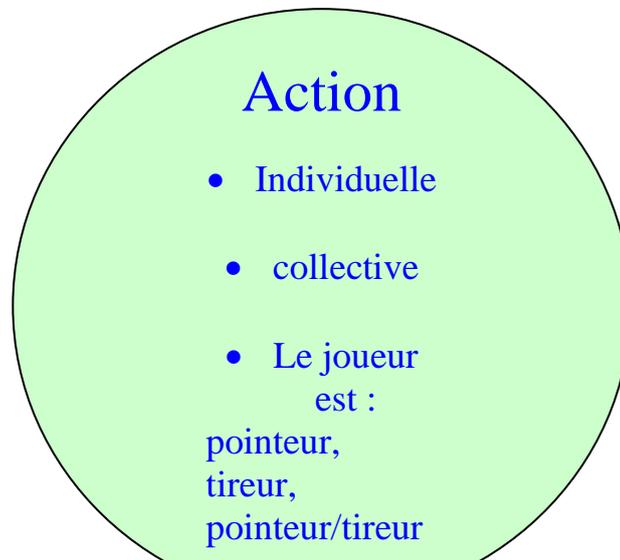


Principes de l'activité

Créer et accumuler de l'énergie pendant le déplacement et restituer cette énergie à la boule

Démarche	Savoirs fondamentaux	Savoirs pratiques	Etape
L'enfant choisit sa stratégie d'action la plus efficace et anticipe sur les actions à réaliser	Transmettre plus ou moins d'énergie à la boule en orientant son corps face à la cible	<ul style="list-style-type: none">• Regarder la cible• Doser la force du lancer pour faire rouler la boule près ou dans la cible (pointer) ou pour toucher et chasser une autre boule (tirer)	Lancer équilibré face à la cible

Analyse de l'activité



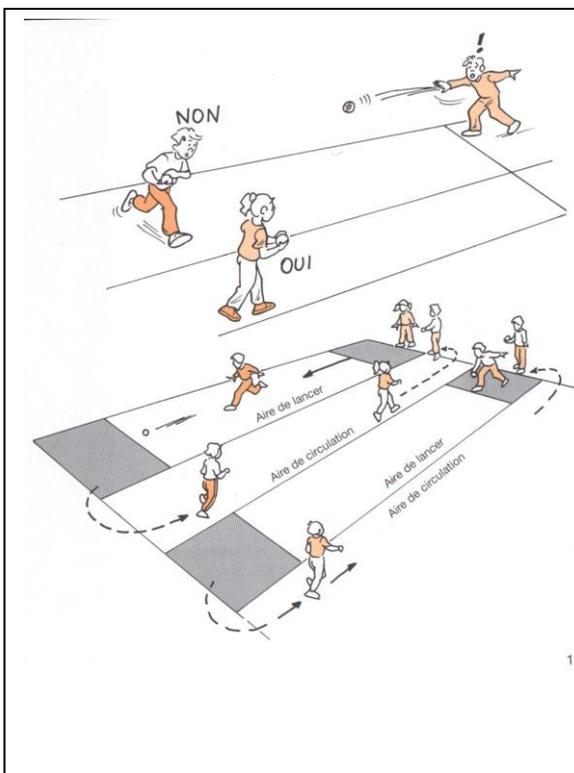
Conditions de mise en oeuvre

Aménagement matériel :

Piste de jeu matérialisée avec des plots, bandes de marquage pour les limites, les cibles, le retour des joueurs le long de la piste .(Il est installé par les élèves)

Matériel :

2 boules par élève, maillots pour les équipes, cibles (pneus, quilles, cônes), fiches ou tableaux de résultats individuels ou pour chaque équipe



Les principes de sécurité

- Toute inactivité est génératrice de danger potentiel
- Le respect des règles est essentiel
- Les consignes doivent être précises

Règles d'or

- Ne jamais arrêter une boule autrement qu'avec le dessous du pied
- Toujours attendre l'arrêt de la boule
- Toujours observer les boules en mouvement
- Ne jamais lancer tant qu'un élève se trouve sur la piste
- Ne jamais pénétrer dans une aire de lancer
- Respecter les aires et le sens de circulation

Traitement de l'activité

Une unité d'apprentissage de 12 à 18 séances comportant

Une entrée dans l'activité

Situation1 :

- Pointer le maximum de boules dans sa cible
- Tirer pour abattre les quilles de l'adversaire

Situation2 :

- Se relayer pour pointer
- Se relayer pour tirer

Une situation de référence

Situation3

- Pointer pour gagner le maximum de points en 30 lancers
- Tirer pour gagner le maximum de points en 30 lancers

Des situations d'apprentissage pour

Pointer :

- Situation4 : s'arrêter dans la bonne zone
- Situation 5 : Suivre le chemin
- Situation 6 : Toucher la cible
- Situation 7 : Remplir sa maison
- Situation 8 : Aligner trois boules

Tirer :

- Situation 9 : Jeu de tir en navette
- Situation 10 : Enchaîner les tirs

Une évaluation

Situation de référence (S3)

Une situation de réinvestissement

Le concours de boules

Traitement de l'activité

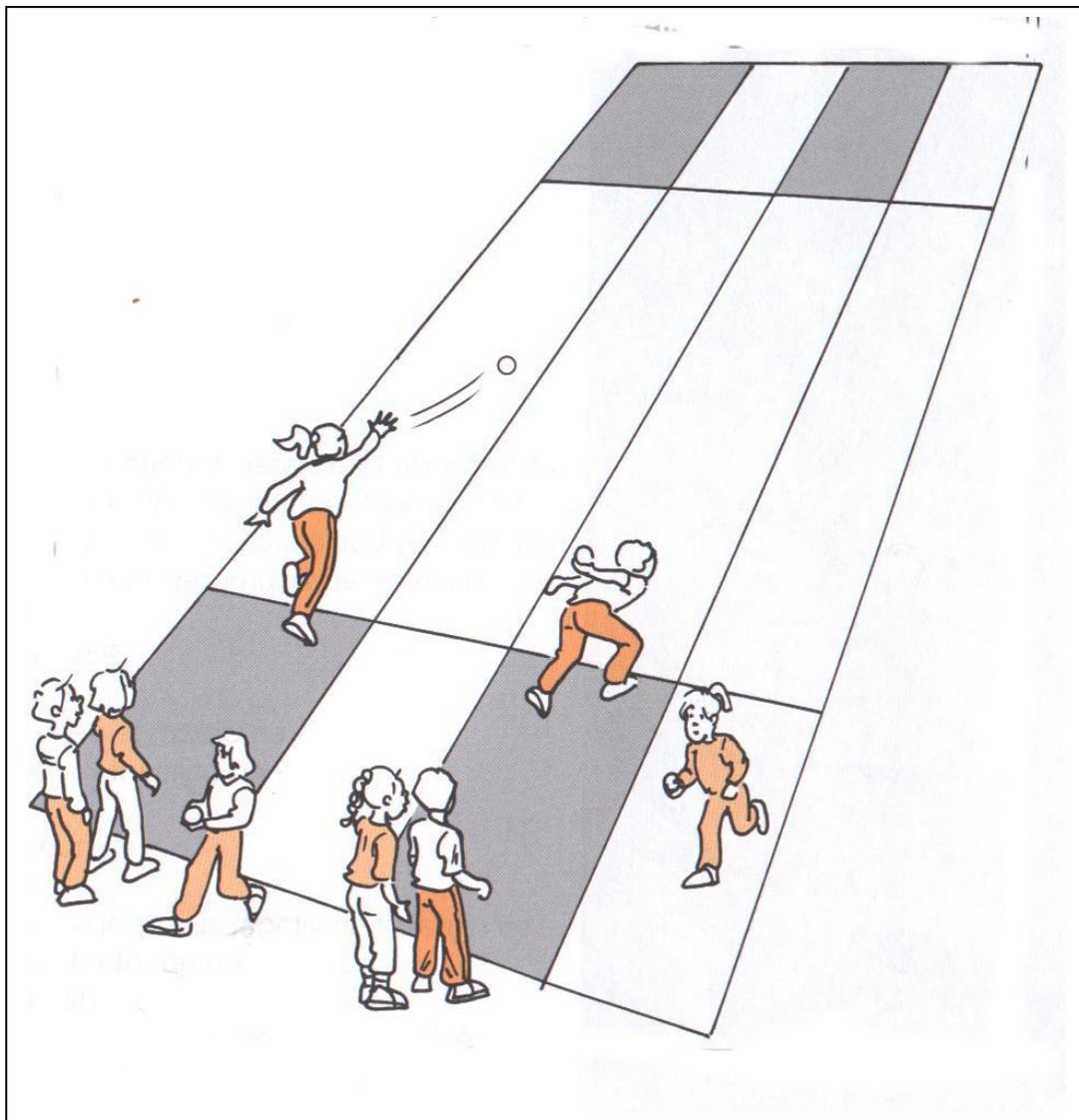
Objectifs de fin de cycle « boules »

L'élève sera capable de :

Niveau 1	<ul style="list-style-type: none"> • faire rouler une boule en direction d'une cible • effectuer un lancer en suivant sa boule • faire rouler une boule pour qu'elle s'arrête à une distance donnée du point de départ • lancer une boule à partir d'une ligne de pied • rechercher une position d'équilibre • lancer une boule en lui donnant une trajectoire aérienne • faire une succession de lancers en navette
Niveau 2	<p>Pour pointer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • effectuer un lancer à l'amble • effectuer un lancer sous main • réaliser un suivi rectiligne du lancer
	<p>Pour tirer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • armer le bras tireur (balancier arrière avant le lancer) • adapter les trajectoires à la distance • lancer à l'amble
	<p>Pour tirer en navette :</p> <ul style="list-style-type: none"> • armer avant de tirer • enchaîner des tirs sans temps d'arrêt
Niveau 3	<p>Pour pointer</p> <ul style="list-style-type: none"> • utiliser la zone d'impact au sol en fonction du placement de la cible
	<p>Pour tirer</p> <ul style="list-style-type: none"> • tirer sur une boule entre 7 et 9m
	<p>Pour tirer en navette :</p> <ul style="list-style-type: none"> • adapter sa vitesse de course en fonction de ses capacités en temps donné • réaliser un nombre de lancers maximum en un temps donné

Les boules à l'école

Situations d'apprentissage



Situations d'apprentissage n° 1

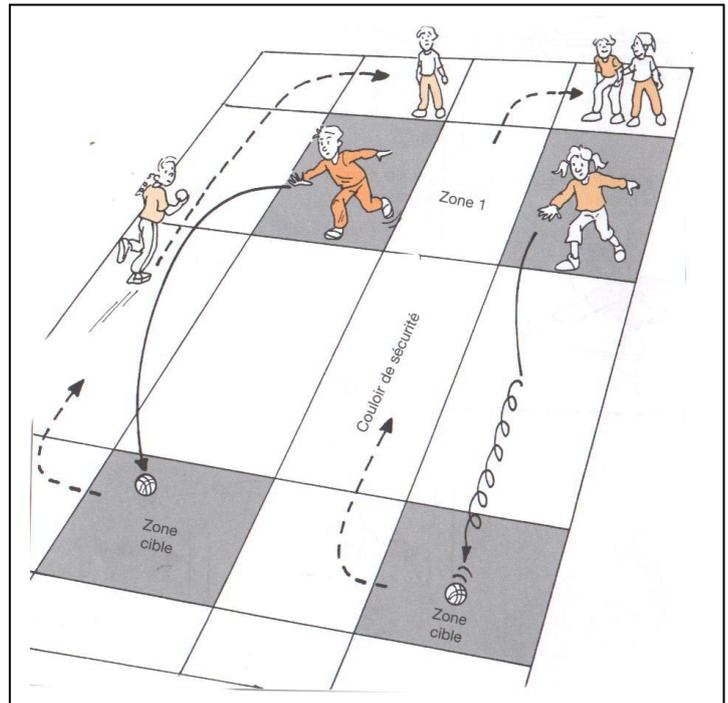
Tâche : Pointer puis tirer (pointer)

But :

Placer ses boules dans la cible

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et un rectangle cible de grande taille.
- 1 boule par joueur
- 12 plots par piste



Consignes :

- Lancer sa boule, la suivre pour la récupérer lorsqu'elle s'arrête dans la cible
- Mettre un plot là où la boule s'arrête si celle-ci se trouve à l'intérieur de la cible.
- Jouer chacun cinq boules.

Critères de réussite :

Avoir placé une de ses cinq boules dans la cible

Ce qu'il y a apprendre :

- doser la force du lancer pour que la boule s'arrête dans la cible
- Evaluer une trajectoire roulante ou aérienne

Situations d'apprentissage n° 1

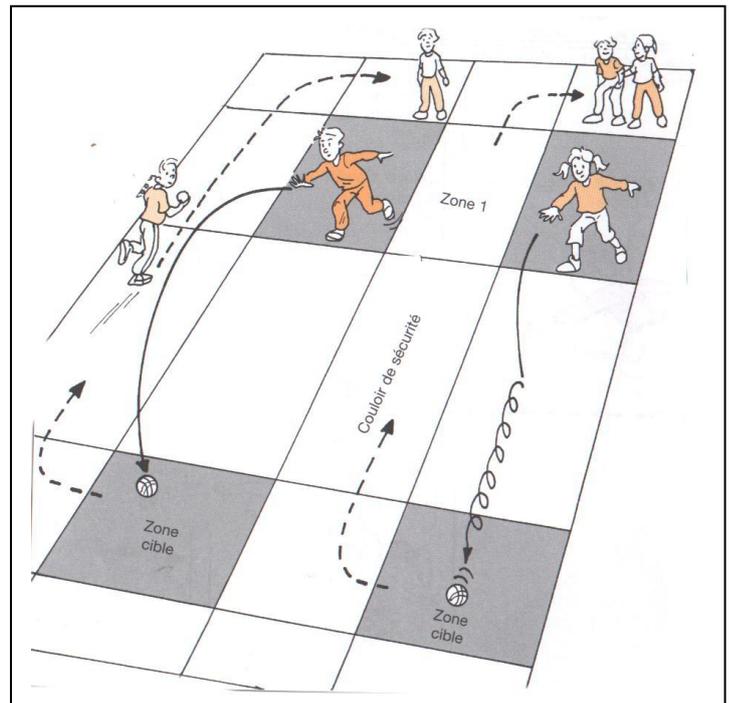
Tâche : Pointer puis tirer (tirer)

But :

Tirer les plots de l'équipe adverse

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et un rectangle cible de grande taille.
- 1 boule par joueur
- 12 plots par piste



Consignes :

- Changer de piste avec l'équipe adverse
- Tirer sur les plots de l'équipe adverse
- Sortir de la cible les plots touchés
- Jouer chacun 5 boules

Critères de réussite :

Avoir touché au moins un des plots

Ce qu'il y a apprendre :

- doser la force du lancer pour que la boule atteigne le plot

Situations d'apprentissage n° 2

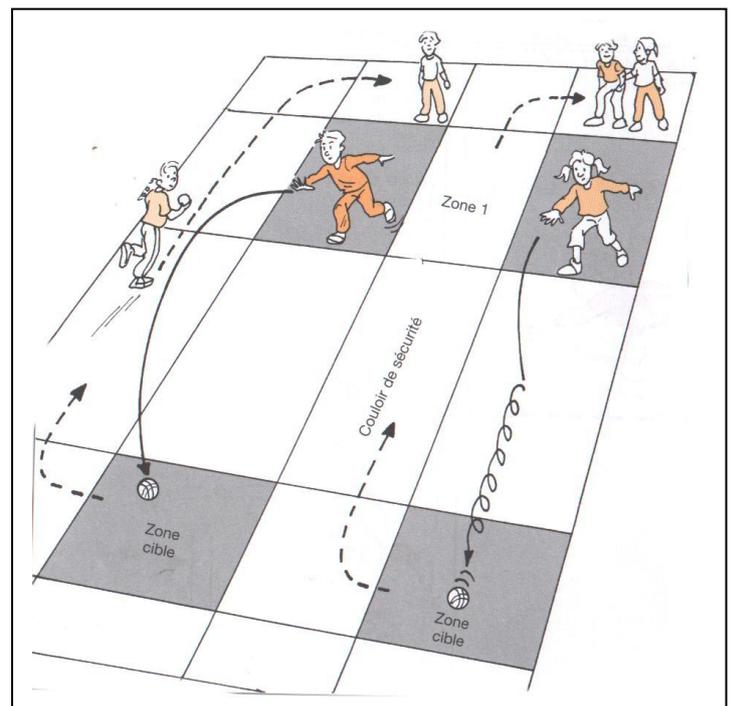
Tâche : Se relayer pour pointer puis tirer (pour pointer)

But :

En relais, la première équipe qui aura pointé ses 6 boules dans sa cible.

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et un rectangle cible de grande taille.
- 1 boule par équipe
- 6 plots par piste



Consignes :

- Lancer sa boule, la suivre pour la récupérer lorsqu'elle s'arrêtera dans la cible, pour la redonner au camarade suivant.
- Mettre un plot là où la boule s'arrête si celle-ci se trouve à l'intérieur de la cible.
- Jouer chacun son tour jusqu'à ce que les six plots soient placés

Critères de réussite :

Avoir placé les premiers les 6 boules de son équipe dans la cible

Ce qu'il y a apprendre :

- doser la force du lancer pour que la boule s'arrête dans la cible
- évaluer une trajectoire roulante ou aérienne

Situations d'apprentissage n° 2

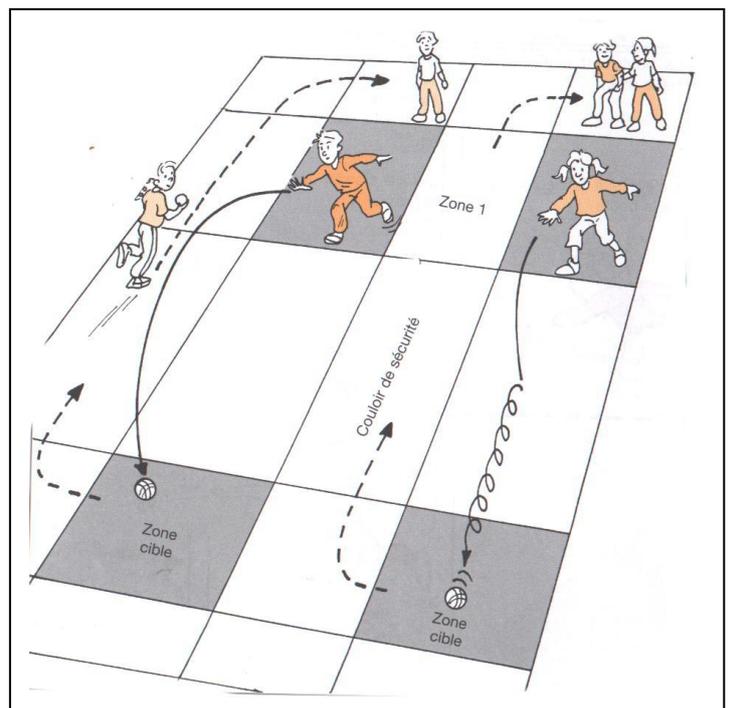
Tâche : Se relayer pour pointer puis tirer (pour tirer)

But :

En relais, la première équipe qui aura tiré les plots de l'équipe adverse dans sa cible.

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et un rectangle cible de grande taille.
- 1 boule par équipe
- 6 plots par piste



Consignes :

- Changer de piste avec l'équipe adverse
- Lancer sa boule, la suivre pour la récupérer, lorsqu'elle touchera un plot dans la cible, pour la redonner au camarade suivant en suivant le chemin de retour
- Sortir de la cible les plots touchés
- Jouer chacun son tour jusqu'à ce que les six plots soient chassés

Critères de réussite :

Avoir touché les premiers les 6 plots de l'équipe adverse.

Ce qu'il y a apprendre :

- doser la force du lancer pour que la boule percute un plot
- évaluer une trajectoire roulante ou aérienne.

Situations d'apprentissage n° 3

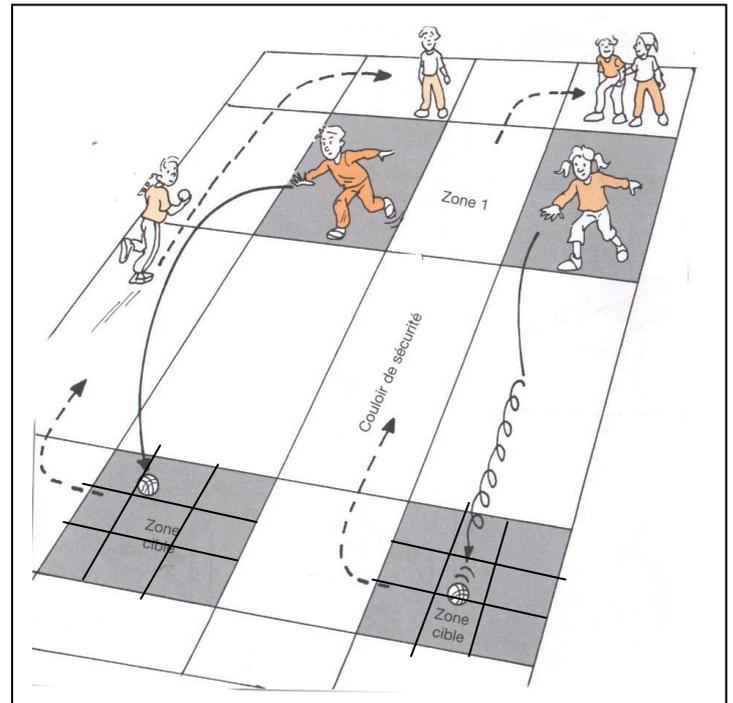
Tâche : Pointer pour gagner le maximum de points en 30 lancers

But :

Placer une boule dans toutes les cases du damier

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et un grand damier de 9 cases
- 1 boule par joueur
- 9 plots par piste



Consignes :

- Pointer pour placer sa boule dans une case vide du damier, la suivre pour la récupérer
- Mettre un plot quand la boule s'arrête dans une case vide du damier et mettre une croix dans la fiche damier de son équipe (1 point par plot)
- Jouer chacun cinq boules ou avoir rempli toutes les cases du damier

Critères de réussite :

Avoir rempli au moins une case du damier sur 5 lancers

Ce qu'il y a apprendre :

- doser la force du lancer pour que la boule s'arrête dans la cible
- prendre en compte la notion de précision dans le pointage

Situations d'apprentissage n° 3

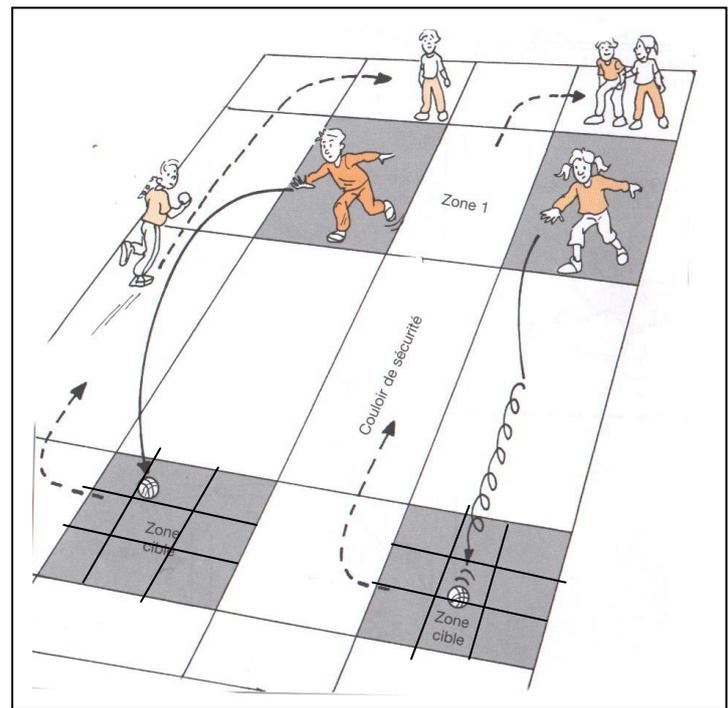
Tâche : Tirer pour gagner le maximum de points en 30 lancers

But :

Tirer les boules de l'équipe adverse

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et un grand damier de 9 cases
- 1 boule par joueur
- 9 plots par damier



Consignes :

- Tirer les plots de l'équipe adverse avec 5 tirs chacun.
- Sortir de la cible les plots touchés
- Remplir la fiche d'évaluation (1 point par plot)

Critères de réussite :

Avoir touché au moins un plot dans le damier sur 5 lancers

Ce qu'il y a apprendre :

- doser la force du lancer pour que la boule s'arrête dans la cible
- adapter un lancer à une distance

Situation d'apprentissage n° 4

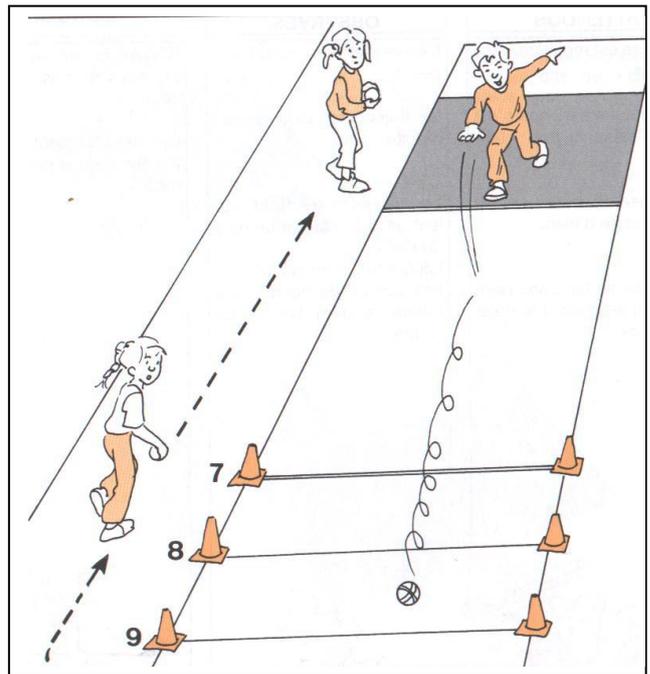
Tâche : Pointer dans la bonne zone

But :

Atteindre la cible la plus éloignée en 10 lancers (marelle)

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et cinq zones cibles d'un mètre, numérotées de 1 à 5
- 1 boule par joueur
- 1 couleur de plot par joueur



Consignes :

- Faire rouler sa boule pour la placer dans la cible 1, la suivre et mettre un plot si la cible est atteinte (sinon recommencer) puis chercher à atteindre la cible 2 et ainsi de suite pour essayer d'atteindre la cible 5.
- Chaque joueur joue chacun à son tour.

Critères de réussite :

Atteindre au moins la cible 3

Ce qu'il y a apprendre :

- doser la force du lancer pour que la boule s'arrête dans la cible
- Adapter un lancer à une distance

Situation d'apprentissage n° 5

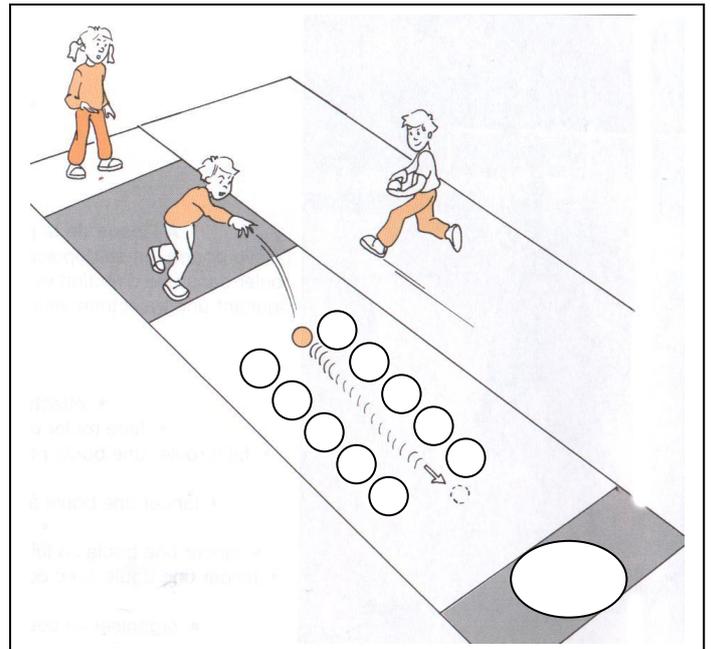
Tâche : Faire rouler la boule pour qu'elle passe dans un chemin et atteigne une cible

But :

Suivre le chemin et atteindre une cible

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer un couloir de 50cm de large et une cible
- 1 boule par joueur
- 10 plots par piste



Consignes :

- Lancer sa boule de façon à ce qu'elle roule sur tout le chemin matérialisé par des plots et qu'elle atteigne la cible large
- Suivre sa boule et effectuer 10 lancers
- Marquer ses résultats sur la fiche d'évaluation
- Reprendre trois fois l'exercice

Critères de réussite :

Avoir augmenté son score à chaque réalisation de 10 lancers

Ce qu'il y a apprendre :

- prendre en compte la notion de précision dans la trajectoire rectiligne dans le pointage

Situation d'apprentissage n° 6

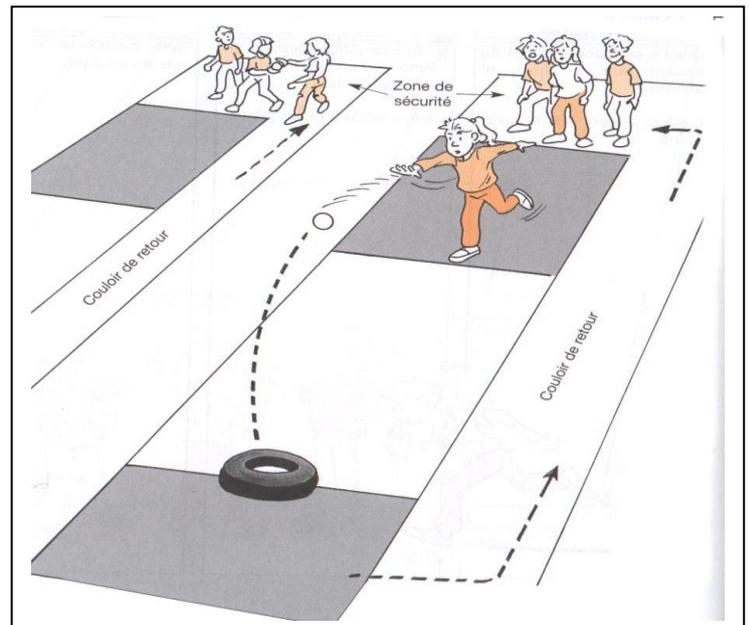
Tâche : Lancer une boule pour qu'elle ait une trajectoire aérienne afin qu'elle tombe dans la cible

But :

Lancer la boule directement dans une cible

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et une cible
- 1 boule par piste
- 1 cible (rond, moquette ou pneu)



Consignes :

- Lancer la boule vers le haut et l'avant pour qu'elle ait une trajectoire aérienne. Il faut qu'elle tombe dans la cible (pneu)
- Suivre sa boule, la récupérer et retourner au point de départ pour la donner à un camarade.

Critères de réussite :

La boule touche le pneu ou rentre directement dans le pneu quatre fois sur 10 lancers.

Ce qu'il y a apprendre :

- Lancer en maîtrisant la distance et la direction.

Situation d'apprentissage n° 7

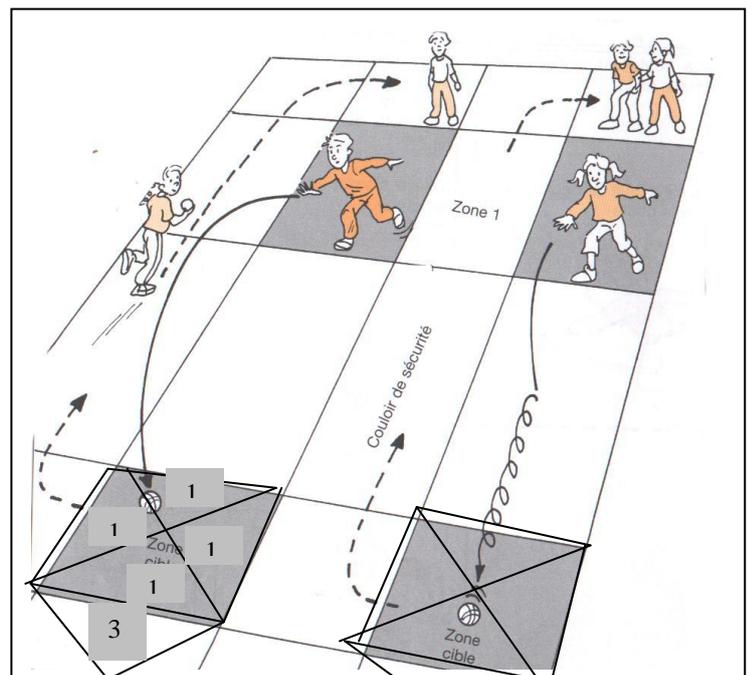
Tâche : Remplir sa maison

But :

Par équipe, marquer le maximum de points en 3 manches de 5 lancers chacun

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec une zone de lancer et une cible à points (maison)
- 1 boule par piste
- 1 fiche de résultats



Consignes :

- Lancer la boule de façon à ce qu'elle s'arrête dans la case choisie
- Suivre sa boule et effectuer 5 lancers chacun son tour
- Totaliser les points sur la fiche de résultats
- Réaliser cette situation 3 fois

Critères de réussite :

Avoir placé ses 5 boules dans la maison ou réussi le score le plus élevé

Ce qu'il y a apprendre :

- Lancer en maîtrisant la distance et la direction.
- Etablir une stratégie (prise de risques)

Situation d'apprentissage n° 8

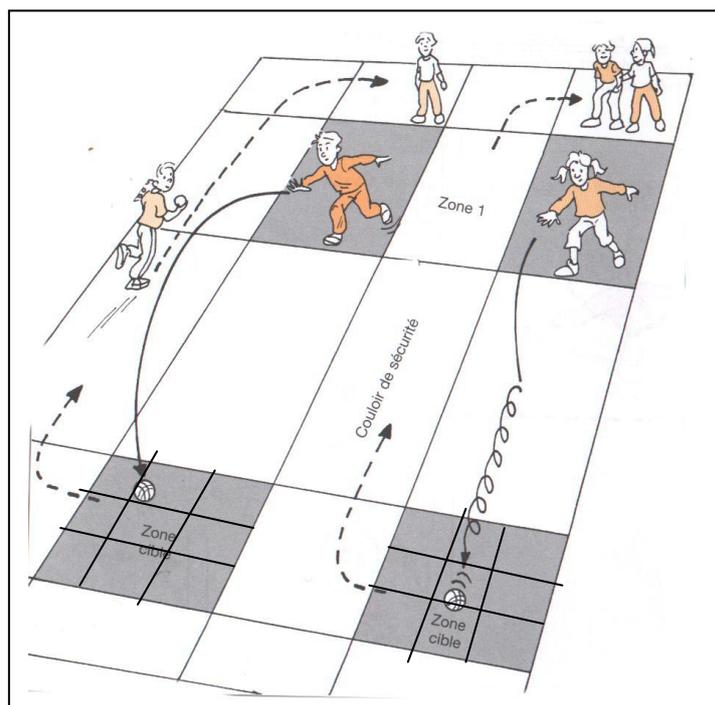
Tâche : Aligner trois boules (Morpion)

But :

En relais, aligner trois boules dans les cases du damier

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par 2 équipes de 3 joueurs avec une zone de lancer et un grand damier de 9 cases
- 1 boule par joueur
- 9 plots par piste



Consignes :

- Pointer pour placer sa boule dans une case vide du damier, la suivre pour la récupérer
- Mettre un plot quand la boule s'arrête dans une case vide du damier
- Essayer de réaliser un alignement de trois boules (horizontal, vertical, oblique)
- Tirer les boules de l'équipe adverse qui sont susceptibles de gêner pour réaliser l'alignement ou pour les empêcher de réussir l'alignement.
- Reprendre 5 fois le jeu

Critères de réussite :

Avoir réalisé au moins deux alignements sur 5 jeux

Ce qu'il y a apprendre :

- Lancer en maîtrisant la distance et la direction. (pointer et tirer)
- Etablir une stratégie (prise de risque dans le choix de l'action)

Situation d'apprentissage n° 9

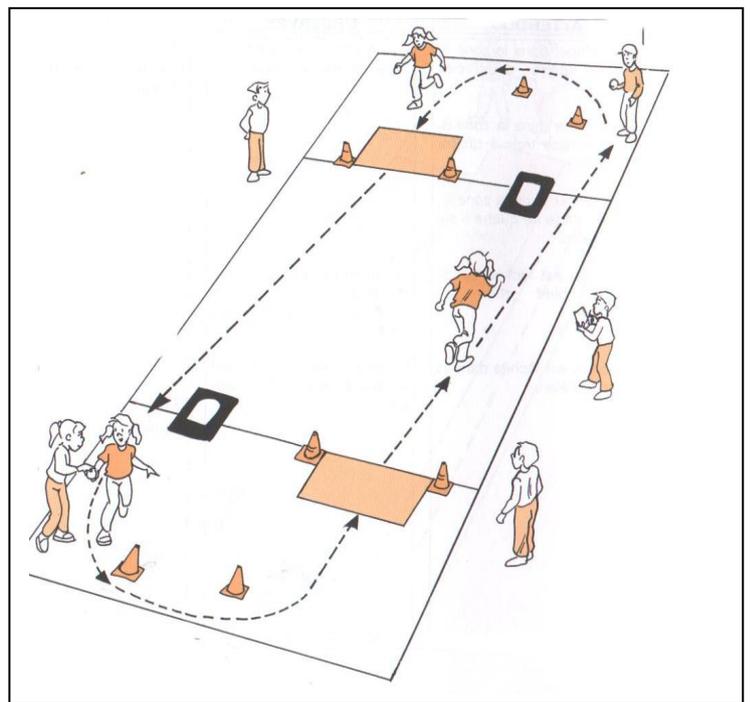
Tâche : Jeu du tir en navette

But :

Enchaîner 10 tirs successifs en touchant la cible directement avec sa boule

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec deux zones de lancer et deux cibles
- 2 boules par joueur
- 2 plots par piste
- 2 cibles (tapis, moquette, pneu)



Consignes :

- Le n°1 fait 10 tirs en suivant le parcours
- Le n°2 valide les tirs sur la cible 1 en levant le bras
- Le n°3 récupère la boule et la place sur le plot
- Le n°4 valide les tirs sur la cible 2 en levant le bras
- Le n°5 récupère la boule et la place sur le plot
- Le n°6 note les tirs réussis du n°1, changer d'un poste à la fin des 10 tirs

Critères de réussite :

Avoir réussi 70% des tirs sur au moins un des trois essais

Ce qu'il y a apprendre :

- Etre capable d'enchaîner plusieurs tirs sans arrêter sa course
- Gérer ses efforts

Situation d'apprentissage n° 10

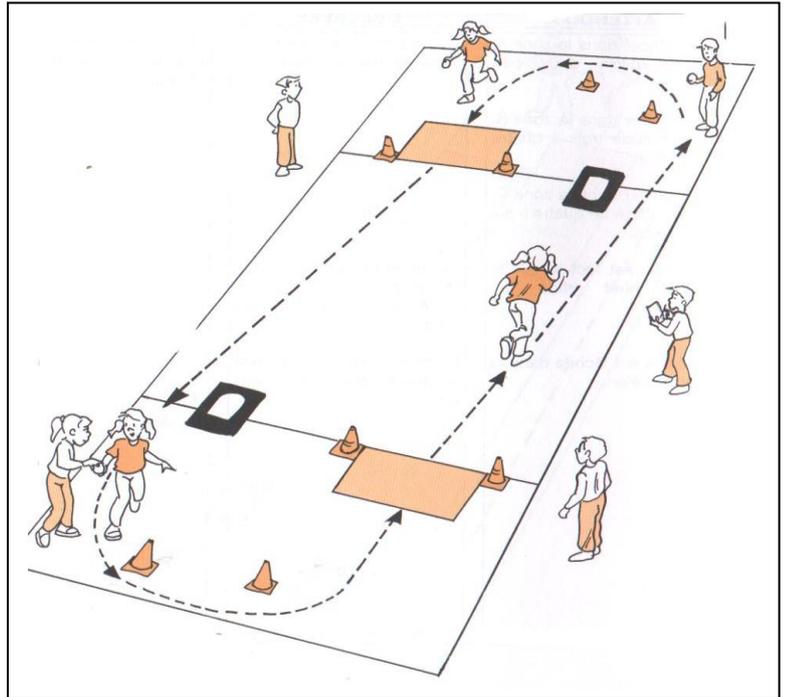
Tâche : Tir en cadence rapide de trois minutes

But :

Enchaîner le plus de tirs successifs en touchant la cible directement avec sa boule

Organisation matérielle :

- Une piste matérialisée par équipe de 6 joueurs avec deux zones de lancer et deux cibles
- 2 boules par joueur
- 2 plots par piste
- 2 cibles (tapis, moquette, pneu)



Consignes :

- Le n°1 tire en suivant le parcours pendant trois minutes
- Le n°2 valide les tirs sur la cible 1 en levant le bras
- Le n°3 récupère la boule et la place sur le plot
- Le n°4 valide les tirs sur la cible 2 en levant le bras
- Le n°5 récupère la boule et la place sur le plot
- Le n°6 note les tirs réussis du n°1, changer d'un poste à la fin des 3 minutes

Critères de réussite :

Sur 5 parcours, trois sont effectués avec un temps pratiquement identique

Ce qu'il y a apprendre :

- Enchaîner plusieurs tirs sans arrêter sa course dans un temps limité
- Gérer ses efforts
- Valider sa performance