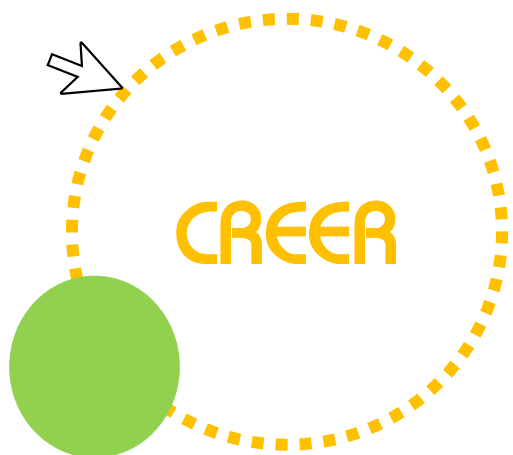
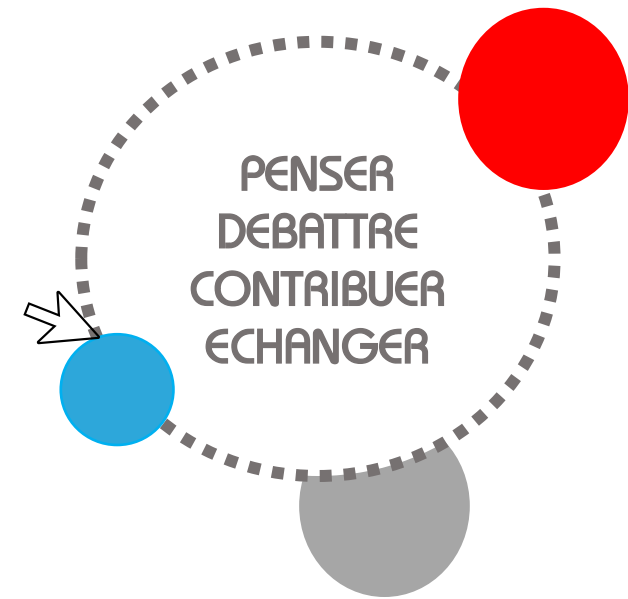




LA RENCONTRE
SPORTIVE ASSOCIATIVE
SPORT BOULES



USEP nationale

[Vers l'Unité d'Apprentissage](#)

La Rencontre Sportive Associative



Définition

un projet partagé

une continuité éducative

Conçu
par l'enfant
pour l'enfant
pour la famille

Pratique complémentaire
de l'EPS
Ancrée dans
les parcours
artistique et culturel,
citoyen, santé

un espace-temps
d'échanges et d'expression

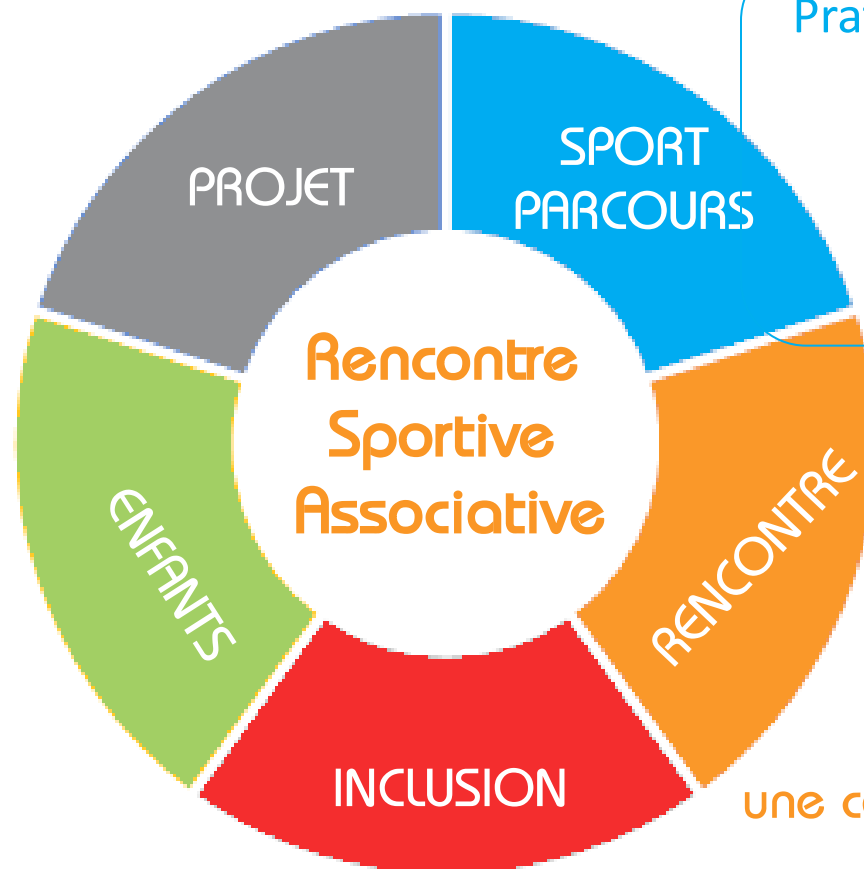
Pour que l'enfant
échange et qu'il
ait toute sa place

Avant
Pendant
Après
Accueil, fin

une continuité dans le temps

une pratique pour tous

Adaptée
aux singularités



Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

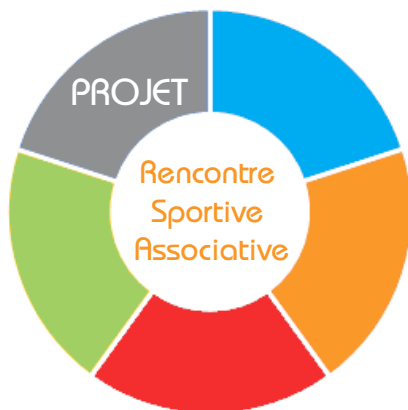
Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre

[Retour sommaire](#)



La Rencontre Sportive Associative : un projet partagé



Conçu

par l'enfant
pour l'enfant
pour la famille

Objectifs:

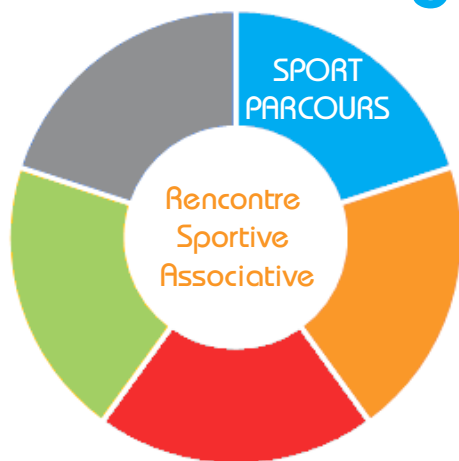
- Pratiquer et faire pratiquer des activités physiques, sportives et artistiques.
- Mettre en relation les enfants de l'association sportive de l'école avec ceux des autres associations sportives participantes.
- Faire évoluer progressivement les enfants d'acteurs à organisateurs, auteurs de la rencontre.
- Amener les familles à s'impliquer dans la vie de l'association sportive d'école

Contenus : des rencontres **pour tous** permettant de

- **S'opposer** par équipes mixtes, inter associatives.
- **Coopérer** : réaliser une performance collective à partir des résultats individuels ou d'équipes.
- **Donner à voir** une réalisation à partir de consignes formalisées...

But : Faire vivre les valeurs, le partage, la solidarité et le bien-être de tous !

La Rencontre Sportive Associative : une continuité éducative



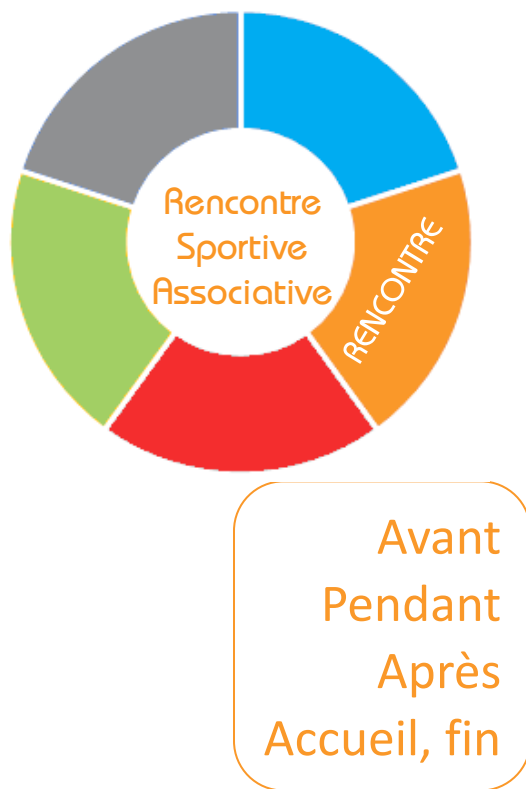
Pratique complémentaire
de l'EPS
Ancrée dans
les parcours artistique et
culturel, citoyen, santé

Objectifs:

- continuer et compléter les activités conduites dans le cadre de l'EPS ou de modules d'activités périscolaires en termes de :
 - performance mesurable,
 - déplacements dans différents environnements,
 - prestations artistiques et/ou acrobatiques,
 - affrontement collectif et/ou interindividuel
- articuler le parcours sportif avec les parcours éducatifs : santé, citoyenneté, artistique et culturel

But : Assurer et maintenir une pratique physique régulière, source de plaisir et de bien-être.

La Rencontre Sportive Associative : une continuité dans le temps



Objectifs:

Avant la rencontre :

- Se préparer en pratiquant l'activité de référence et des ateliers connexes.
- Définir ou prendre connaissance des modalités de la rencontre, de l'activité de référence et de sa culture.

Pendant la rencontre :

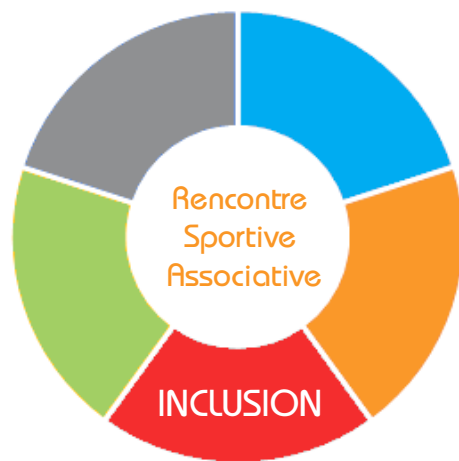
- Participer aux activités définies.
- Exprimer son ressenti en termes de plaisir, d'efforts et de progrès en début et fin de rencontre.
- Réfléchir en groupes sur l'activité pratiquée

Après la rencontre :

- Communiquer sur ses résultats, sur la prestation réalisée.
- Echanger sur ce qui a été vécu, en débattre.
- Réaliser un bilan de la rencontre

But : S'engager dans le temps et donner du sens à cet engagement

La Rencontre Sportive Associative : une pratique pour tous



Adaptée
aux singularités

Objectifs:

Offrir à chacune et chacun une pratique physique effective, adaptée à ses possibilités.

- Préparer tous les participants à la rencontre en toute sécurité : pour les adultes notamment en leur faisant prendre conscience de la nécessité d'une pratique raisonnée qui prenne en compte leurs aptitudes physiques, la nécessité d'échauffement et d'entrée progressive dans l'effort.
- Permettre à chaque participant de s'engager dans l'action selon ses capacités en adaptant au besoin :

TEMPS	ESPACE	RÈGLE	MATÉRIEL	CORPS	RELATION
durée nb. de passages	distance taille de la cible	nombre d'essais score	facilité à manipuler taille	geste autorisé position	accompagnement aide

But : Vivre tous ensemble une pratique physique adaptée aux besoins et aux possibilités de chacun.

La Rencontre Sportive Associative : un espace-temps d'échanges et d'expression



Pour que l'enfant
échange et qu'il
ait toute sa place

Objectifs:

- exprimer et faire exprimer par différents médias son ressenti /son plaisir, ses efforts, ses progrès.
- réfléchir à son activité, échanger et partager : remue-ménages, débat associatif, ...
- communiquer entre participants enfants, enfants et adultes ensemble, adultes.

But : Offrir à toutes et tous la possibilité de l'expression de ses émotions et de ses sentiments, de les échanger, de les partager.



Et maintenant, notre projet Sport Boules :

- Définir un cadre commun et partagé de rencontre qui met en relation les acteurs de la FFSB et ceux de l'USEP.
- Centraliser, organiser et mutualiser les actions conduites pour faire une offre la plus étoffée possible.
- Concevoir une rencontre déclinable sur l'ensemble des territoires.

But : Enrichir et diversifier l'offre sportive de l'USEP et fédérer le mouvement USEP et la FFSB sur cette nouvelle rencontre.



PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

ORGANISATION DE LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE

La Rencontre Sportive Associative « SPORT BOULES » sera organisée pour 2 ou 3 classes issues d'associations USEP différentes.

Chaque classe devra IMPÉRATIVEMENT avoir vécu une Unité d'apprentissage « Sport Boules ».

A leur arrivée, les équipes seront constituées en triplète **en mélangeant les classes**.

Si toutefois, le nombre d'enfants participants ne permettait pas d'organiser des triplètes, il est essentiel de prioriser le nombre d'équipes quitte à construire des doublettes ou des quadrettes – charge aux organisateurs de veiller qu'au sein de ces équipes chacun puisse jouer de manière équivalente.

Les équipes, ainsi constituées, seront ensuite réparties dans 3 espaces d'activités qu'ils vivront chacun consécutivement :

- [Le fil rouge](#)
- [Le Boulevard des défis](#)
- Les activités associatives

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

ORGANISATION DE LA
RENCONTRE SPORTIVE
ASSOCIATIVE

AVANT LA RENCONTRE , les enfants de la classe organisatrice auront réfléchi à organiser :

- Le « AVANT » la rencontre
 - Les invitations - pour les autres classes, les parents, les élus locaux, les responsables Education nationale
 - Un temps d'accueil des autres participants
 - La répartition en équipes (comment fait-on ? Comment identifier les équipes ? ...)
 - Un temps de prise de connaissance de chaque équipier au sein de son équipe
 - Une explicitation de l'organisation spatiale des 3 grands temps
 - La place et le rôle de chacun dans la prise en charge des rôles sociaux liés à l'activité « Sport boules »
 - ...
- Le « PENDANT » la rencontre
 - L'organisation des déplacements entre chacun des 3 pôles
 - Le recueil d'images et/ou de représentations , d'interviews ... pour construire la « trace de la rencontre » qui sera à diffuser
 - ...
- Le « APRES » la rencontre
 - Le temps de clôture
 - La construction de la trace de la rencontre et sa large diffusion
 - ...

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

LE FIL ROUGE
2 possibilités

ORGANISATION DE LA
RENCONTRE SPORTIVE
ASSOCIATIVE

TIR EN NAVETTE

Explications/consignes

Organisation spatiale
pour 2 classes

Organisation spatiale
pour 3 classes

RELAJ TIR

Explications/consignes

Organisation spatiale
pour 2 classes

Organisation spatiale
pour 3 classes

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

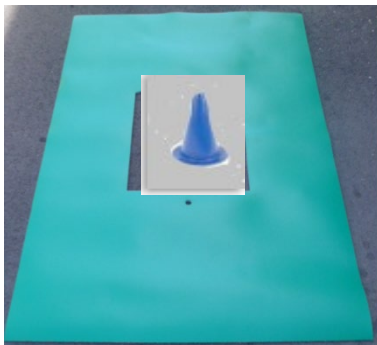
FIL ROUGE

Tir en navette



Le principe du tir : Lancer une boule en l'air puis **COURIR POUR EFFECTUER UN AUTRE LANCER**

La réussite : Impact du lancer sur un tapis ou sur un cône



Impact de la boule lancée sur la zone verte **SANS** toucher
ou déplacer le cône bleu

Cône touché ou déplacé

1
point

2
points

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

FIL ROUGE

Tir en navette

L'organisation :

- 3 groupes
- 3 situations à vivre à tour de rôle : Joueurs – Ramasseurs – Juges

But du jeu :

- Faire le plus grand nombre de points par équipe
- Les points sont acquis en cas de réussite validée par un juge

Principe du relai :

- 1 joueur effectue 4 lancers successifs en aller-retour avant de passer la boule au joueur suivant
- Chaque équipe effectue 3 relais et cherche à améliorer son total de points après chaque relai.

Rotations équipes/rôles sociaux

1ère rotation :

Groupe 1 – 3 Joueurs

Groupe 2 – 2 Ramasseurs + Aide commissaire

Groupe 3 – 2 Juges + Commissaire

2ème rotation :

Groupe 1 – 2 Ramasseurs + Aide commissaire

Groupe 2 – 2 Juges + Commissaire

Groupe 3 – 3 Joueurs

3ème rotation :

Groupe 1 – 2 Juges + Commissaire

Groupe 2 – 3 Joueurs

Groupe 3 – 2 Ramasseurs + Aide commissaire

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

EXEMPLE

1ère rotation :

Groupe 1 – 3 Joueurs J1

Groupe 2 – 2 Ramasseurs R2 + Aide Commissaire AC2

Groupe 3 – 2 Juges J3 + Commissaire C3

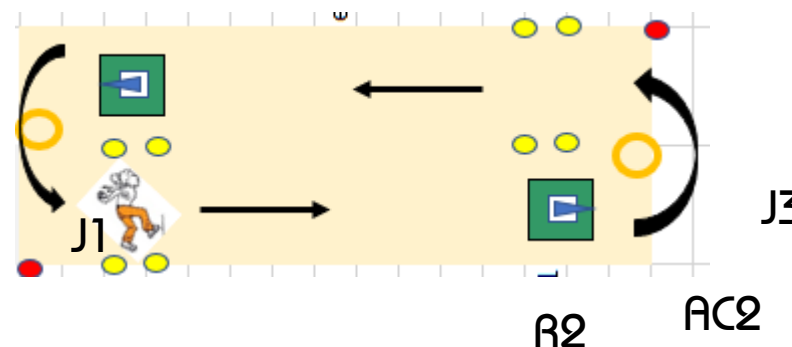
FIL ROUGE

Tir en navette

C3 R2

Vers la feuille de
résultats

J3
J1 – J1
En attente



○ cerceau "rond-point"
● zone de lancers
■ zone de validité
▲ cône cible

CONSIGNES DE SECURITE

- Passer la boule de main à main
- Arrêter la boule avec le pied en opposition (pas avec la main)
- Regarder le joueur qui lance la boule

CONSIGNES DE REALISATION

- Courir – Lancer - Courir
- Faire le tour du rond-point (cerceau)

CONSIGNES DE REUSSITE

- Lancer la boule en l'air pour qu'elle :
 - Tombe dans la zone verte
 - Tombe dans la zone verte et touche le cône
 - Tombe directement sur le cône

Si la boule roule avant d'arriver sur le tapis vert, le lancer n'est pas validé

Pas de lancer »bowling«

[Retour sommaire](#)

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

JUGES



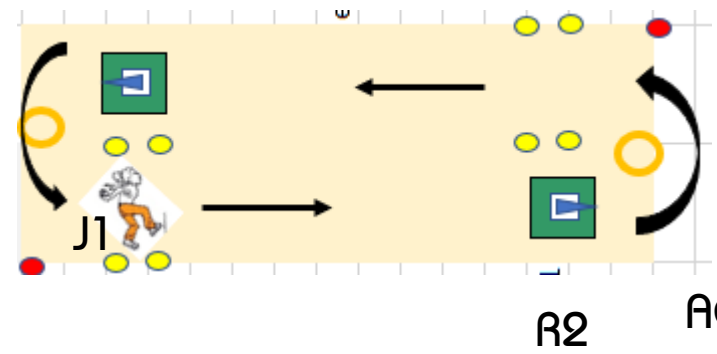
FIL ROUGE

Tir en navette

C3 R2

J3

J1 – J1
En attente



cerceau "rond-point"

zone de lancers

zone de validité

cône cible



PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

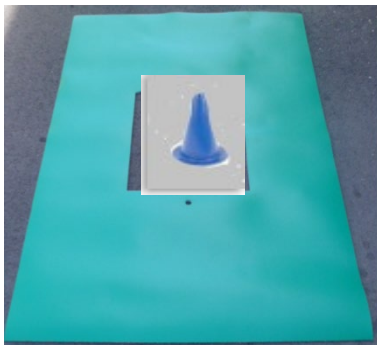
FIL ROUGE

RELAJ TIR



Le principe du tir : Lancer une boule en l'air puis courir pour **RECUPERER SA BOULE ET LA PASSER AU JOUEUR SUIVANT**

La réussite : Impact du lancer sur un tapis ou sur un cône



Impact de la boule lancée sur la zone verte **SANS** toucher ou déplacer le cône bleu

Cône touché ou déplacé

1
point

2
points

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

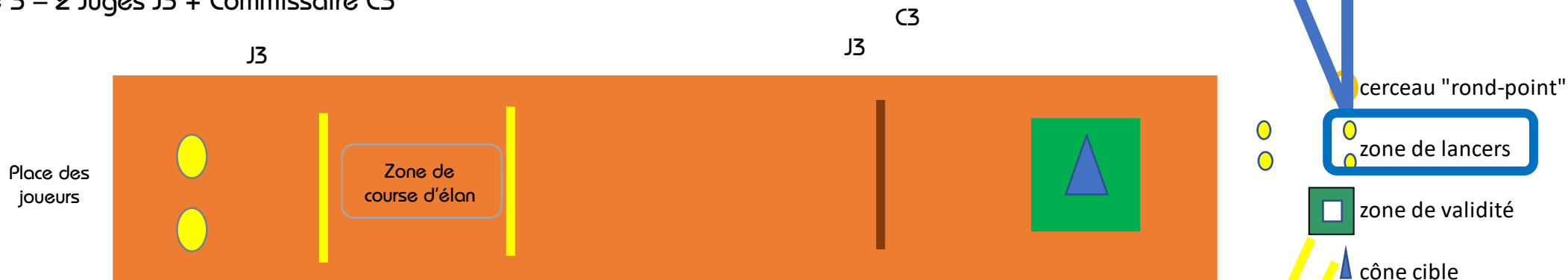
EXEMPLE

1ère rotation :

Groupe 1 – 3 Joueurs J1

Groupe 2 – EN ATTENTE DE JEU

Groupe 3 – 2 Juges J3 + Commissaire C3



JUGES



PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

Boulevard des défis

Le principe du boulevard des défis : Au début de la rencontre, chaque équipe se voit attribuer une « vie TIR » et une « vie POINT ». Une équipe défie une autre équipe **dans la zone de défi**. Les 2 équipes s'opposent au « damier TIR » ou au « damier POINT ».

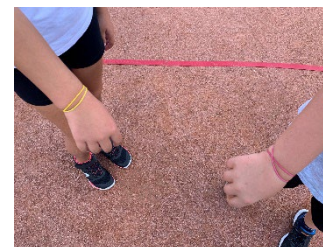
A la fin de la confrontation, les 2 équipes se présentent à l'animateur en charge des « VIES » et « VICTOIRES »

- L'équipe gagnante récupère auprès de l'animateur un bracelet « VICTOIRE »
- L'équipe perdante rend à l'animateur le bracelet « VIE » correspondant à l'atelier de confrontation vécu (« VIE » Tir pour le damier TIR, « VIE » point pour le damier POINT)

Les « VIES » sont matérialisées soit par des étiquettes, soit par des chouchous de couleur, ...

Règles de fonctionnement :

- Une équipe doit avoir une « vie TIR » pour défier au « damier TIR »
- Une équipe doit avoir une « vie POINT » pour défier au « damier POINT »
- Une équipe peut récupérer une « vie TIR » à un atelier de TIR
- Une équipe peut récupérer une « vie POINT » à un atelier de POINT



PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

DEFIER UNE
AUTRE EQUIPE
SITUATIONS DE
CONFRONTATION

Boulevard des défis

DAMIER POINT

Les 2 équipes
doivent avoir une
« VIE POINT »

DAMIER TIR

Les 2 équipes
doivent avoir une
« VIE TIR »

Equipe gagnante :
Récupère un bracelet
« VICTOIRE »
Va défier une autre
équipe

Equipe perdante :

- Rend la vie engagée au moment du défi
- 2 possibilités :
 1. Va aux ateliers de récupération de VIES
 2. Engage son AUTRE vie dans un autre défi

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

Boulevard des défis

ATELIERS
RECUPERATION
VIES

POINT

POINT 1

POINT 2

POINT 3

TIR

TIR 1

TIR 2

TIR 3

FEUILLE DE ROTATIONS
POSSIBLES

Soyons fous !

8 classes 😊 12 classes 😊

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre

USEP nationale

[Retour sommaire](#)



PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

Rotation possible :

	Groupe A	Groupe B	Groupe C
10h00 -10h20	Accueil et Ouverture		
10h30– 11h20	Bd Défis	Fil Rouge	Echanges/Culture
11h30 – 12h20	Echanges/Culture	Bd Défis	Fil Rouge
13h15 - 14h05	Fil Rouge	Echanges/Culture	Bd Défis
14h15 – 14h45	Clôture		

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre

USEP nationale

[Retour sommaire](#)

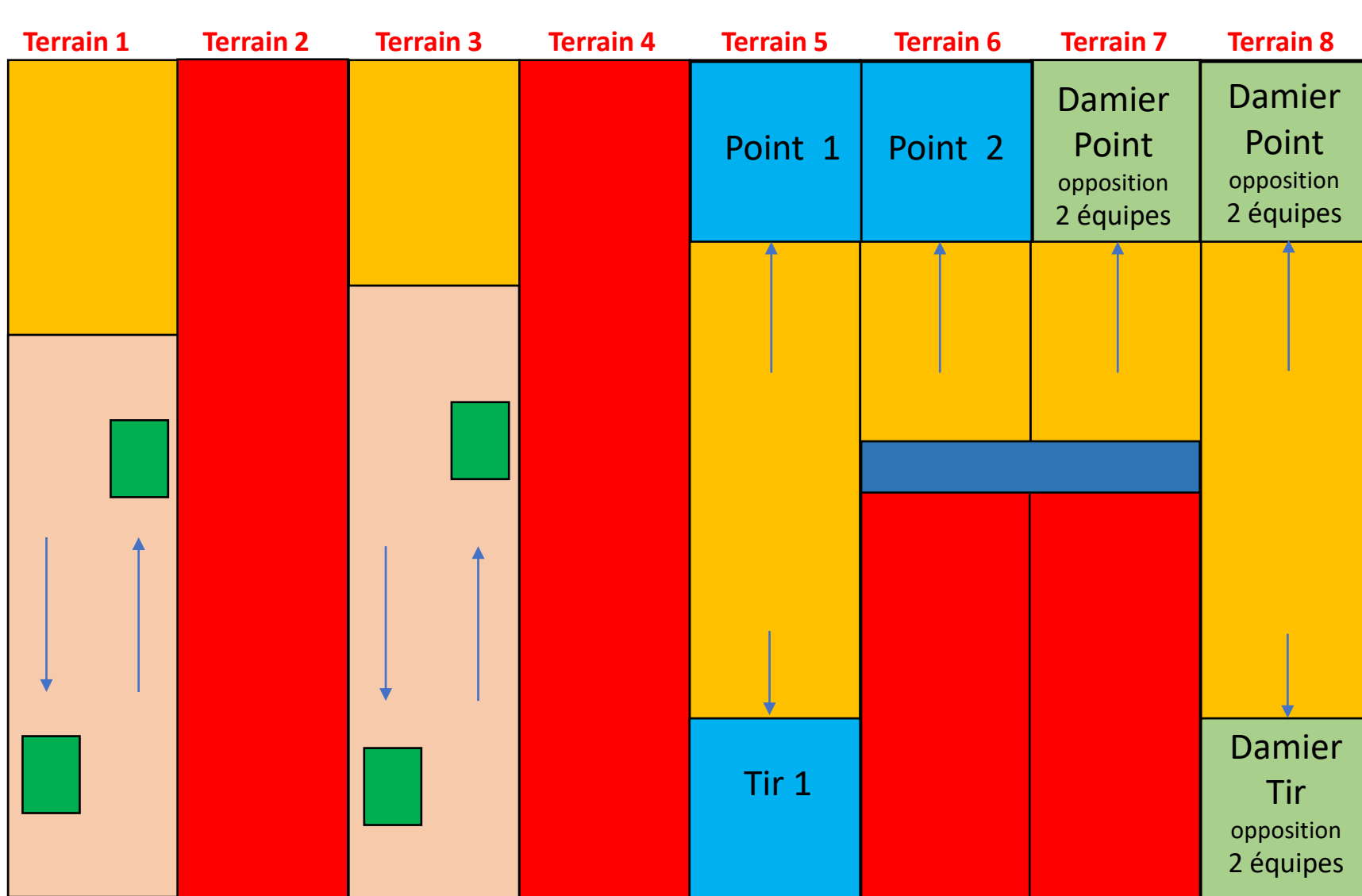


PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

PROPOSITION 2 CLASSES

BOULODROME 8 TERRAINS – 18 ÉQUIPES EN TRIPLES

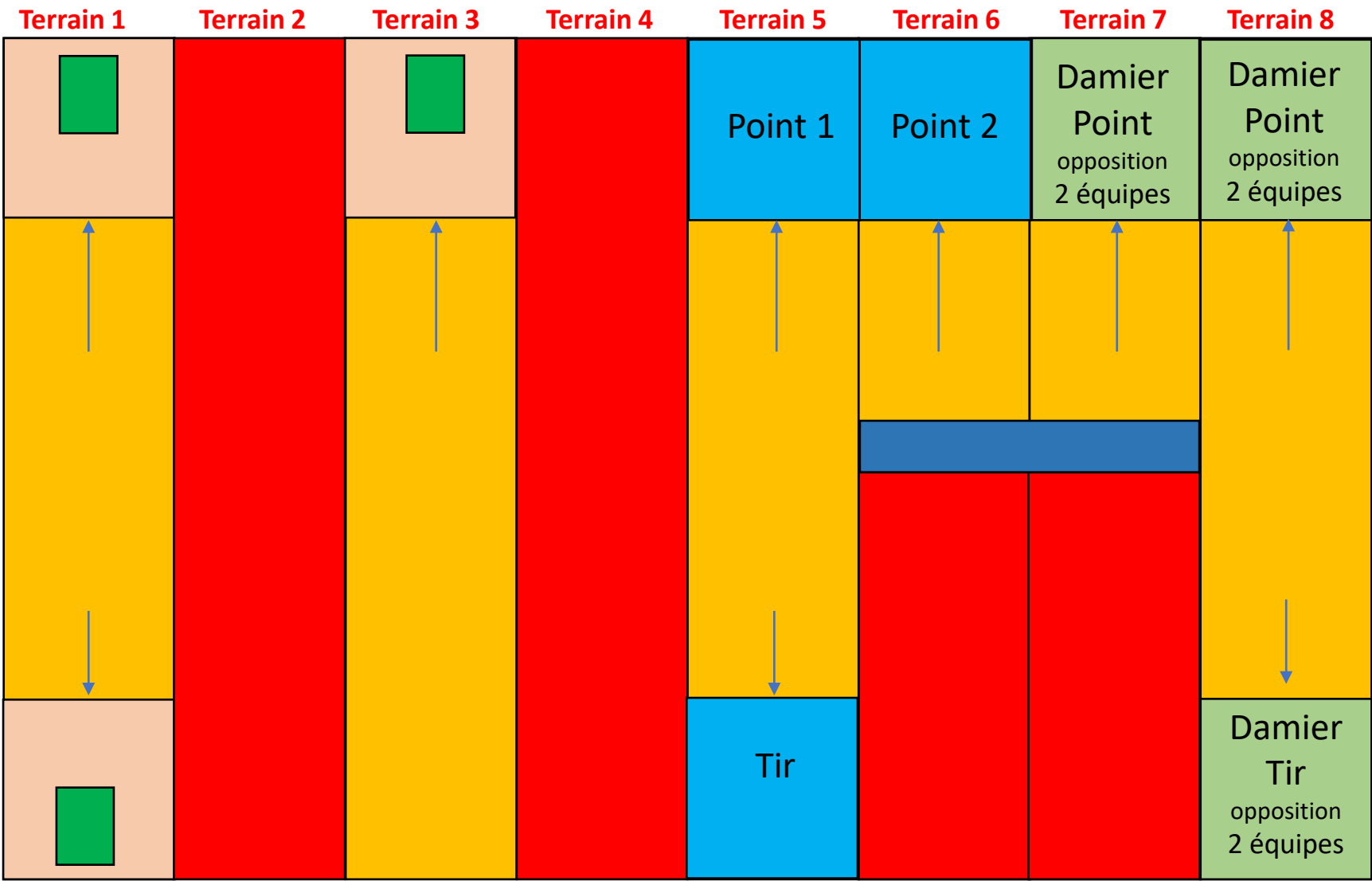
option fil rouge « tir en navette »



- Terrain adulte
- Zone de confrontation
- Atelier « gain de vie »
- Fil rouge
- Espace de sécurité
- Zone de défi

PRATIQUER
FAIRE PRATIQUER

PROPOSITION 2 CLASSES
BOULODROME 8 TERRAINS - 18 ÉQUIPES EN TRIPLES
option fil rouge « Relais de tir »



- Terrain adulte
- Zone de confrontation
- Atelier « gain de vie »
- Fil rouge
- Espace de sécurité
- Zone de défi

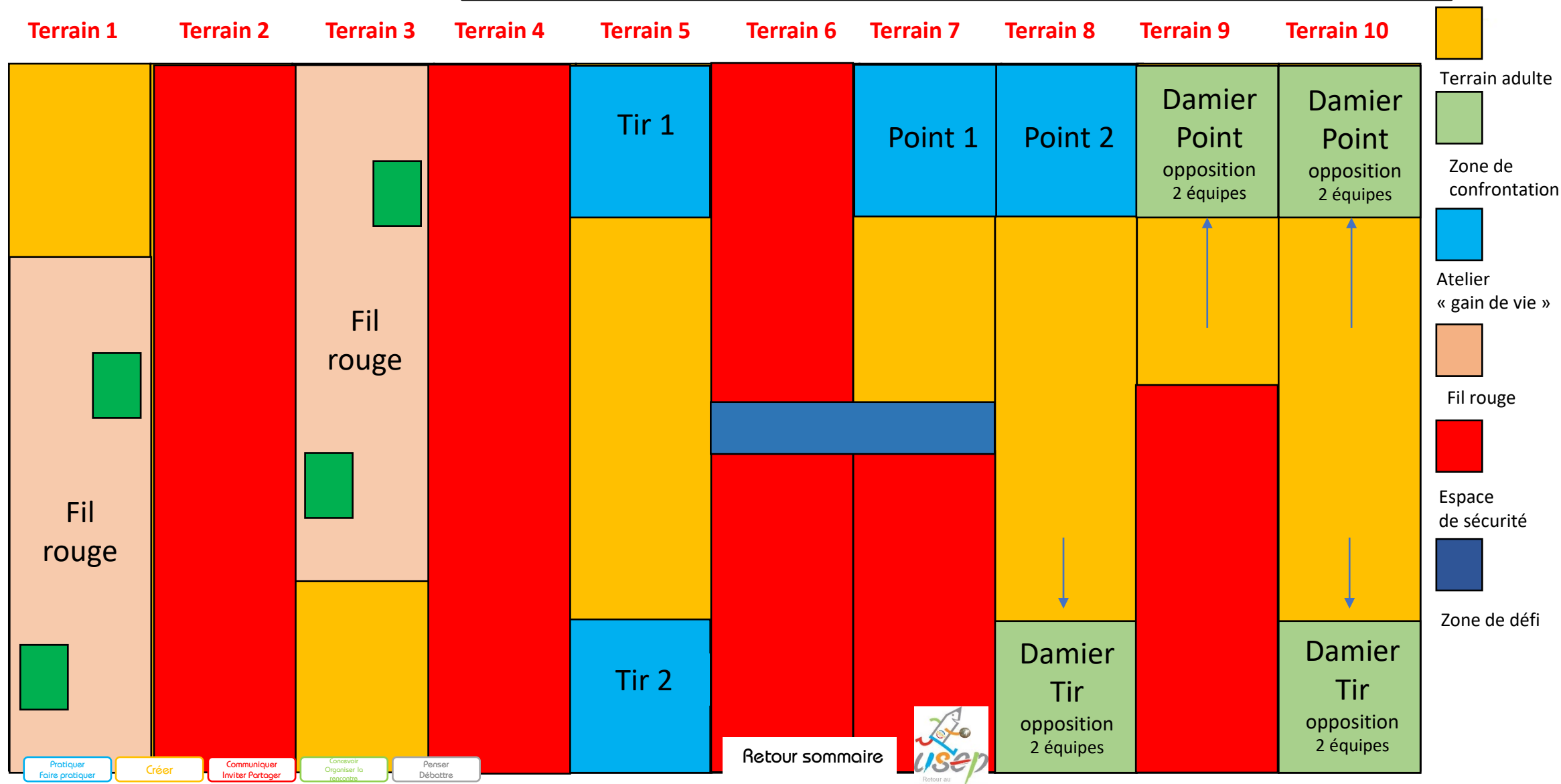


PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

PROPOSITION 3 CLASSES

BOULODROME 10 TERRAINS – 27 ÉQUIPES EN TRIPLES

option fil rouge « tir en navette »

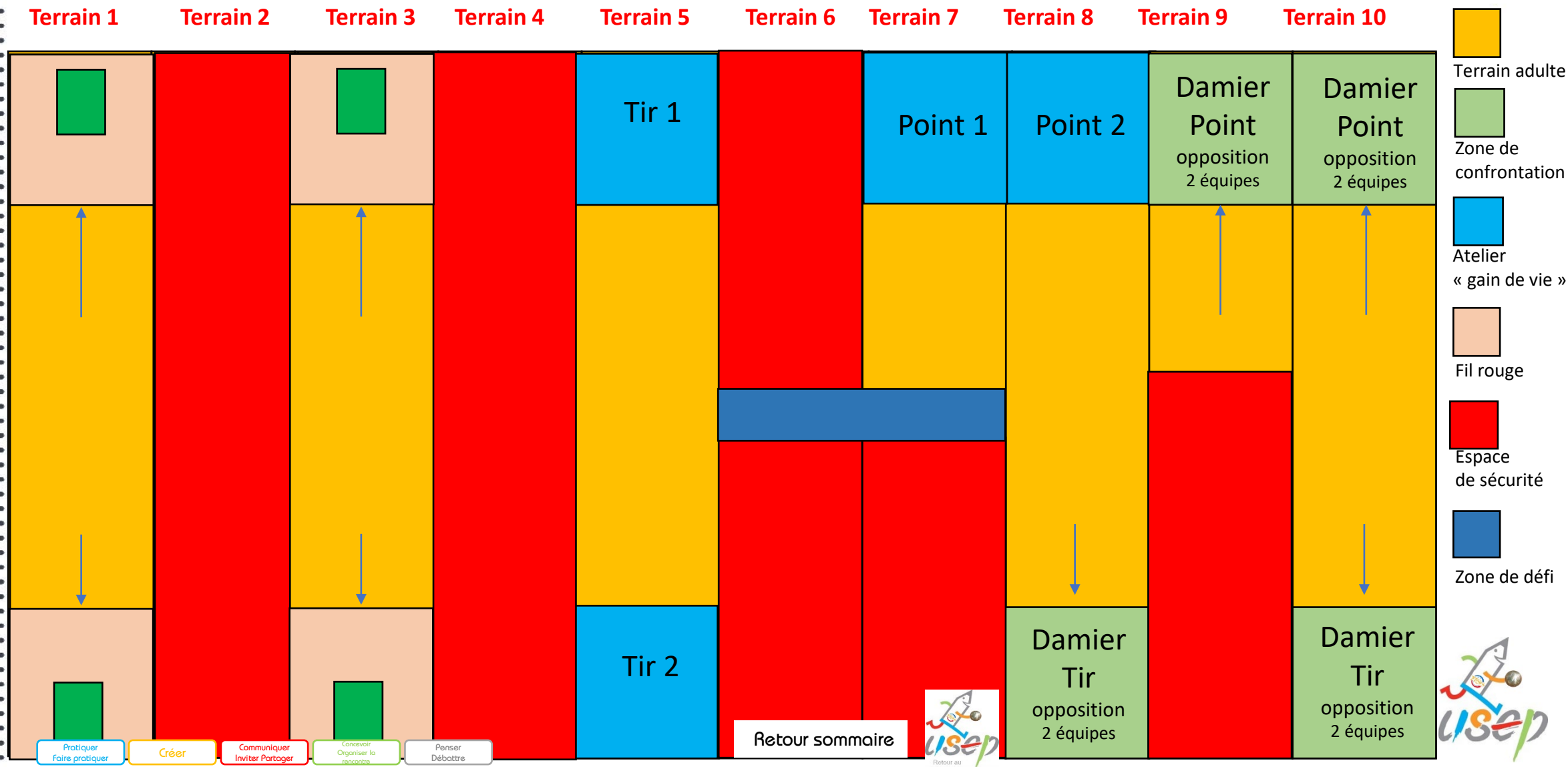


PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

PROPOSITION 3 CLASSES

BOULODROME 10 TERRAINS – 27 ÉQUIPES EN TRIPLES

option fil rouge « relais tir »



PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

SITUATION DE CONFRONTATION



LE DAMIER POINT

But : Valider plus de cases que l'équipe adverse

Dispositif :

- Un terrain commun
- Une cible carrée avec 9 cases (case 1 m/ 1 m)
- 12 « marquages » 6 de chaque couleur
- 2 équipes de 3 joueurs
- 1 boule par terrain

Déroulement :

Chaque équipe dispose de 6 lancers pour remplir le damier.

Quand la boule s'arrête dans une case (ligne acceptée), elle est remplacée par un « repère » placé au centre de la case.

Une équipe ne peut pas viser une case déjà « occupée ». Quand les 12 boules sont jouées, l'équipe gagnante est celui qui a validé le plus de cases

PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

SITUATION DE CONFRONTATION

LE DAMIER TIR

But : Valider plus de cases que l'équipe adverse

Dispositif :

- Un terrain commun
- Une cible carrée avec 9 cases (case 1m/ 1m)
- 12 « marquages » 6 de chaque couleur
- 2 équipes de 3 joueurs
- 1 boule par terrain

Déroulement :

Chaque équipe dispose de 6 lancers pour remplir le damier.

Quand la boule tombe dans une case (ligne acceptée) est remplacée par un « repère » placé au centre de la case.

Une équipe ne peut pas viser une case déjà «occupée ». Quand les 12 boules sont jouées, l'équipe gagnante est celui qui a validé le plus de cases



PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

SITUATION DE
RECUPERATION DES VIES

POINT 1

JEU DE LA GRANDE CIBLE

But : Récupérer une vie point

Dispositif :

- Une cible rectangulaire de 3 m/ 1 m
- 1 équipe de 3 joueurs
- 1 boule par terrain

Chaque joueur lance sa boule, puis va la récupérer pour ensuite la passer à son camarade.

Déroulement :

Une équipe dispose de 1 lancer par joueur.
Une boule est validée lorsqu'elle atteint la cible.
L'équipe récupère une vie quand elle a validé 2 boules sur 3.

Quand elle a réussi elle peut retourner défier une équipe en fonction de « sa vie ».
Si elle échoue elle recommence.

PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

SITUATION DE
RECUPERATION DES VIES

POINT 2

JEU DE LA ROUTE

But : Récupérer une vie point

- Dispositif :
- Une cible rectangulaire de 1 m de largeur / 3 m de longueur dans le sens du jeu
- 1 équipe de 3 joueurs
- 1 boule par terrain

Chaque joueur lance sa boule, puis va la récupérer pour ensuite la passer à son camarade.

Déroulement :

- Une équipe dispose de 1 lancer par joueur.
- Un lancer est validé lorsque la boule atteint la cible.
- L'équipe récupère une vie quand elle a validé 2 lancers sur 3.
- Quand elle a réussi elle peut retourner défier une équipe en fonction de « sa vie ».
- Si elle échoue elle recommence.

PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

SITUATION DE
RECUPERATION DES VIES

POINT 3

JEU DE LA CIBLE

But : Récupérer une vie point

Dispositif :

- Une cible circulaire de 0,70m de diamètre
- 1 équipe de 3 joueurs
- 1 boule par terrain

Chaque joueur lance sa boule, puis va la récupérer pour ensuite la passer à son camarade.

Déroulement :

- Une équipe dispose de 1 lancer par joueur.
- Un lancer est validé lorsque la boule atteint la cible.
- L'équipe récupère une vie quand elle a validé 2 lancers sur 3.
- Quand elle a réussi elle peut retourner défier une équipe en fonction de « sa vie ».
- Si elle échoue elle recommence.

PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

SITUATION DE
RECUPERATION DES VIES

TIR 1

PASSER L'OBSTACLE

But : Récupérer une vie tir

Dispositif :

- Une cible carrée de 1m / 1m
- Un obstacle placé 50 cm devant la cible
- 1 équipe de 3 joueurs
- 1 boule par terrain

Chaque joueur lance sa boule, puis va la récupérer pour ensuite la passer à son camarade.

Déroulement :

Une équipe dispose de 1 lancer par joueur.
Une boule est validée lorsqu'elle atteint la cible.
L'équipe récupère une vie quand elle a validé 2 boules sur 3.
Quand elle a réussi elle peut retourner défier une équipe en fonction de « sa vie ».
Si elle échoue elle recommence.

PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

SITUATION DE
RECUPERATION DES VIES

TIR 2

TIR SUR QUILLES

But : Récupérer une vie tir

Dispositif :

- Une cible composée de 2 quilles placées l'une à côté de l'autre.
- Un obstacle placé 50 cm devant la cible
- 1 équipe de 3 joueurs
- 1 boule par terrain

Chaque joueur lance sa boule, puis va la récupérer pour ensuite la passer à son camarade.

Déroulement :

- Une équipe dispose de 1 lancer par joueur.
- Un lancer est validé lorsque la boule touche au moins une quille sur les deux.
- L'équipe récupère une vie quand elle a validé 2 lancers sur 3.
- Quand elle a réussi elle peut retourner défier une équipe en fonction de « sa vie ».
- Si elle échoue elle recommence.

PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

SITUATION DE
RECUPERATION DES VIES

TIR 3

TIR SUR BOULES

But : Récupérer une vie tir

Dispositif :

- Placer 5 boules dans le cercle de 0,70m de diamètre
- Un obstacle placé 50 cm devant la cible
- 1 équipe de 3 joueurs
- 1 boule par terrain

Chaque joueur lance sa boule, puis va la récupérer pour ensuite la passer à son camarade.

Déroulement :

- Une équipe dispose de 1 lancer par joueur.
- Le lancer est validé lorsque la boule lancée touche au moins une boule cible.
- L'équipe récupère une vie quand elle a validé 2 lancers sur 3.
- Quand elle a réussi elle peut retourner défier une équipe en fonction de « sa vie ».
- Si elle échoue elle recommence.

INCLUSION

La rencontre sportive-associative est fondée sur 5 piliers, dont un est l'inclusion et les pratiques inclusives. Cela nous impose une obligation de moyens pour que tous les enfants puissent participer, en tant qu'acteurs sportifs, à la rencontre Sport Boules, quelles que soient leurs possibilités, leurs besoins spécifiques, leurs singularités. Aucun enfant ne peut être laissé de côté a priori. Il s'agit donc d'adapter l'activité, autant que de besoin, pour la rendre accessible à tous.

Cette contrainte nous conduit à adopter une posture volontariste reposant sur un postulat de faisabilité, sur une démarche spécifique articulant l'observation, l'identification de pistes de solutions et leur mise en œuvre et s'affinant progressivement au plus près des besoins identifiés.

Cette démarche s'accompagne des outils facilitant la conception et la mise en place des adaptations nécessaires : l'un reposant sur les variables didactiques à activer et l'autre sur les nécessaires échanges entre les différents acteurs (la « carte navette »).

PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

INCLUSION

Schéma des variables didactiques Sport Boules



Liens vers documents
téléchargeables

PRATIQUER
- FAIRE PRATIQUER

INCLUSION

Ma carte navette

Rencontre Sportive Associative :

Association Sportive de l'école :



Enfant



Prénom :

Classe :

Ce que je souhaite pour la rencontre USEP :

Expression libre :

(Tu peux écrire et/ou dessiner à propos de toi, de la rencontre, de tes besoins ou de ce que tu aimes dans les rencontres USEP...)

Adulte référent pour la rencontre



Nom et prénom :

Fonction :

Téléphone :

Mail :

Adaptations mises en place au cours du module d'apprentissage pour cet élève :

Interrogations / besoins pour la rencontre:

Ma carte navette

Organisateurs de la rencontre USEP :



Bonjour.....

Nous avons bien reçu ta **carte navette** et pris en considération tes besoins.

Voici les adaptations que nous te proposons de mettre en place pour la rencontre USEP à laquelle tu vas participer.

N'hésite pas à nous recontacter si tu as des remarques, des questions ou d'autres demandes!

A très bientôt !

Référent organisateur :

Nom et prénom :

Fonction :

Téléphone :

Mail :



Temps

Espace

Règles du jeu

Corps

Matériel

Relation à l'autre

Liens vers documents téléchargeables

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la rencontre

Penser
Débattre

USEP nationale

Retour sommaire



PENSER – DEBATTRE –
CONTRIBUER -
ECHANGER

PENSER



QUIZZ 1



VOCABULAIRE

1	Au point ma boule s'arrête contre le but, j'ai fait un biberon		VRAI	FAUX
2	Un « quarante » sert à tracer la zone de validité d'un tir		VRAI	FAUX
3	La « donnée » est la zone où je prévois de lancer ma boule au point		VRAI	FAUX
4	Au tir, je fais un carreau si ma boule de tir prend la place de la touchée		VRAI	FAUX

PRATIQUE

5	La prise d'élan est autorisée		VRAI	FAUX
6	Au tir je peux faire rouler ma boule		VRAI	FAUX
7	Pour pointer, je dois me positionner dans un cerceau		VRAI	FAUX
8	Je peux arrêter une boule avec la main		VRAI	FAUX
9	La « salle d'attente » est la zone délimitée pour les non-joueurs		VRAI	FAUX

CONNAISSANCE

10	La Chine est le pays asiatique où il y a le plus de licenciés		VRAI	FAUX
11	Le Sport boules est né à Marseille		VRAI	FAUX
12	Le Sport boules se pratique sur les 5 continents		VRAI	FAUX
13	L'Italie est avec la France le pays ayant le plus de licenciés		VRAI	FAUX



PENSER

 QUIZZ 2 				
VOCABULAIRE				
1	La donnée est la zone où je compte faire tomber ma boule en pointant		OUI	NON
2	Comment s'appelle l'instrument servant à délimiter la zone d'impact d'un tir			
3	Au point une boule touche le but, on dit qu'il y a ?			
4	La boule tirée prend la place de celle enlevée, c'est un ?			
REGLEMENTATION				
5	La prise d'élan est autorisée pour tirer ?		OUI	NON
6	La zone de lancer de but se situe entre 6 et 10 m ou entre 10 et 17m ?			
7	Comment s'appelle le trait indiquant la limite du jeter de boule ?			
9	Au tir de précision je dois toucher l'objet : rouge ou blanc ?			
CONNAISSANCE				
10	Quel est le pays asiatique où le sport boules est le plus pratiqué ?			
11	En Amérique du sud quel est l'autre pays avec le Chili et le Brésil pratiquant le Sport boules ?			
12	Cite 3 pays, hormis la France, participant au championnat d'Europe ?			
13	Dans quelle ville française est né le Sport Boules ?			

PENSER – DEBATTRE –
CONTRIBUER –
ECHANGER

DEBATTRE



Le Remue-Méninges

Réactualisé en 2020, le [Remue-méninges](#) est un dispositif conçu pour contribuer à la formation d'un citoyen sportif. Cet atelier accompagne une rencontre sportive associative Usep en proposant un temps de réflexion propre à chaque enfant, lequel peut ensuite appuyer sa pensée sur celle des autres pour penser ensemble.

Le lien précédent renvoie au document complet et détaillé sur le site de l'USEP, pour la mise en œuvre et la conduite d'un atelier Remue-méninges, en classe et lors de la Rencontre Sportive Associative. Il est essentiel de bien se l'approprier pour en préparer efficacement la mise en place.

Un Remue-méninges n'est pas un débat associatif, il ne cherche pas de réponse ou de solution. Il vise à un échange et à la confrontation d'idées et de pensées, source de réflexions. En ce sens des mots inducteurs du sujet sont préférables à des questions qui peuvent parfois trop enfermer ou diriger les échanges.

Dans le contexte de l'activité Sport Boules on pourra s'orienter vers (*thématiques possibles dans les diapos suivantes*) :

- Vivre ensemble : Faire équipe - être solidaire – jouer avec/jouer contre - ...
- Sport et valeurs : Partenaires/Adversaires – Gagner/Perdre - Jouer sans arbitre- Tricher - compétition

D'autres thématiques pourront évidemment être décidées en fonction des orientations et des contextes locaux. A titre indicatif, vous trouverez à la suite des inducteurs qui peuvent servir de support à l'atelier Remue-méninges spécifiques Sport Boules et autres



Atelier Remue-Méninges

Aux boules, tout le monde peut jouer ensemble...



Atelier Remue-Méninges

Jouer ensemble

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débatte

[Retour sommaire](#)





Atelier Remue-Méninges

Gagner ensemble

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débatte

[Retour sommaire](#)





Atelier Remue-Méninges

Partenaires

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre

[Retour sommaire](#)





Atelier Remue-Méninges

Adversaires

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre

[Retour sommaire](#)





Atelier Remue-Méninges

Perdre en équipe ...



Atelier Remue-Méninges

Ce qui est le plus important c'est de gagner la partie...



Atelier Remue-Méninges

Au sport boules, pas besoin d'arbitres...



Atelier Remue-Méninges

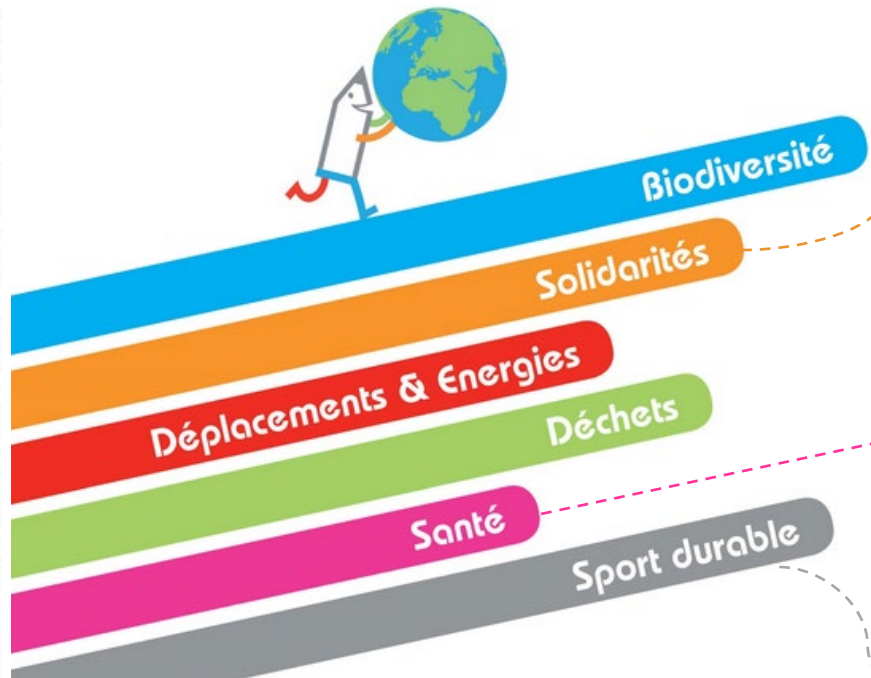
Au sport boules, les filles sont meilleures que les garçons ...



Atelier Remue-Méninges

Jouer Pour Jouer
Jouer Pour Gagner
Jouer Seul
Jouer Avec Tout Le Monde
Jouer Contre
Jouer En Équipe
Jouer Sans Arbitre
La Rivalité
Gagner Ensemble
Stratégie
Chance
Coopération
Patience
Concentration
Précision
Sport Boules Plaisir
Sport Boules Compétition
L'important Dans Le Jeu
L'important En Sport Boules
Plaisir Du Sport
Sport Plaisir

PENSER – DEBATTRE –
CONTRIBUER –
ECHANGER



Egalité
filles/garçons

Santé : les émotions
dans le sport

Santé : l'hydratation

Santé : le soleil

Sport Durable

Les Clés USEP d'une éducation
au développement durable

- Pratiquer
Faire pratiquer
- Créer
- Communiquer
Inviter Partager
- Concevoir
Organiser la
rencontre
- Penser
Débattre

USEP nationale

[Retour sommaire](#)



CONTRIBUER -
ECHANGER



Egalité filles/garçons



Objectifs

- Libérer les enfants des représentations stéréotypées qu'ils se font des pratiques sportives
- Initier la réflexion et l'échange sur les principes d'égalité des filles et des garçons

Objectifs liés au débat

- Prendre part à une discussion, prendre la parole devant les autres
- Ecouter autrui, prendre en compte le point de vue de l'autre
- Formuler et apprendre à justifier un point de vue

Support introductif

- Banque d'étiquettes « bonhomme crayon sportif »

Matériel

- 2 cerceaux de couleurs différentes
- Des étiquettes bonhommes « crayon » SPORT (au moins 24)
- Des étiquettes « bonhommes crayon » et des vierges
- Des crayons de couleur (bleu, orange, rouge, vert, noir)

Aménagement proposé

- En cercle, les enfants sont regroupés autour de 2 cerceaux entrecroisés



Message visé

Tous pareils... tous différents... filles et garçons... l'essentiel est d'être soi et de pratiquer l'activité physique et sportive qui nous fait PLAISIR !

Posture et rôle de l'animateur

- Enonce les règles de fonctionnement
- Est garant du cadre, du temps et veille à la distribution équitable de la parole.
- Lance le débat, pose des questions de relance, vérifie le statut de l'idée et propose des reformulations.
- Reste neutre, recentre les échanges si nécessaire, laisse de la place au silence éventuellement.
- Prend des notes pour rendre compte à la fin. Le secrétariat peut aussi être confié à des enfants.

Règles de fonctionnement

- Ecoute mutuelle
- Bienveillance
- Respect
- Non jugement

[Retour sommaire](#)

Déroulement

- Chaque enfant reçoit 2 étiquettes et doit identifier le sport ou l'activité symbolisé selon lui.
- Un cerceau représente les activités des filles, l'autre celles des garçons... l'intersection, les activités mixtes.
- Par 2, les enfants échangent pour envisager le dépôt des étiquettes.
- Chaque binôme dépose une étiquette en expliquant pourquoi il la dépose à cet endroit.
- Des échanges peuvent s'instaurer au sein du grand groupe. L'important n'est pas la pose des étiquettes mais bien les échanges qui en découlent.



Pour aller plus loin...

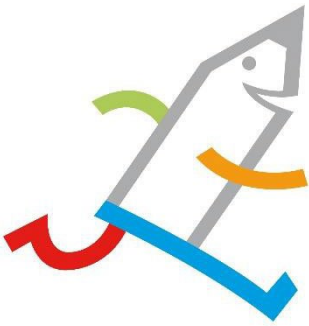
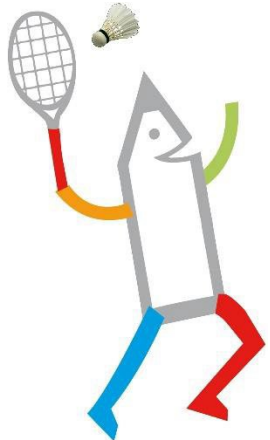
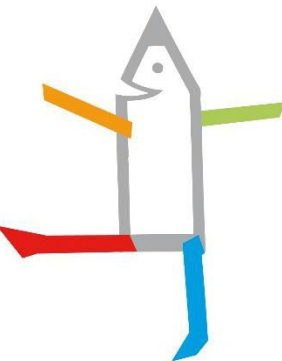
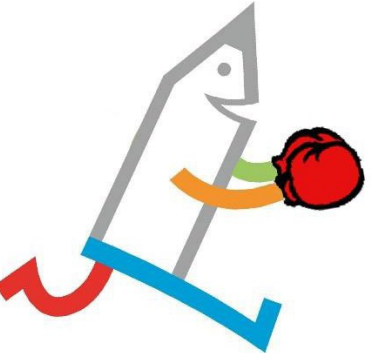
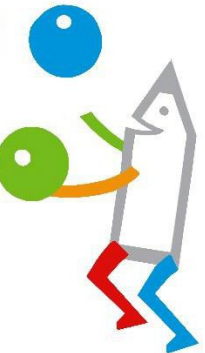
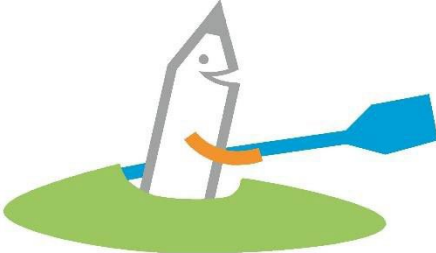
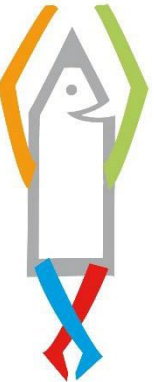
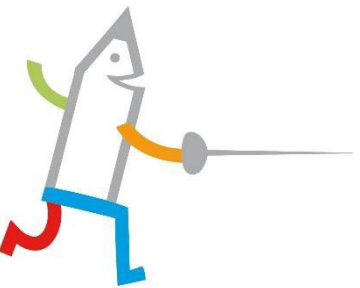
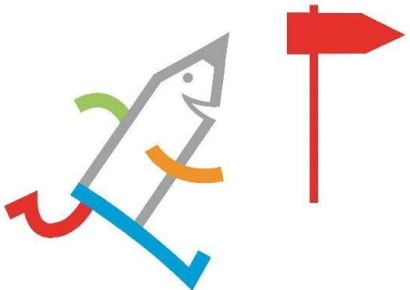
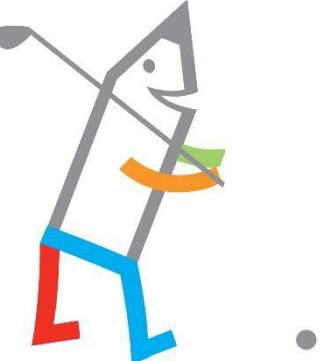
L'animateur peut prolonger voire enrichir l'échange :

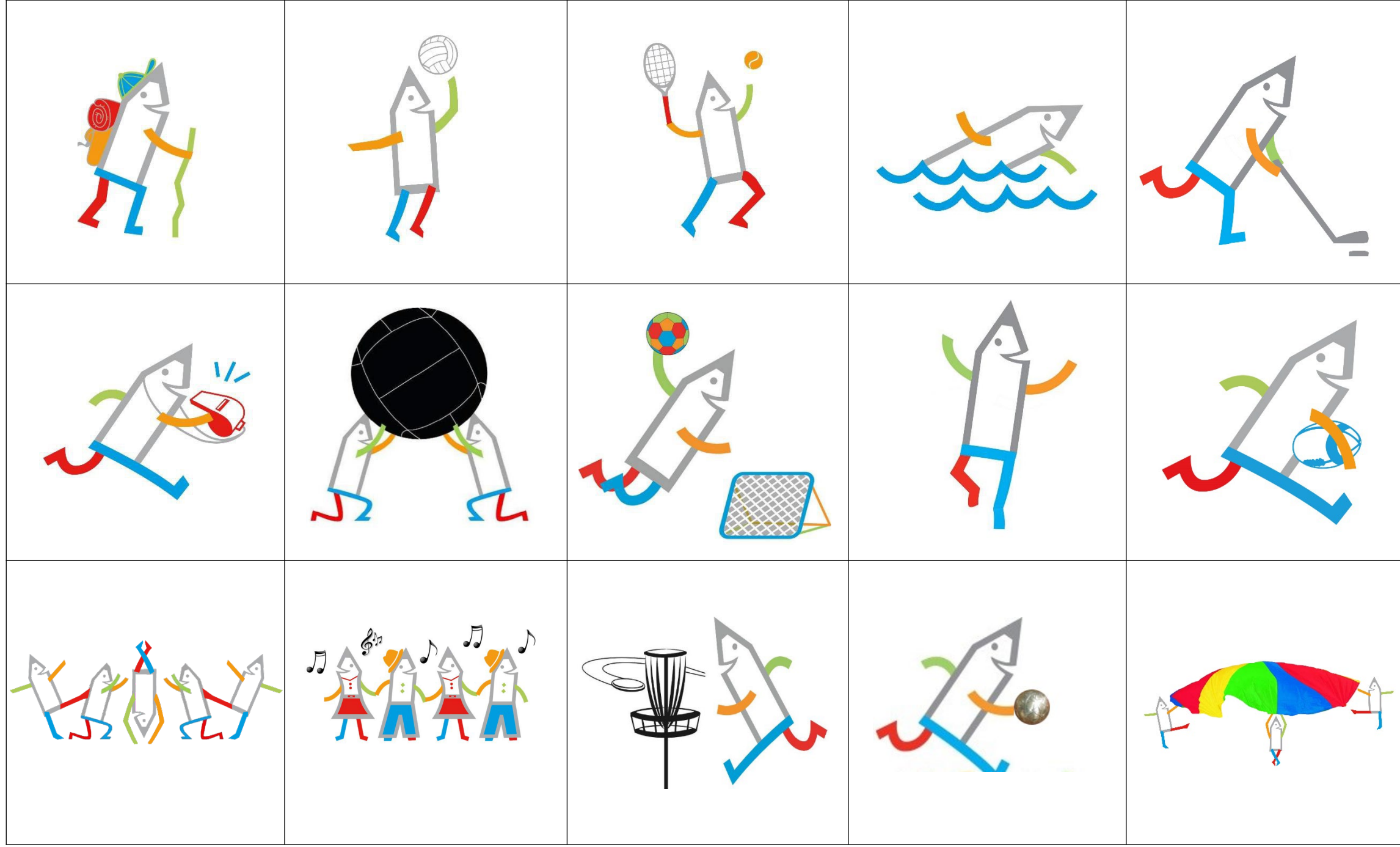
- en demandant à chaque enfant de choisir l'activité qu'il pratique ou aimerait pratiquer (dessin et ajout d'étiquettes).
- en lisant avec le groupe un des deux albums suivants : « **A quoi tu joues ?** » ou « **On va gagner !** » qui permettent d'élargir sur les idées reçues à propos des activités des filles et celles des garçons.



Annexes et ressources

- [Annexe 1](#) : Etiquettes « bonhommes crayons sportifs »
- **A quoi tu joues ?** Marie-Sophie Roger et Anne Sol, Sarbacane, 2009
Album conçu pour Amnesty international pour contredire les idées reçues du genre « Les garçons, ça ne fait pas de la danse et les filles, c'est pas bricoleur. »
- **On va gagner !** Adèle Rox et Sandrine Lhomme, Cache-cailloux, 2019.
Une histoire drôle et touchante sur le football au féminin.



CONTRIBUER -
ECHANGER



SANTÉ – L'hydratation



Objectifs

- Observer, identifier et décrire quelques caractéristiques du fonctionnement de son corps
- Comprendre et retenir quelques règles d'hygiène relatives à l'alimentation et à l'hydratation



Message visé

Il faut boire avant d'avoir soif, surtout quand il fait chaud et qu'on pratique une activité physique. Seule l'eau peut remplacer l'eau perdue ! Environ 1,5 L par jour.

Posture et rôle de l'animateur

- Anime le déroulement de l'atelier
- Questionne le groupe pour susciter la réflexion

But

- Réaliser les manipulations en fonction des réponses aux questions

Annexes et ressources

- [Annexe 1](#) : Repères pour l'adulte
- [Annexe 2](#) : Affichettes informatives

Matériel

- 13 bouteilles d'eau de 1,5 L pleines
- 2 bouteilles de 1,5 L vides
- 1 gobelet de 25 cl
- Affichettes informatives

Aménagement proposé

Disposer sur une table le matériel suivant :

- 12 bouteilles d'eau de 1,5 L soit 18 L matérialisant la quantité d'eau contenue dans le corps d'un enfant
- 1 bouteille vide de 1,5 L matérialisant « les pertes », marquée « - »
- 1 bouteille vide de 1,5 L matérialisant « les apports », marquée « + »
- 1 bouteille d'eau de 1,5 L pleine marquée « EAU »



Télécharger outil atelier Hydratation

Déroulement

Temps 1 : L'eau dans notre corps

- *Quelle quantité d'eau votre corps contient-il?*

Réponse souhaitée : Plus de la moitié du corps ($\pm 60\%$) est composée d'eau soit 12 bouteilles de 1,5L.

- *Pourquoi l'eau est-elle importante pour votre corps? A quoi sert-elle?*

Réponse souhaitée : Elle permet le bon fonctionnement de notre corps, l'élimination des déchets et l'hydratation (comme une plante verte qui a besoin d'eau pour pousser).

Montrer aux enfants que les 12 bouteilles d'eau présentes sur la table représentent la quantité d'eau contenue dans le corps et que tout au long de la journée cette quantité doit être maintenue.

Temps 2 : Les pertes et les apports en eau

- *La quantité d'eau présente dans votre corps est-elle toujours la même tout au long de la journée? Comment pensez-vous perdre de l'eau?*

Réponse souhaitée : en transpirant (sueur), en urinant, en respirant (buée), si l'on est malade (diarrhée, fièvre, vomissement)

- *Que faut-il faire pour que la quantité d'eau de votre corps soit toujours la même?*

Réponse souhaitée : boire de l'eau tout au long de la journée

La manipulation suivante est réalisée en simultané avec les réponses des enfants.

—> Dès qu'il y a perte d'eau : Remplir le gobelet avec une des 12 bouteilles pleines (= corps) puis le verser dans la bouteille vide « pertes ». Répéter cette manipulation autant de fois que de pertes.

—> Dès qu'il y a apport d'eau : A partir de la bouteille pleine « Eau », verser dans le gobelet la quantité buée par les enfants. Puis la transvaser dans la bouteille vide matérialisant les « apports ».

Dérouler ainsi une journée. Utilisation de l'affichette 2.

- Comparer les volumes d'eau contenus dans les bouteilles « pertes » et « apports ». Elles ne sont certainement pas égales... Avez-vous pensé à l'eau contenue dans l'alimentation?
- Verser le contenu de la bouteille « apports » dans celle(s) représentant le corps. Avez-vous bu suffisamment ?

Remarque : L'idée est bien de repérer des pertes et des apports en eau et non de les quantifier.

Temps 3 : Conclusion

- Pour avoir la même quantité d'eau dans le corps, il faut boire autant d'eau que celle perdue soit l'équivalent d'une bouteille d'eau $\pm 1,5L$ par jour surtout quand il fait chaud et que l'on pratique une activité physique!
- Seule l'eau peut remplacer l'eau perdue !
- Il faut boire avant d'avoir soif!

Hydratation : Repères pour l'adulte

1– Notre corps contient de l'eau

Comme tous les tissus vivants, notre corps contient de l'eau en une proportion qui varie au cours de la vie:

- 75 % pour un bébé
- 70 % pour un enfant
- 60 % pour un adulte

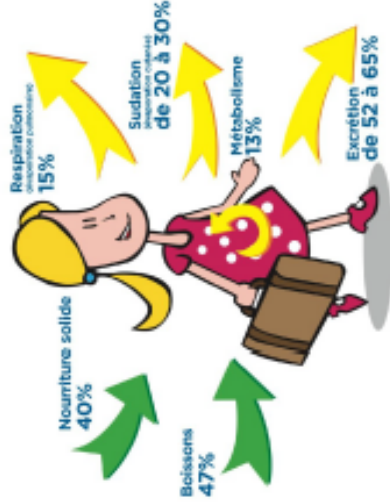
Cette eau se trouve dans une grande partie de nos organes : poumons, muscles, sang, reins, cerveau, cœur, foie, peau et même les os et les dents !

Mais le corps humain ne peut stocker l'eau.



2– Les pertes et les apports en eau

L'eau dans le corps humain : les apports et les dépenses



A– Les pertes

L'eau contenue dans notre corps est éliminée de quatre manières différentes. Par :

- les excréments : principalement les urines mais aussi les selles (± 1 L par jour = 60%)
- la transpiration ($\pm 0,5$ L par jour = 25%)
- la respiration qui rejette de la vapeur d'eau ($\pm 0,5$ L par jour = 15%)
- Le métabolisme : 13%

Les quantités d'eau ainsi perdues varient en fonction des conditions atmosphériques et des activités : plus la chaleur et/ou l'activité physique sont importantes, plus la transpiration est abondante.

B– Les apports

Pour maintenir un pourcentage stable d'eau dans le corps et éviter une déshydratation l'eau perdue doit être remplacée.

Il faut donc consommer ± 2 L d'eau par jour: 1,5 provenant de boissons et le reste étant fourni par les aliments.

- Les boissons : 47%
- Les aliments : 40%

Nos besoins varient en fonction de notre âge, de la chaleur et de notre activité physique.



Hydratation : Repères pour l'adulte

3- Les besoins en eau

En règle générale, un enfant devrait boire de 7 à 10 petits verres de liquides (900 ml à 1 200 ml) par jour



L'apport hydrique conseillé est de 80 à 100 ml par kilo de poids corporel jusqu'à 3 ans. Il passe ensuite de 60 à 70 ml par kilo de poids jusqu'à 10 ans.

- Les garçons et les filles âgés de 4 à 8 ans ont besoin de 1,1 à 1,3 litre par jour
- Les filles âgées de 9-13 ans ont besoin de 1,3 à 1,5 litres par jour.
- Les garçons âgés de 9-13 ans ont besoin de 1,5 à 1,7 litres par jour.

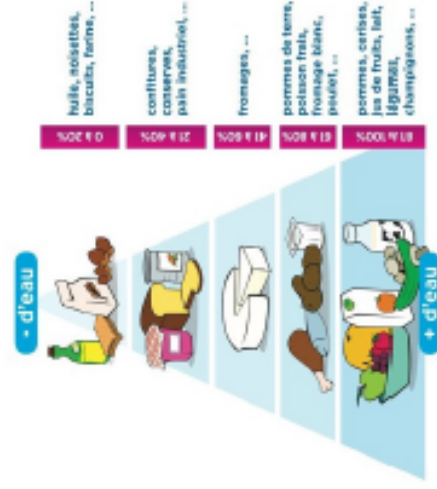
Le liquide qui remplace le mieux l'eau perdue... c'est l'eau!

4- La teneur en eau des aliments

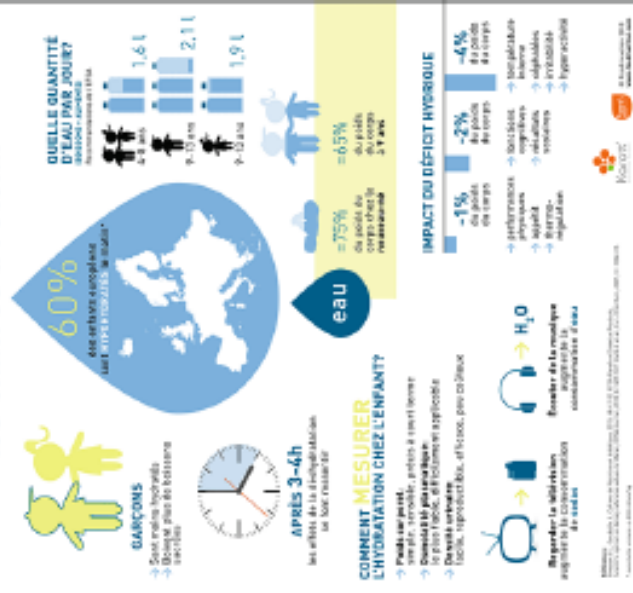
En plus du fluide des boissons, de nombreux aliments contiennent aussi de l'eau, de sorte que les aliments à forte teneur en eau peuvent aussi remplir nos besoins en fluide.

Les fruits et légumes en particulier peuvent contenir une forte proportion d'eau – par exemple, le concombre et la pastèque contiennent plus de 90% d'eau!

La teneur en eau des aliments



Hydratation de l'enfant: les chiffres à retenir



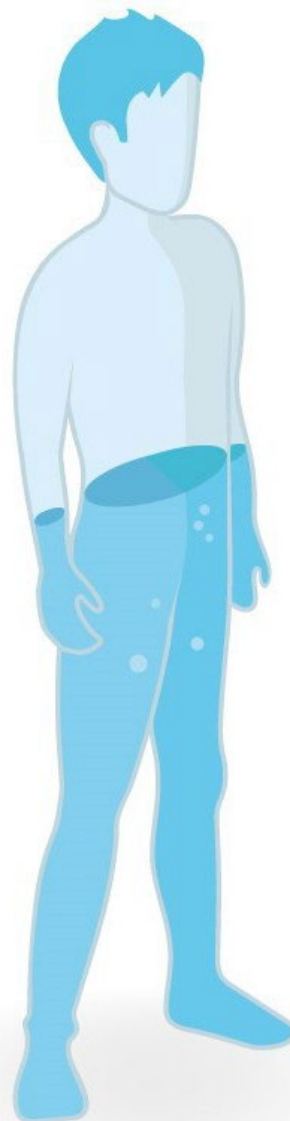
4- Hydratation de l'enfant

Toutefois, il faut porter une plus grande attention à l'hydratation d'un enfant lors de ces situations :

- par une chaude journée d'été
- lorsqu'il est malade
- lorsqu'il pratique une activité physique

Dans ces conditions, un enfant perd plus d'eau que l'habitude. Il faut absolument prévenir la déshydratation. Le premier signe de la déshydratation est la soif. Or, les enfants négligent souvent de boire même s'ils ont soif, surtout s'ils sont trop occupés à jouer! Lorsque la déshydratation atteint un stade plus avancé, elle peut provoquer un coup de chaleur et devenir très grave.

**Plus de la moitié
de notre corps (60 à 70%)
est composé d'eau
soit 12 bouteilles de 1,5 L.**



 Notre corps contient
60% d'eau

 Poumons
83%

 Muscles
79%

 Sang
79%

 Reins
79%

 Cerveau
73%

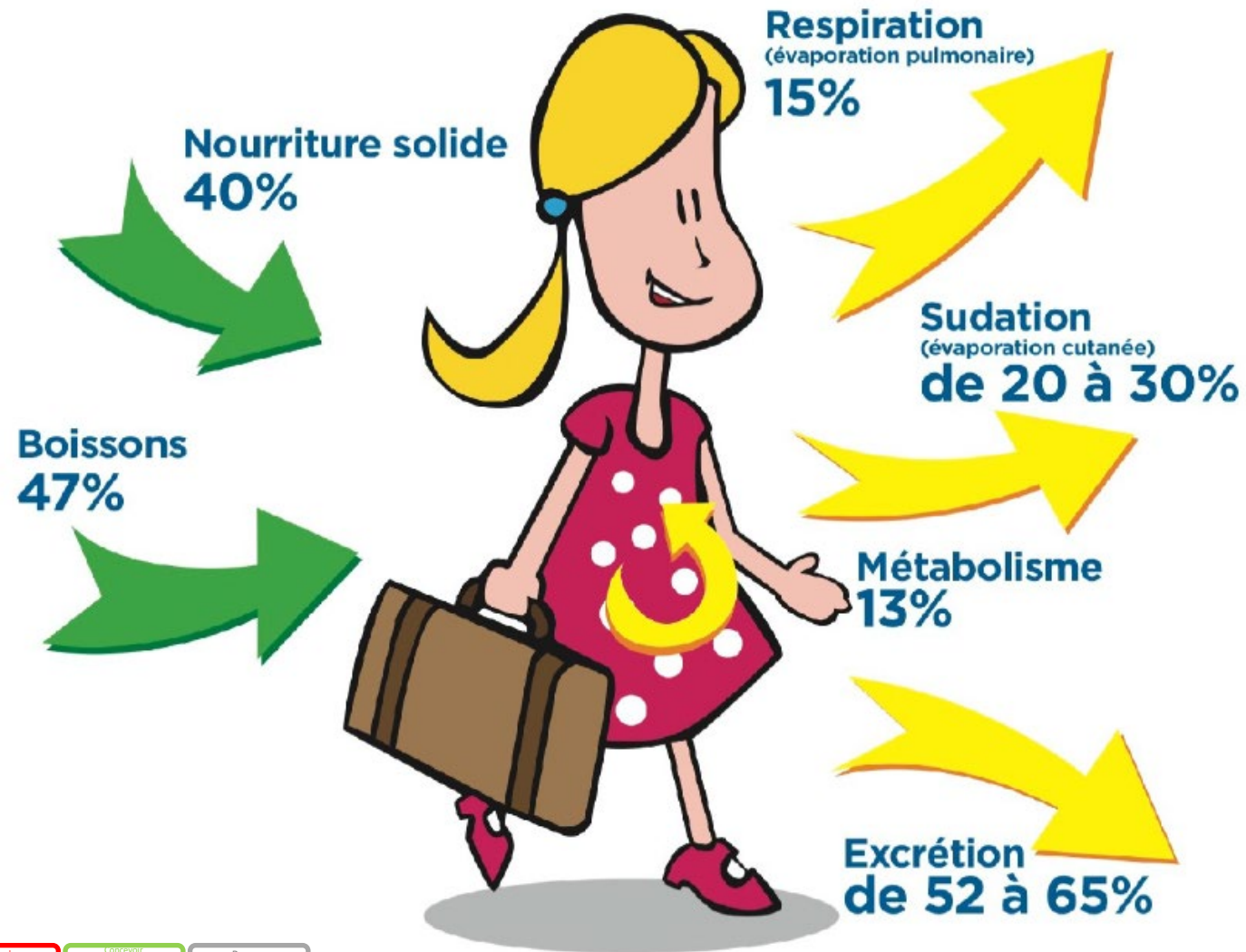
 Coeur
73%

 Foie
71%

 Peau
64%

 Os
31%

L'eau dans le corps humain : les apports et les déperditions



CONTRIBUER -
ECHANGER



SANTÉ – Les émotions dans le sport

Objectifs

- Aider à la verbalisation d'états, d'émotions, de comportements et de situations en lien avec le sport et la santé
- Permettre l'émergence et l'évolution des représentations du sport et de la santé

Posture et rôle de l'animateur

- Anime le déroulement de l'atelier
- Questionne le groupe pour susciter la réflexion

But: associer chaque photo à l'étiquette-mot correspondante. Puis trouver la situation qui pourrait correspondre à l'état émotionnel illustré par chaque photo.

Matériel:

- Les photos émotions et étiquettes-mots en annexe

Aménagement proposé:

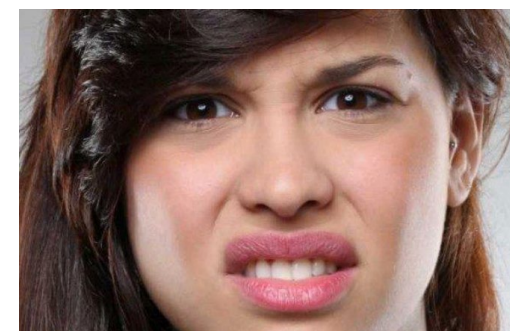
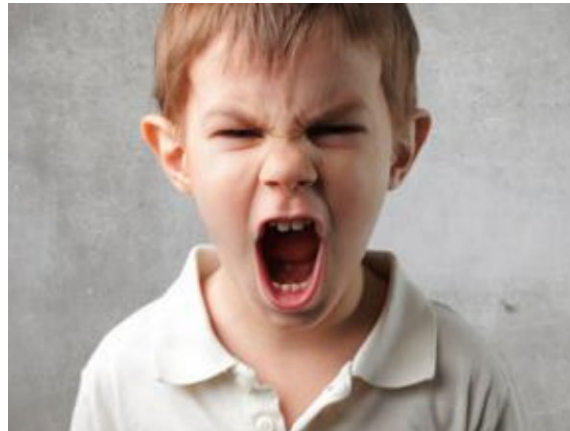
- En cercle, les enfants sont regroupés autour des photos disposées face visible devant eux.

Annexes et ressources:

- Annexe 1: photos - étiquettes-mots
- Pour aller plus loin:** [l'attitude Santé Cycle 3](#)

Déroulement:

- **Dans un premier temps:** disposer toutes les photos de sorte qu'elles soient visibles par tous les participants (annexe 1,1). Laisser les enfants observer et commenter ce qu'ils voient, ressentent. Puis proposer les étiquettes-mots (annexe 1,2) et demander au groupe de se mettre d'accord pour associer chaque étiquette à une photo. S'il y a désaccord, l'animateur fait expliciter les choix et argumentaires.
- **Dans un second temps,** l'animateur demande aux enfants d'imaginer une situation sportive qui a pu conduire l'enfant de la photo à l'état émotionnel dans lequel il se trouve ou encore de se projeter dans un tel état émotionnel vécu lors de la RSA du jour.



Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre

La déception

La tristesse

La joie

La colère

La peur

La surprise

CONTRIBUER -
ECHANGER



SANTÉ – Le soleil

Objectifs :

- Promouvoir de bons comportements pour bien vivre avec le soleil
- Permettre l'émergence et l'évolution des représentations

Posture et rôle de l'animateur

- Anime le déroulement de l'atelier
- Questionne le groupe pour susciter la réflexion

But: ne pas diaboliser le soleil mais apprendre à bien vivre avec !

Matériel:

- Jeu de cartes du memory (annexe 1)

Aménagement proposé: Prévoir un jeu de carte pour 6 enfants, qui joueront en binôme

Annexes et ressources:

- Annexe 1,1 à 1,10 : recto du memory du soleil
- Annexe 2: verso des cartes

Déroulement:

- L'animateur présente le jeu : il s'agit d'un jeu de cartes dont l'objectif est d'associer les cartes par paire, une paire étant constituée d'une carte avec bonhomme crayon sport boules/image et d'une carte avec logos des 2 fédérations/une phrase associée. Puis il répartit les enfants en 2 groupes et propose un jeu à chaque groupe.
- A l'issue des parties, l'animateur questionne les enfants : « *Quels sont les moyens de se protéger du soleil ? Qu'est-ce qui augmente la quantité d'UV reçue par ton corps ? Qu'est-ce qui aide la peau à se protéger ? ...* »





Pour te
protéger du
soleil, porte un
chapeau.





Les yeux aussi
doivent être
protégés du
soleil.





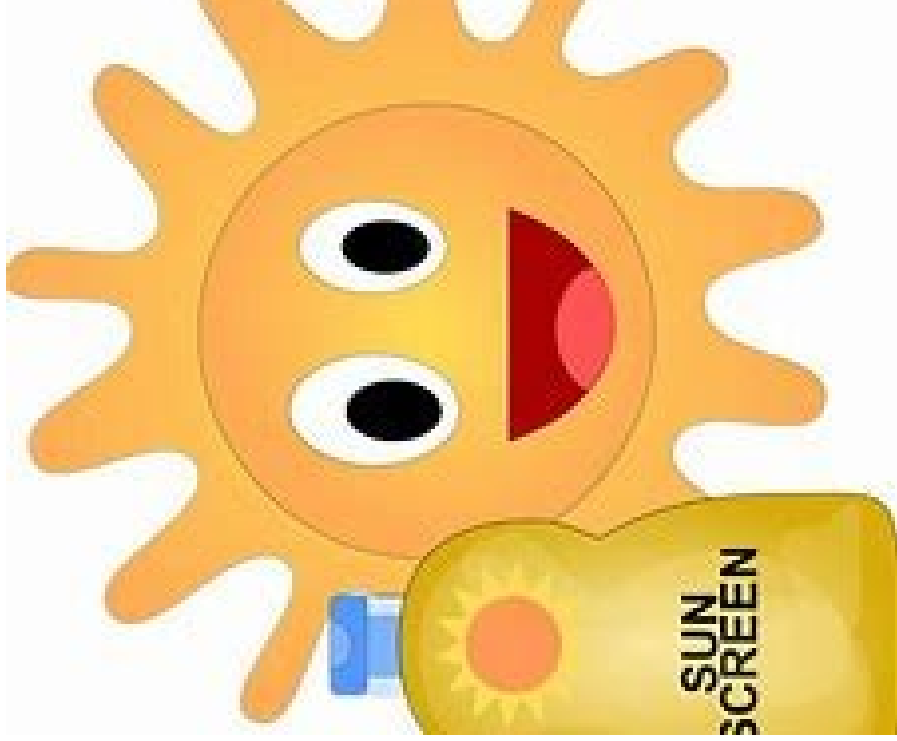
Il faut bien se
préparer pour
aller passer un
moment sur la
plage.





Une bonne hydratation
peut
aider la peau à se
défendre, mais ne
dispense pas de se
protéger.





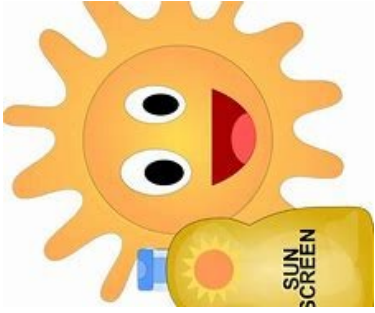
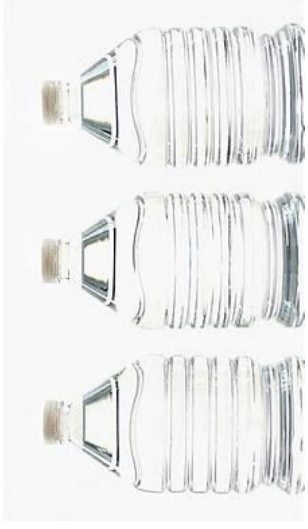
Les activités
extérieures telles que
la pratique de sports
de plein air peuvent
nécessiter une
protection solaire.





Dès que tu le
peux, pense à
profiter de l'ombre
autour de toi!





Quand le soleil est au zénith (le plus haut dans le ciel), c'est là qu'il est le plus fort et le plus dangereux. Pense à te protéger davantage.





Les surfaces claires et
brillantes, comme la
neige ou l'eau,
augmentent la quantité
d'UV reçue par la peau
et les yeux.



[Retour sommaire](#)

Soleil – Annexe 2

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre



S'il n'y a pas d'ombre
naturelle autour de
toi, emmène ton
parasol pour te
protéger.





Une fois bronzé ou
si tu as la peau
foncée, continue de
te protéger.



CONTRIBUER -
ECHANGER



SPORT DURABLE - fiche DÉBAT

C'est quoi une rencontre USEP Sport Boules ?

Objectifs

- Prendre conscience des valeurs véhiculées dans et par la rencontre sportive USEP
- Mettre en évidence les conditions nécessaires pour un bien Vivre Ensemble Objectif lié au débat
- Prendre part à une discussion, prendre la parole devant les autres
- Ecouter autrui, prendre en compte le point de vue de l'autre
- Formuler et apprendre à justifier un point de vue

Posture et rôle de l'animateur

- Enonce les règles de fonctionnement.
- Est garant du cadre, du temps et veille à la distribution équitable de la parole.
- Lance le débat, pose des questions de relance, vérifie le statut de l'idée et propose des reformulations.
- Reste neutre, recentre les échanges si nécessaire, laisse de la place au silence éventuellement.
- Prend des notes pour rendre compte à la fin. Le secrétaire peut aussi être confié à des enfants.

Aménagement proposé

- Les enfants sont disposés en cercle pour faciliter les échanges.
- Deux secrétaires enfants (cycle3) qui prennent note des mots retenus ou écartés dans 2 colonnes visibles par tous.

Annexes et ressources

- [Annexe 1](#) : Liste de mots
- Pour aller plus loin : [débat associatif](#)



Déroulement

Temps 1 : Recueil de représentations :

Chaque enfant reçoit une liste de mots et doit :

- Souligner 5 mots qui définissent une rencontre USEP
- Barrer 5 mots qui paraissent superflus;

Temps 2 : Le débat

- A tour de rôle, chacun présente au groupe un mot retenu, un mot barré en expliquant les raisons de son choix .
- Les secrétaires notent sur le tableau dans les colonnes « mots retenus » / « mots écartés ».
- Le débat peut alors s'instaurer. A noter qu'un même mot peut être retenu plusieurs fois , voire cité par l'un et rejeté par un autre.

Temps 3 : Consensus

- Utiliser les mots retenus pour, par petits groupes ou collectivement , rédiger une définition faisant consensus. « *Que pourrions-nous proposer comme définition qui regroupe tout ce qui a été dit, qui fasse consensus? Quelles sont les règles qui définissent la rencontre Usep?* »

Règles de fonctionnement

- Ecoute mutuelle
- Bienveillance
- Respect
- Non jugement



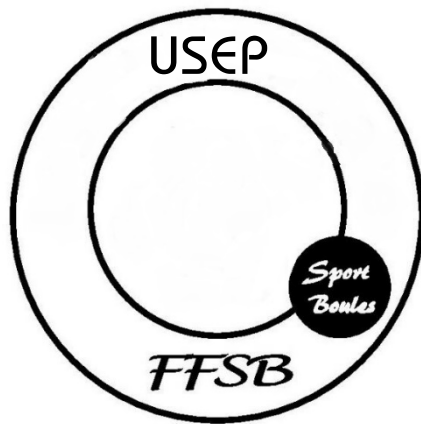
activité	content	énergie	licence	récupération
adulte	courir	engagement	matériel	rencontre
(s') affronter	déchets	ensemble	mixité	réfléchir
agressif	découvrir	entraide	nature	respect
amitié	(se) dépasser	environnement	organisateur	responsable
apprendre	différence	équipe	partager	réussir
arbitre	durable	essoufflé	peur	santé
association	eau	fatigué	persévérer	solidaire
baskets	s'échauffer	faim	perdre	sport
boule	éco citoyen	gagner	physique	stade
(avoir) chaud	école	goût	plaisir	terrain
colère	échanger	gymnase	planète	tirs
consommation	effort	hygiène	points	(s)'unir
communiquer	égalité	jeu	progrès	
comportement	élimination	laïcité	pollution	
copain	émotion	lancer	récréation	



PROPOSITION 1 : créer son logo associatif pour venir à la Rencontre Sportive Associative Sport Boules

PRODUCTION A CRÉER AVANT LA RENCONTRE

« Compléter ce logo en y insérant des éléments propres à votre association »



Annexe 1: support du logo à compléter. Il sera à amener le jour de la rencontre, afin qu'il soit exposé à l'ensemble des participants.

Annexe 2: à reproduire en petit format et à plastifier pour chaque enfant puisse l'arborer comme un « badge » le jour de la rencontre

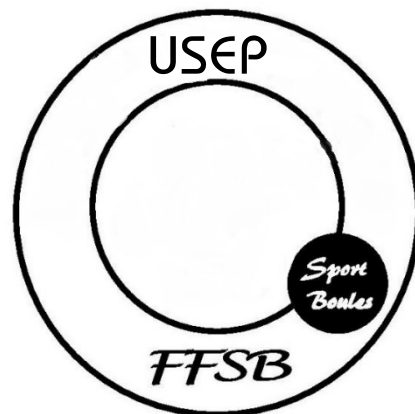
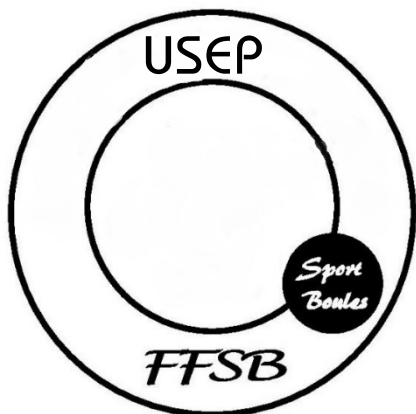
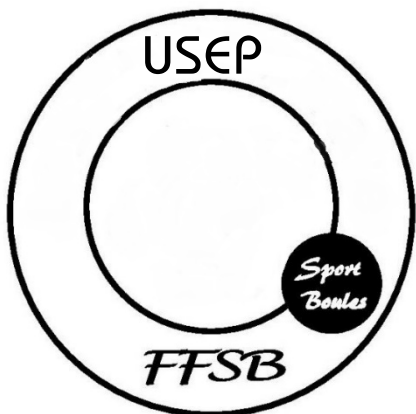
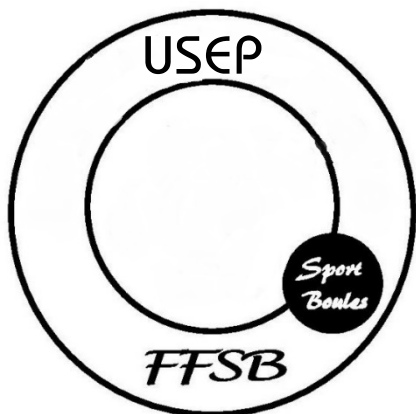
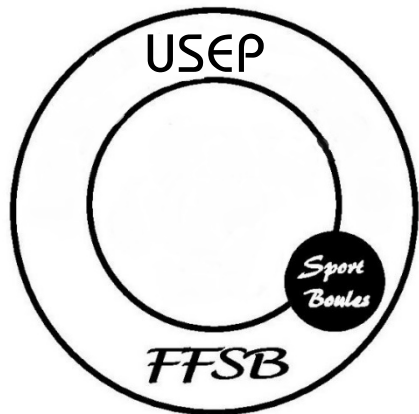
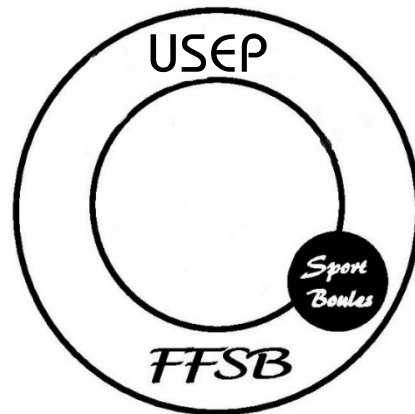
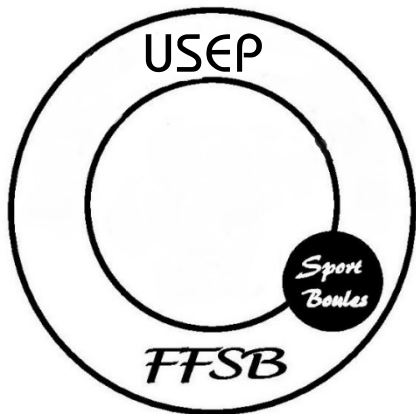
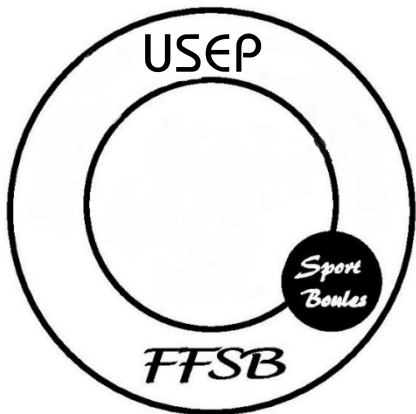
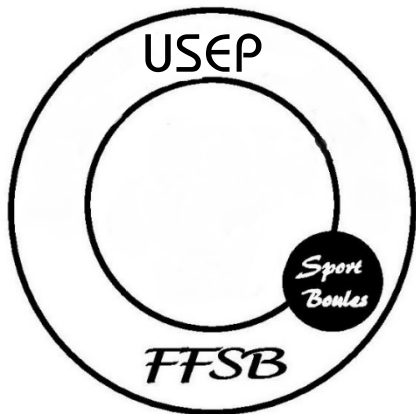
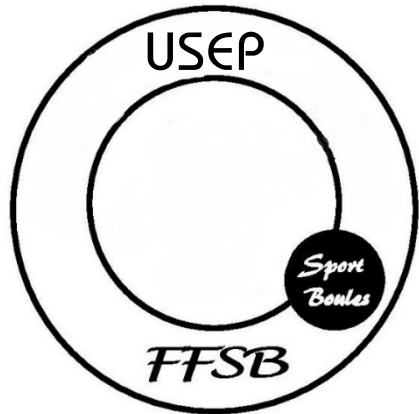
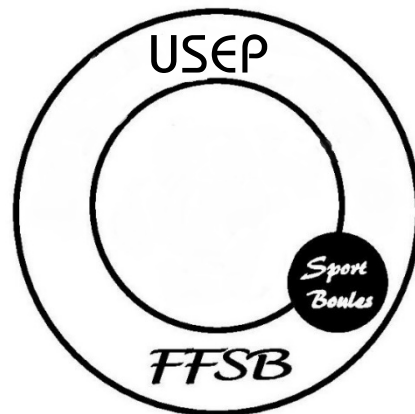
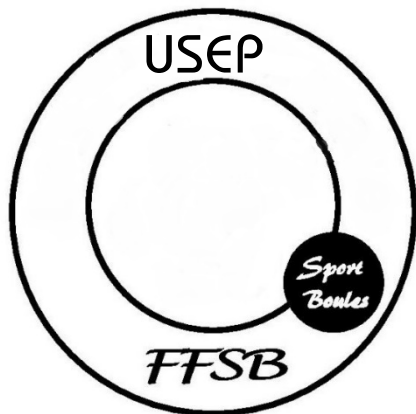
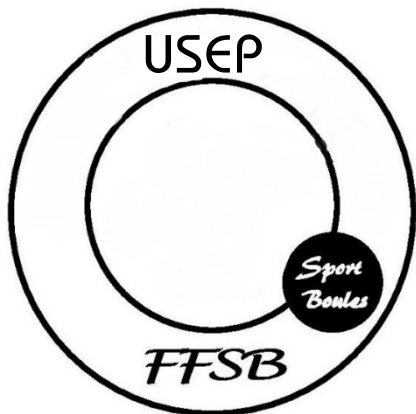
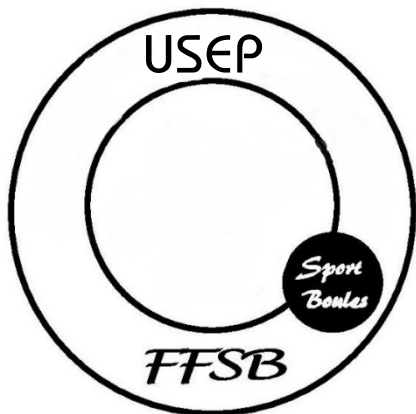
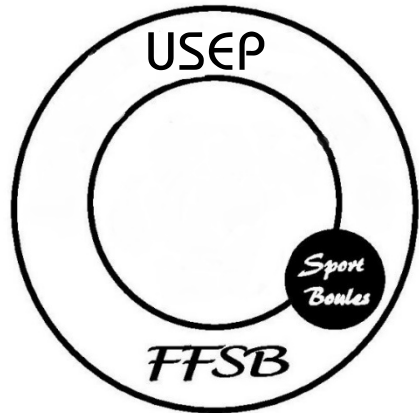
Télécharger les supports CRÉER



USEP

FFSB

*Sport
Boules*



CRÉER

PROPOSITION 2: création collective sur un atelier le jour de la Rencontre Sportive Associative Sport Boules

un mot pour exprimer ma rencontre USEP



Ecrire dans les « formes » des boules dessinées **UN MOT** qui reflètera mon sentiment

- juste avant de commencer – pour les enfants qui commenceront par cet atelier « A votre avis, quel sentiment allez-vous ressentir pendant cette rencontre sportive associative USEP Sport Boules »
- pendant la rencontre – pour les enfants qui vivront cet atelier en cours de rencontre « Quel sentiment ressentez-vous depuis le début de cette rencontre sportive associative USEP Sport Boules »
- à la fin de la rencontre – pour les enfants qui vivront cet atelier en dernier « Quel sentiment avez-vous ressenti au cours de cette rencontre sportive associative USEP Sport Boules »

Prévoir une mise en valeur sur une affiche préparée AVANT la rencontre avec les logos des 2 fédérations (téléchargeables en annexe) et le logo de l'association par exemple.

appliquer l'une ou l'autre ou les 2 le jour de la rencontre

Pratiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

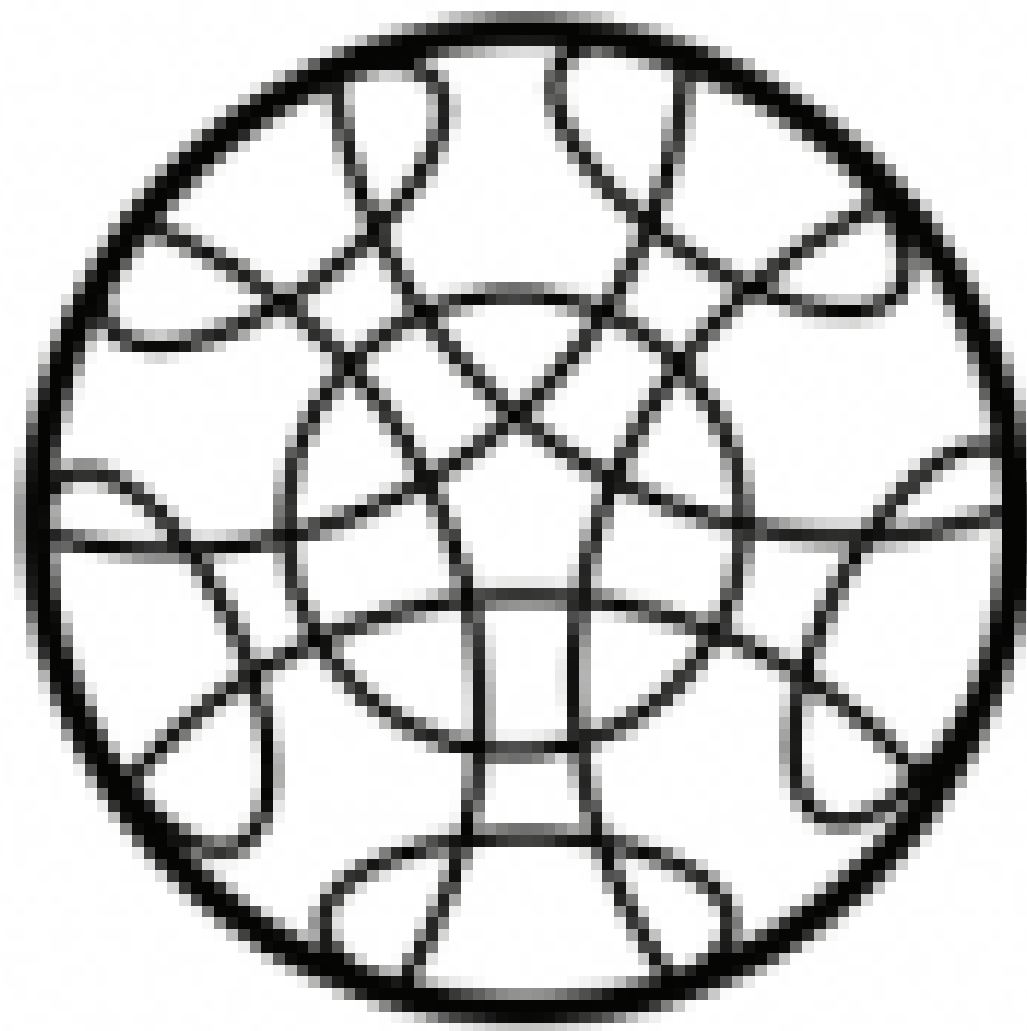
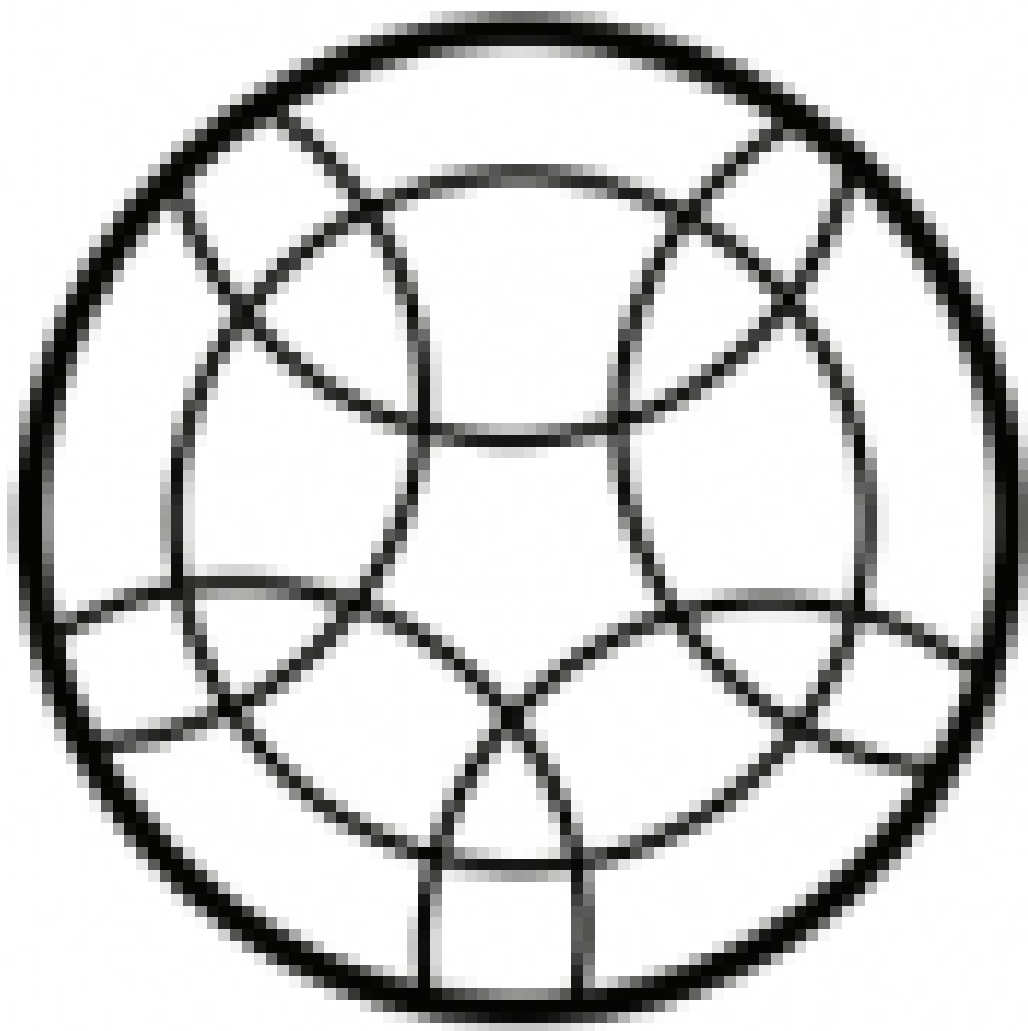
Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre

USEP nationale

[Retour sommaire](#)







Créer- Annexe 1

LOGOS A TELECHARGER



Le sport scolaire de l'École publique





CONCEVOIR ORGANISER LA RENCONTRE

LES ENFANTS



AVANT	PENDANT	APRES
☐ Prendre connaissance des activités proposées ☐ Prévoir les adaptations nécessaires pour que chaque enfant puisse prendre plaisir au cours de la rencontre ☐ Imaginer les modalités de recueil des ressentis des participants ☐ Prendre connaissance des règles de sécurité obligatoires ☐ Lister et préparer le matériel ☐ Prendre connaissance des « rôles sociaux » à tenir et se les approprier ☐ Transmettre les fiches « rôles sociaux » aux participants pour qu'eux-aussi se les approprient. ☐ Choisir le mode de constitution des équipes ☐ Préparer le mot d'accueil et de clôture ☐ Préparer les feuilles de route et la signalétique ☐ Choisir et préparer les supports de l'atelier « CRÉER » ☐ Réserver les équipements sportifs ☐ Inviter l'association participante ☐ Inviter les officiels ☐ Envoyer les modalités d'organisation à l'association participante ☐ Informer la presse ☐ Choisir et acheter un goûter ou un en-cas équilibré ☐ Choisir le mode de restitution et de communication de la rencontre	☐ Installer le matériel et la signalétique ☐ Installer poubelles et points d'eau ☐ Accueillir les participants et les invités officiels ☐ Distribuer les feuilles de route ☐ Ouvrir la rencontre ☐ Assurer le rôle que j'ai choisi ☐ Rassurer, encourager ☐ Recueillir les informations nécessaires à la trace de la rencontre à communiquer ☐ Distribuer goûter ou en-cas ☐ Participer à la clôture de la rencontre	☐ Ranger le matériel et la signalétique ☐ Contribuer au bilan de la rencontre (points positifs/points négatifs) ☐ Organiser la trace de la rencontre et la diffuser ☐ Remercier les participants, les officiels et les partenaires de la rencontre (ex : municipalité-communauté de commune pour le prêt de structure)



CONCEVOIR
ORGANISER LA
RENCONTRE

LES ADULTES

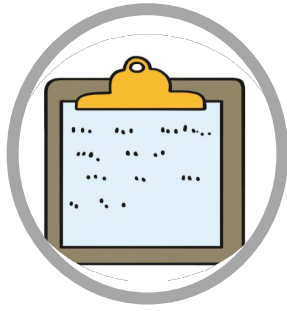


AVANT	PENDANT	APRES
☐ Faire vivre une Unité d'Apprentissage « sport boules » à mes élèves ☐ Organiser avec ma classe - La liste et la répartition des tâches et des rôles sociaux - La feuille de route - Le choix du goûter ou de l'en-cas - La rédaction et l'oralisation du mot d'accueil - Les supports de l'atelier « CRÉER » - La préparation de la signalétique - Le regroupement du matériel nécessaire à la Rencontre Sportive associative - La réservation des structures sportives - Les courriers d'invitation ☐ Travailler les règles de sécurité inhérentes à l'activité « Sport Boules » ☐ S'approprier les fiches « Rôles sociaux » inhérents à l'activité « Sport Boules »	☐ Garantir le bon déroulement de la Rencontre Sportive Associative ☐ Veiller à la sécurité de TOUS	☐ Avec ma classe, j'organise - Le rangement du matériel - Le bilan (points positifs, points négatifs) - La trace de la Rencontre Sportive Associative - La diffusion de la trace de la rencontre - Les courriers de remerciements ☐ Faire un retour à la classe organisatrice : - Ce que nous avons apprécié - Ce qu'il faudrait modifier

Pour la classe organisatrice

Télécharger les fiches rôles sociaux





COMMISSAIRE

- ☐ Je connais les règles du jeu
- ☐ Je gère les feuilles de match.
- ☐ Je comptabilise les points gagnés.
- ☐ Je tiens la feuille de marque/ le panneau des scores.
- ☐ A la fin du jeu, j'annonce clairement le score de chaque équipe.





CHRONOMETREUR

- ☐ Je connais les règles du jeu
- ☐ Je signale le début et la fin du jeu à l'arbitre.
- ☐ J'utilise un signal sonore pour signaler le début et la fin du jeu aux participants





RAMASSEUR

- ☐ Je connais les règles du jeu.
- ☐ Je regarde le joueur qui lance la boule.
- ☐ J'arrête la boule **avec le pied**.
- ☐ Je ramasse la boule et la donne au joueur suivant **de la main à la main**.





RAMASSEUR

- ☐ Je connais les règles du jeu.
- ☐ J'arrête la boule **avec le pied**.
- ☐ Je ramasse la boule et la donne au joueur suivant

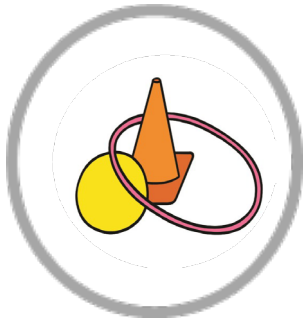


POINT
TIR
VICTOIRE

RESPONSABLE DES VIES

- ☐ Je connais les règles du jeu.
- ☐ Je connais le fonctionnement du boulevard des défis
- ☐ Je donne les bracelets de couleur correspondant à la situation des équipes





RESPONSABLE DU MATÉRIEL



- ☐ Je liste puis je réunis le matériel nécessaire pour la rencontre.
- ☐ Je prévois et je délimite les espaces des ateliers sur le site de la rencontre.
- ☐ J'installe ce matériel.
- ☐ Je veille à la gestion du matériel pendant la rencontre.
- ☐ Je récupère et je range l'ensemble du matériel à l'issue de la rencontre.
- ☐ Je réalise l'inventaire du matériel.
- ☐ Je fais la liste de ce qu'il faut réparer ou remplacer si besoin.



REPORTER



- ☐ Je détermine le sujet de mon reportage (déroulement de la rencontre ou thème particulier).
- ☐ Je prévois la forme de la trace (article, reportage photos ou vidéo, audio).
- ☐ Je prépare des questions à poser aux participants (enfants et adultes).
- ☐ Je mène les interviews au cours de la rencontre.
- ☐ Je photographie ou je filme pour illustrer le sujet choisi.
- ☐ Je réalise mon support de communication.
- ☐ Je communique, avant et après la rencontre : panneau de l'association, presse ou radio locale, site USEP, site de l'école ou de la commune, ...



RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT DURABLE



- ☐ Je choisis encas ou goûter en fonction de l'organisation de la rencontre.
- ☐ Si besoin, je participe à l'élaboration du stand « en-cas et hydratation » ; fruits et légumes de saison locaux, eau
- ☐ Je fais les demandes de containers/sacs de tri
- ☐ J'identifie les lieux et les moments ; dépôt et tri des déchets, nettoyage du site
- ☐ Je participe à l'organisation des transports pour favoriser les mobilités actives
- ☐ Je veille à ce que la rencontre soit éco-responsable:
 - ☐ Je mets en place le tri sélectif voire le compostage des déchets aux endroits les plus appropriés
 - ☐ Je veille à ce que le site reste propre
- ☐ Je sensibilise les autres participants à quelques gestes éco-responsables : dépôt et tri des déchets, mobilités actives, respect du site, non gaspillage de l'eau et de l'éclairage



SECRÉTAIRE D'ACCUEIL



- ☐ J'accueille les participants
- ☐ Je pointe les participants.
- ☐ Je distribue les supports de rencontre : le plan et les feuilles de route...
- ☐ Si besoin, je fais visiter le site de la rencontre.



RESPONSABLE DE LA COMMUNICATION



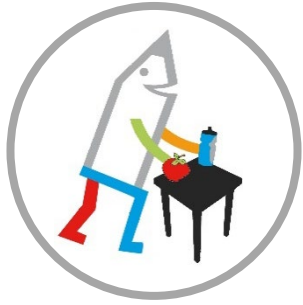
- ☐ Je prépare les éléments concernant la rencontre pour répondre à la presse officielle.
- ☐ Je connais bien la rencontre qui est organisée, je suis capable de répondre à des questions.
- ☐ J'accueille le personnel de presse, je réponds à leurs questions.



RESPONSABLE PREMIERS SECOURS



- ☐ Je suis formé aux premiers secours.
- ☐ Je vérifie la trousse de pharmacie.
- ☐ Je suis capable de réagir et de demander de l'aide très rapidement si des enfants se sont blessés.



RESPONSABLE DU GOÛTER – EN-CAS



- ☐ Je me consulte avec le Responsable du développement durable pour l'élaboration du stand « en-cas et hydratation » - fruits et légumes de saison locaux, eau
- ☐ Avec le responsable DD, j'élabore une fiche conseils pour un pique-nique responsable (équilibré et zéro déchet)
- ☐ Je commande le goûter – en-cas au trésorier.
- ☐ Je prépare le goûter – en-cas en libre service le jour de la rencontre.
- ☐ Je dispose les fontaines à eau, nature ou arômes naturels (zeste de citron, feuille de menthe)
- ☐ Je lave et coupe fruits et légumes au fur et à mesure de la demande
- ☐ Je range le goûter - encas.
- ☐ Je veille à ce qu'aucun déchet ne soit laissé par terre, je veille à ce que les lieux restent propres.
- ☐ Je sensibilise les enfants au développement durable, au respect de la nature et des lieux occupés, aux bienfaits d'une alimentation équilibrée adaptée à la pratique



RESPONSABLE DE CÉRÉMONIE



- ☐ Je prépare un discours de bienvenue et un discours de clôture.
- ☐ Je crée une affiche du programme de la rencontre.
- ☐ J'accueille les classes : je me présente et je souhaite la bienvenue.
- ☐ Je présente les associations USEP participant à l'événement.
- ☐ J'anime la rencontre : annonces d'informations importantes au micro, musique...
- ☐ Je lis/ dis mon discours de bienvenue et de clôture.



SECRÉTAIRE



- ☐ Je réalise les demandes d'utilisation des installations (stade, gymnase...).
- ☐ Je demande les autorisations nécessaires.
- ☐ J'invite les officiels, les parents...
- ☐ J'invite les associations.
- ☐ J'écris et j'envoie les courriers de remerciements.

COMMUNIQUER -
INVITER – PARTAGER
RESTITUER

CARTON D'INVITATION INTERACTIF

Cliquer pour télécharger



L'association USEP de l'école

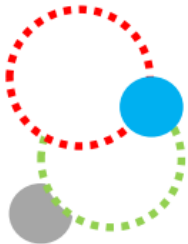


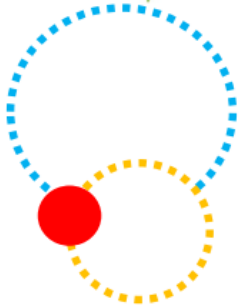
vous invite à participer à la

Rencontre Sportive associative Sport Boules

qui se déroulera le

à





.....

 Le sport scolaire de l'École publique 

Protiquer
Faire pratiquer

Créer

Communiquer
Inviter Partager

Concevoir
Organiser la
rencontre

Penser
Débattre

USEP nationale



Retour sommaire



COMMUNIQUER -
INVITER – PARTAGER
RESTITUER

MODELE DE COURRIER
Cliquer pour télécharger

Le sport scolaire de l'école publique



COLLEZ ICI VOTRE LOGO

20
TERRE
DE JEUX
24

Choisissez un élément. Choisissez un élément.

Choisissez un élément..... organise le à de
.....une Rencontre Sportive associative Sport Boules rassemblant
..... d'enfants.

Les organisateurs de cette rencontre vous invitent au temps protocolaire qui se déroulera à

Nous serions honorés de votre présence, malgré un agenda que nous savons chargé, veuillez agréer,
Choisissez un élément. Choisissez un élément. nos salutations usépiennes.

Signature(s)
|









COMMUNIQUER -
INVITER – PARTAGER
RESTITUER

EXEMPLE DE SUPPORT DE COMPTE-RENDU
Cliquez pour télécharger

Le sport scolaire de l'école publique

 RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE USEP SPORT BOULES
LE A
ORGANISEE PAR



Les organisateurs	Notre rencontre	PHOTO
Les participants		PHOTO
Les invités		





Le sport scolaire de l'école publique

 RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE USEP SPORT BOULES
LE A
ORGANISEE PAR



Une rencontre éco-responsable	PHOTO	Une rencontre OLYMPIQUE
La promotion de la santé	PHOTO	







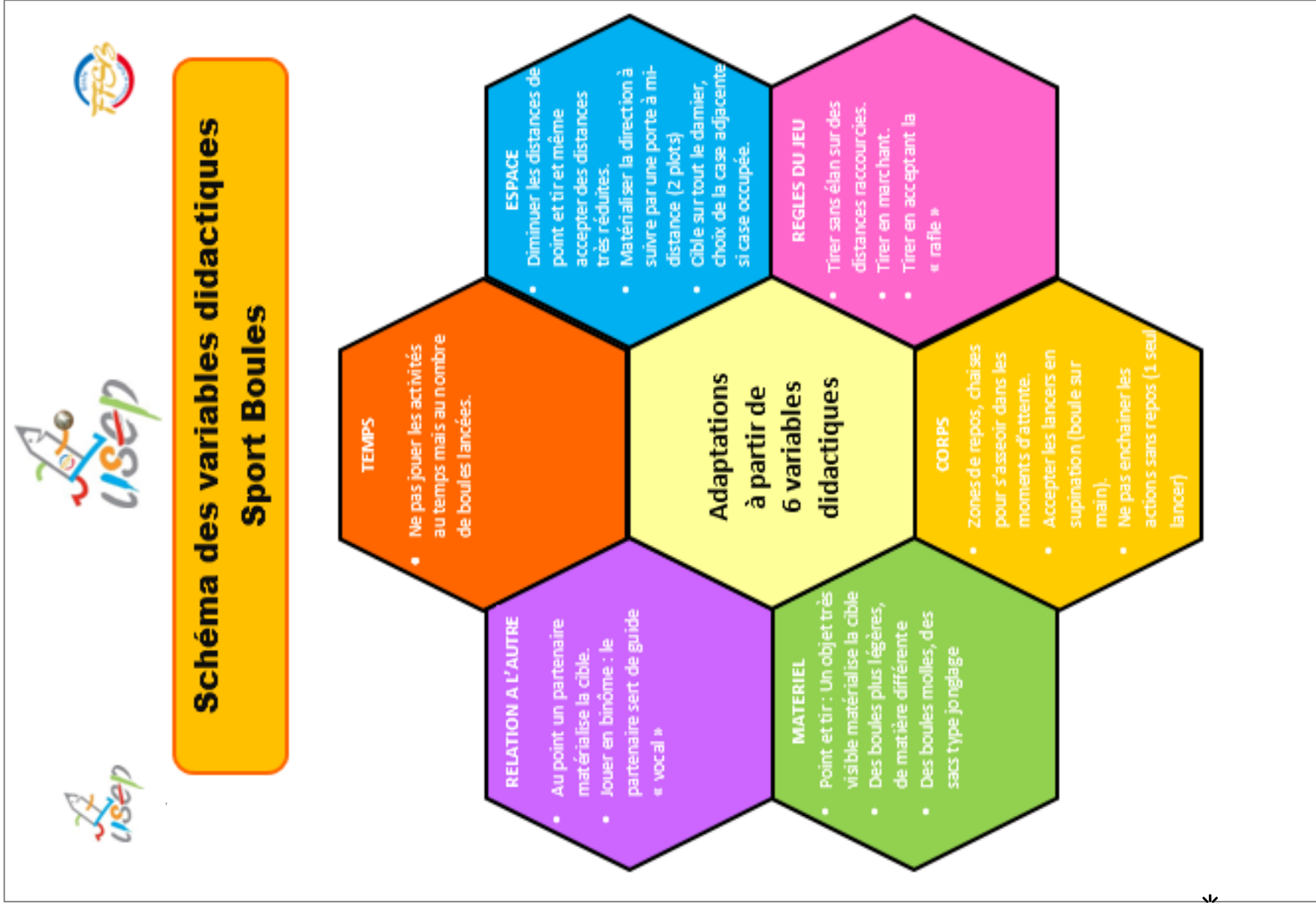
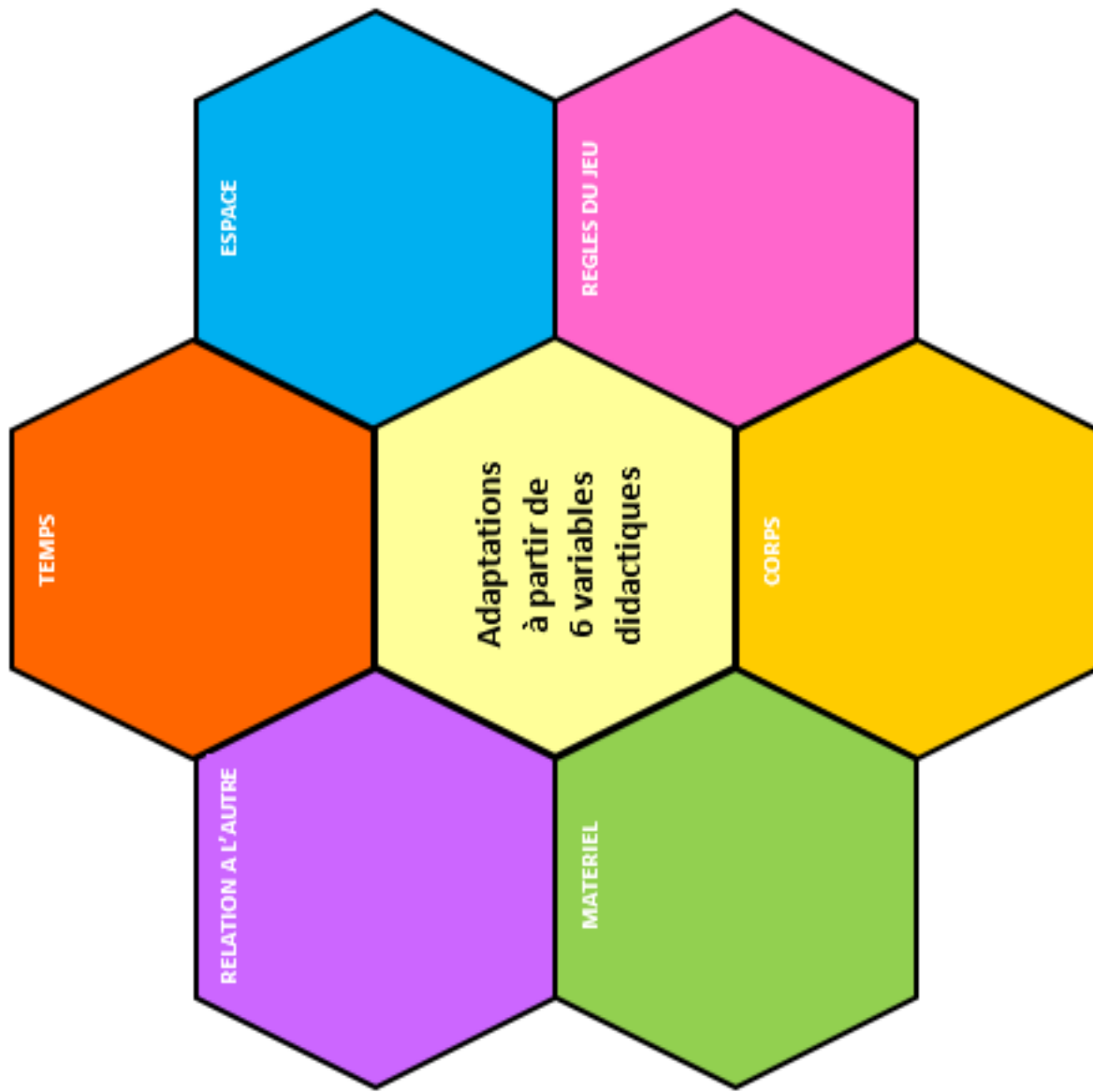




Schéma des variables didactiques (A compléter)





Retour sommaire

Penser
Débattre

Concevoir
Organiser la
rencontre

Communiquer
Inviter Partager

Créer

Pratiquer
Faire pratiquer

Ma carte navette

Rencontre Sportive Associative :

Association Sportive de l'école :



Enfant



Prénom :

Classe :

Ce que je souhaite pour la rencontre USEP
:

Expression libre :

(Tu peux écrire et/ou dessiner à propos de toi, de la rencontre,
de tes besoins ou de ce que tu aimes dans les rencontres
USEP....)

Adulte référent pour la rencontre



Nom et prénom :

Fonction :

Téléphone :

Mail :

Adaptations mises en place au cours
du
module d'apprentissage pour cet
élève :

Interrogations / besoins pour la
rencontre:



Ma carte navette

Organisateurs de la rencontre USEP :



Bonjour.....

Nous avons bien reçu ta **carte navette** et pris en considération tes besoins.

Voici les adaptations que nous te proposons de mettre en place pour la rencontre USEP à laquelle tu vas participer.

N'hésite pas à nous recontacter si tu as des remarques, des questions ou d'autres demandes!

À très bientôt !

Référent organisateur :

Nom et prénom :

Fonction :

Téléphone :

Mail :



Temps

Espace

Règles
du jeu

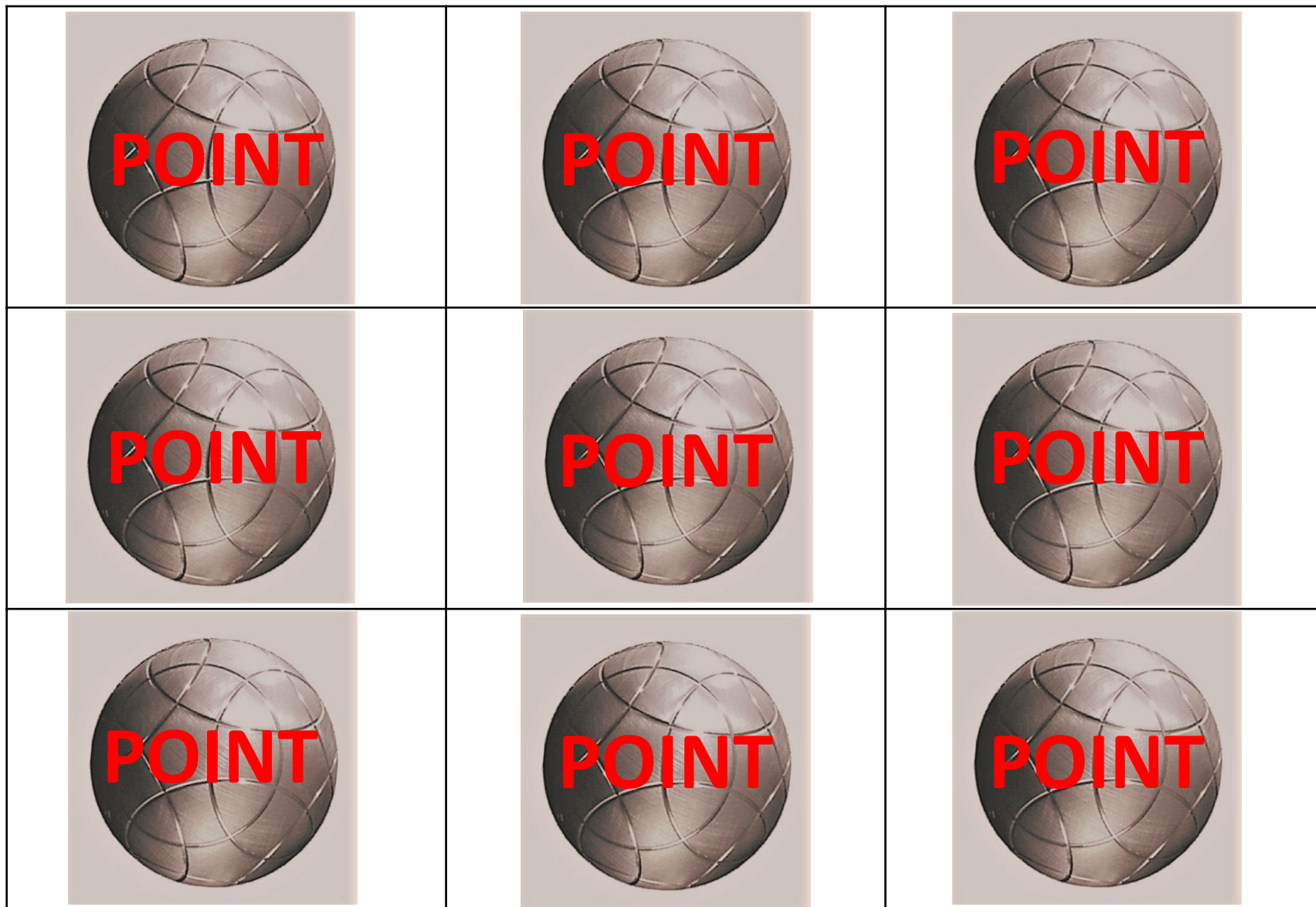
Corps

Matériel

Relation
à l'autre







Formation de Conseillers Pédagogiques de Circonscription

Le Sport-Boules à l'école Primaire

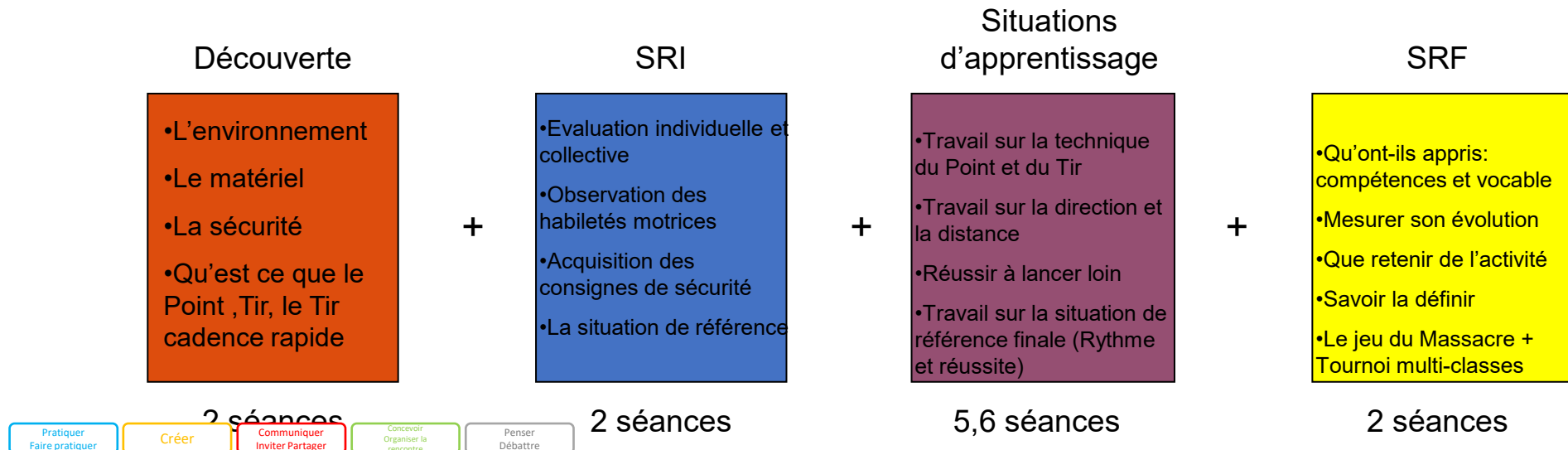
UNITE D'APPRENTISSAGE PROPOSEE PAR 01

ORIENTATION DU CYCLE

4 phases distinctes ET une compétence traitée:

réaliser une performance mesurée

1. La Découverte
2. La Situation de référence initiale
3. Les Situations de structuration
4. La Situation de référence finale



[Retour sommaire](#)

PREPARATION DU CYCLE

Le Vocabulaire:

« pointer » c'est faire rouler une boule au sol sans prendre d'élan en direction d'une cible



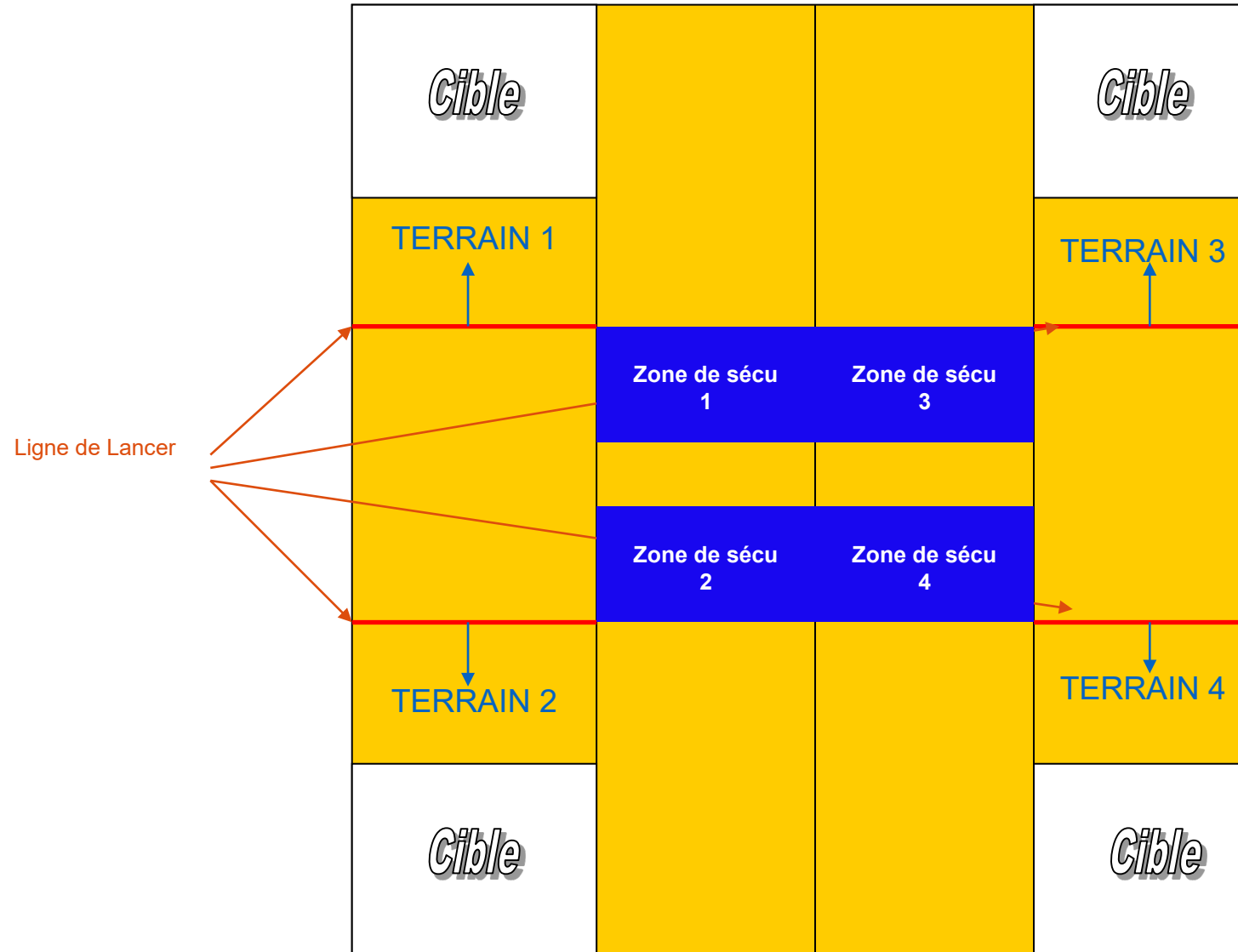
« tirer » c'est lancer l'objet en l'air après avoir pris de l'élan en direction d'une cible



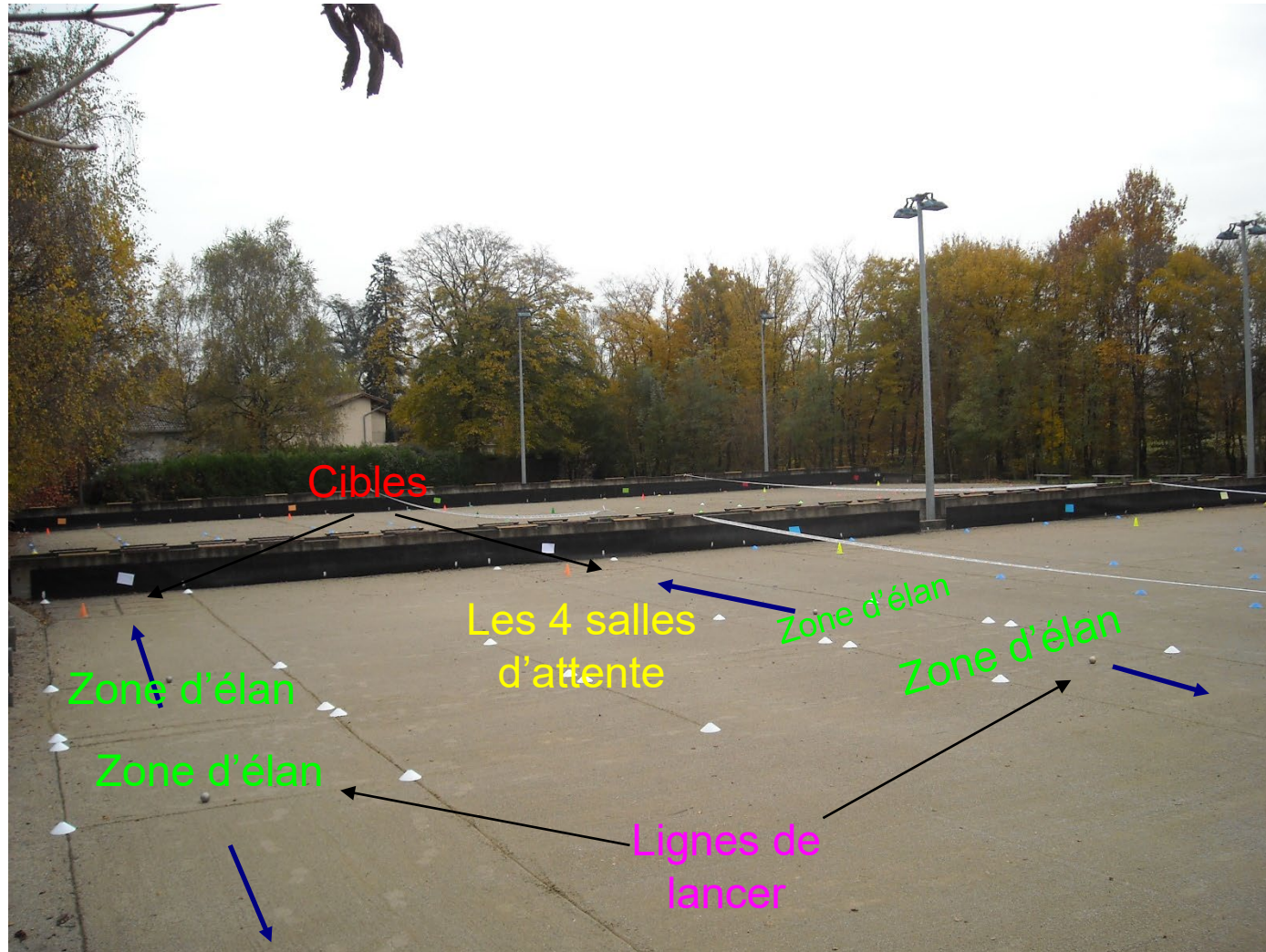
La Sécurité:

- « je dois ramasser la boule en regardant autour de moi »
- « je dois passer la boule dans la main de mon partenaire »
- « la zone de sécurité est l'espace où je dois attendre mon tour »
- « je dois respecter les espaces de sécurité mis en place »
- « arrêter la boule avec la semelle de mon pied si elle vient vers moi »

AMENAGEMENT D'UN BOULODROME DE 4 JEUX



AMENAGEMENT D'UN BOULODROME DE 4 JEUX





EXEMPLE DE PRINCIPE POUR LA GESTION D'UNE CLASSE

La classe est divisée en 4 groupes

4 terrains scolaires sont mis en place dans le boulodrome

Une boule par terrain

Aménagement de terrains identiques

Facilite la gestion, la sécurité du groupe.
Cet aménagement peut être modifié suivant l'expérience et les aptitudes de chacun.

LE MATERIEL



Boule synthétique d'un poids de 400 grammes
Des coupelles ou assiettes colorées
Des cônes de couleur



LE CYCLE

Phase de Découverte 2 voir 3 séances

Objectifs:

- faire découvrir à notre public, les différents types de lancers
- connaissance de l'environnement d'un boulodrome et des différentes zones
- mise en place des consignes de sécurité

Les séances:

- [Le jeu des couloirs](#)
- [Le jeu des rectangles](#)
- [Le jeu du damier à 6 cases](#)
- +
- [Le Tir rapide](#)

La situation de référence initiale 2 séances

Objectifs:

- Diagnostic collectif et individuel.
- Évaluation de leur interprétation de l'activité
- Mise en valeur des problèmes inhérents à l'activité
- Ebauche du projet individuel

Les séances:

- [Le point ciblé](#)
- [Le tir sur cible](#)
- +
- [Le Tir rapide](#)

Phase de structuration 5 à 6 séances

Objectifs:

- Maîtriser la direction
- Maîtriser les distances
- Maîtriser direction et distance
- Travailler sur le rythme
- Travailler sur la qualité du lancer

Les séances:

- [Le jeu des couloirs \(1\) et \(2\)](#)
- [Le jeu des rectangles \(bis\)](#)
- [Le jeu du damier à 9 cases](#)
- [Le Tir rapide \(1\)](#)
- [Le Tir rapide \(2\)](#)

La situation de référence finale 2 séances

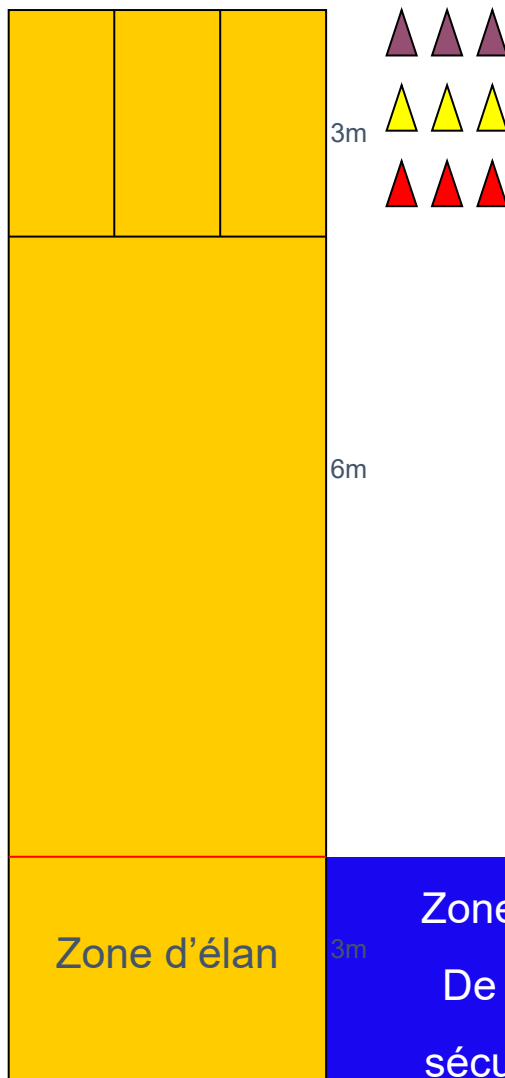
Objectifs:

Amener chez l'élève une obligation d'analyse l'amenant à construire un projet de réussite en fonction des compétences acquises au cours du cycle

Les séances:

- [Le point ciblé](#)
- [Le Tir ciblé](#)
- [Le Tir rapide](#)

LA SEANCE 1



Découverte du Point par le jeu des couloirs:

La classe est donc répartie en **4 groupes sur les 4 terrains avec une boule par terrain.**

La manche peut être limitée en temps ou en nombre de boules ou stoppée dès qu'un joueur réussit l'exercice.

Nous sommes sur du **Point**, donc les élèves doivent faire rouler la boule au sol sans prendre d'élan. Il va s'agir pour chaque élève du groupe de réussir à placer une boule dans chaque couloir en respectant un ordre (gauche à droite ou inversement).
Si l'élève parvient à **immobiliser la boule dans le couloir visé** alors il pourra placer un cône de sa couleur respective.

Dès qu'un joueur place ses 3 plots, il remporte la manche.

La suite peut se faire en modifiant l'ordre de validation des couloirs, ou également en changeant de terrain ou en passant au tir.

Découverte du Tir:

La classe est toujours répartie en 4 groupes sur les 4 terrains avec une boule par terrain.

La manche peut être limitée en temps ou en nombre de boules ou stoppée dès qu'un groupe réussit l'exercice.

Nous sommes, cette fois-ci sur du **Tir**, donc les élèves doivent prendre de l'élan afin de **lancer la boule en l'air sans s'arrêter.**

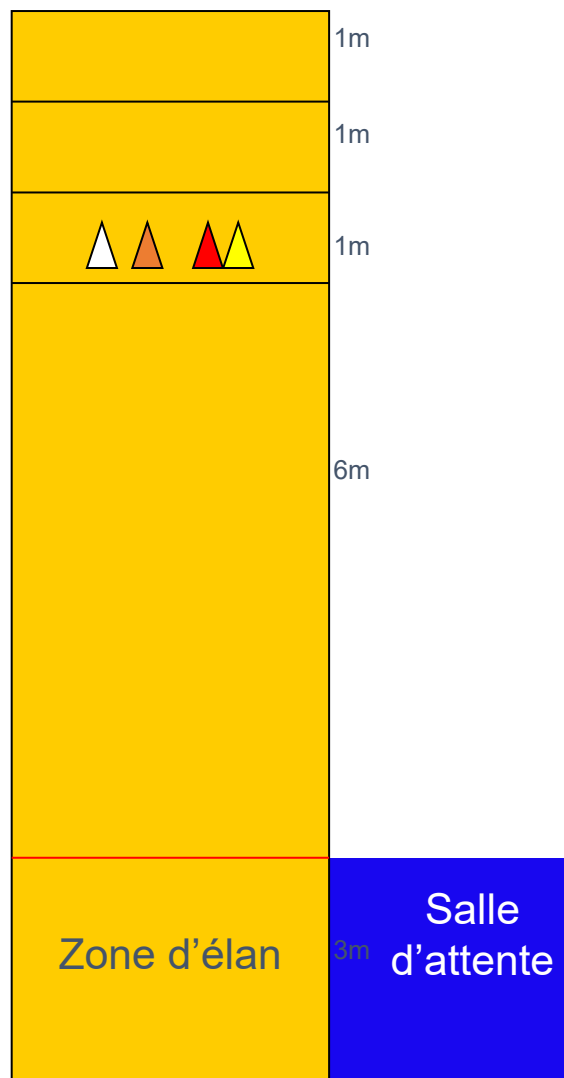
Il va s'agir pour chaque élève du groupe de réussir à enlever leur plot placé dans les couloirs. Là aussi, il faut respecter l'ordre.

Si l'élève parvient à faire retomber la boule dans le couloir visé alors il pourra retirer son cône de couleur.

Dès qu'un joueur parvient à enlever ses 3 plots alors il remporte la manche.

La suite peut se faire en modifiant l'ordre de validation des couloirs, ou également en changeant de terrain ou en passant à une validation Point+Tir pour chaque couloir.

LA SEANCE 1 bis



Découverte du point et tir par le jeu des rectangles:

4 groupes, 4 terrains.

La manche peut être limitée en temps ou stoppée dès qu'un joueur réussit l'exercice.

C'est un exercice à faire au point ou au tir. Pour valider le rectangle, il faut soit **immobiliser** la boule dans le rectangle où est placé le plot du joueur, si l'on pointe, soit faire **retomber** la boule dedans en cas de tir.

En cas de réussite, l'élève déplace son plot de couleur sur le prochain rectangle.

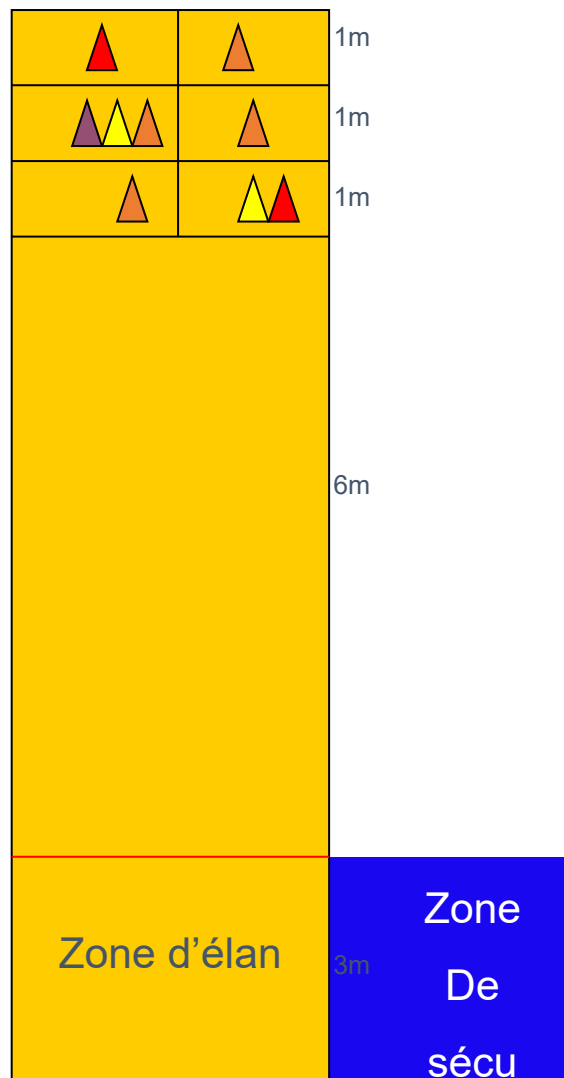
Pointer: je ne prends pas d'élan pour faire rouler la boule au sol.

Tirer: obligation de prendre de l'élan, de lancer la boule en l'air sans s'arrêter.

Le but étant de valider les rectangles dans l'ordre choisi du près vers le loin, inversement ou les 2.

On peut changer de terrain, d'action (passer du point au tir), varier en changeant de but en fonction du temps ou du stock de boules....

LA SEANCE 1 ter



Découverte du point et tir par le jeu du damier à 6 cases:

La classe est donc répartie en 4 groupes sur les 4 terrains avec une boule par terrain.

La manche peut être limitée en temps ou stoppée dès qu'un joueur réussit l'exercice.

Nous sommes sur du Point, donc les élèves doivent faire rouler la boule au sol sans prendre d'élan.

Chaque élève doit essayer de remplir toutes les cases du damier avec les plots de sa couleur. **Si la boule s'arrête** dans une case où il n'y a pas sa couleur alors il place le plot.

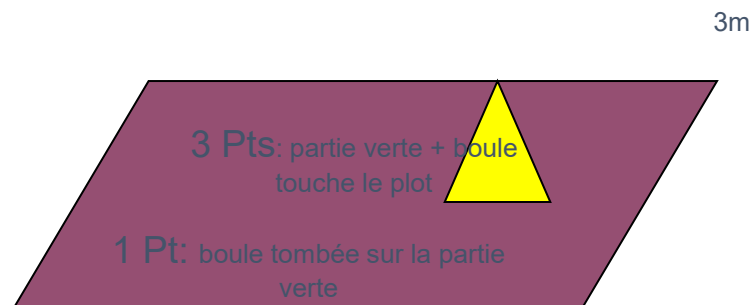
Au Tir, même principe, le joueur prend de l'élan et lance la boule en l'air. Pour valider la case, la **boule doit juste retomber** dans la case où il y a un plot de sa couleur, si c'est le cas le joueur enlève alors le plot concerné. Il s'agit ici pour le joueur de vider toutes les cases.

L'évolution de la séance peut se faire en changeant de terrain.

DECOUVERTE

SEANCE 1 – Tir rapide

Le Tir rapide:



Chaque joueur tire 6 boules sans effectuer d'arrêt.

La manche peut être aussi limitée en temps.

Le joueur doit effectuer le circuit : je lance la boule puis je cours récupérer une boule sur le porte-boule en face, puis je repars dans l'autre sens afin d'effectuer la même action.

Le joueur passe ramasseur ou juges ou commissaires.

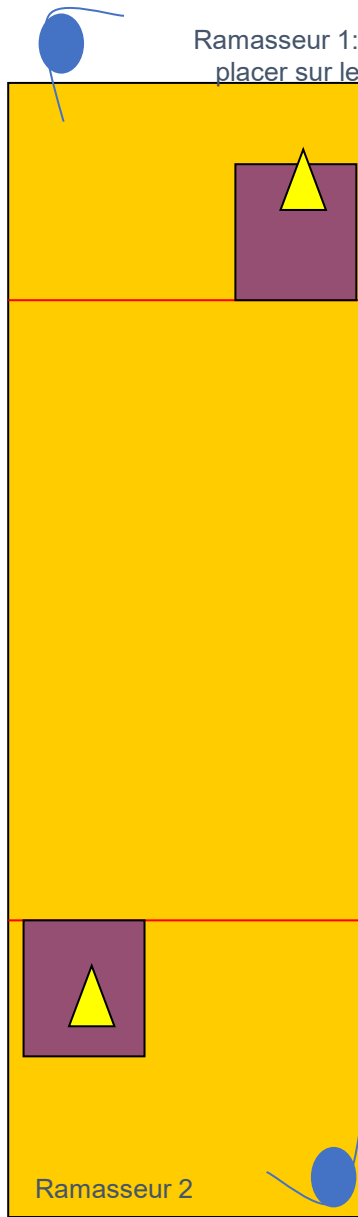
JUGE 1



3m

8m

3m



Ramasseur 1: récupère la boule afin de la placer sur le socle sans gêner le tireur



JUGE 2: annonce le nombre de points fait au cours de chaque lancer dans son sens



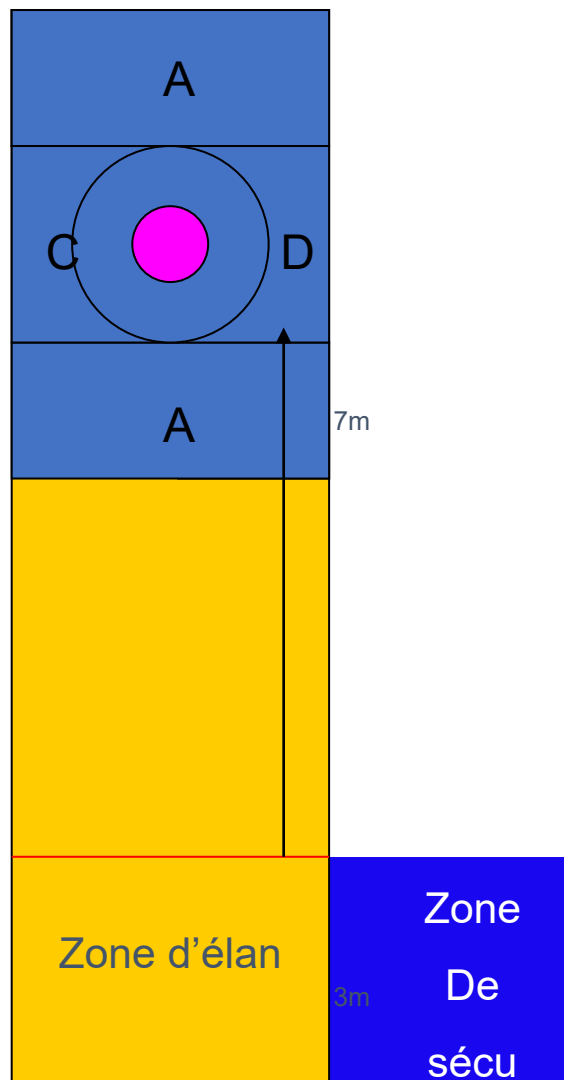
COMMISSAIRE: compte les points, gère le temps.

Ramasseur 2

[Retour tableau](#)

SITUATION DE
REFERENCE INITIALE

LE POINT CIBLE



Analyse des problèmes de l'action « pointer »:

Amener l'élève devant le problème du point: maîtriser la **direction** et la **distance**.

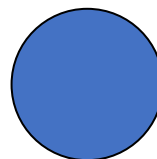
L'exercice est simple, il consiste à effectuer 10 lancers en direction de la cible afin de marquer le plus grand nombre de points.

Si la boule s'arrête dans le cercle bleu alors l'élève marque 1 point et dans le cercle rose 2 points.

On peut mettre en place un **commissaire** pour noter les points, un **arbitre** et des **ramasseurs**.

Une feuille de saisie de résultats sera remplie pour chaque joueur. ([voir la feuille](#)).

Afin d'établir un projet de structuration, nous noterons en cas d'échec dans quelle zone la boule s'est immobilisée.



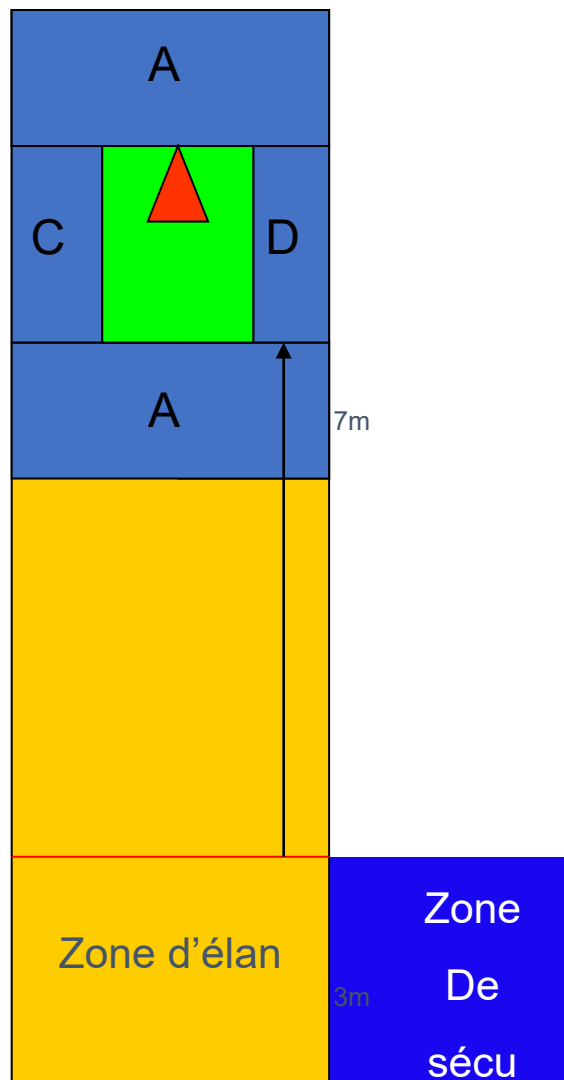
Diamètre 140 cm = 1 point



Diamètre 100cm = 2 pts

SITUATION DE
REFERENCE INITIALE

LE TIR SUR CIBLE



Analyse des problèmes de l'action « pointer »:

Amener l'élève devant le problème du Tir: maîtriser la **direction** et la **distance**.

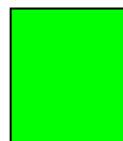
L'exercice est simple, il consiste à effectuer 10 lancers en direction de la cible afin de marquer le plus grand nombre de points.

L'élève prends de l'élan et lance la boule en l'air sans s'arrêter. Si la boule tombe sur la partie verte, il marque un point. Si la boule touche la partie verte en touchant le plot alors il marque 2 points.

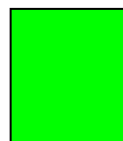
On peut mettre en place un **commissaire** pour noter les points, un **arbitre** et des **ramasseurs**.

Une feuille de saisie de résultats sera remplie pour chaque joueur. ([voir la feuille](#)).

Afin d'établir un projet de structuration, nous noterons en cas d'échec dans quelle zone la boule est retombée.



boule tombant sur la partie verte = 1 point



+

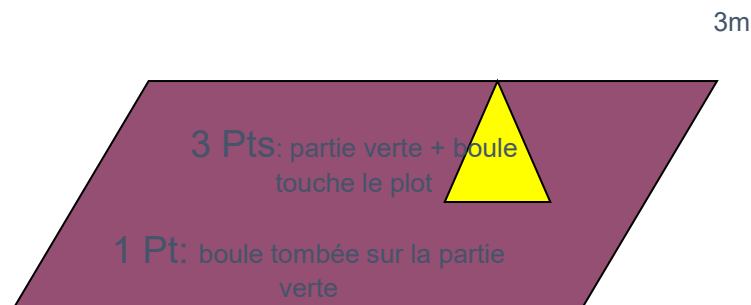


= 2 Points

SITUATION DE
REFERENCE INITIALE

LE TIR RAPIDE

Le Tir rapide:



Chaque joueur tire pendant 2 minutes sans effectuer d'arrêt.

Le joueur doit effectuer le circuit : je lance la boule puis je cours récupérer une boule sur le porte-boule en face, puis je repars dans l'autre sens afin d'effectuer la même action.

Le principe étant de marquer le plus grand nombre de points

Le joueur passe ramasseur ou juges ou commissaires.

[Voir la feuille de points](#)

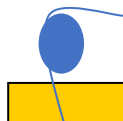
JUGE 1



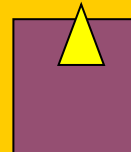
3m

8m

3m



Ramasseur 1: récupère la boule afin de la placer sur le socle sans gêner le tireur



JUGE 2: annonce le nombre de points fait au cours de chaque lancer dans son sens



COMMISSAIRE:
remplit la feuille de points, gère le temps.

Pour chaque joueur, nous additionnerons le nombre de points faits afin de le comparer à celui des lancer.

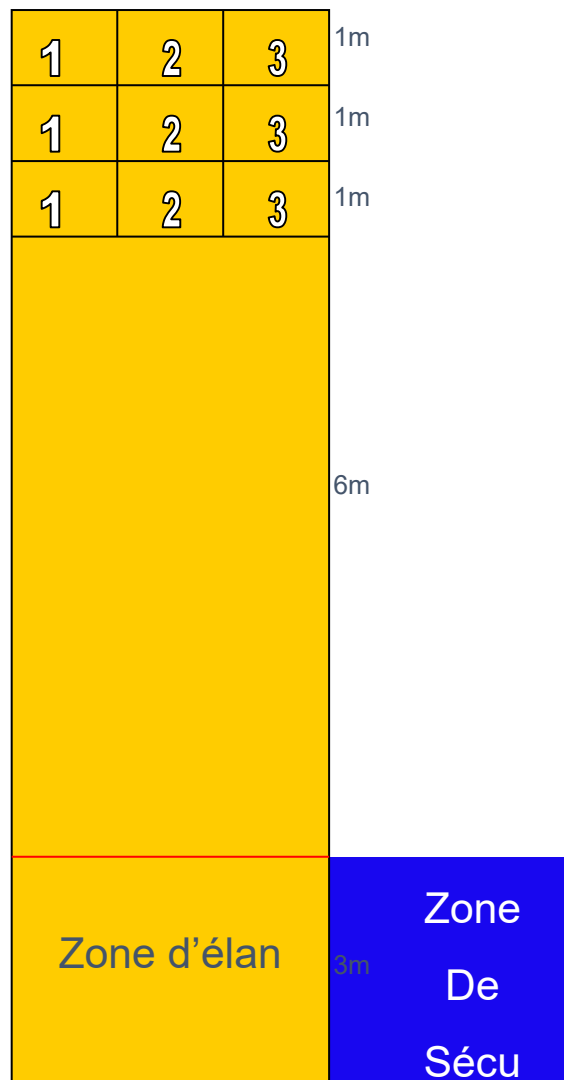
Là aussi, un projet sera élaboré soit améliorer les lancers soit augmenter leur nombre.

Ramasseur 2



[Retour tableau](#)

LA DIRECTION (1)



Les couloirs (bis):

Dans cette évolution de contenu, l'élève va devoir réussir 9 lancers dans 3 directions différentes.

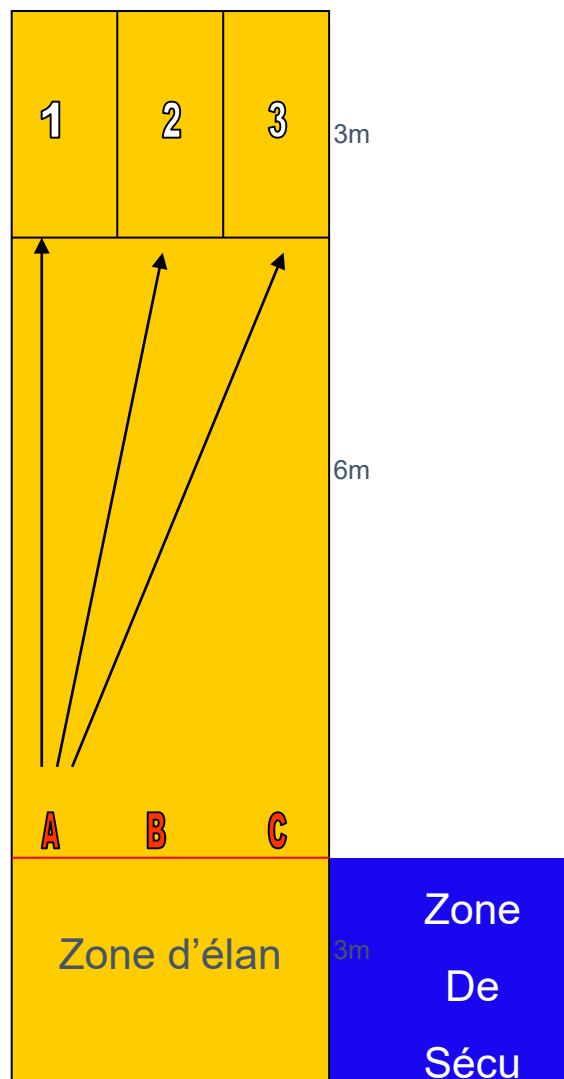
En effet, chaque élève va devoir valider les 3 cases « 1 », puis les 3 cases « 2 »....

Afin de matérialiser sa réussite il placera une coupelle dans les cases réussies.

On peut ensuite modifier l'ordre tout en respectant les 3 validations par couloirs.

Bien sur cet atelier doit se faire également au Tir et valider 3 cases par couloir.

LA DIRECTION (2)



Les couloirs (bis):

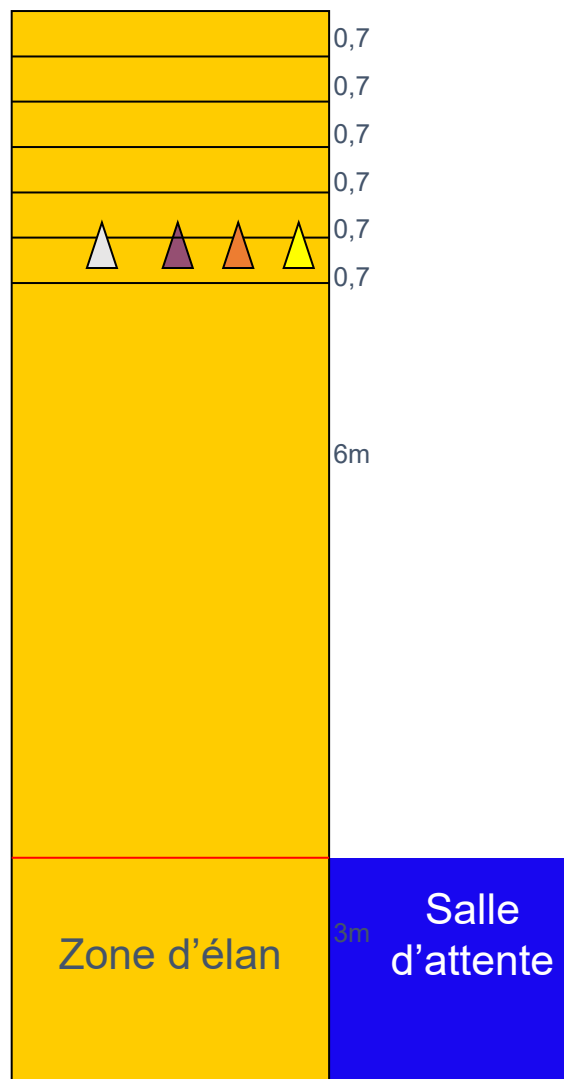
Un autre atelier travaillant la direction, c'est une variante avec cette fois-ci un placement de départ imposé.

En effet chaque cible (1,2,3) va devoir être validée par les 3 placements (A,B,C).

Au cours d'un premier passage, l'élève va devoir immobiliser une boule dans 1,2,3 à partir de A puis même principe à partir de B et C.

Encore une fois, cet exercice reste tout à fait possible au tir.

LA DISTANCE



Travail sur les rectangles:

Nous sommes cette fois-ci sur des rectangles moins larges et plus nombreux.

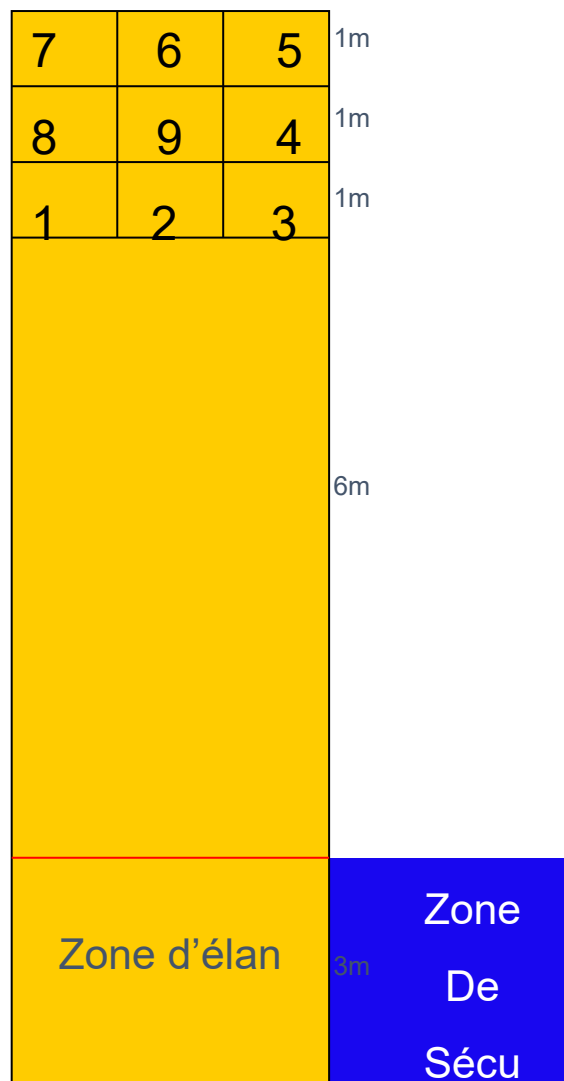
Chaque élève possède un plot qu'il va devoir faire faire évoluer en fonction de ses réussites.

Si l'on part sur des validations au point alors la boule doit s'immobiliser dans le rectangle où son plot est présent. En cas de réussite, il place son plot dans le rectangle suivant.

Le gain de la manche peut s'obtenir en étant le premier à valider les 6 rectangles.

Pour le Tir, on prend de l'élan afin de lancer la boule en l'air et la faire retomber dans le rectangle de notre plot.

DISTANCE ET DIRECTION



Le jeu de l'oie:

La classe est toujours répartie en 4 groupes sur les 4 terrains avec une boule par terrain.

Chaque joueur va devoir valider les cases dans l'ordre indiqué sur la cible. C'est un exercice complexe puisqu'il s'agit de viser case par case. Chaque élève commence par la case 1 pour aller jusqu'à la 9.

La boule doit bien entendu s'immobiliser dans la case du plot du joueur pour passer à la suivante.

En ce qui concerne le Tir, et bien, la boule doit tout simplement retomber dans la case du plot afin de valider cette dernière.

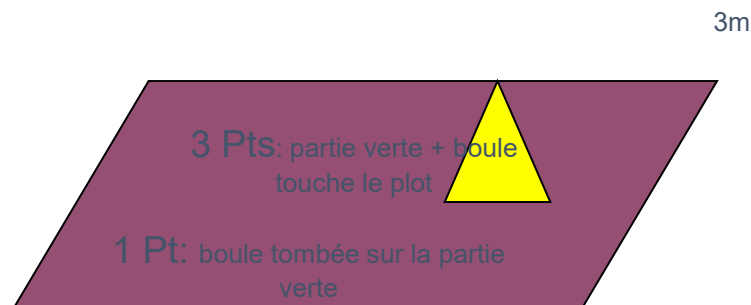
On peut limiter la manche en temps.

Un changement de terrain permettrait également aux élèves de s'apercevoir que chaque cible est différente de part les bosses appartenant au jeu.

STRUCTURATION

LE TIR RAPIDE - qualitatif

Le Tir rapide:



Chaque joueur doit effectuer le même nombre de lancers qu'en SRI tout en augmentant la performance.

Le joueur s'élance sur cet atelier en essayant de faire une meilleure performance qu'en SRI tout en sachant que son nombre de lancers est limité à celui fait en début de cycle.

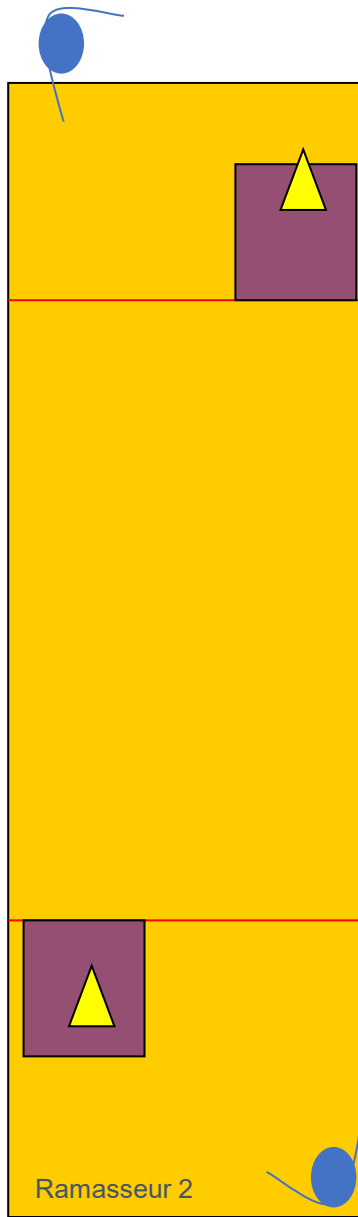
JUGE 1



3m

8m

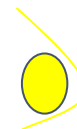
3m



Ramasseur 1

JUGE 2

COMMISSAIRE:

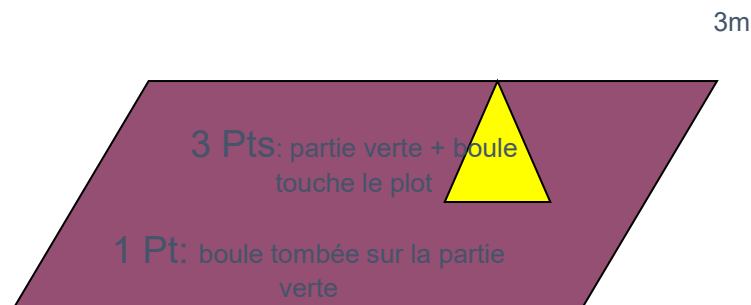


Ramasseur 2

[Retour tableau](#)

LE TIR RAPIDE - quantitatif

Le Tir rapide:



Chaque joueur doit essayer de lancer en 2 minutes un nombre de boules plus important qu'en SRI.

Nous allons mettre de côté le nombre de points pour travailler sur le rythme de course et le nombre de lancers.

Le critère de réussite portera alors sur le nombre de boules lancées et non sur les points faits.

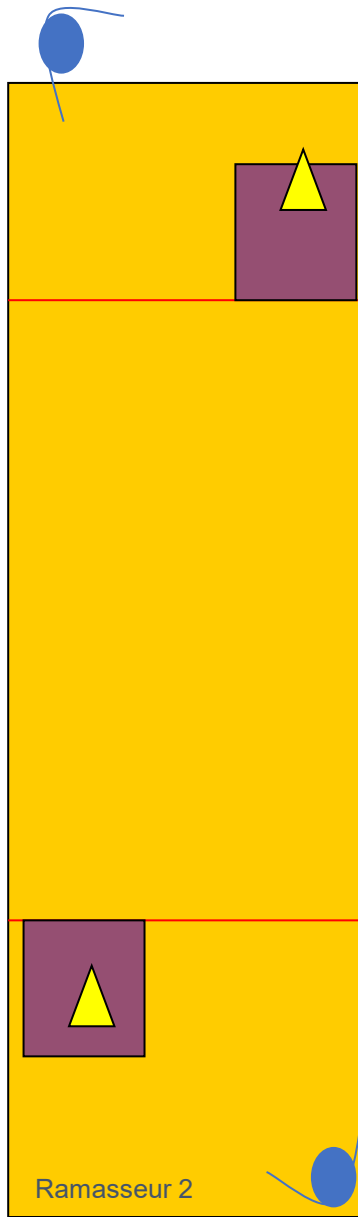
JUGE 1



3m

8m

3m



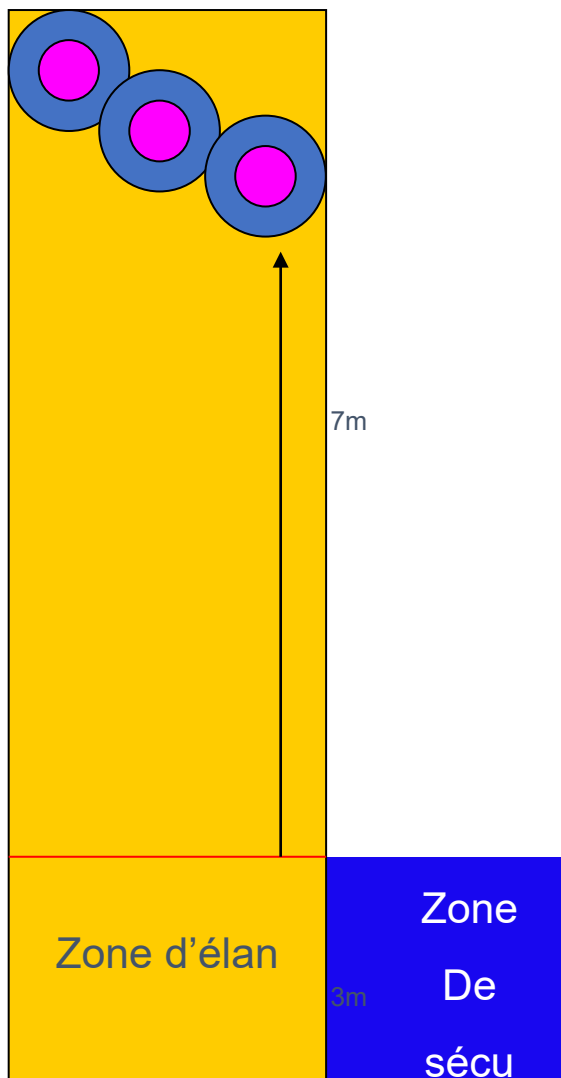
Ramasseur 1

JUGE 2

COMMISSAIRE:

Ramasseur 2

LE POINT CIBLE



Evaluation du projet en fonction de ses compétences sur l'action « pointer »:

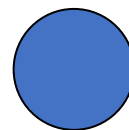
La situation de référence finale évolue dans le sens où l'on propose 3 cibles à notre public.

Elles sont différentes de part leur distance et direction. Chaque élève dispose de 6 boules d'échauffement afin d'analyser le cercle qu'il va choisir pour effectuer ses 10 lancers. Une justification verbale devra être fournie.

L'exercice est simple, il consiste à effectuer 10 lancers en direction de la cible afin de marquer le plus grand nombre de points.

Si la boule s'arrête dans le cercle bleu alors l'élève marque 1 point et dans le cercle rose 2 points.

Une feuille de saisie de résultats sera remplie pour chaque joueur. ([voir la feuille](#)).

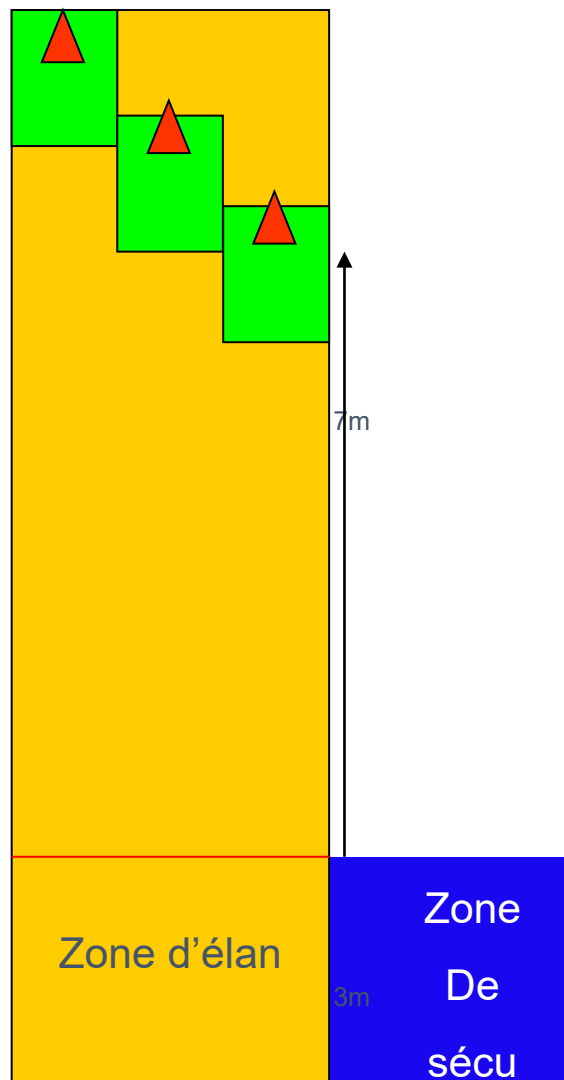


Diamètre 140 cm = 1 point



Diamètre 100cm = 2 pts

LE TIR CIBLE



Evaluation du projet en fonction de ses compétences sur l'action « tirer »:

La situation de référence finale propose 3 cibles à notre public.

Elles sont différentes de part leur distance et direction. Chaque élève dispose de 6 boules d'échauffement afin d'analyser la cible qu'il va choisir pour effectuer ses 10 lancers. Une justification verbale devra être fournie.

L'exercice est simple, il consiste à effectuer 10 lancers en direction de la cible afin de marquer le plus grand nombre de points.

L'élève prend de l'élan, lance la boule en l'air sans s'arrêter.

Si la boule tombe sur le tapis visé, le joueur marque un point, si elle touche le plot après être tombée sur le tapis l'élève marque 2 points

Une feuille de saisie de résultats sera remplie pour chaque joueur. ([voir la feuille](#)).



tapis vert = 1 point



+

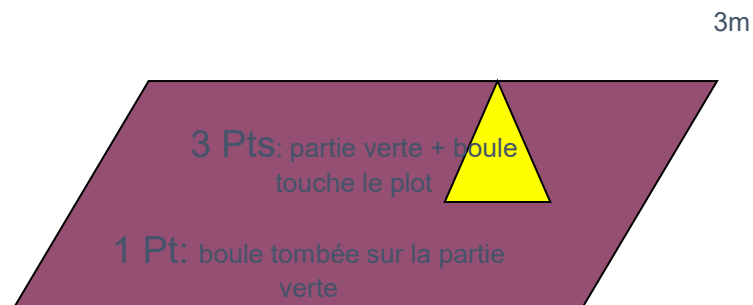


= 2 pts

SITUATION DE
REFERENCE FINALE

LE TIR RAPIDE

Le Tir rapide:



Chaque joueur dispose de 2 minutes pour effectuer un maximum de points.

2 projets à choisir par rapport à la SRI:

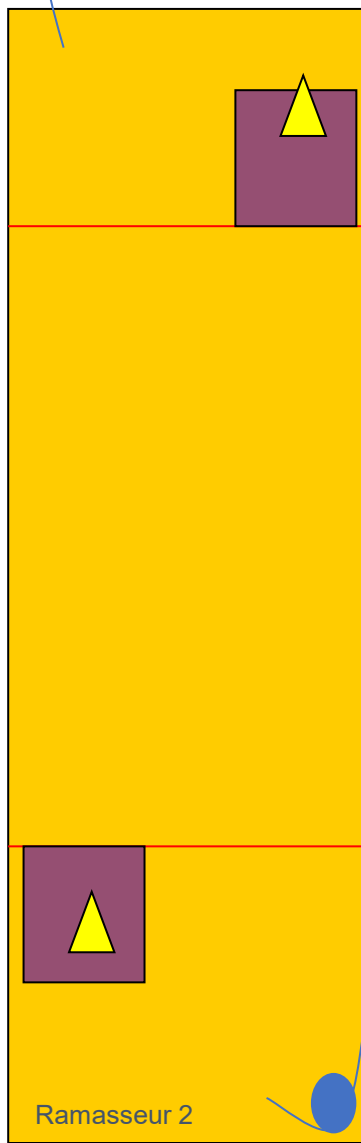
- Je vais aller moins vite pour faire plus de points
- Je vais aller plus vite, pour lancer plus de boules et essayer de faire plus de points.

(Feuille de points)

JUGE 1



3m

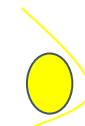


Ramasseur 1

JUGE 2



COMMISSAIRE:



Ramasseur 2

[Retour tableau](#)

PROPOSITION 8 CLASSES – TERRAIN STABILISE– 72 ÉQUIPES EN TRIPLES

option fil rouge tir en navette « 4 FOIS 2 CLASSES »

[Retour sommaire](#)



- Pratiquer
Faire pratiquer
- Créer
- Communiquer
Inviter Partager
- Concevoir
Organiser la rencontre
- Penser
Débattre



- Terrain adulte
- Zone de confrontation
- Atelier
« gain de vie »
- Fil rouge
- Espace de sécurité
- Zone de défi

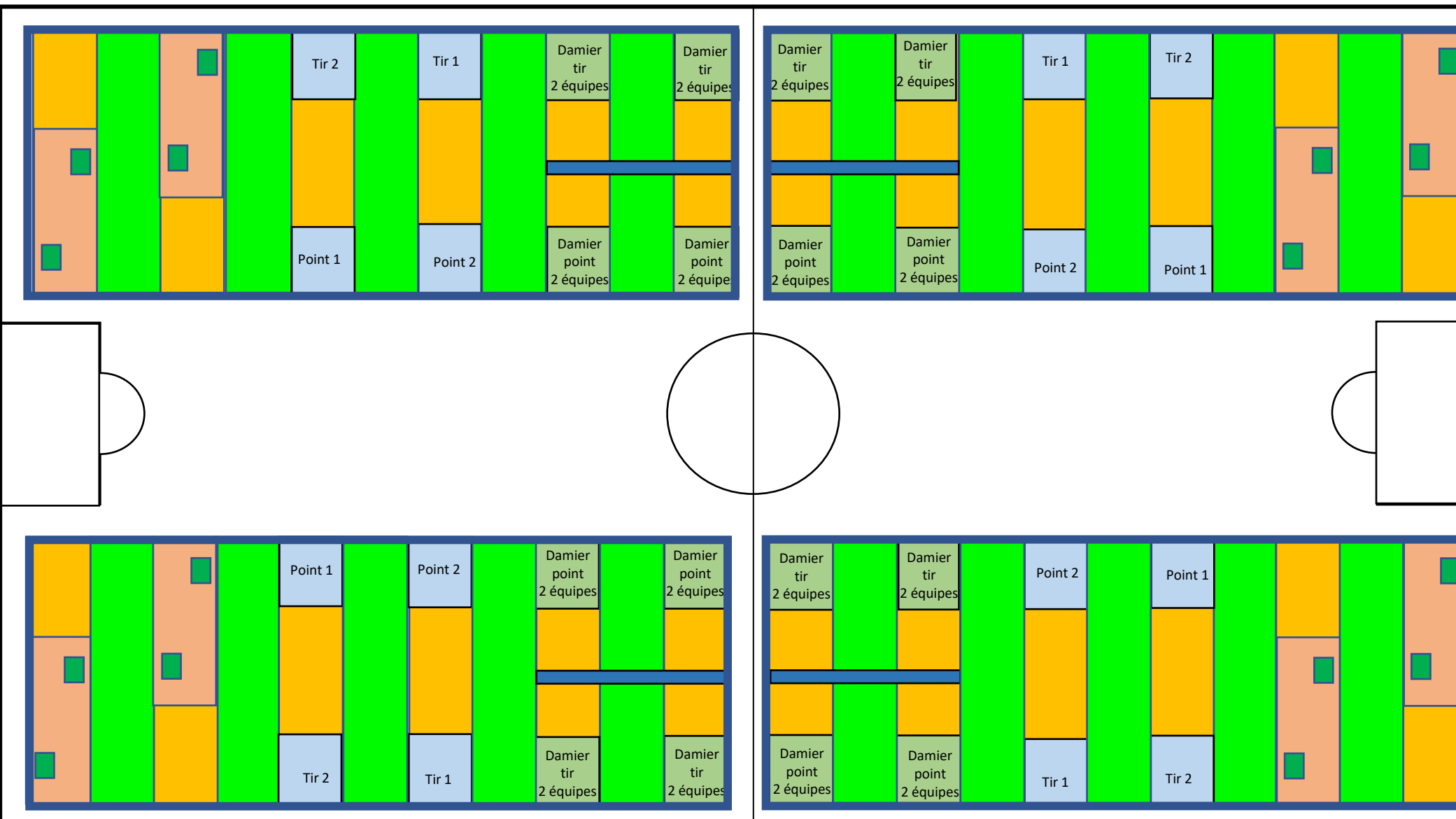
PROPOSITION 12 CLASSES – TERRAIN STABILISE– 72 ÉQUIPES EN TRIPLES

option fil rouge tir en navette « 4 FOIS 3 CLASSES »

[Retour sommaire](#)



- Pratiquer
Faire pratiquer
- Créer
- Communiquer
Inviter Partager
- Concevoir
Organiser la rencontre
- Penser
Débattre



- Terrain adulte
- Zone de confrontation
- Atelier
« gain de vie »
- Fil rouge
- Espace de sécurité
- Zone de défi