

# SITUATIONS

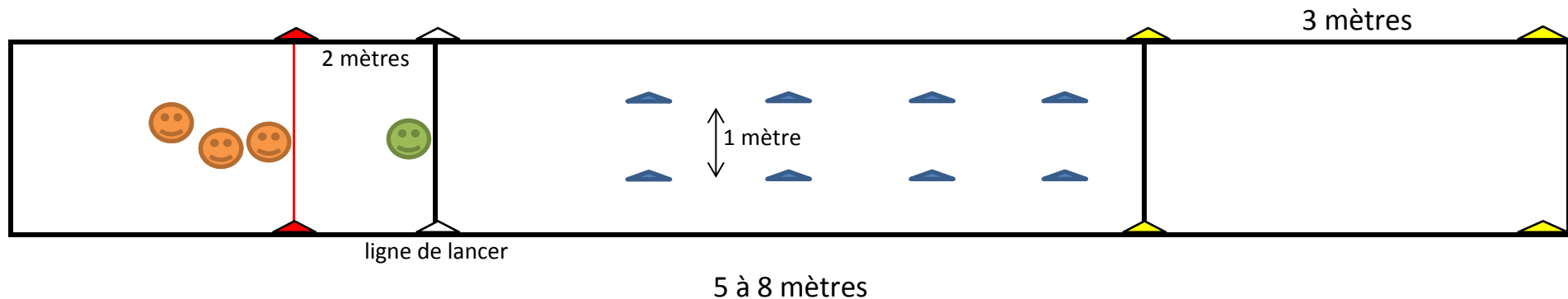
## DE

## POINT

## LE COULOIR

**BUT** : faire rouler la boule dans le couloir

**AMENAGEMENT** :



**CONSIGNES** :

Je lance la boule, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle roule dans le couloir et s'arrête dans la zone .

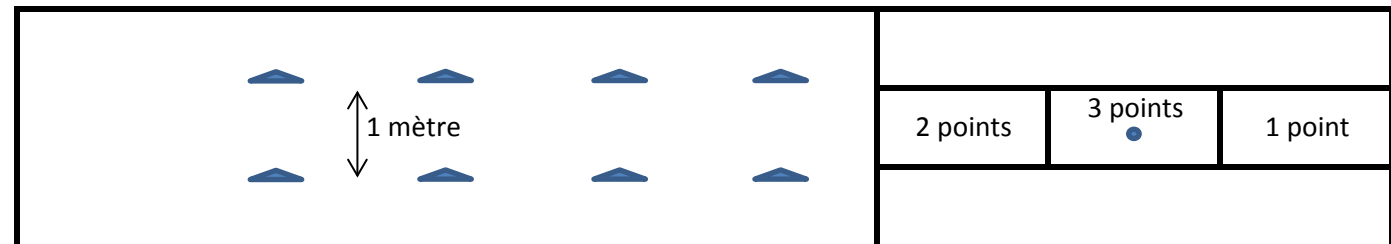
Je suis la boule pour la ramasser lorsqu'elle s'arrête.

Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

**EVOLUTIONS POSSIBLES** :

1) Réduire la largeur du couloir (70 centimètres) ou la longueur de la zone (1m50)

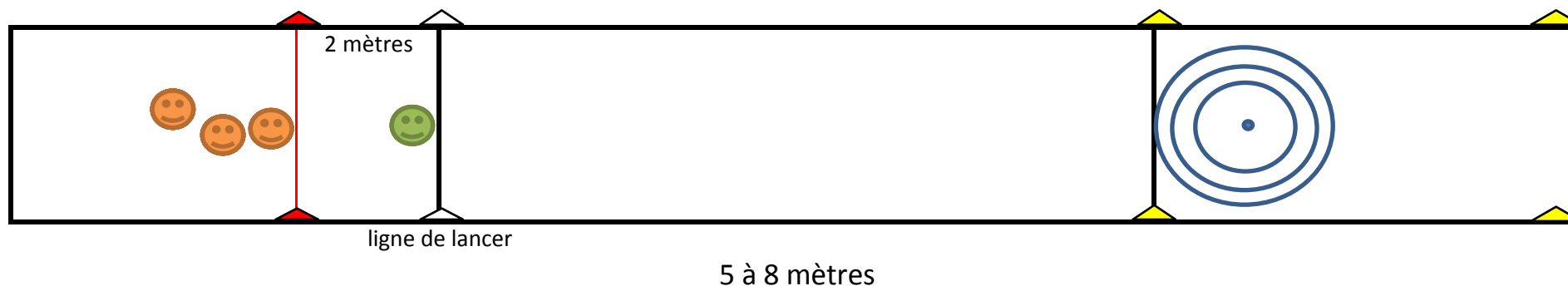
2) Forme jouée individuelle ou collective (au temps ou au nombre de lancers) : 3 zones d'un mètre avec un but dans la zone centrale



## LA CIBLE

**BUT** : faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone définie

**AMENAGEMENT** :



**CONSIGNES** :

Je lance la boule, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle s'arrête dans un des 3 cercles de diamètre 100,140,180cms.

Je suis la boule pour la ramasser lorsqu'elle s'arrête.

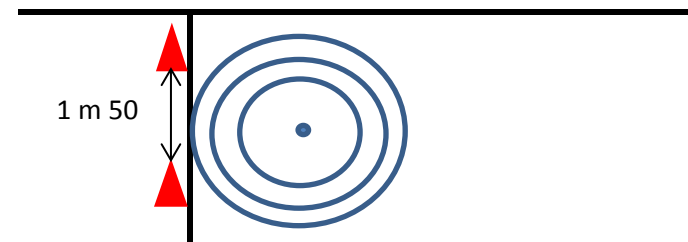
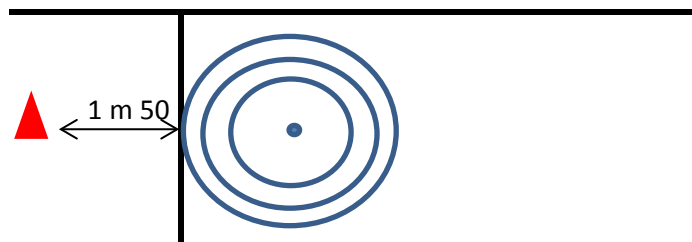
Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

**EVOLUTIONS POSSIBLES** :

1) Forme jouée individuelle ou collective (au temps ou au nombre de lancers) :

La boule s'arrête dans le cercle de diamètre: 100 = 5 points ; 140 = 3 points ; 180 = 1 point

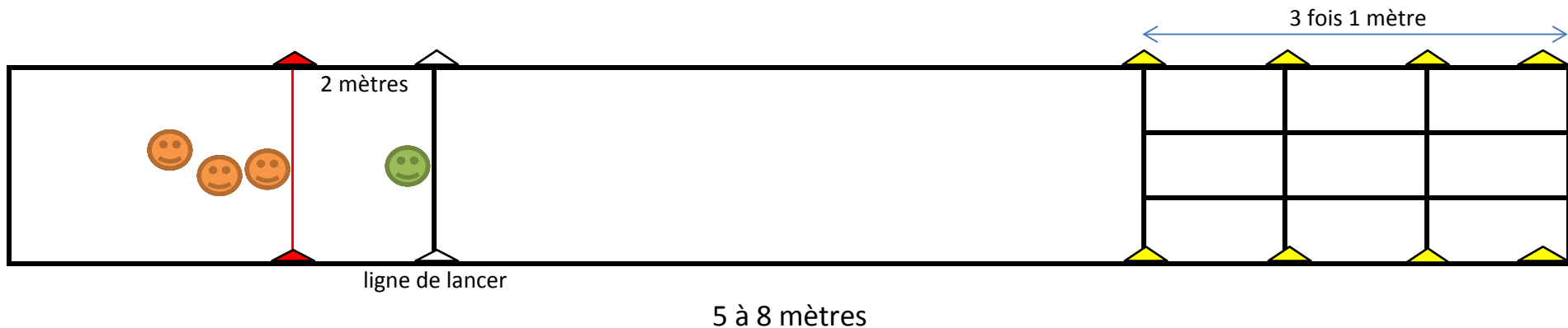
2) Placer des obstacles à éviter (cônes ou boules rouges) :



## LE DAMIER

**BUT** : faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone définie

**AMENAGEMENT** :



**OBJECTIF** :

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain. Il s'agit de remplir le damier.

L'épreuve est limitée de 5 à 10 minutes (suivant la population).

**CONSIGNES** :

Le premier joueur pointe une boule en direction du damier. Si sa boule s'immobilise dans une case, on place une soucoupe à l'intérieur de celle-ci. La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la case ou sur une des raies limites de la case (sauf lignes de pertes). Si la boule pointée se trouve sur une ligne délimitant plusieurs cases, le joueur choisit la case qu'il désire pour placer la soucoupe. Dans tous les cas, le joueur passe le relais (la boule) à son partenaire qui joue à son tour.

**GAIN DU JEU** :

L'équipe qui gagne est celle qui:

**1.** Réussit en premier à remplir le damier **OU** **2.** Réussit le plus grand nombre de cases à la fin du temps prévu

**EVOLUTIONS POSSIBLES:**

Remplir le damier par ligne  
(1,2 puis 3)

3	2	1
3	2	1
3	2	1

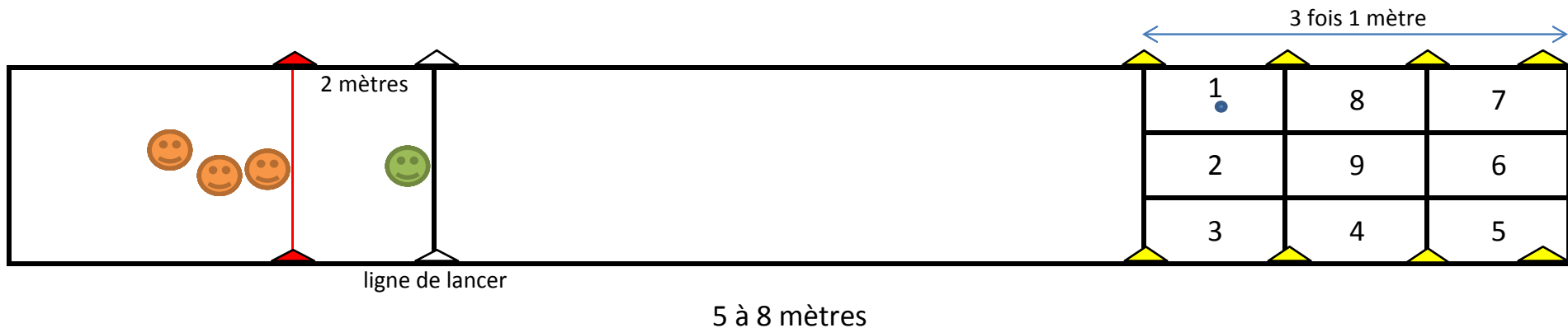
ou par colonne 1,2 puis 3

1	1	1
2	2	2
3	3	3

## LE JEU DE L'OIE (point)

**BUT** : faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone définie

**AMENAGEMENT** :



**OBJECTIF** :

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.

L'épreuve est limitée de 5 à 10 minutes (suivant la population). Chacune des cases doit être atteinte dans l'ordre croissant (de 1 à 9).

**CONSIGNES** :

Le premier joueur pointe une boule en direction de la case 1 matérialisée par 1 but. S'il réussit la case 1, son équipe effectue le lancer suivant en direction de la case 2, puis 3 jusqu'à la case 9.

La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la case ou sur une des raies limites de la case (sauf lignes de pertes). Dans tous les cas, le joueur passe le relais (la boule) à son partenaire qui joue à son tour.

**GAIN DU JEU** :

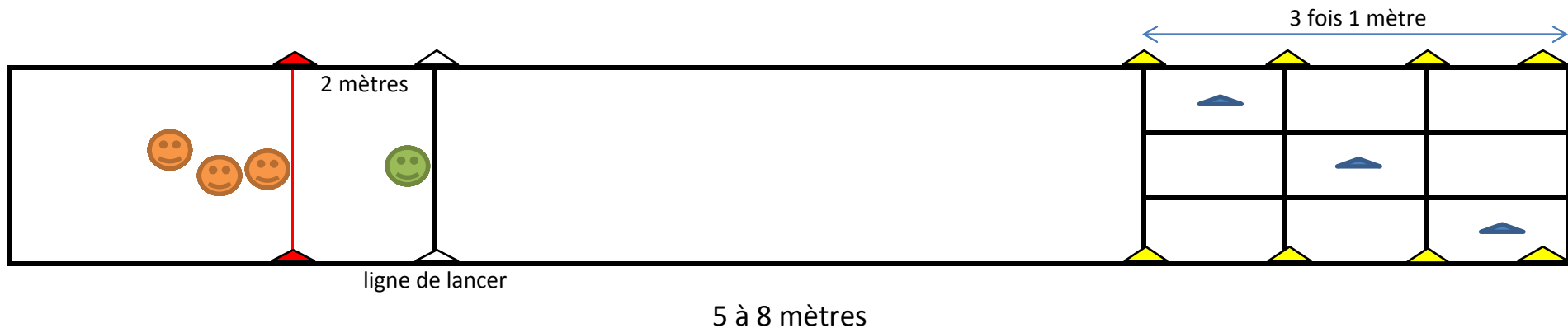
L'équipe qui gagne est celle qui :

1. Réussit en premier le parcours des 9 cases dans le temps prévu **OU**
2. Réussit le plus grand nombre de cases à la fin du temps prévu

## LE JEU DU MORPION

**BUT** : faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone définie

**AMENAGEMENT** :



**OBJECTIF** :

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.

L'épreuve consiste à réaliser le maximum de morpions en 10 à 15 minutes (suivant la population). Un morpion est un alignement horizontal, vertical ou diagonal de 3 soucoupes.

**CONSIGNES** :

Le premier joueur pointe une boule en direction du damier. Lorsqu'une boule s'immobilise dans une case vide, on place une coupelle au centre de la case (voir schéma ci-dessus).

Si la boule pointée se trouve sur une ligne délimitant plusieurs cases, le joueur choisit la case qu'il désire pour placer la soucoupe. Dans tous les cas, le joueur passe le relais (la boule) à son partenaire qui joue à son tour.

Lorsqu'une équipe réalise un morpion, elle marque 1 point et enlève les soucoupes du damier et le jeu continue.

**GAIN DU JEU** :

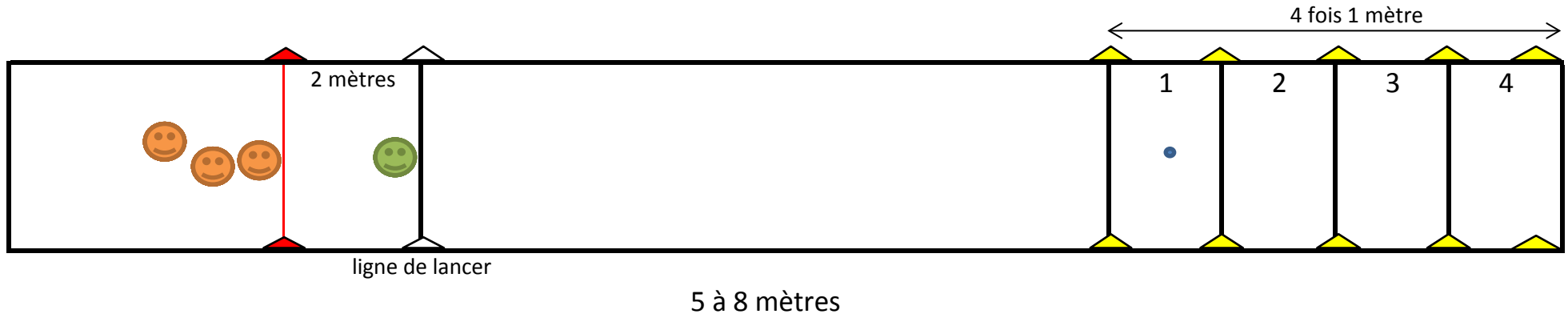
L'équipe qui gagne est celle qui:

1. Réussit le maximum de morpions dans le temps prévu

## LES RIVIERES (point)

**BUT** : faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone définie

**AMENAGEMENT** :



**OBJECTIF** :

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.

L'épreuve est limitée de 5 à 10 minutes (suivant la population). Chacun des rectangles doit être atteint dans l'ordre croissant (de 1 à 4).

**CONSIGNES** :

Le premier joueur pointe une boule en direction du 1er rectangle matérialisé par 1 but. S'il réussit, il déplace le but et son équipe effectue le lancer suivant en direction rectangle 2 jusqu'au 4.

La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur du rectangle ou sur une des raies limites du rectangle (sauf lignes de pertes). Dans tous les cas, le joueur passe le relais (la boule) à son partenaire qui joue à son tour.

**GAIN DU JEU** :

L'équipe qui gagne est celle qui:

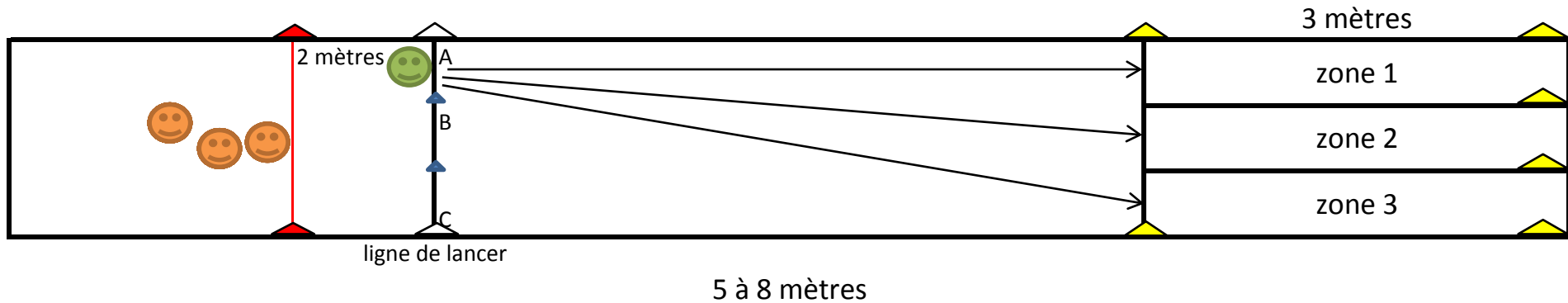
1. Réussit en premier le parcours des 4 rectangles dans le temps prévu **OU**
2. Réussit le plus grand nombre de rectangles à la fin du temps prévu (si le rectangle 4 est réussi avant la fin du temps, on redescend au 3, puis 2.....)

**EVOLUTIONS POSSIBLES** : placer des soucoupes obstacles dans la zone de 5 à 8 mètres qui doivent être évitées.

## LES PLACEMENTS

**BUT** : faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone définie

**AMENAGEMENT** :



**CONSIGNES** :

Le premier joueur lance la boule en A, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle s'arrête dans la zone 1 où se trouve le but.

Il suit la boule pour la ramasser lorsqu'elle s'arrête, la ramène et la donne au suivant dans la main qui joue à son tour.

Au 2ème tour, le joueur passe de A en B puis en C.

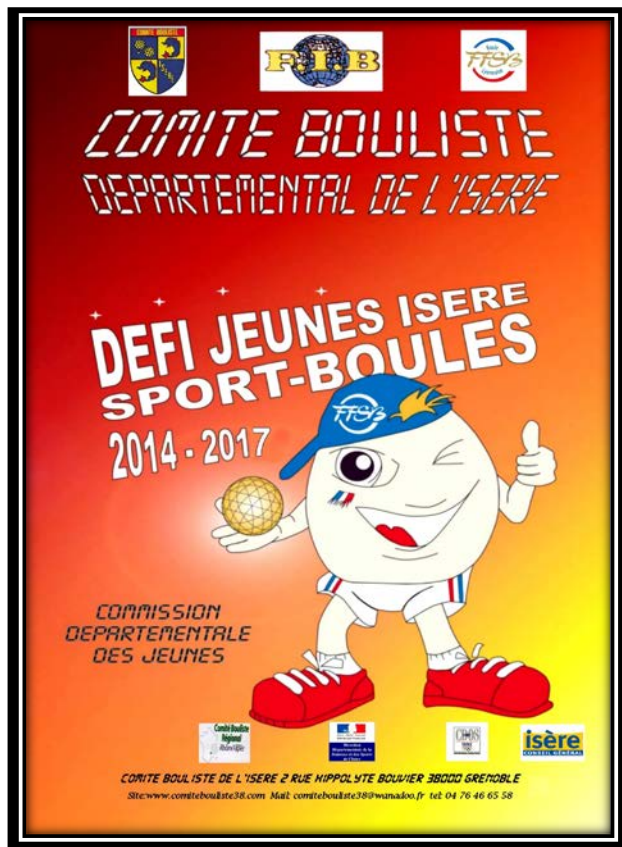
Même travail au 2ème passage avec la zone 2, puis la zone 3.

**EVOLUTIONS POSSIBLES** :

1) Réduire la longueur de la zone (1 mètre 50)

2) Forme jouée individuelle ou collective : compter 1 point par boule s'arrêtant dans la zone





# SITUATIONS

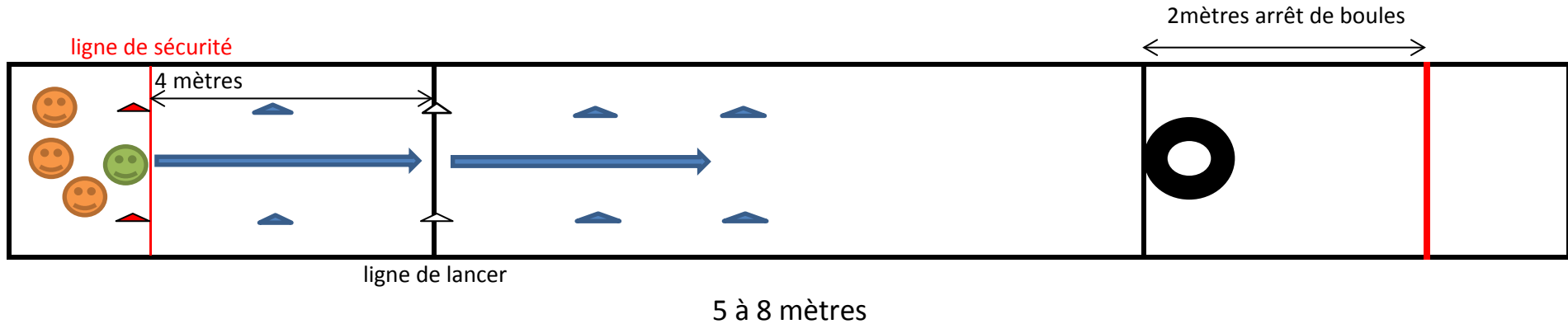
## DE

## TIR

## LE PNEU

**BUT** : lancer une boule avec élan dans une cible

### **AMENAGEMENT** :



### **CONSIGNES** :

Je lance la boule avec 4 pas d'élan, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle tombe dans le pneu.

J'accompagne ma boule jusqu'à la fin du couloir.

Je suis la boule pour la ramasser.

Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

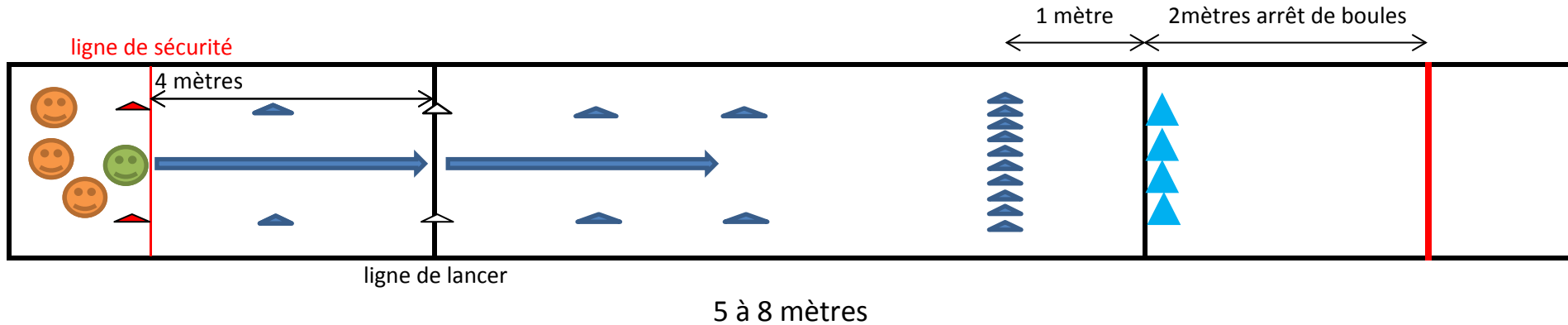
### **EVOLUTIONS POSSIBLES:**

1. La cible est plus ou moins éloignée (l'enfant doit pouvoir tirer sans forcer)
2. Forme jouée individuelle ou collective (au temps ou au nombre de lancers) :  
2 points si la boule pénètre dans le pneu  
1 point si la boule touche directement le pneu

## LA LIGNE DE CÔNES

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

**AMENAGEMENT** :



**CONSIGNES** :

Je lance la boule avec 4 pas d'élan, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle touche 1 cône directement ou en tombant au delà des soucoupes.

J'accompagne ma boule jusqu'à la fin du couloir.

Je suis la boule pour la ramasser.

Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

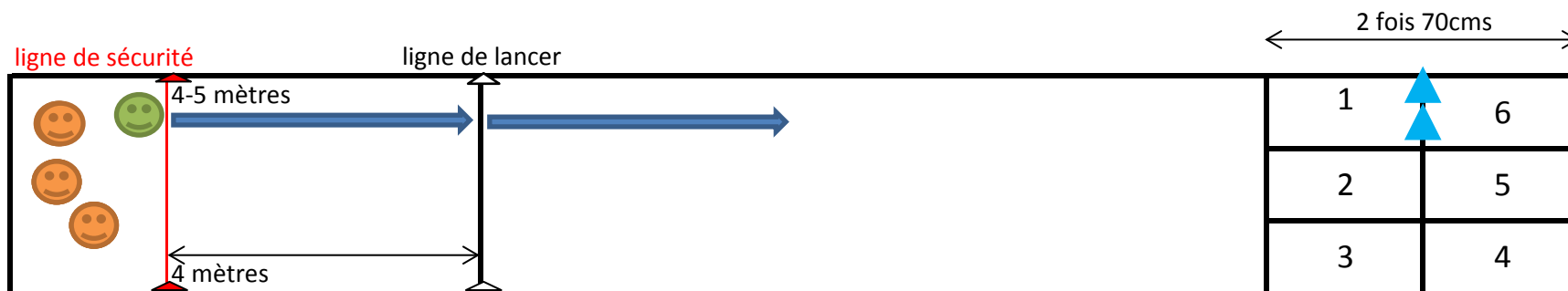
**EVOLUTIONS POSSIBLES** :

1. La cible est plus ou moins éloignée (l'enfant doit pouvoir tirer sans forcer)
2. Forme jouée individuelle ou collective (au temps ou au nombre de lancers) : 1 point si un cône est touché

## LE JEU DE L'OIE (tir)

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

**AMENAGEMENT** :



5 à 8 mètres

**OBJECTIF** :

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.

L'épreuve est limitée de 5 à 10 minutes (suivant la population). Chacune des cases doit être atteinte dans l'ordre croissant (de 1 à 6).

**CONSIGNES** :

Le premier joueur tire une boule en direction de la case 1 afin de toucher un cône. S'il réussit, son équipe effectue le lancer suivant en direction de la case 2, puis 3 jusqu'à la case 6. La boule tirée est jugée bonne si elle touche directement un cône ou si elle tombe dans la case et touche un cône. Dans tous les cas, le joueur passe le relais (la boule) à son partenaire qui joue à son tour.

**GAIN DU JEU** :

L'équipe qui gagne est celle qui:

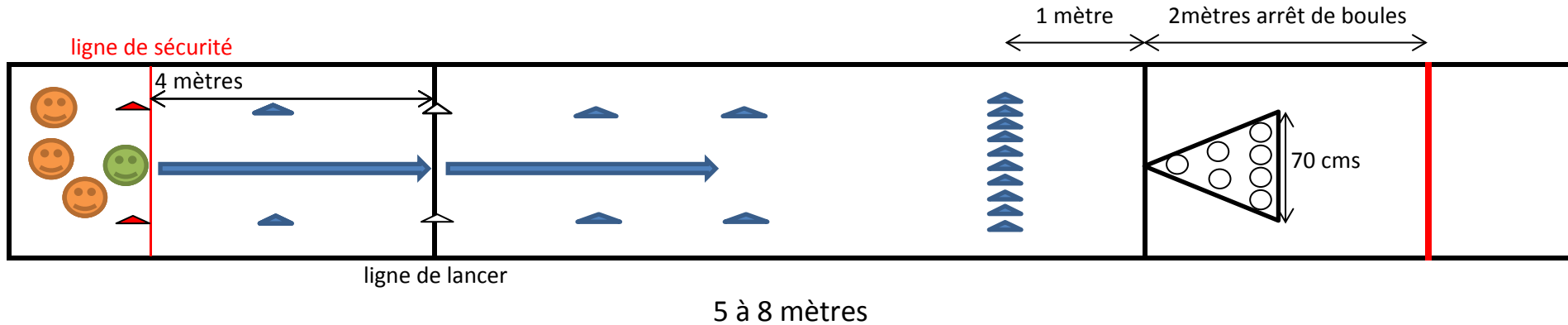
1. Réussit en premier le parcours des 6 cases dans le temps prévu **OU**
2. Réussit le plus grand nombre de cases à la fin du temps prévu

**EVOLUTIONS POSSIBLES** : possibilité de remplacer les cônes par des boules cibles blanches

## LA PYRAMIDE

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

### **AMENAGEMENT** :



### **CONSIGNES** :

Je lance la boule avec élan, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle touche les boules cibles directement ou en tombant au delà des soucoupes.

J'accompagne ma boule jusqu'à la fin du couloir.

Je suis la boule pour la ramasser.

### **EVOLUTIONS POSSIBLES** :

1. Réduire la zone de validité (1m à 50 cms)

2. Forme jouée collective :

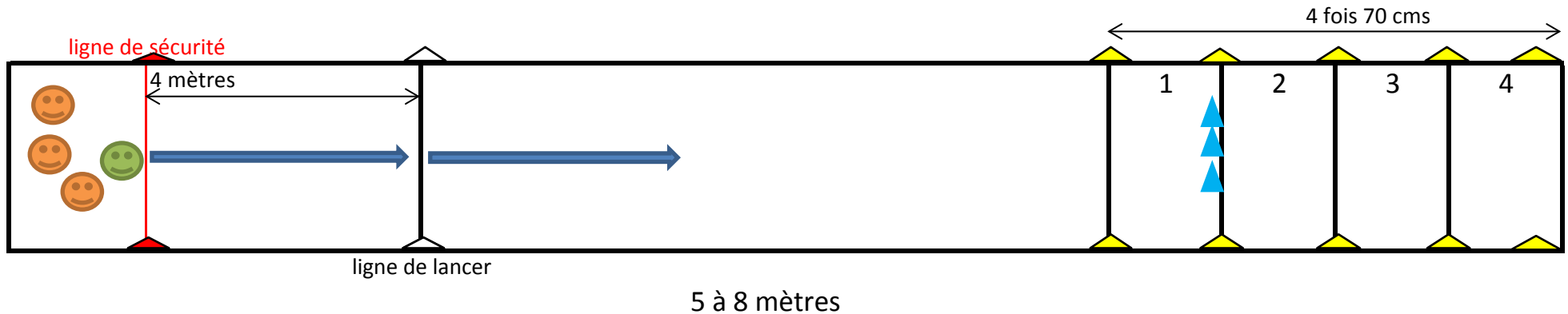
au temps : quelle équipe réussit à sortir toutes les boules cibles du triangle en premier?

au nombre de lancers : quelle équipe marque le plus de points en X lancers (1 point par boule sortie du triangle)?

## LES RIVIERES (tir)

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

**AMENAGEMENT** :



**OBJECTIF** :

C'est une épreuve collective où chaque équipe joue sur un terrain.

L'épreuve est limitée de 5 à 10 minutes (suivant la population). Chacun des rectangles doit être atteint dans l'ordre croissant (de 1 à 4).

**CONSIGNES** :

Le premier joueur tire une boule en direction du 1er rectangle matérialisé par 3 cônes. S'il touche un des cônes, il les déplace et son équipe effectue le lancer suivant en direction rectangle 2 jusqu'au 4.

La boule tirée est jugée bonne si elle touche directement un cône ou si elle tombe dans le rectangle et touche un cône. Dans tous les cas, le joueur passe le relais (la boule) à son partenaire qui joue à son tour.

**GAIN DU JEU** :

L'équipe qui gagne est celle qui:

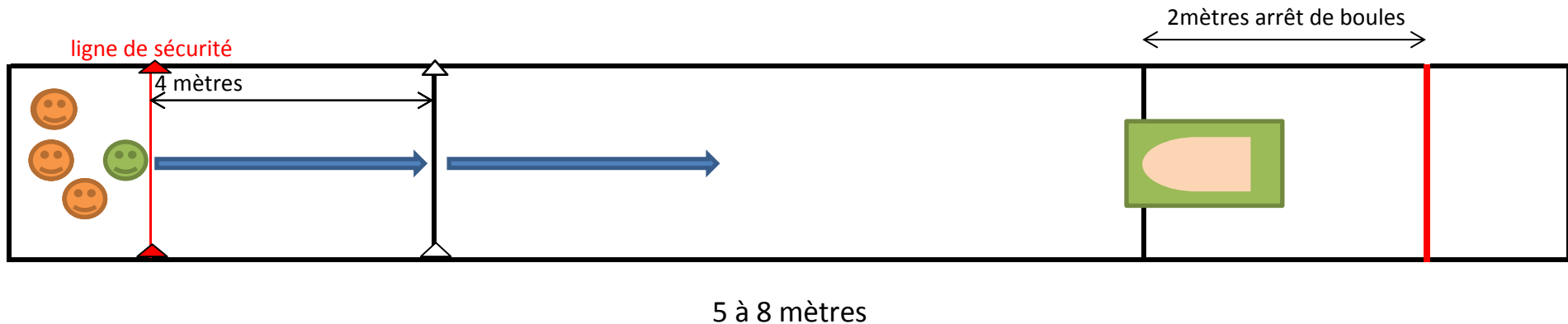
1. Réussit en premier le parcours des 4 rectangles dans le temps prévu **OU**
2. Réussit le plus grand nombre de rectangles à la fin du temps prévu (si le rectangle 4 est réussi avant la fin du temps, on redescend au 3, puis 2.....)

**EVOLUTIONS POSSIBLES** : remplacer les cônes par 3 boules cibles blanches

## LA PRECISION SANS OBSTACLE

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

**AMENAGEMENT** :



**CONSIGNES:**

Je lance la boule avec élan, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle touche la cible proposée.

Je suis la boule pour la ramasser.

Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

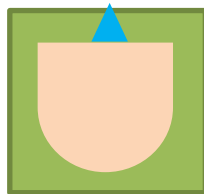
**CIBLES PROPOSEES:** Toucher les cônes ou les boules blanches

**Cible 1**



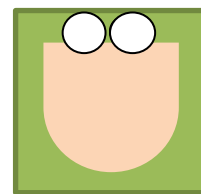
Valeur : 2 points

**Cible 2**



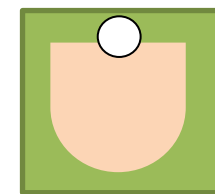
Valeur : 3 points

**Cible 3**



Valeur : 4 points

**Cible 4**



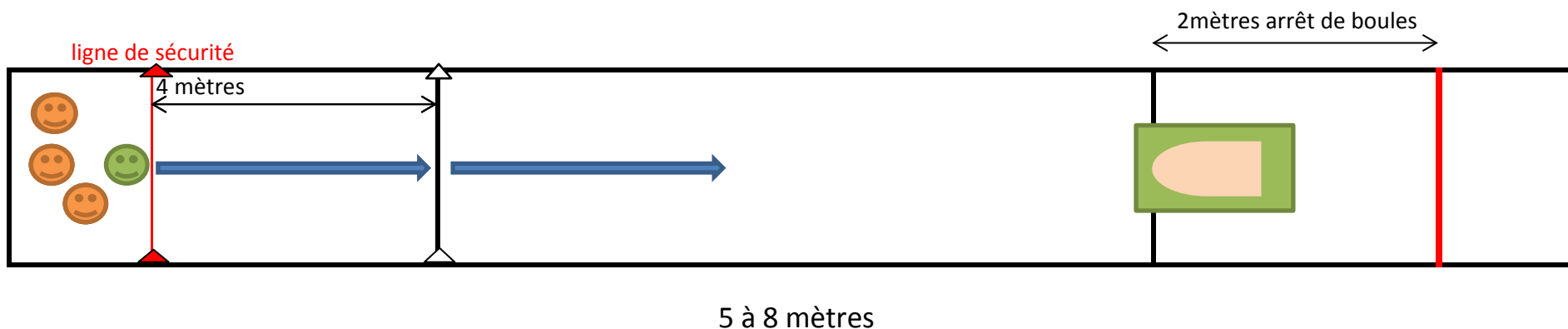
Valeur : 5 points

Compter 1 point si la boule lancée tombe sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher la cible

## LA PRECISION AVEC OBSTACLES (1)

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

**AMENAGEMENT** :



**CONSIGNES** :

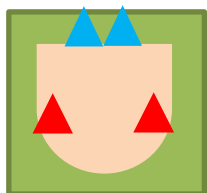
Je lance la boule avec élan, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle touche la cible proposée.

Je suis la boule pour la ramasser.

Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

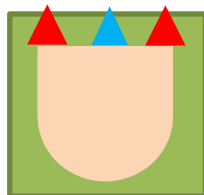
**CIBLES PROPOSEES** : **toucher les cônes ou les boules blanches sans toucher les obstacles rouges**

**Cible 1**



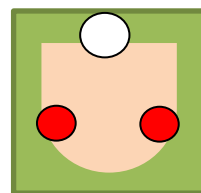
Valeur : 2 points

**Cible 2**



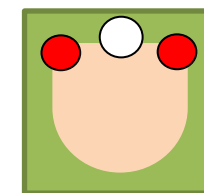
Valeur : 3 points

**Cible 3**



Valeur : 4 points

**Cible 4**



Valeur : 5 points

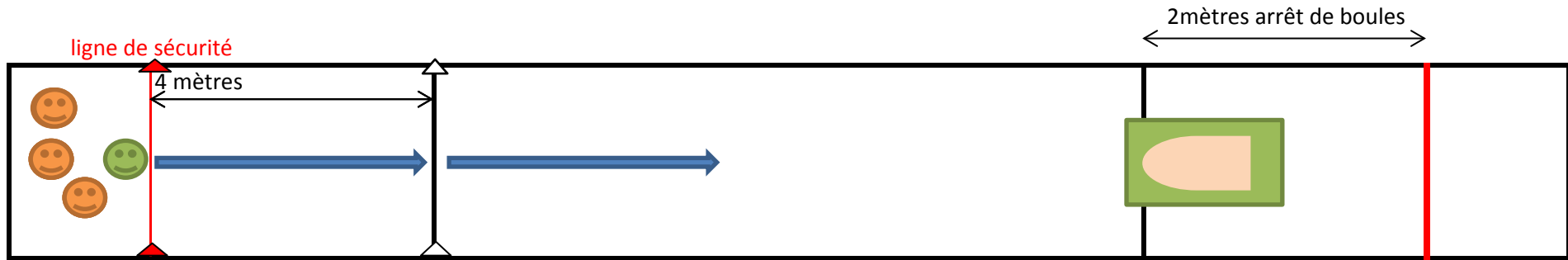
Compter 1 point si la boule lancée tombe sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher la cible



## LA PRECISION AVEC OBSTACLE (1)

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

**AMENAGEMENT** :



5 à 8 mètres

**CONSIGNES** :

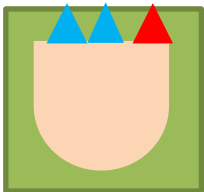
Je lance la boule avec élan, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle touche la cible proposée.

Je suis la boule pour la ramasser.

Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

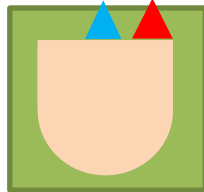
**CIBLES PROPOSEES** : **toucher les cônes ou les boules blanches sans toucher l'obstacle rouge**

**Cible 1**



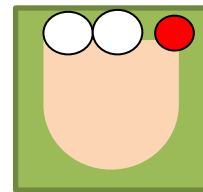
Valeur : 2 points

**Cible 2**



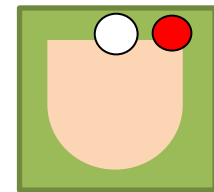
Valeur : 3 points

**Cible 3**



Valeur : 4 points

**Cible 4**



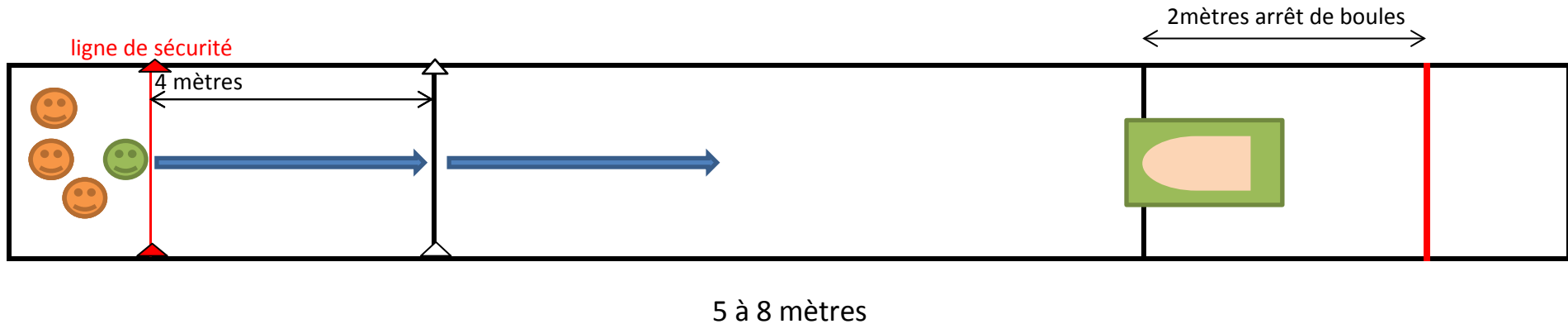
Valeur : 5 points

Compter 1 point si la boule lancée tombe sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher la cible

## LA PRECISION AVEC OBSTACLE (2)

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

**AMENAGEMENT** :



**CONSIGNES** :

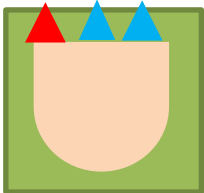
Je lance la boule avec élan, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle touche la cible proposée.

Je suis la boule pour la ramasser.

Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

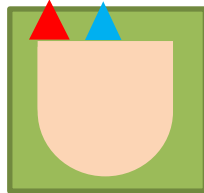
**CIBLES PROPOSEES** : **toucher les cônes ou les boules blanches sans toucher l'obstacle rouge**

**Cible 1**



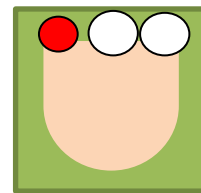
Valeur : 2 points

**Cible 2**



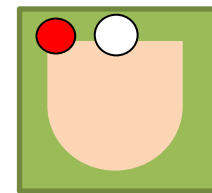
Valeur : 3 points

**Cible 3**



Valeur : 4 points

**Cible 4**



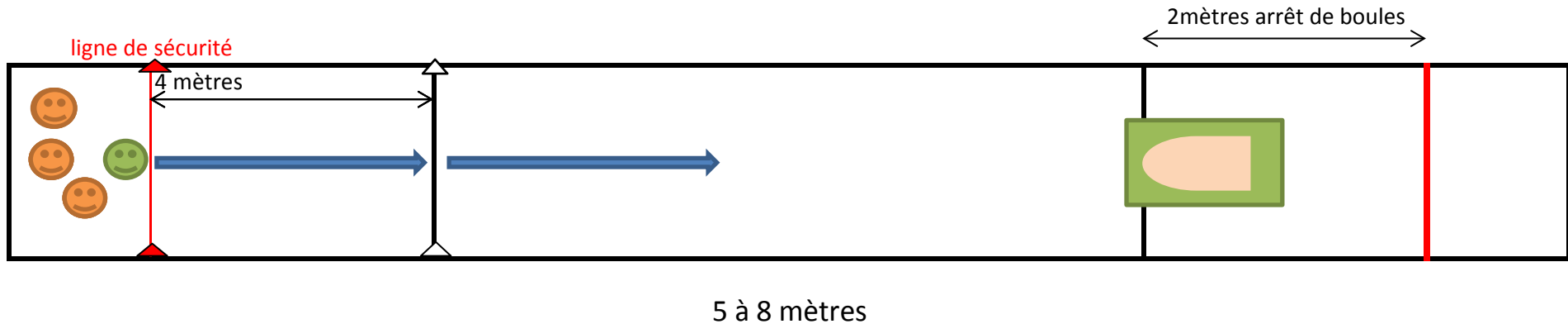
Valeur : 5 points

Compter 1 point si la boule lancée tombe sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher la cible

## LA PRECISION AVEC OBSTACLE (3)

**BUT** : lancer une boule avec élan sur une cible

**AMENAGEMENT** :



**CONSIGNES** :

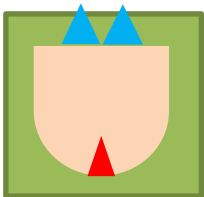
Je lance la boule avec élan, à partir de la ligne de lancer, pour qu'elle touche la cible proposée.

Je suis la boule pour la ramasser.

Je ramène la boule et la donne au suivant dans la main.

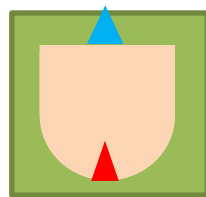
**CIBLES PROPOSEES** : **toucher les cônes ou les boules blanches sans toucher l'obstacle rouge**

**Cible 1**



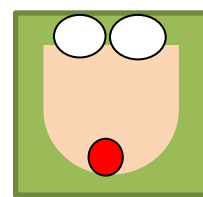
Valeur : 2 points

**Cible 2**



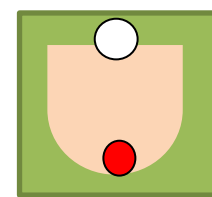
Valeur : 3 points

**Cible 3**



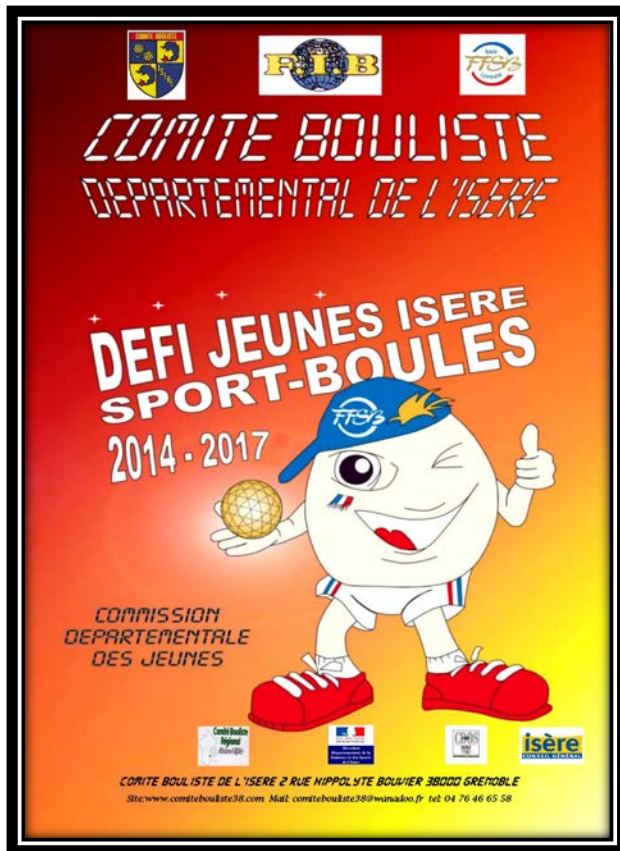
Valeur : 4 points

**Cible 4**



Valeur : 5 points

Compter 1 point si la boule lancée tombe sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher la cible



SITUATIONS

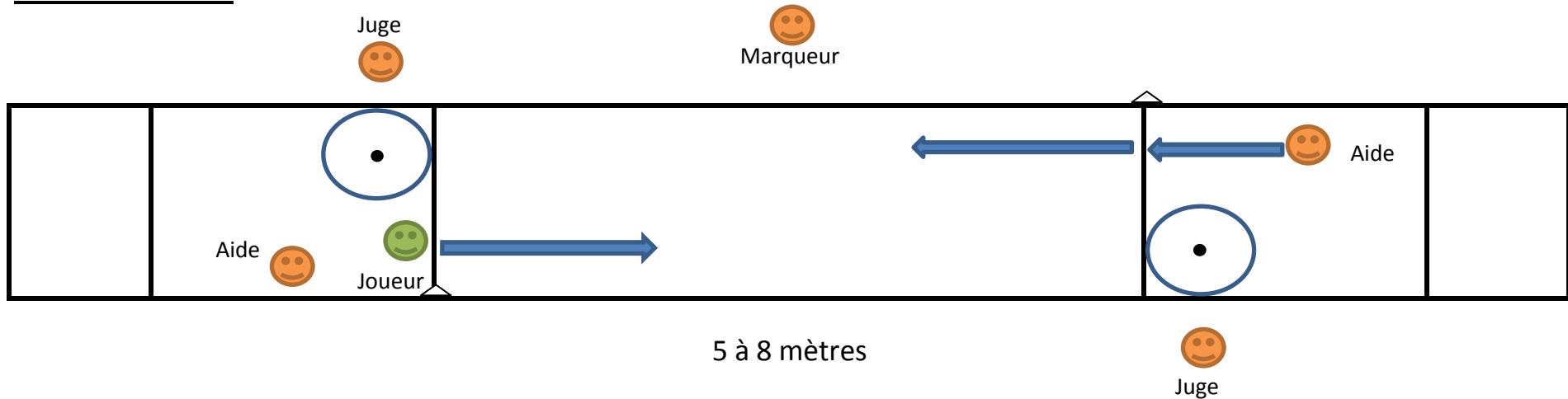
DE COURSE

EN NAVETTE

## POINT CADENCE

**BUT** : faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone définie

**AMENAGEMENT** :



**OBJECTIF** :

C'est une épreuve individuelle qui dure de 2 à 5 minutes suivant la population.

L'épreuve consiste à placer le plus de boules possibles dans la cible pendant le temps imparti.

**CONSIGNES** :

Au signal, le joueur pointe afin de placer la boule dans le cercle de diamètre 140cms (1 point en cas de réussite).

La boule est jugée valide si elle se trouve entièrement à l'intérieur de la cible.

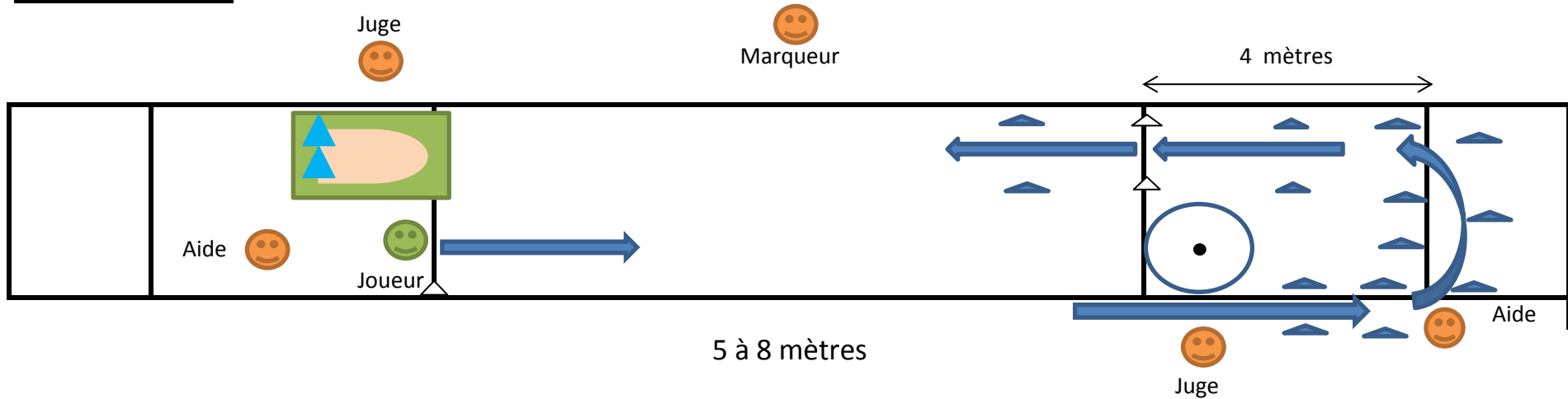
Après chaque lancer, le joueur court récupérer une boule donnée par l'aide (ou placée sur un porte-boule) et pointe dans le sens opposé.

2 juges valident les points. Un marqueur note les points.

## POINT ET TIR CADENCES

**BUT** : alterner pointer et tirer en course continue

**AMENAGEMENT** :



**OBJECTIF** :

C'est une épreuve individuelle qui dure de 2 à 5 minutes suivant la population.

L'épreuve consiste à placer le plus de boules possibles dans la cible et à toucher le maximum de cônes pendant le temps imparti.

**CONSIGNES** :

Au signal, le joueur pointe afin de placer la boule dans le cercle de diamètre 140 cms (2 points en cas de réussite).

La boule est jugée valide si elle se trouve entièrement à l'intérieur du cercle.

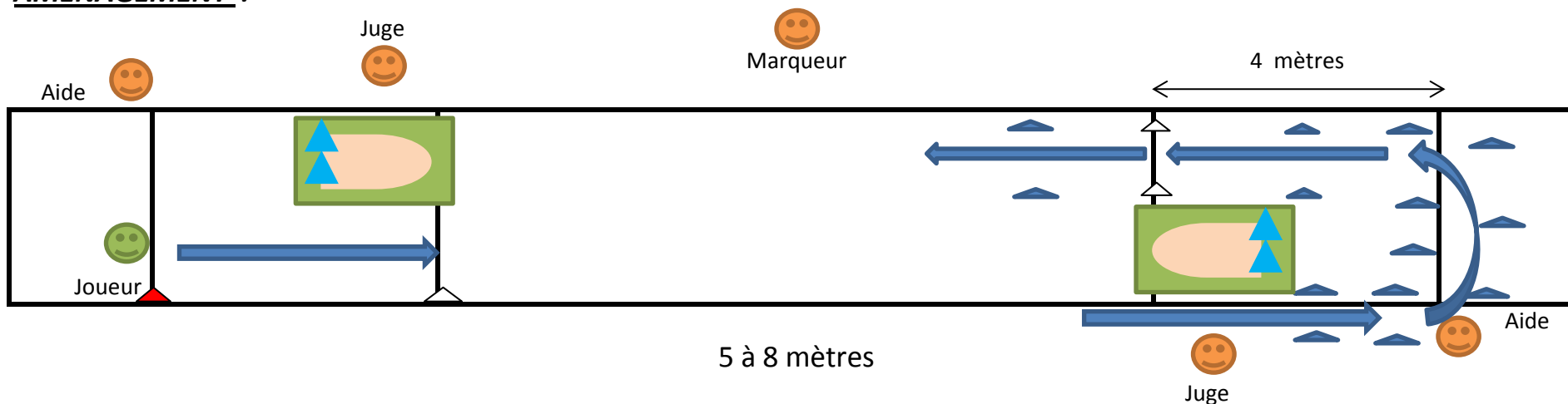
Après chaque lancer, le joueur va récupérer une boule donnée par l'aide (ou placée sur un porte-boule) et tire sur les cônes dans le sens opposé (2 points par cône touché réglementairement et 1 point si impact sur le tapis).

2 juges valident les points. Un marqueur note les points.

## FICHE TIR CADENCE

**BUT** : tirer en course continue

### **AMENAGEMENT** :



### **OBJECTIF** :

C'est une épreuve individuelle qui dure de 2 à 5 minutes suivant la population.

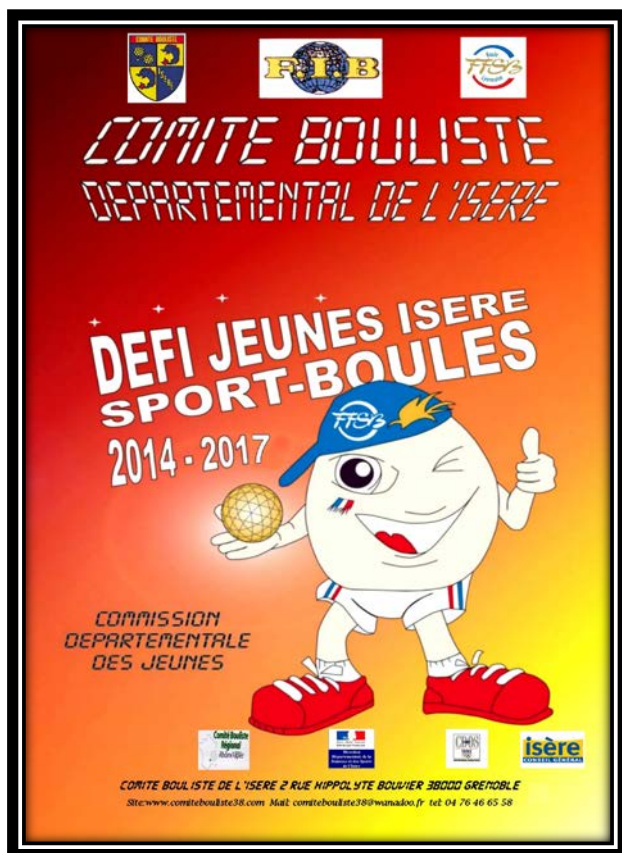
L'épreuve consiste à toucher le maximum de cônes pendant le temps imparti.

### **CONSIGNES** :

Au signal, le joueur lance sa boule afin de toucher un cône.

Après chaque lancer, le joueur va récupérer une boule donnée par l'aide (ou placée sur un porte-boule) et tire sur les cônes dans le sens opposé (2 points par cône touché réglementairement et 1 point si impact sur le tapis).

2 juges valident les points. Un marqueur note les points.



# SITUATIONS

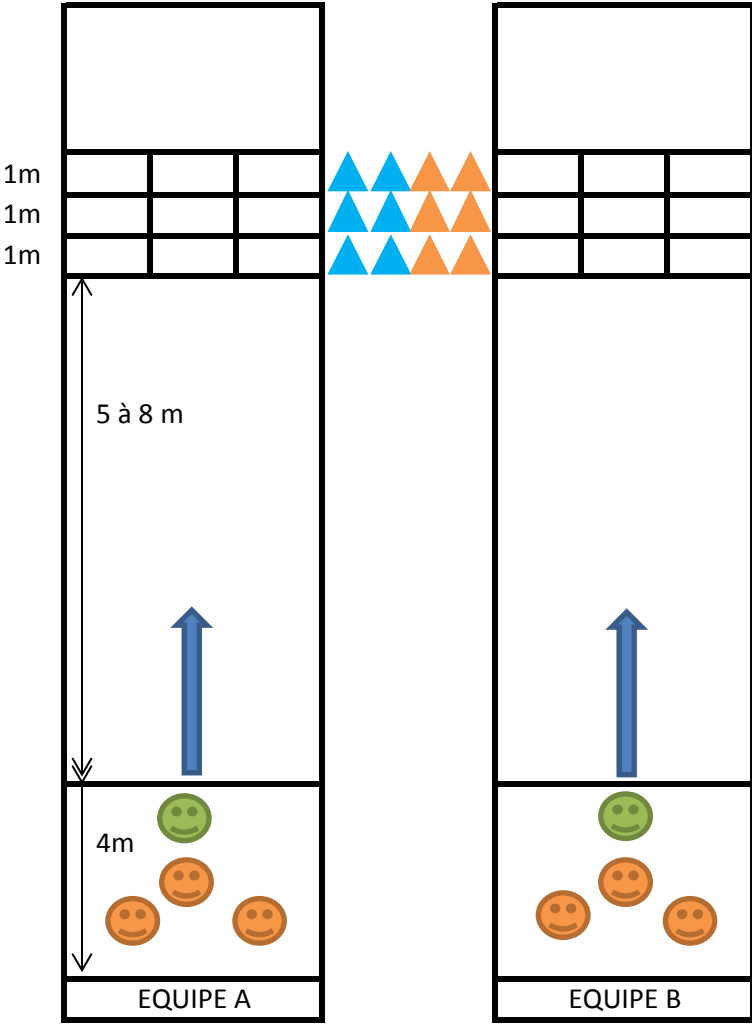
## D'OPPOSITION

### POINT/TIR



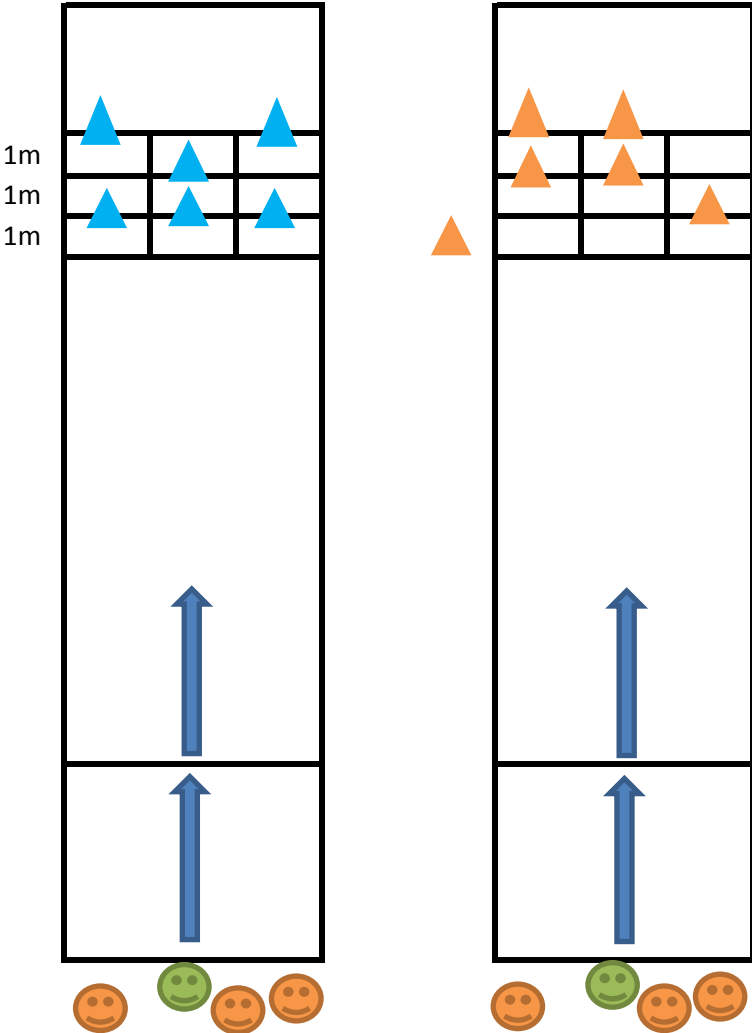
# LE JEU DU DAMIER

## 1ère PHASE

ESPACE DE JEU :	ACTION	SCORE
 <p>1m 1m 1m</p> <p>5 à 8 m</p> <p>4m</p> <p>EQUIPE A</p> <p>EQUIPE B</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2 équipes de 4 joueurs</li> <li>* chaque joueur réalise 5 lancers</li> <li>* on lance une boule pour qu'elle s'arrête dans une case vide</li> <li>* on place un cône au fond de la case</li> <li>* on ramasse sa boule et on la ramène au suivant</li> <li>* si une boule touche un cône en place, elle est annulée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*chaque équipe marque 1 point par boule réussie</li> <li>*la première phase se termine quand:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) l'équipe a réussi à remplir les 9 cases du damier : elle marque en plus autant de points qu'il lui reste de boules à jouer</li> <li>2) lorsque chaque joueur a pointé ses 5 boules</li> </ol> </li> </ul>

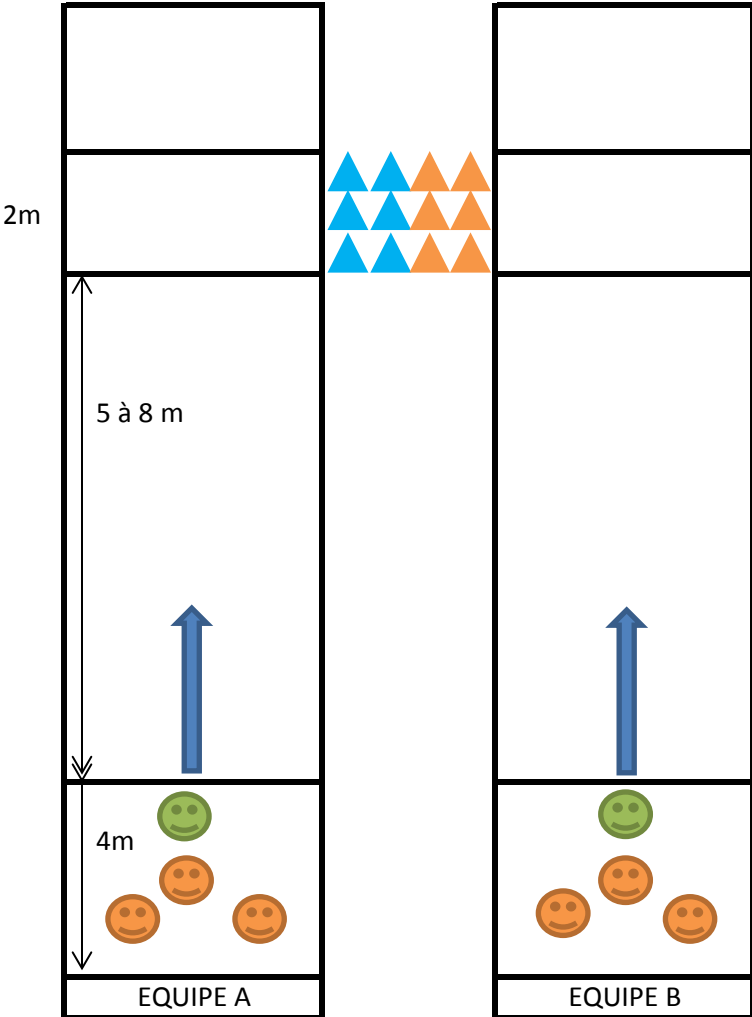
# LE JEU DU DAMIER

## 2ème PHASE (inversion des jeux)

ESPACE DE JEU	ACTION	SCORE
 <p>1m 1m 1m</p> <p>EQUIPE B</p> <p>EQUIPE A</p>	<p><b>*chaque équipe passe dans le terrain adverse</b></p> <p>* on tire sur les cônes placés par l'adversaire</p> <p>* chaque joueur réalise 5 lancers</p> <p>*on lance la boule pour qu'elle touche un cône soit directement soit en tombant dans la case</p> <p>* on enlève le cône touché du damier</p> <p>*on ramasse sa boule et on la ramène au suivant</p> <p>* on ne peut toucher qu'un seul cône à la fois</p>	<p>*chaque équipe marque 1 point par par cône touché</p> <p>*la deuxième phase se termine quand:</p> <p>1) l'équipe a réussi à enlever tout les cônes du damier : elle marque en plus autant de points qu'il lui reste de boules à jouer</p> <p>2) lorsque chaque joueur a tiré ses 5 boules</p> <p><b>ADDITION des points dans les 2 PHASES pour connaître l'équipe gagante</b></p>

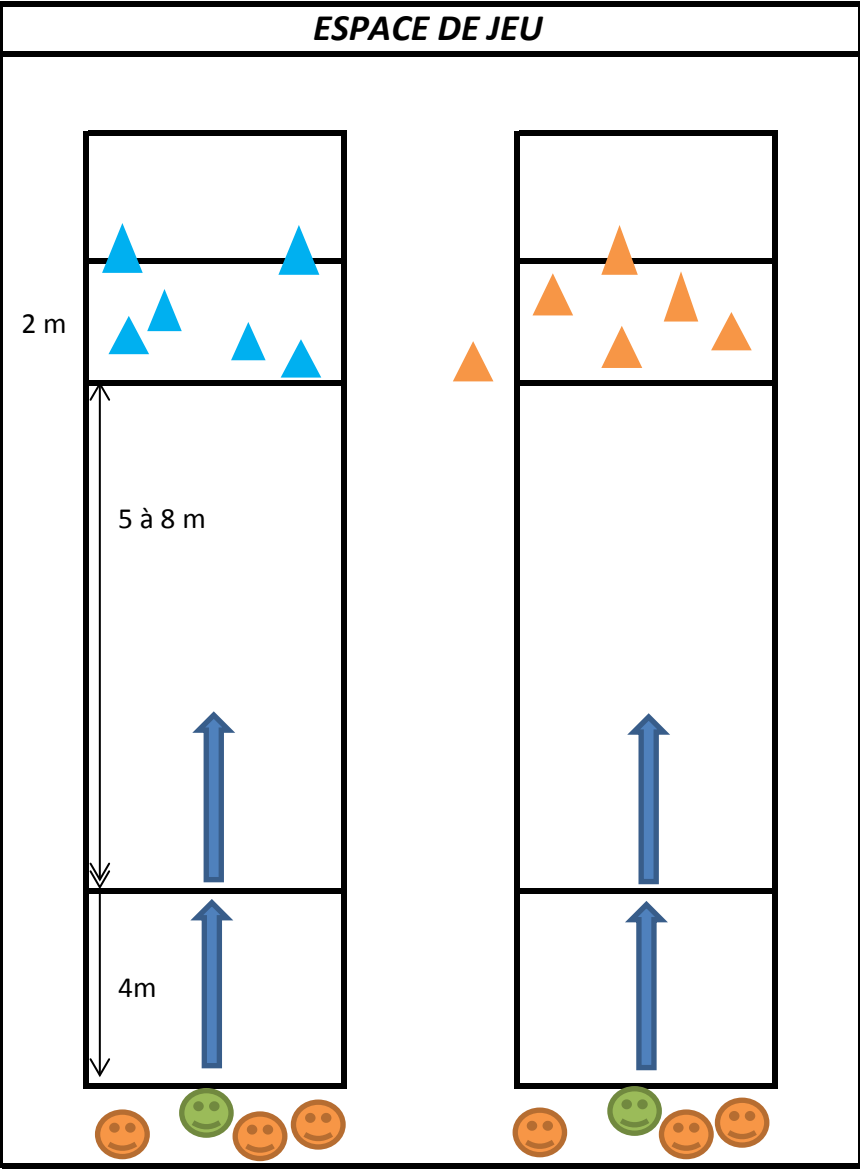
# LE JEU DU MASSACRE

## 1ère PHASE

ESPACE DE JEU :	ACTION	SCORE
 <p>2m</p> <p>5 à 8 m</p> <p>4m</p> <p>EQUIPE A</p> <p>EQUIPE B</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>* 2 équipes de 4 joueurs</li><li>* chaque joueur réalise 3 lancers</li><li>* on lance une boule pour qu'elle s'arrête dans le rectangle</li><li>* on dispose un cône à la place de la boule réussie</li><li>* on ramasse sa boule et on la ramène au suivant</li><li>* si une boule touche un cône en place, elle est annulée</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* chaque équipe marque 1 point par boule réussie</li><li>* la première phase se termine quand tous les joueurs ont joué leurs 3 boules</li></ul>

# LE JEU DU MASSACRE

## 2ème PHASE (inversion des jeux)

ESPACE DE JEU	ACTION	SCORE
 <p>2 m</p> <p>5 à 8 m</p> <p>4m</p> <p>EQUIPE B</p> <p>EQUIPE A</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>*chaque équipe passe dans le terrain adverse</li><li>* on tire sur les cônes placés par l'adversaire</li><li>* chaque joueur réalise 3 lancers</li><li>*on lance la boule pour qu'elle touche un cône soit directement soit en tombant dans le rectangle</li><li>* on enlève le cône touché du rectangle</li><li>*on ramasse sa boule et on la ramène au suivant</li><li>* on ne peut toucher qu'un seul cône à la fois</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>*chaque équipe marque 2 points par cône touché directement et 1 point indirectement</li><li>*la deuxième phase se termine quand:<ol style="list-style-type: none"><li>1) l'équipe a réussi à enlever tous les cônes du rectangle : elle marque en plus autant de points qu'il lui reste de boules à jouer</li><li>2) lorsque chaque joueur a tiré ses 3 boules</li></ol></li></ul> <p><b>ADDITION des points dans les 2 PHASES pour connaître l'équipe gagnante</b></p>