

# Le Sport-Boules

## à l'école

### BROUILLON

30 janvier 2023



# Le Sport-Boules à l'école

Le sport boules se définit comme **une activité de lancer d'adresse** qui s'exprime dans des situation de jeux de points, de tirs et de tirs en course continue dont l'objectif final est la performance en précision.



# Le Sport-Boules à l'école

L'activité se décline sous plusieurs formes sociales:

- Le jeu traditionnel, qui est un jeu d'opposition individuelle ou collective de lancers dont le but est de se rapprocher le plus possible d'une cible (le but) tout en empêchant l'adversaire de le faire. Cette pratique peut être utilisée dans le cadre des compétences et connaissances relevant du **champ d'apprentissage 4 « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »**.
- Sur le plan moteur, l'activité « lancer » dans le Sport-Boules peut relever de certains attendus du **champ d'apprentissage 1 « produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »**.

# Le Sport-Boules à l'école

## Les attendus éducatifs du champ d'apprentissage 4 au cycle 2

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu : être capable de faire des choix d'actions individuelles ou collectives efficaces pour obtenir **le gain d'une rencontre**.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples : coordonner, combiner des actions (courir et lancer).
- Connaître le but du jeu : repérer et nommer les rôles de chacun, savoir observer son équipe par rapport aux critères de réussite, se mettre au service des autres sur un temps donné.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires : jouer avec, coopérer pour remporter une rencontre.

# Le Sport-Boules à l'école

## Les compétences du champ d'apprentissage 4 au cycle 2 au Sport-Boules

- Coordonner des actions motrices simples : pointer, courir et lancer.
- Prendre et traiter de l'information pour agir de façon efficace : se reconnaître pointeur ou tireur et changer de statut en fonction de la phase de jeu.
- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre : faire des choix stratégiques et moteurs simples.
- S'informer pour prendre des repères pour agir seul ou avec les autres : pointer/tirer en fonction de la position des coupelles.

# Le Sport-Boules à l'école

## LA SECURITE



**Passive**

(assurée par l'enseignant)



**Active**

(enseignée aux élèves)

# Le Sport-Boules à l'école

## **Sur le plan de la sécurité passive :**

Au tir, des espaces de sécurité sont aménagés entre chaque jeu.  
Les zones de jeu et d'élan sont obligatoirement matérialisées.  
Une seule boule est, en général, mise à disposition par atelier.  
Du matériel adapté doit être utilisé : boules, quilles, plots...

# Le Sport-Boules à l'école

## **Sur le plan de la sécurité active :**

Une présentation en classe est indispensable. Elle explique l'organisation de la séance, les dispositifs, les tâches et les différents rôles à tenir.

Des principes sont appris et mis en œuvre par les élèves:

### **Au niveau des attitudes :**

- Les joueurs sont attentifs à ce qui se passe autour d'eux.
- Un joueur ayant une boule en main est responsable de son geste.

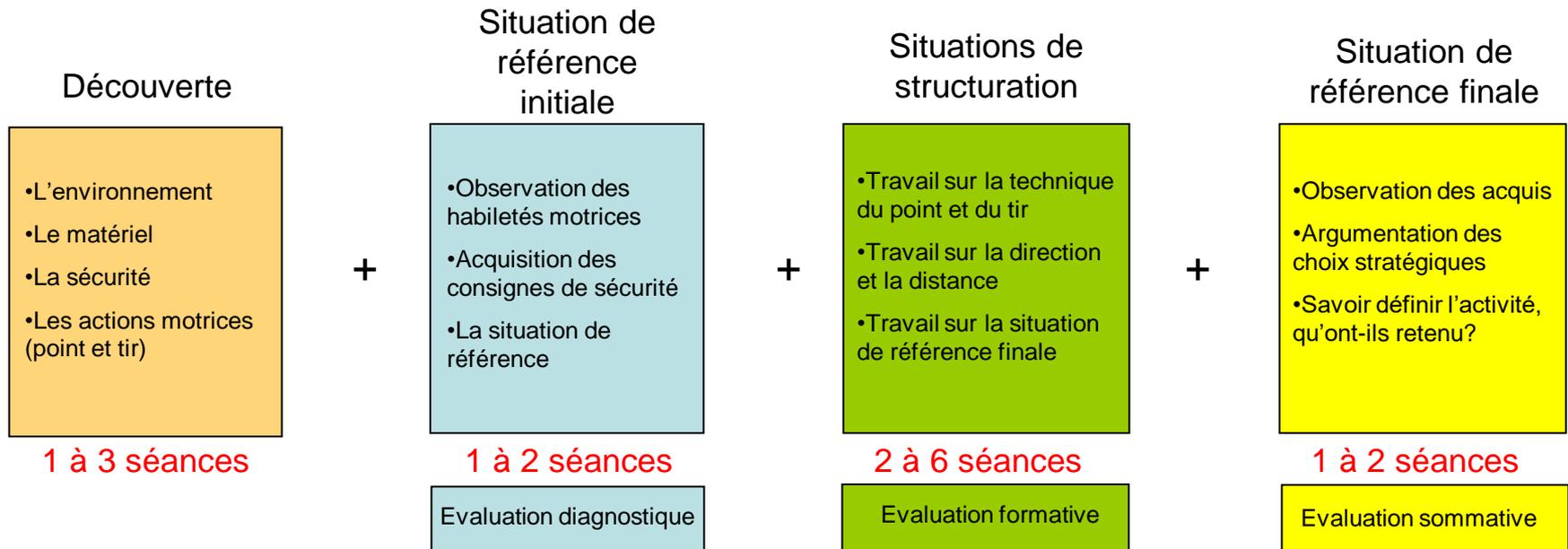
### **Au niveau du comportement :**

- La position accroupie est interdite
- L'élève bloque la boule avec la semelle de son pied
- La boule se transmet de la main à la main.

# ORIENTATION DU CYCLE

4 phases distinctes ET un champ travaillé :

1. La découverte
2. La situation de référence initiale
3. Les situations de structuration
4. La situation de référence finale

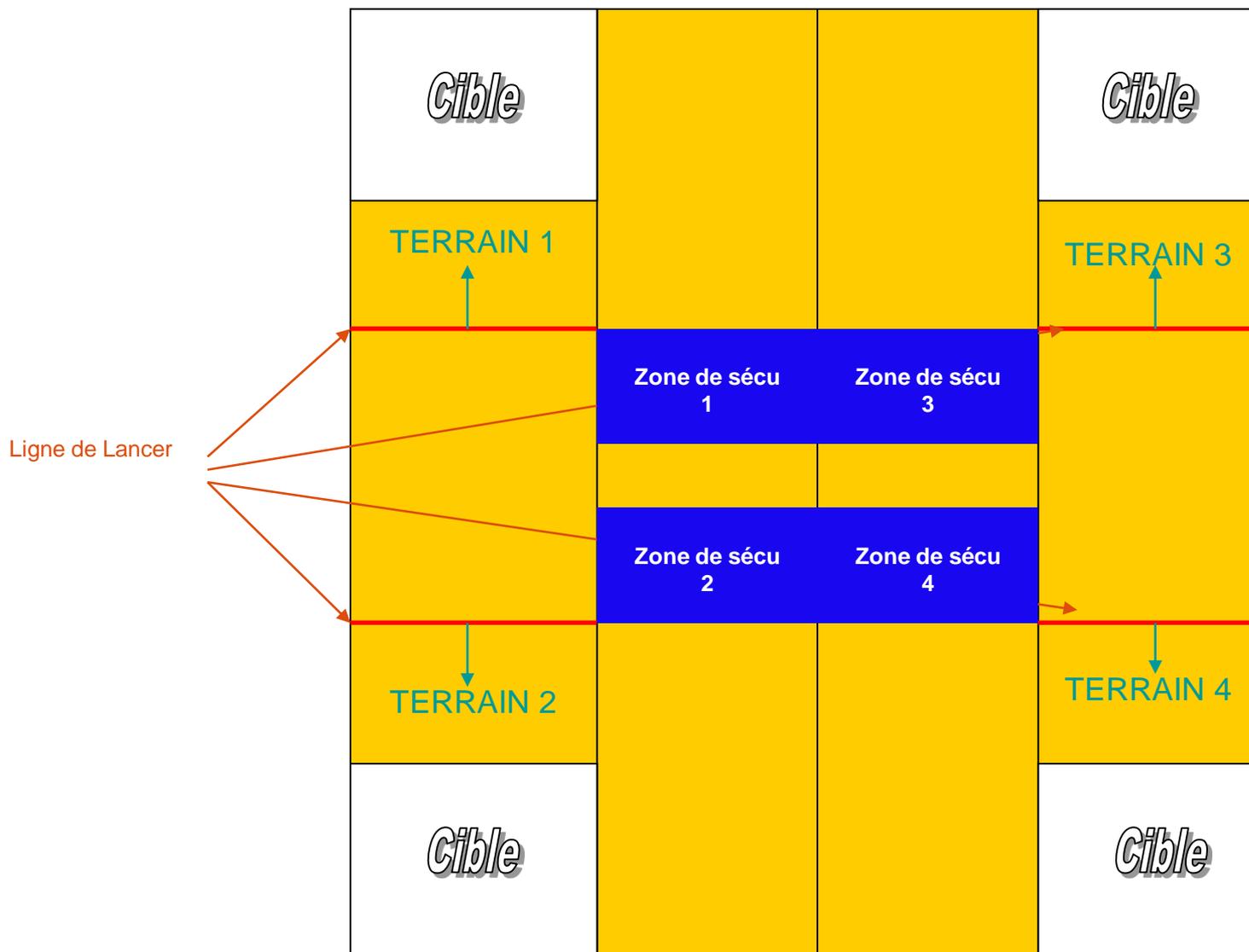


# PREPARATION DU CYCLE

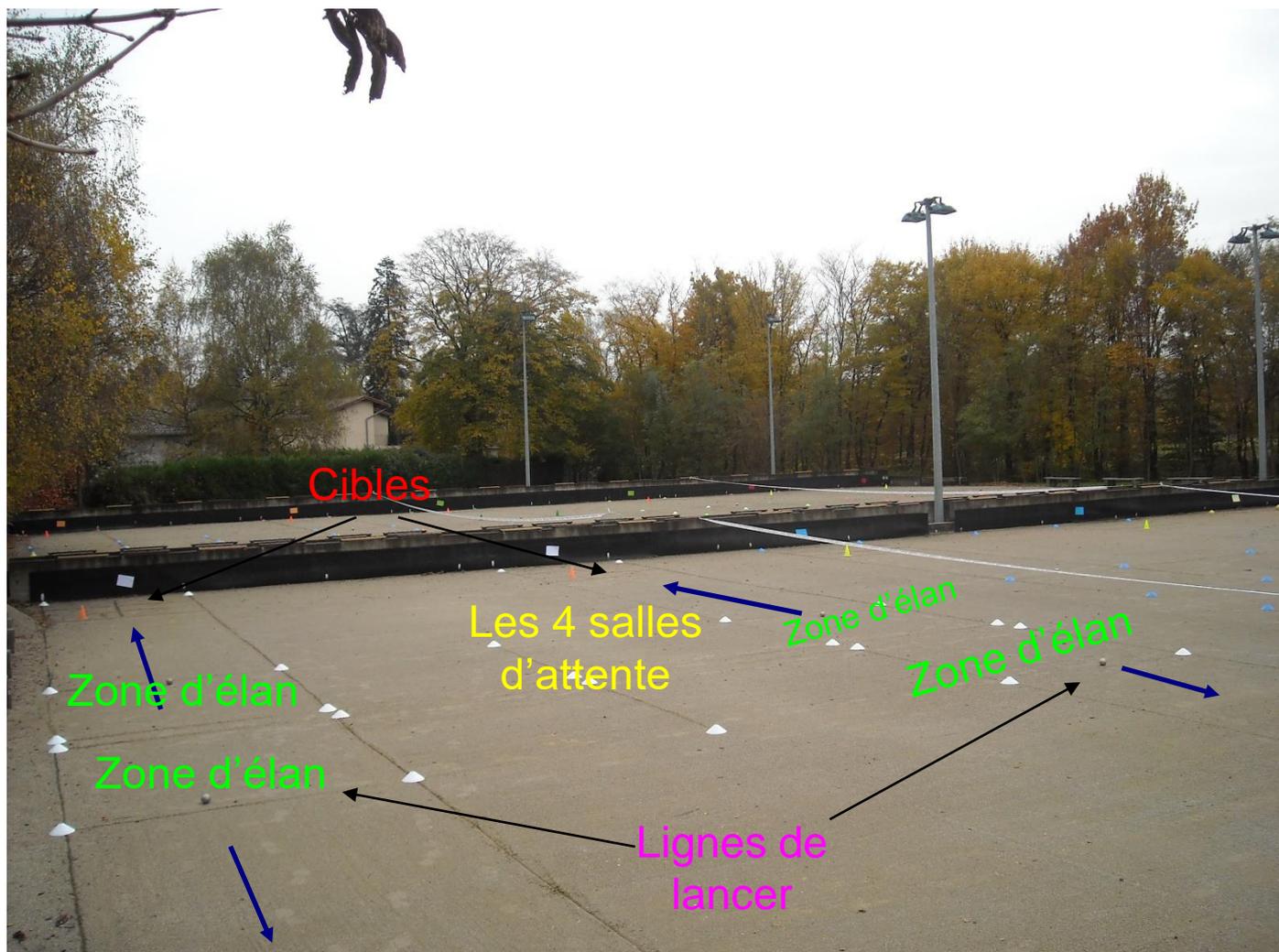
## Le vocabulaire:

- Boulodrome : lieu de pratique du Sport-Boules.
- Terrain : espace de pratique pour un groupe.
- Pointer : faire rouler une boule au sol sans prendre d'élan en direction d'une cible.
- Tirer : lancer la boule en l'air après avoir pris de l'élan en direction d'une cible
- Cible : en fonction de la situation celle-ci peut se décliner sous différentes formes (carrés, rectangles...) et peut se matérialiser avec différents supports (moquette, tapis...)
- Repères visuels: plots, bouchons, autres...ils sont utilisés pour indiquer les attendus sur la cible.

# 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, diamètre 80mm, pour les cycles 3.

Boule synthétique d'un poids de 280 grammes, diamètre 65mm pour les cycles 2.



Des coupelles ou assiettes colorées  
Des cônes de couleur



Des bouchons de bouteilles pour les cibles  
(couleurs différentes éventuellement)

# REFERENTIEL TECHNIQUE SCOLAIRE POINT/TIR

	POINTER	TIRER
DECOUVERTE	<p>Boule sous la main</p> <p>Bras tendu</p>	<p>Boule sous la main</p> <p>Bras tendu</p> <p>Lancer sans s'arrêter</p>
STRUCTURATION	<p>Boule sous la main</p> <p>Bras tendu</p> <p>Suivi de la boule</p> <p>Position de départ à l'amble</p> <p>Appuis en direction de la cible</p> <p>Amplitude arrière = balancier (cycle 3)</p>	<p>Boule sous la main</p> <p>Bras tendu</p> <p>Lancer sans s'arrêter</p> <p>Lancer la boule en respectant main droite/pied droit et inversement</p> <p>Course d'élan orientée vers la cible</p>

# Le Sport-Boules à l'école

## Module 1



### Avant-propos :

Le sport boules regroupe différentes disciplines (ou épreuves) : le combiné, le tir de précision, le tir progressif, le tir en relais, le tir à cadence rapide et le jeu traditionnel (boule lyonnaise).

Les cinq premières relèvent du champ d'apprentissage n°1 de l'EPS, « produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ». La dernière, la boule lyonnaise relève quant à elle du quatrième champ d'apprentissage « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

Notre parti pris, pour construire ce premier module d'apprentissage « Sport -Boules » à destination des élèves du cycle 2, est de choisir le champ 4 de l'EPS. Néanmoins, la pratique de la boule lyonnaise peut s'avérer complexe pour des enfants de CP, CE1 tant sur le plan moteur que sur le plan cognitif (prise d'information). C'est pourquoi le jeu du damier s'est imposé comme la situation de référence dans notre module d'apprentissage C2. Cette situation, en opposition indirecte, permet la différenciation dans le temps des rôles de « tireur » et de « pointeur », tout en maintenant l'enjeu collectif.

Ce premier module d'apprentissage en Sport-Boules peut également être proposé à des classes de cycle 3.

# Module 1 - CHAMP 4

## Phase de Découverte 1 à 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](#) P1 T1

-[Le jeu des rectangles](#) P2T2

A faire après P1T1 et/ou P2T2

-[Le damier à 6 cases](#) P3/T3

## La situation de référence initiale 1 ou 2 séances

### Objectifs:

- première situation d'opposition collective indirecte.
- mise en valeur des problèmes inhérents à l'activité
- évaluer le respect des consignes de sécurité

-[Le damier](#) P4/T4

## Phase de structuration 3 à 5 séances

### Objectifs:

- maîtriser la direction
- maîtriser les distances
- maîtriser direction et distance
- élaborer un projet d'équipe

### Les séances:

-[Le jeu des couloirs \(1\)](#) P5/T5  
et [\(2\)](#) P6/T6

-[Le jeu des rectangles \(bis\)](#) P7/T7

-[Le jeu du damier à 9 cases](#) P8/T8

-[Le jeu du méli-mélo](#) P9/T9

## La situation de référence finale 1 à 2 séances

### Objectifs:

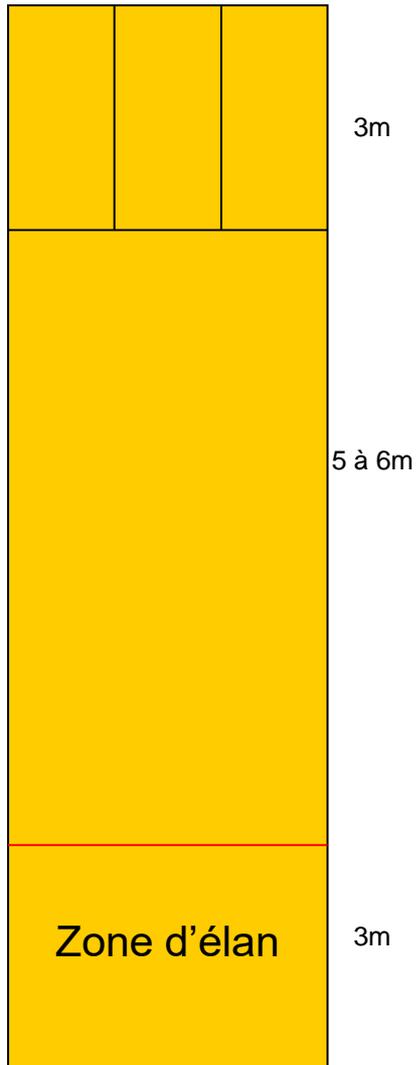
- identifier les progrès des équipes point et tir
- proposer une stratégie pour gagner

### Les séances:

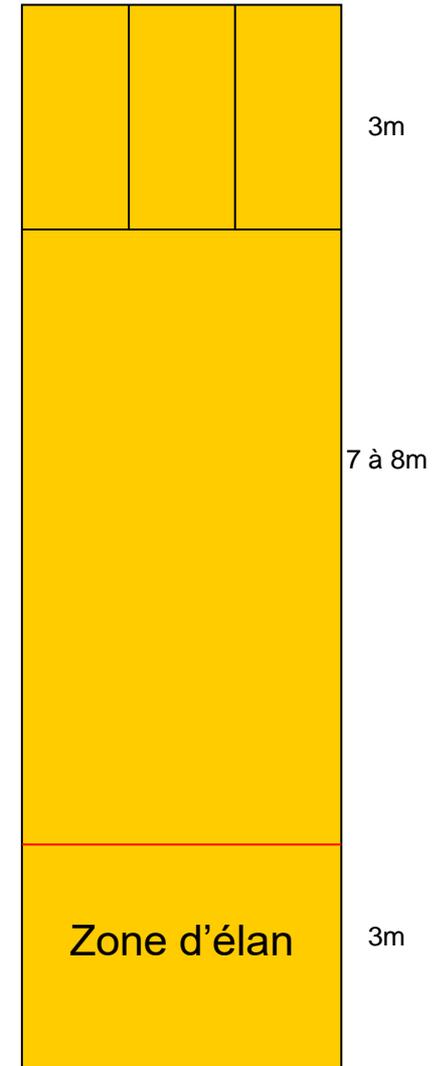
-[Le damier](#) P10/T10

# LES DISTANCES DE JEU POUR

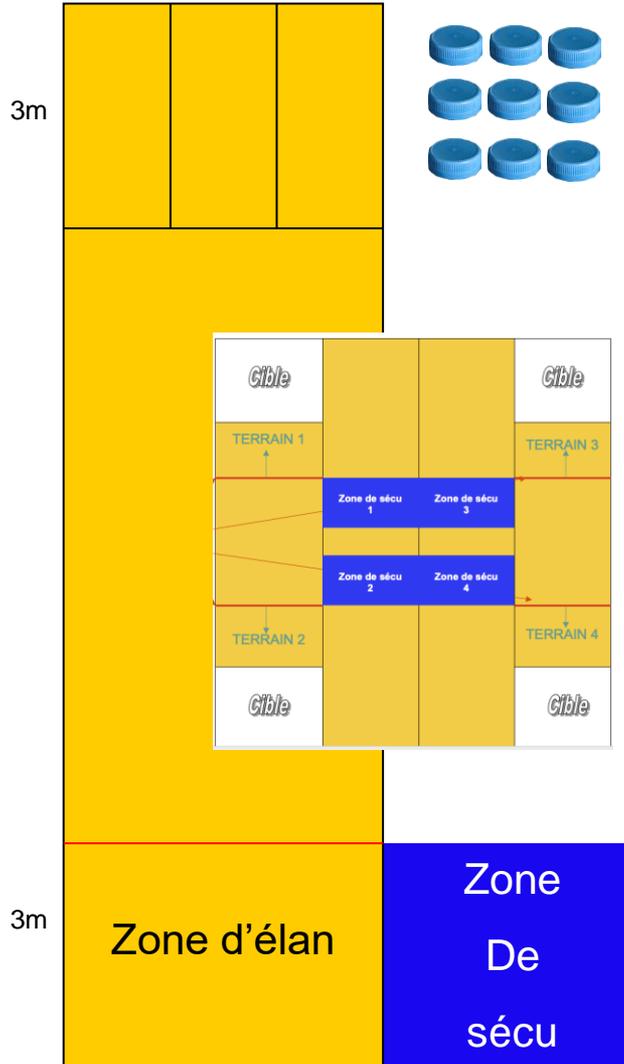
## CYCLE 2



## CYCLE 3



# SITUATION P1 ET T1



## 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.**

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 équipe de réussir à placer 3 bouchons par colonne. Les lignes font parties du couloir.

Une boule s'immobilise dans un couloir, l'élève pose un bouchon

**Dès qu'une équipe réussit à placer ses 9 bouchons, elle remporte la manche.**

Les évolutions possibles:

- changer de terrain pour faire plusieurs manches
- mettre un ordre à respecter (de 1 à 3)

## Découverte du Tir :

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

Il va s'agir pour l'équipe de vider ses couloirs.

Une boule retombe dans un couloir, l'élève enlève un bouchon.

Dès qu'une équipe vide toute sa cible , elle remporte la manche.

Aménagement:

- l'utilisation d'un tasseau en bois peut faciliter la compréhension de la tâche 

Les évolutions possibles:

- mettre un ordre à respecter (de 1 à 3)

# SITUATION P2 ET T2

## Découverte du Point par le jeu des rectangles :

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

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 équipe de réussir à placer 3 bouchons par rectangle. Les lignes font parties du rectangle.

Une boule s'immobilise dans un rectangle, l'élève pose un bouchon.

**Dès qu'une équipe réussit à placer ses 9 bouchons, elle remporte la manche.**

Les évolutions possibles:

- changer de terrain pour faire plusieurs manches
- mettre un ordre à respecter (de 1 à 3)

## Découverte du Tir :

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

Il va s'agir pour l'équipe de vider ses rectangles.

Une boule retombe dans une bande, l'élève enlève un bouchon.

Dès qu'une équipe vide toute sa cible, elle remporte la manche.

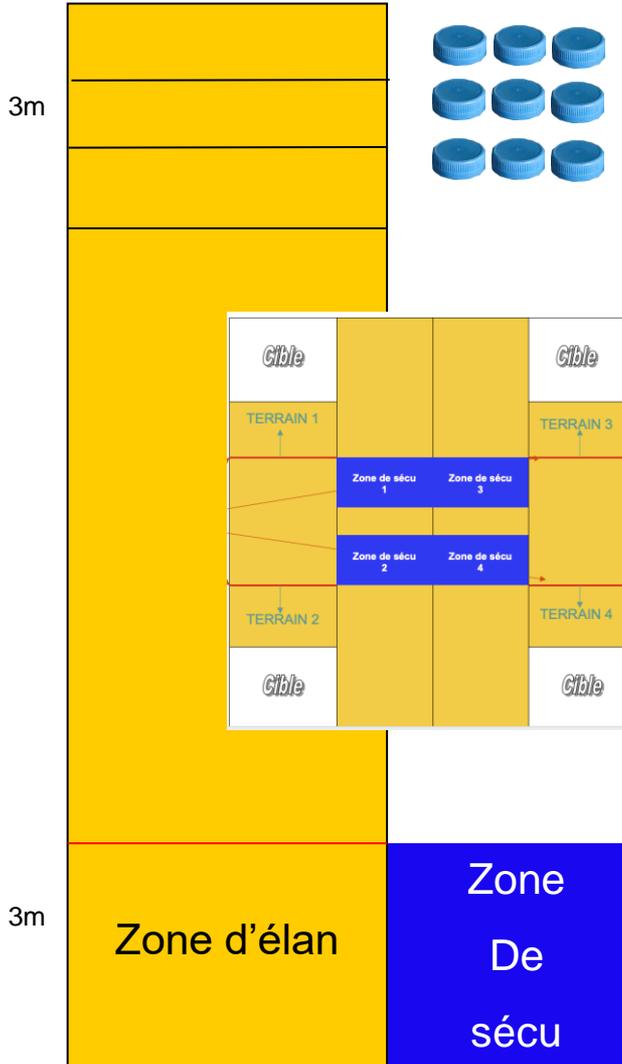
Aménagement:

- l'utilisation d'un tasseau en bois peut faciliter la compréhension de la tâche

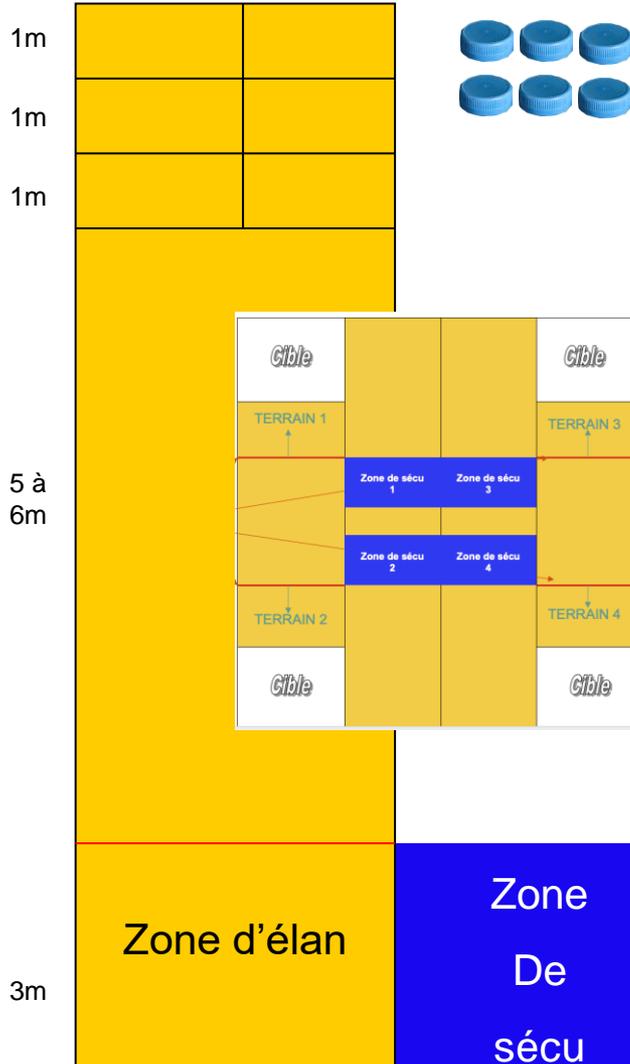


Les évolutions possibles:

- mettre un ordre à respecter (de 1 à 3)



# SITUATION P3 OU T3



## Découverte du point et tir par le jeu des 6 cases :

Sur cet exercice les élèves font rouler la boule au sol sans prendre d'élan. Chaque équipe doit remplir toutes les cases du damier avec les bouchons. **Si une boule s'immobilise** dans une case vide, l'élève pose un bouchon. Les lignes font parties du couloir. Sur celle du milieu l'élève choisit sa case.

**Dès qu'une équipe réussit à placer ses 6 bouchons, elle remporte la manche.**

Les évolutions possibles:

- changer de terrain pour faire plusieurs manches
- mettre un ordre à respecter (de 1 à 6)

## Découverte du Tir :

Pour cet exercice, les élèves lancent la boule en l'air en prenant de l'élan. Il s'agit de vider toute sa cible.

Une boule retombe dans une case, l'élève enlève un bouchon.

Dès qu'une équipe vide toute sa cible, elle remporte la manche.

Aménagement:

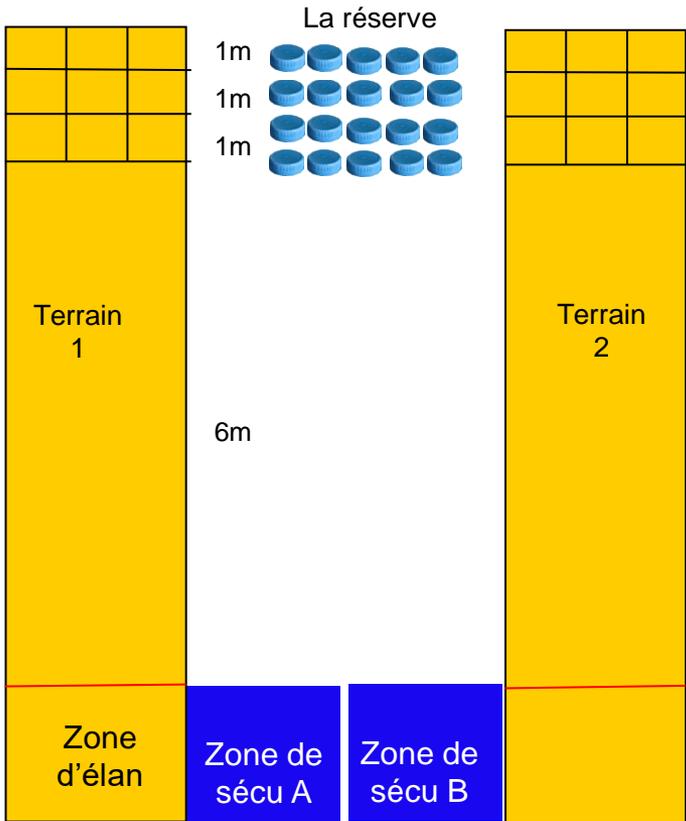
- l'utilisation d'un tasseau en bois peut faciliter la compréhension de la tâche



Les évolutions possibles:

- mettre un ordre à respecter (de 1 à 6)

# SITUATION P4 ET T4



## Situation de référence – le jeu du damier :

Situation en opposition indirecte où chaque équipe pratique sur un terrain.

L'équipe A du terrain 1 est opposée à l'équipe B du terrain 2.

L'opposition est composée de 2 phases, la première où il s'agit de remplir un maximum de cases en pointant et la 2<sup>ème</sup> où chaque équipe va devoir aller vider la cible de l'équipe adverse.

Le gain de l'opposition est attribuée à l'équipe qui:

- avant la fin du temps, vide en premier le damier adverse
- à la fin du temps, se retrouve avec le moins de bouchons sur le terrain de la phase 2

L'égalité est possible.

### **Phase 1 – POINTER: durée 5' ou 20 bouchons placés**

Les 2 équipes disposent de 5' pour remplir leur damier d'un maximum de bouchons. Les lignes font parties d'une case. Entre deux cases, il choisit.

Un joueur immobilise sa boule dans une case vide, il récupère un bouchon de la réserve et le place dans la case.

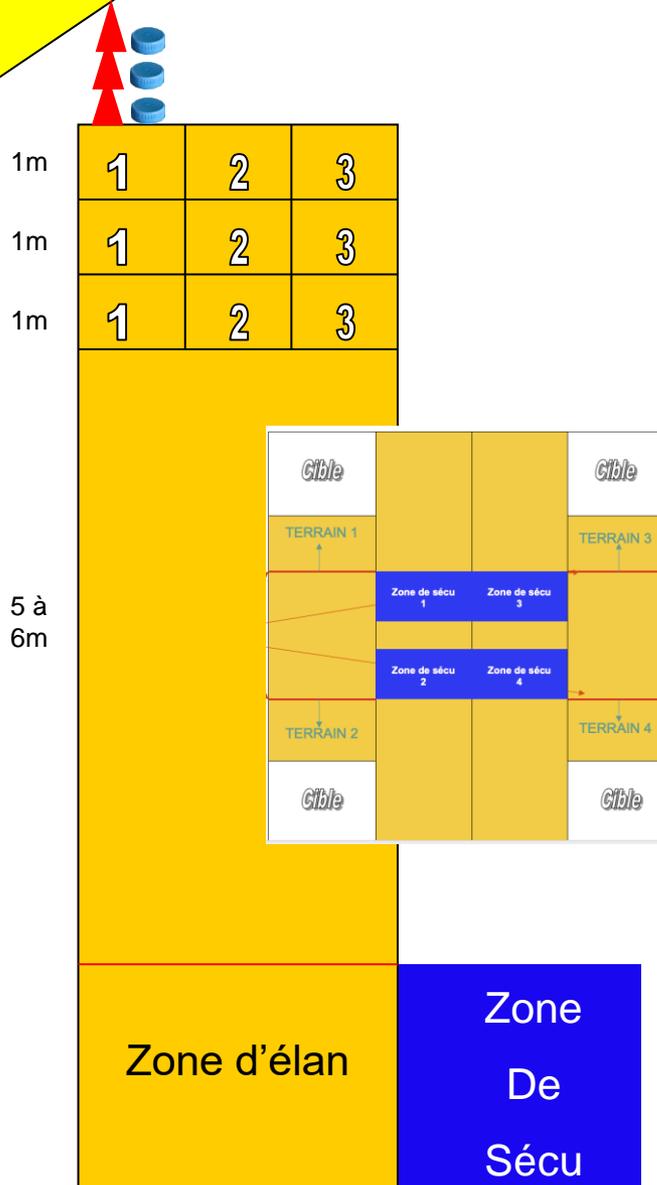
A partir du moment où le damier est rempli (un bouchon dans chaque case), il est possible de rajouter un 2<sup>ème</sup> bouchon.

### **Phase 2 - TIRER: durée de 5' ou cible vidée**

**L'équipe A passe sur le terrain 2 et inversement.**

Une boule retombe dans une case, l'élève enlève un bouchon.

# SITUATION P5/T5



## Les couloirs :

Dans cette évolution du jeu des couloirs, le groupe va devoir réussir à valider 3 colonnes de 3 cases, tout en respectant l'ordre, d'abord la direction 1 puis la 2 et ensuite la 3.

**Au point, une boule s'immobilise** dans une case vide, l'élève pose un bouchon. Les lignes font parties du couloir.

Dans cette évolution, il est judicieux d'observer la réussite du partenaire pour tenter ensuite de valider les autres cases situées dans la même direction. Le comportement de la boule sur le terrain est un critère à observer et à analyser par le groupe. Par conséquent, il est judicieux de faire plusieurs manches afin que cette analyse soit reproduite sur chaque terrain.

**Pour le tir,** le groupe débute l'atelier avec des bouchons (ou plots) présents dans chaque case de la colonne, une boule retombe dans une case, l'élève enlève un bouchon (plot), là aussi bien respecter l'ordre des colonnes.

Dans cette séance, il est intéressant de comparer les placements de départ où la logique est différente suivante si l'élève pointe ou tir.

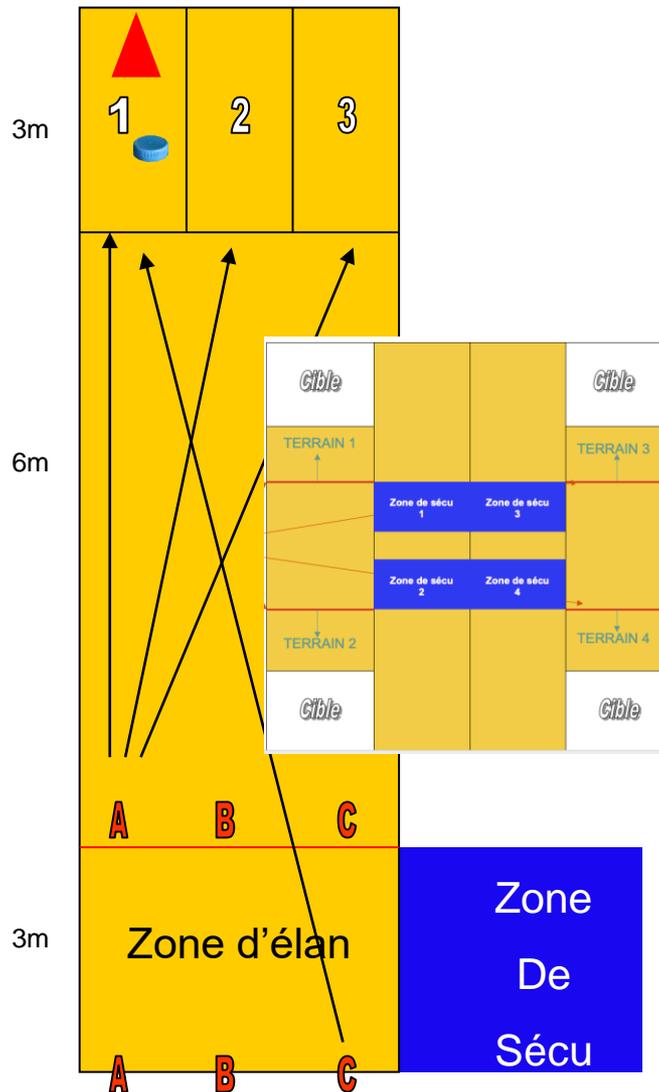
La gestion de la séance peut être organisée par des premières manches limitées à un temps ou à un stock de boules avant de passer à des confrontations par équipes.

On peut utiliser, deux repères visuels différents suivant si l'élève pointe ou tir:

- Au point 
- Au tir 

# SITUATION P6/T6

## à faire



### Les couloirs (bis):

Dans cet exercice de direction, le groupe va devoir réussir à valider 3 colonnes mais avec des emplacements de départ imposés (A,B et C).

**Au point, une boule s'immobilise dans la colonne** où le bouchon est présent, l'élève le place alors dans la colonne suivante.

Une fois que toute l'équipe a validé l'emplacement A (A1, A2, A3) le groupe passe à la position suivante (B ou C). Quand les 3 localisations ont été effectuées la manche est terminée. Pour le point, comme pour P5, il est judicieux d'effectuer des changements de terrain.

**Pour le tir,** la boule tombe dans la colonne du plot, l'élève le déplace dans la colonne suivante. Il faut dans cette action considérer que les départs sont imposés en début de course d'élan et que cette dernière doit se faire en direction de la colonne.

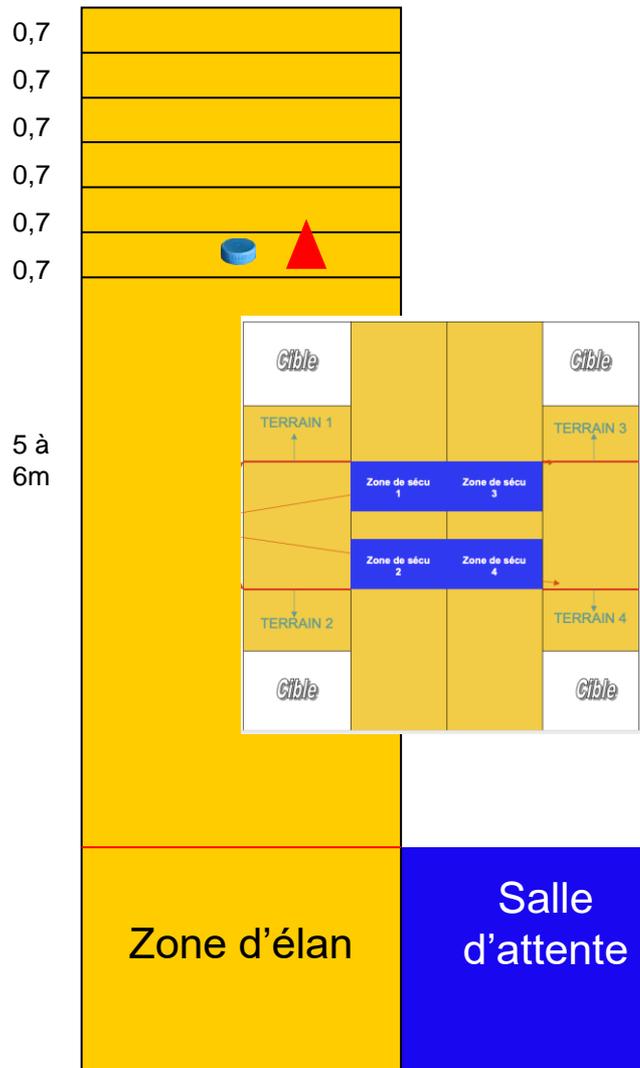
La gestion de la séance est la même que pour P5/T5.

Dans cette séance, il est proposé aux élèves d'utiliser toute la largeur du terrain pour optimiser les réussites au point. Sur le tir, qu'importe le placement de départ, la course d'élan doit être orientée vers la colonne visée.

On peut utiliser, deux repères visuels différents suivant si l'élève pointe ou tir:

- Au point 
- Au tir 

# SITUATION P7/T7



## Travail sur les rectangles :

Nous sommes cette fois-ci sur des rectangles moins larges et plus nombreux comparé à P2/T2.

De plus ces rectangles sont numérotés de 1 à 6 indiquant un ordre à respecter.

La manche démarre avec le repère visuel dans le rectangle 1.

**Au point, une boule s'immobilise** dans la bande du bouchon, l'élève pose le bouchon dans le rectangle suivant.

L'équipe valide les 6 rectangles pour terminer l'exercice.

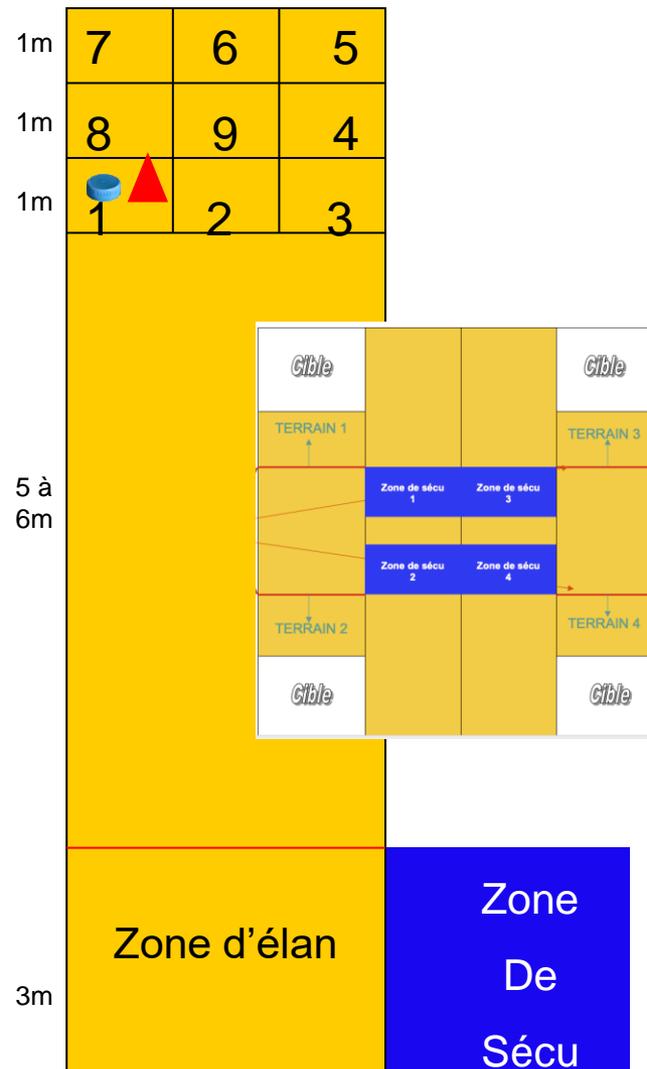
**Pour le tir,** le groupe débute l'atelier avec le bouchon(ou plot) présent dans la bande 1, la boule tombe dans le rectangle, l'élève place le bouchon (plot) dans la bande suivante jusqu'à valider la sixième.

La gestion de la séance peut être organisée par des premières manches au temps (point ou tir) pour passer ensuite sur des oppositions avec point et tir. Pour cela, lorsqu'une montée a été réalisée au point par une équipe, elle fait la même chose au tir.

On peut utiliser, deux repères visuels différents suivant si l'élève pointe ou tir:

- Au point 
- Au tir 

# SITUATION P8/T8



## Le jeu de l'oie :

La séance P8/T8 a pour objectif de travailler sur la distance et la direction.

La cible se compose de 9 cases numérotées de 1 à 9.

La manche démarre avec le repère visuel dans la case 1.

**Au point, une boule s'immobilise** dans la case du bouchon, l'élève pose le bouchon dans la suivante.

L'équipe valide les 9 cases pour terminer l'exercice.

**Pour le tir,** le groupe débute l'atelier avec le bouchon(ou plot) présent dans la case 1, la boule tombe celle-ci, l'élève place le bouchon (plot) dans la cible suivante jusqu'à valider la neuvième.

La gestion de la séance peut être organisée par des premières manches au temps (point ou tir) pour passer ensuite sur des oppositions avec point et tir. Pour cela, lorsqu'un tour a été réalisé au point par une équipe, elle fait la même chose au tir. On peut aussi fonctionner en aller retour où les deux équipes sont en confrontation sur une montée à effectuer au point et un retour au tir.

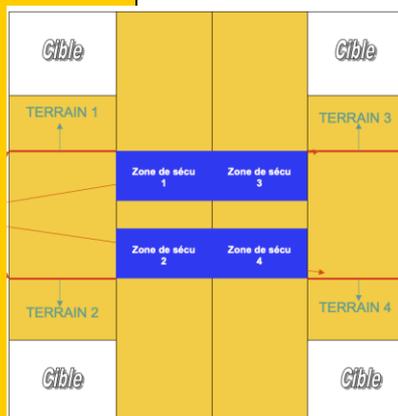
On peut utiliser, deux repères visuels différents suivant si l'élève pointe ou tir :

- Au point 
- Au tir 

# SITUATION P9/T9

1m	7	3	5
1m	4	9	2
1m	1  	6	8

5 à 6m

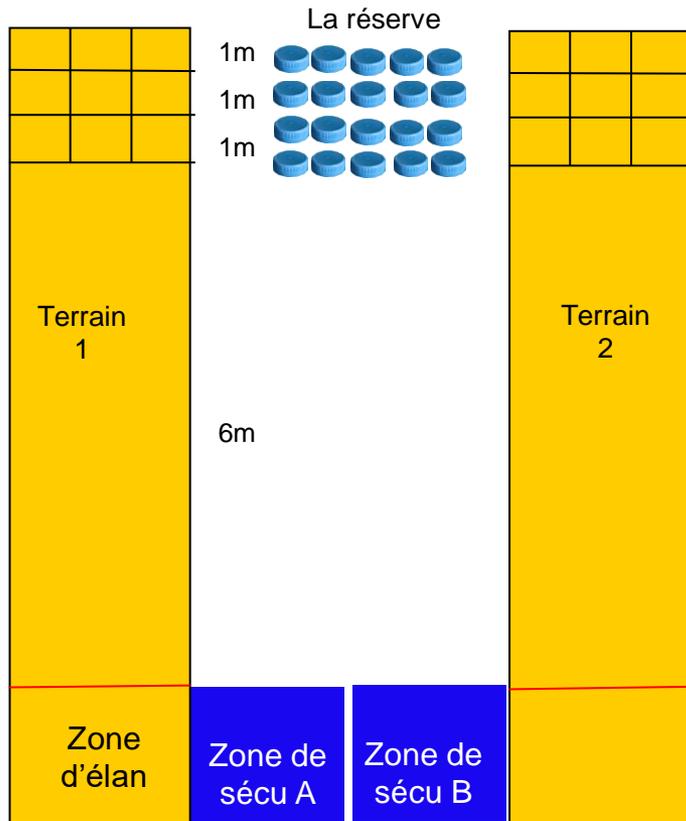


## Le Méli Mélo:

Il est une variante de P8/T8, cette fois-ci chaque changement de case implique une modification de la distance et direction.

La séance P8/T8 est à reprendre avec cette nouvelle cible.

# SITUATION P10 ET T10



## Situation de référence – le jeu du damier :

Situation en opposition indirecte où chaque équipe pratique sur un terrain.

L'équipe A du terrain 1 est opposée à l'équipe B du terrain 2.

L'opposition est composée de 2 phases, la première où il s'agit de remplir un maximum de cases en pointant et la 2<sup>ème</sup> où chaque équipe va devoir aller vider la cible de l'équipe adverse.

Le gain de l'opposition est attribuée à l'équipe qui:

- avant la fin du temps, vide en premier le damier adverse
- à la fin du temps, se retrouve avec le moins de bouchons sur le terrain de la phase 2

L'égalité est possible.

### **Phase 1 – POINTER : durée 5' ou 20 bouchons placés**

Les 2 équipes disposent de 5' pour remplir leur damier d'un maximum de bouchons. Les lignes font parties d'une case. Entre deux cases, il choisit.

Un joueur immobilise sa boule dans une case vide, il récupère un bouchon de la réserve et le place dans la case.

A partir du moment où le damier est rempli (un bouchon dans chaque case), il est possible de rajouter un 2<sup>ème</sup> bouchon.

### **Phase 2 – TIRER : durée de 5' ou cible vidée**

**L'équipe A passe sur le terrain 2 et inversement.**

Une boule retombe dans une case, l'élève enlève un bouchon.