

ACTIVITÉS MOTRICES  
DE DÉCOUVERTE



# Jeux de boules : je deviens un pointeur expérimenté



SPORT

## Présentation générale

Ce parcours vise :

- dans le domaine de la motricité, à sensibiliser les enfants aux pratiques sportives et favoriser l'acquisition de certaines motricités propres aux activités découvertes ;
- dans le domaine du relationnel, à favoriser la socialisation et l'autonomie.

## Programme des séances

Séance unique : jeux de boules

## Prolongements / approfondissements

- Mettre en place des rencontres sportives.
- Organiser des tournois avec les enfants.
- Participer aux manifestations USEP/Ufolep.
- Apprendre aux enfants à arbitrer.
- De nombreuses ressources pédagogiques complémentaires sont disponibles sur le [site de l'USEP](http://site.de.l'USEP).

### Auteurs

La Ligue de l'enseignement, fédération du Val-de-Marne USEP, comité départemental du Val-de-Marne

### Public

De 8 à 12 ans

### Nombre de participants

Entre 10 et 12 enfants

### Nombre de séances

1

### Durée

1 h 15 min

### Temps de préparation

00

## SÉANCE UNIQUE

# Jeux de boules : je deviens un pointeur expérimenté

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 15



### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

« Les règles de sécurité et de fair-play » [annexe 1, à photocopier], 2 boules en plastique par joueur, cibles [annexes 2, 3 et 4], outils de mesure, plots pour le balisage, banc ou latte de bois (un par terrain), craies.



### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Un terrain plat en extérieur.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Adapter son lancer (pointer) à la distance.
- Pointer en choisissant une zone d'impact au sol.
- Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.

## PRINCIPE ET DÉROULEMENT

### PRÉSENTATION

⌚ 10 min

Se présenter et présenter les règles de vie collective et de sécurité.  
Présenter le contenu de la séance.

### ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

Proposer le jeu de référence « La cible. Pointer à 6 mètres » (annexe 2).

**Consigne** : faire le maximum de points collectivement.

Proposer le jeu de référence « La cible. Tirer à 6 mètres » (annexe 3).

**Consigne** : faire le maximum de points collectivement.

### Remarques

- Faire le point au préalable sur les procédures à mettre en œuvre pour réaliser un meilleur geste (projet d'action).
- Conserver la même organisation spatiale que lors des séances précédentes.
- Responsabiliser les enfants en leur demandant de prendre en charge l'installation du matériel.

### LA LIGNE. TIRER EN ÉQUIPE

⌚ 30 min

Proposer le jeu « La ligne. Tirer en équipe » (annexe 4).

Prévoir un terrain pour 2 équipes de 3 enfants.

Proposer le jeu « La marelle. Tirer en équipe » (annexe 5).

Prévoir un terrain pour 2 équipes de 3 enfants.

### Variantes possibles

- Jouer avec obligation de respecter l'ordre des cases pour faire sortir les boules.
- Proposer le jeu « L'obstacle. Tirer en équipe » (annexe 6).  
Prévoir un terrain pour 2 équipes de 3 enfants.  
Les trois situations sont proposées en parallèle.  
Rappeler la règle de chacun des jeux en insistant sur les différences avec les règles précédentes (jeu en équipes).  
Faire une démonstration rapide.  
Veiller, lors des rotations, à changer d'adversaires.  
Inciter à l'auto-arbitrage.

### PARTIE DE BOULES

🕒 15 min

- Proposer une partie de boules (règles du jeu, annexe 7).
- Prévoir un terrain pour 2 équipes de 3 enfants.
- Prévoir 2 boules en plastique par enfant.
- Si les enfants ont bien assimilé les consignes de sécurité, on peut commencer à jouer avec des boules en acier.
- Encourager les enfants à se serrer la main en début et fin de partie.

### FIN DE LA SÉANCE

🕒 10 min

- Faire le bilan de la séance avec les enfants : « Qu'avons-nous fait et retenu aujourd'hui ? »
- Laisser les enfants exprimer leurs ressentis.

### CONSEIL

- Afficher les règles des jeux au fur et à mesure.

# Annexes

## ANNEXE 1

### Les règles de sécurité et de fairplay

#### SÉCURITÉ

- Ne pas traverser le terrain tant que la mène (manche d'une partie) n'est pas terminée.
- Tous les joueurs qui ne jouent pas se placent derrière le lanceur.
- Lorsqu'un joueur se déplace pour observer le jeu ou mesurer l'écart des boules avec le but, le lanceur attend qu'il se soit éloigné de la zone de jeu pour envoyer sa boule.
- Les joueurs n'utilisent leurs boules que sur les terrains de jeu.

#### FAIRPLAY

On serre la main des adversaires en début et en fin de partie.

## ANNEXE 2

**La cible. Pointer à 6 mètres****OBJECTIF**

Situer son niveau de capacité motrice pour pointer.

**BUT DU JEU**

Marquer le plus de points possible en équipe, avec 6 boules, en visant la cible.

**ORGANISATION MATÉRIELLE**

- Une cible tracée au sol à l'aide de trois ficelles de tailles différentes à la craie :
  - petit cercle : 0,50 m de diamètre
  - moyen cercle : 0,70 m de diamètre
  - grand cercle : 1 m de diamètre
- 2 boules par joueur.

**DÉROULEMENT****Jeu en équipes de 3**

Deux équipes sont sur chaque terrain.

Les joueurs d'une des 2 équipes lancent leurs boules.

Le nombre de points marqués est comptabilisé, puis la deuxième équipe joue.

Les boules ne sont ramassées que lorsqu'elles ont toutes été lancées par une équipe.

**VARIANTES**

- Réduire la distance (2 m, 4 m du pointeur).
- Varier le diamètre des cercles.
- Jouer avec différents types de balles...

## ANNEXE 3

# La cible. Tirer à 6 mètres

## OBJECTIF

Situer son niveau de capacité motrice pour tirer.

## BUT DU JEU

Marquer le plus de points possibles en équipe, avec 6 boules, en faisant sortir des boules cibles d'une zone donnée.

## ORGANISATION MATÉRIELLE

- Une cible en forme de cercle tracée au sol à l'aide d'une ficelle, à la craie (cercle : 0,70 m de diamètre).
- 2 boules par joueur.
- 5 boules (en plastique) dans le cercle.

## DÉROULEMENT

### Jeu en équipes de 3

Deux équipes sont sur chaque terrain.

À tour de rôle, les joueurs d'une des 2 équipes tirent sur les boules cibles. Chaque boule cible sortie du cercle rapporte 1 point à l'équipe.

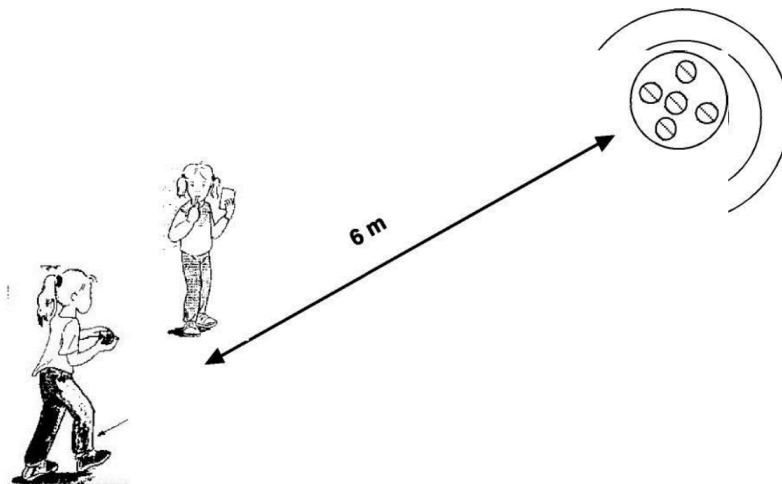
Le nombre de points marqués est comptabilisé, puis les boules sont remises en place et la deuxième équipe joue à son tour.

## REMARQUES

- Si, en cours de partie, les joueurs réussissent à sortir toutes les boules cibles du cercle de départ, elles sont remplacées et le jeu continue.
- Les boules ne sont ramassées que lorsqu'elles ont toutes été lancées.

## VARIANTES

- Réduire la distance (2 m, 4 m du tireur).
- Varier la taille de la cible.
- Varier la nature des cibles (boules en acier, ballons...).



## ANNEXE 4

# La ligne. Pointer en équipe

## OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Adapter son lancer à la distance.
- Faire des choix (risquer/assurer) en fonction de l'adversaire.
- Mesurer des distances.
- Mémoriser un score.

## BUT DU JEU

Lancer sa boule le plus près possible de la ligne sans la dépasser.

## ORGANISATION MATÉRIELLE

- Une zone de lancer.
- Une ligne tracée au sol, à ne pas dépasser.
- Une boule par joueur.

## DÉROULEMENT

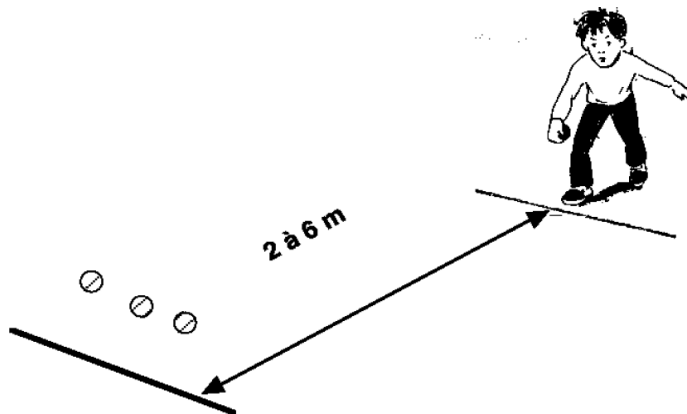
Les joueurs lancent leur boule chacun leur tour, puis repèrent celle qui est la plus proche de la ligne (prévoir des outils de mesure). Toute boule qui dépasse la ligne est perdue. Le joueur le plus proche de la ligne marque 3 points. C'est lui qui rejoue en premier, une fois que les deux autres joueurs sont revenus dans la zone de lancer. Le deuxième marque 2 points et le troisième 1 point. À chaque mène, les joueurs totalisent leur nombre de points et rappellent le score. Le premier joueur qui atteint 13 points a gagné.

### En équipes de 3

Un joueur de chaque équipe lance sa boule. Ensuite, c'est toujours à l'équipe la plus éloignée de jouer. Lorsque toutes les boules sont lancées, on totalise le nombre de points des joueurs et la partie reprend. La première équipe qui atteint 13 points a gagné.

## VARIANTES

- Augmenter la distance : 2 m, 4 m, 6 m.
- Jouer avec un cochonnet.
- Lancer avec sa main faible...



## ANNEXE 5

# La marelle. Pointer en équipe

## OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Adapter son lancer à la distance.
- Faire des choix en fonction de son niveau de pratique.

## BUT DU JEU

Remplir la marelle (une boule par case).

## ORGANISATION MATÉRIELLE

- Une marelle.
- Une réserve de 9 boules en plastique.
- Une couleur de boules par joueur (si on joue en équipe).

## DÉROULEMENT

À tour de rôle, les joueurs prennent une boule dans la réserve et la lancent en direction d'une des cases de la marelle.

Si la boule s'arrête dans une case inoccupée, elle reste en place.

Si la boule s'arrête sur une case déjà occupée par une autre boule ou si la boule sort des limites de la marelle, le joueur la récupère et la dépose dans la réserve de boules. Lorsqu'il y a une boule sur chacune des 9 cases de la marelle, les joueurs comptent leurs points (1 point par boule placée). La partie reprend avec une marelle vide. Le premier joueur qui atteint 13 points a gagné.

### En équipes de 3

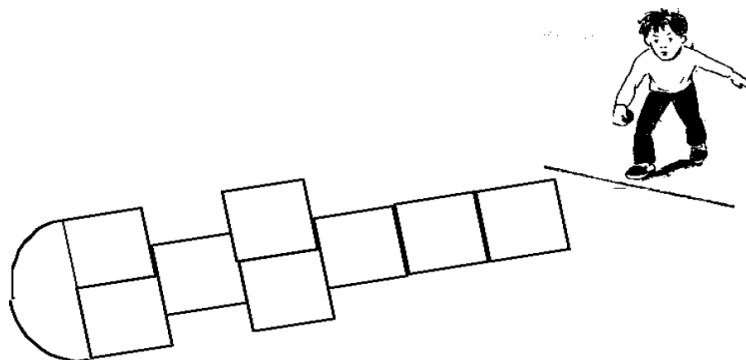
À tour de rôle, les joueurs prennent une boule dans la réserve et la lancent en direction d'une des cases de la marelle.

Si la boule s'arrête dans une case inoccupée, elle reste en place.

Si la boule s'arrête sur une case déjà occupée par une autre boule ou si la boule sort des limites de la marelle, le joueur la récupère et la dépose dans la réserve de boules. Lorsqu'il y a une boule sur chacune des 9 cases de la marelle, les équipes comptent leurs points (1 point par boule placée). La partie reprend avec une marelle vide. La première équipe qui atteint 13 points a gagné.

## VARIANTES

- Respecter l'ordre des cases.
- Dire avant de jouer quelle case on vise.
- Varier la taille de la marelle.



## ANNEXE 6

# Les cerceaux en équipe

## OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Anticiper sur la trajectoire de la boule.
- Adapter son lancer à la distance et à la cible.
- Adapter son lancer au terrain (la portée).
- Mémoriser un score.

## BUT DU JEU

Lancer le plus possible de boules dans un cerceau en respectant une trajectoire.

## ORGANISATION MATÉRIELLE

- Un cerceau placé à 1,50 m du sol.
- Un cerceau au sol, placé à 4 m du lanceur.
- 2 boules par joueur.

## DÉROULEMENT

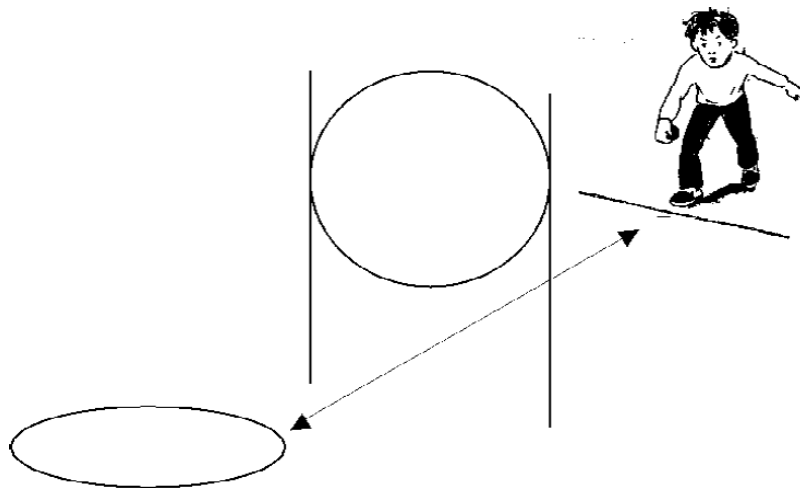
À tour de rôle, les joueurs lancent leurs 2 boules. Elles doivent passer à l'intérieur du premier cerceau et atterrir dans le second, au sol, pour marquer 1 point. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs boules, le total des points marqués est effectué et les boules sont ramassées. La partie reprend. Le premier joueur qui atteint 13 points a gagné.

### En équipes de 3

À tour de rôle, les joueurs d'une équipe lancent leurs 2 boules. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs boules, le total des points marqués est effectué. C'est ensuite à l'autre équipe de jouer. La première équipe qui atteint 13 points a gagné.

## VARIANTES

- Position plus ou moins éloignée du cerceau vertical (1 m ou 2 m du tireur).
- Hauteur du cerceau vertical.
- Taille des cerceaux.
- Nature des boules.



## ANNEXE 7

# Règles du jeu de boules (adaptées)

## ORGANISATION

Les équipes sont composées de triplettes d'élèves.

Un capitaine est désigné à l'avance. Il donne son nom à l'équipe.

Chaque joueur dispose de 2 boules.

L'aire de jeu est délimitée par un traçage au sol.

Les joueurs s'arbitrent entre eux. En cas d'hésitation ou de litige, ils peuvent faire appel à un arbitre central (l'animateur) qui prend une décision.

Les parties se déroulent en 13 points.

En cas d'égalité, la première équipe qui a atteint les points a gagné.

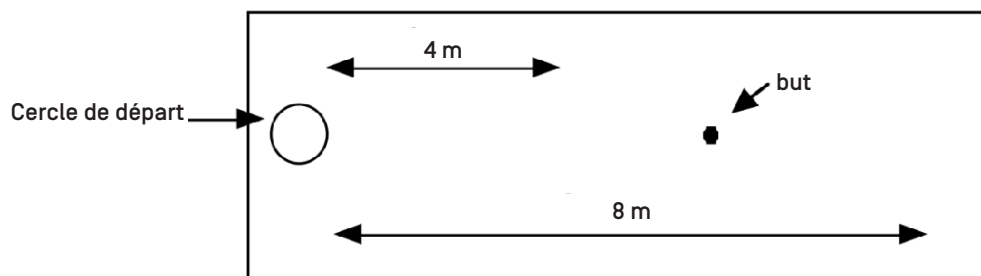
Néanmoins, au bout de 20 minutes, la partie s'arrête obligatoirement et le décompte des points donne le vainqueur.

## DÉROULEMENT

Les 2 capitaines tirent au sort qui doit lancer le but (cochonnet) en premier. Les 2 équipes se rendent ensuite sur le terrain qui leur a été affecté.

Un joueur trace un cercle au sol, se place à l'intérieur et envoie le but (ou se place dans un cerceau).

Le cochonnet doit être lancé dans l'aire de jeu à un minimum de 4 m et un maximum de 8 m.



À tour de rôle, chaque équipe envoie une première boule.

Ensuite, c'est à un joueur de l'équipe la plus éloignée du but de lancer une boule (et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les boules soient sur le terrain).

## REMARQUES

Si les joueurs de l'une des équipes n'ont plus de boules à lancer, les joueurs adverses envoient toutes celles qu'ils leur restent à la suite.

Toute boule qui sort des limites du terrain est considérée comme nulle.

Si le but vient à se déplacer, la partie continue (sauf s'il sort des limites du terrain).

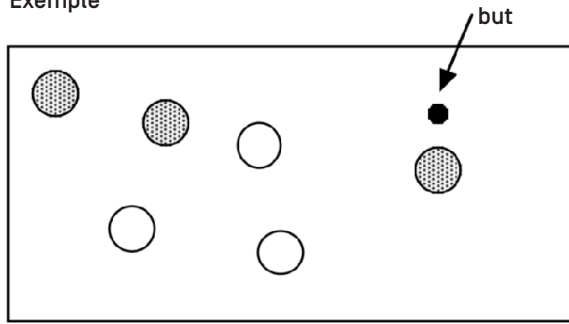
Si le but sort des limites du terrain, la partie est annulée.

Un mètre ou une ficelle peut être utilisé pour mesurer l'écart des boules avec le but afin de connaître la plus proche (en cas de litige, faire appel à l'arbitre).

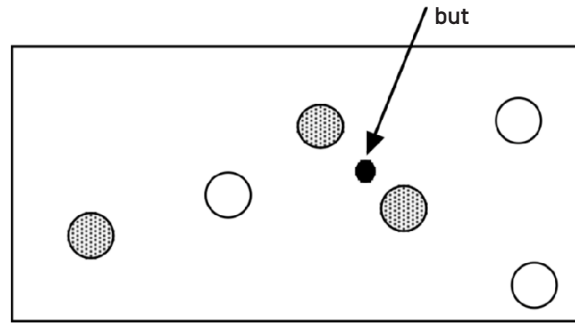
Lorsque toutes les boules sont lancées, on comptabilise le nombre de points présents au sol.

Toutes les boules (d'une même équipe) les plus proches du but marquent 1 point.

Exemple



L'équipe noire marque 1 point



L'équipe noire marque 2 points

À la fin de la mène (manche à l'intérieur d'une partie), l'équipe qui marque ajoute les points de la mène avec ceux déjà acquis.

Elle relance ensuite le but de l'endroit où il se trouvait, puis joue la première...

## CONSEILS

- Favoriser la cohésion de groupe et la mixité des équipes.
- Ne pas hésiter à encourager les enfants.
- Bien veiller à ce que les enfants soient toujours en action et n'attendent pas indéfiniment leur tour.  
Si besoin, multiplier les parcours.