

ACTIVITÉS MOTRICES  
DE DÉCOUVERTE



# Jeux de boules : la marelle avec des boules, quelle drôle d'idée !



SPORT

## 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

## 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 : la marelle avec des boules, quelle drôle d'idée !

## 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](#).

## SÉANCE UNIQUE

# Jeux de boules : la marelle avec des boules, quelle drôle d'idée !

👤 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, cerceaux de tailles différentes, plots pour le balisage, outils de mesure, craies.



### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Un terrain plat en extérieur.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Adapter ses lancers à la distance.
- Mesurer des distances.

## 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 MARELLE POINTER

⌚ 15 min

Proposer le jeu « La Marelle. Pointer » (annexe 4).

Dire que cette situation permet d'apprendre à pointer.

Mettre en évidence les différentes façons de pointer : « Comment pointer ? »

Prévoir un terrain pour 3 enfants.

### Remarques

- Utiliser si possible un gabarit carré et tracer une marelle devant les enfants.
- Demander aux enfants de tracer seuls les autres marelles de la même façon.
- Expliciter la règle en s'appuyant sur une démonstration.
- Demander aux enfants de montrer plusieurs façons de pointer (assis, debout, main ouverte ou fermée, en faisant rouler la boule à ses pieds).

### LA MARELLE TIRER

🕒 15 min

Proposer le jeu « La Marelle. Tirer » (annexe 5).

Dire que cette situation permet d'apprendre à tirer.

Mettre en évidence les différentes façons de tirer : « Comment tirer ? »

Prévoir un terrain pour 3 enfants.

#### Remarque

Demander aux enfants de montrer plusieurs façons de tirer (assis ou debout, directement sur la boule ou en la faisant rouler...).

### PARTIE DE BOULES

🕒 15 min

Proposer une partie de boules (règles du jeu, annexe 6).

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.

Prévoir un terrain pour 2 équipes de 3 enfants.

Prévoir 2 boules en plastique par enfant.

### 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.

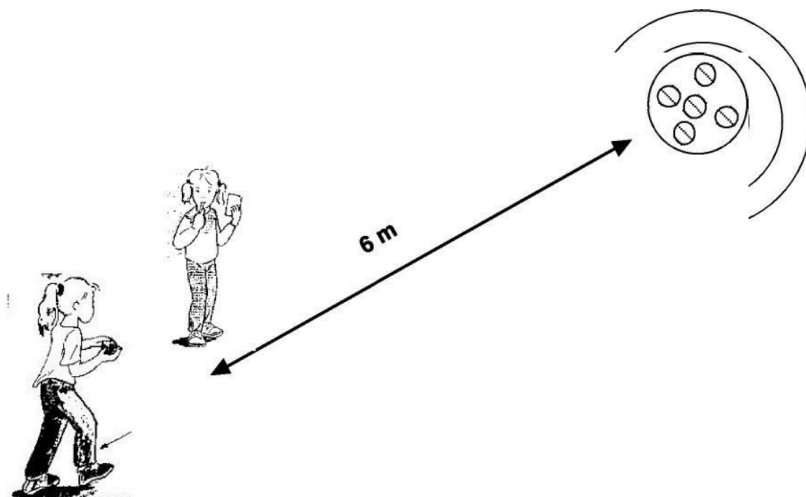
Le nombre de points marqués est comptabilisé, puis les boules sont remises en place et la deuxième équipe joue à son tour.

## 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 marelle. Pointer

## 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 boule par équipe (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 qui atteint 13 points a gagné.

### En équipes de 3

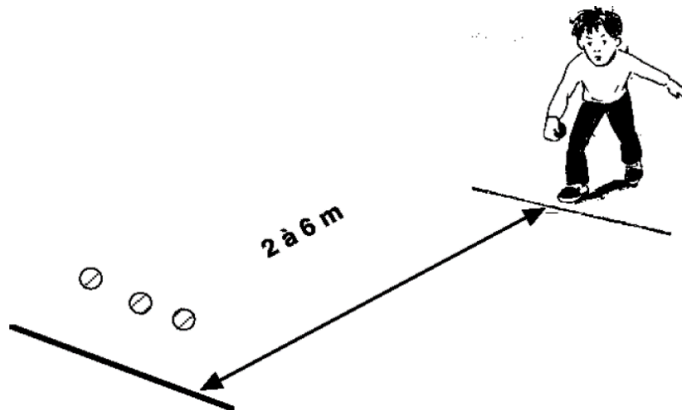
À tour de rôle, les joueurs prennent une boule dans la réserve et la lancent en direction d'une des cases de la marelle.

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 lancer sa boule quelle case on vise.
- Varier la taille de la marelle.



## ANNEXE 5

# La marelle. Tirer

## OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

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

## BUT DU JEU

Vider la marelle de toutes ses boules (une boule par case) en équipe.

## ORGANISATION MATÉRIELLE

- Une marelle.
- 9 boules en plastique : une sur chaque case.
- Une boule par joueur.

## DÉROULEMENT

À tour de rôle, les joueurs visent une boule de la marelle.

Si la boule visée sort des limites de la marelle, elle rapporte un point au joueur.

Si la boule visée se déplace sur l'une des cases de la marelle, elle reste en place et ne rapporte pas de point au joueur.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les boules soient sorties de la marelle.

Les joueurs comptent leurs points. Les boules cibles sont replacées et la partie reprend. Le premier joueur qui atteint 13 points a gagné.

### En équipes de 3

À tour de rôle, les joueurs visent une boule de la marelle.

Si la boule visée sort des limites de la marelle, elle rapporte un point à l'équipe.

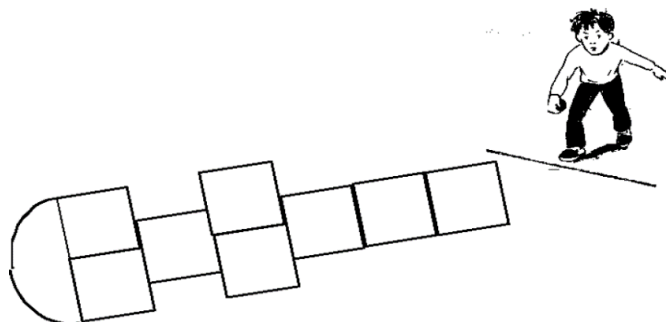
Si la boule visée se déplace sur l'une des cases de la marelle, elle reste en place et ne rapporte pas de point à l'équipe.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les boules soient sorties de la marelle.

Les équipes comptent leurs points. Les boules cibles sont replacées et la partie reprend. La première équipe qui atteint 13 points a gagné.

## VARIANTES

- L'équipe qui réussit à faire sortir une boule en plastique de sa case remporte le nombre de points attribué à la case donnée.
- Des boules en acier sont placées dans chaque case.
- Obligation de respecter l'ordre des cases pour sortir les boules.
- La taille de la marelle peut varier.



## ANNEXE 6

# 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.

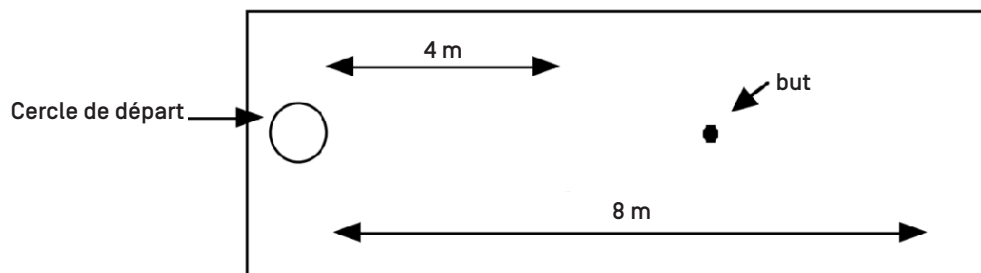
Néanmoins, au bout de 20 minutes, la partie s'arrête obligatoirement et le décompte des points donne le vainqueur.

## 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).

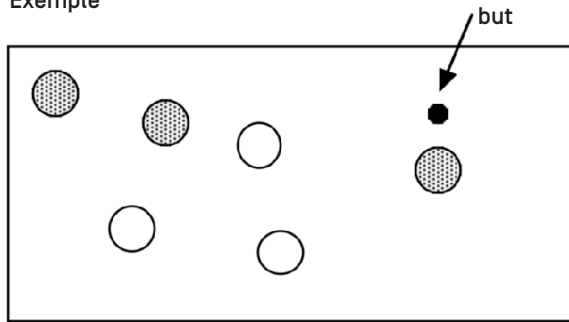
Si le but sort des limites du terrain, la partie est annulée.

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).

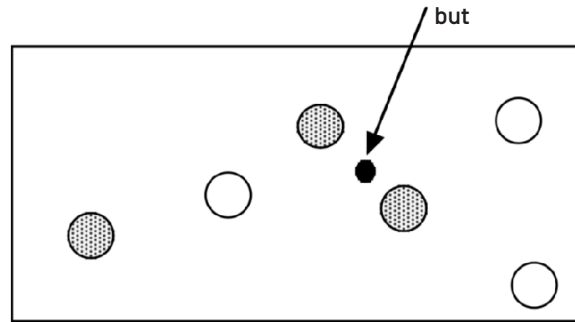
Lorsque toutes les boules sont lancées, on comptabilise le nombre de points présents au sol.

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.