

ACTIVITÉS MOTRICES
DE DÉCOUVERTE



Jeux de boules



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

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://www.usep.fr).

SÉANCE UNIQUE

Jeux de boules

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



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Un terrain plat en extérieur.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Mettre en place les principes de sécurité.
- Découvrir l'univers du jeu de boules.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION

⌚ 10 min

Se présenter et présenter les règles de vie collective et de sécurité : « On va découvrir le jeu de boules, connaissez-vous ce jeu ? »

Laisser les enfants s'exprimer et énumérer ce qu'ils connaissent.

Montrer si possible une vidéo d'une partie de pétanque.

ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

Donner les règles de sécurité (annexe 1) et les lire ensemble.

S'assurer par des questions que tout le monde les a bien comprises.

Proposer une situation de départ avec des boules en plastique : partie de boules par 3, sans imposer de règle préalable (sauf sécurité). Durée 5 min.

Prévoir un cours échange à la fin, qui doit permettre de faire exprimer les réussites et les difficultés rencontrées par les enfants et de faire émerger la nécessité d'une règle commune pour se mettre d'accord.

LA CIBLE POUR POINTER

⌚ 15 min

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

Remarques

- Pointer est une action essentielle dans le jeu de boules. Ce terme doit être expliqué aux élèves.
- Prévoir une cible pour 2 équipes de 3 enfants.
- Jouer à une distance de 6 mètres.
- Jouer à une distance de 2 mètres, puis de 4 mètres.

LA CIBLE POUR TIRER

⌚ 15 min

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

Remarques

- Tirer est une autre action essentielle dans le jeu de boules. Ce terme doit être expliqué aux élèves.
- Prévoir une cible pour 2 équipes de 3 enfants.
- Jouer à une distance de 2 mètres, de 4 mètres, puis 6 mètres.
- Il est possible de changer certaines équipes de terrain pour jouer avec d'autres adversaires.

PARTIE DE BOULES

🕒 15 min

Proposer une partie de boules.

Expliquer les règles du jeu de boules (annexe 4).

Dans un premier temps, donner les règles de base aux élèves.

Prévoir une démonstration avec 2 équipes pour faciliter la compréhension des règles.

Bien différencier les terrains (balisage).

Prévoir un terrain pour deux équipes de 3 enfants.

Prévoir 2 boules en plastique par enfant et une seule couleur par équipe.

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.

CONSEILS

- Préparer le tracé avant l'arrivée des enfants (par ex. : 3 terrains en parallèle).
- Utiliser les cerceaux comme gabarits pour tracer.
- Observer le comportement et la connaissance de l'activité des enfants.
- 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.

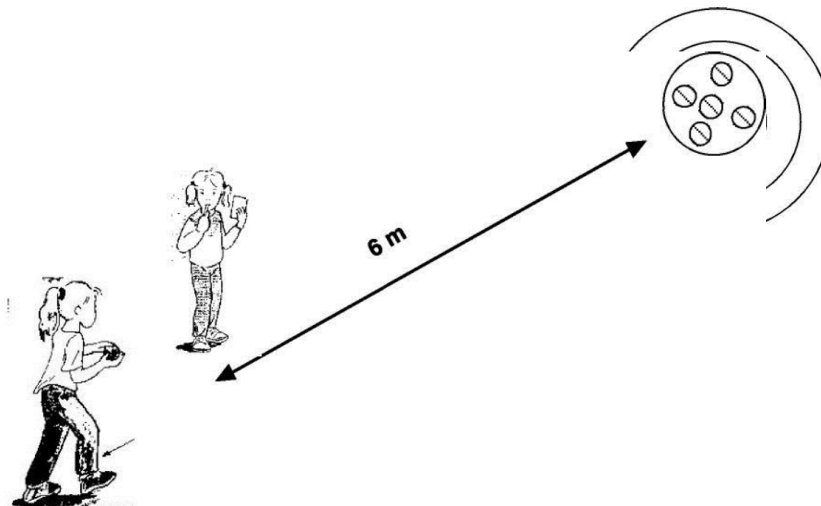
Le nombre de points marqués est comptabilisé, puis les boules sont remises en place et la deuxième équipe joue à son tour.

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

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.

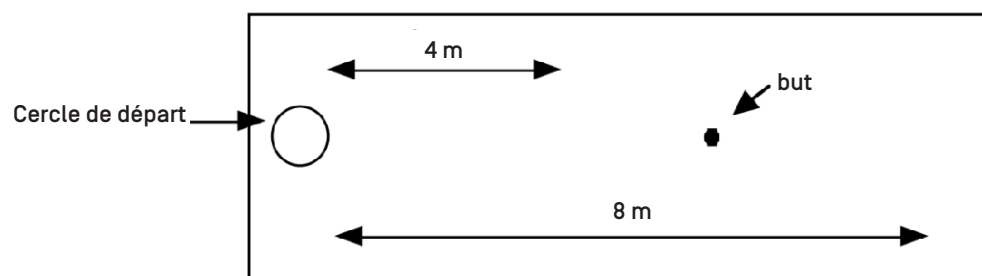
Néanmoins, au bout de 20 minutes, la partie s'arrête obligatoirement et le décompte des points donne le vainqueur.

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).

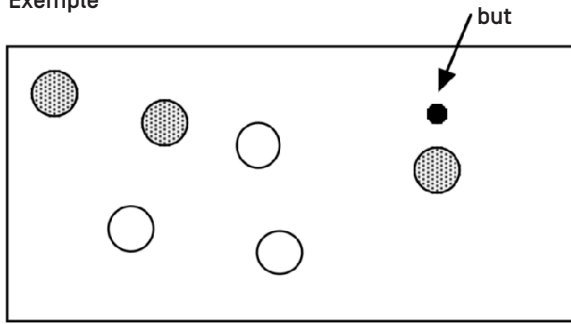
Si le but sort des limites du terrain, la partie est annulée.

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).

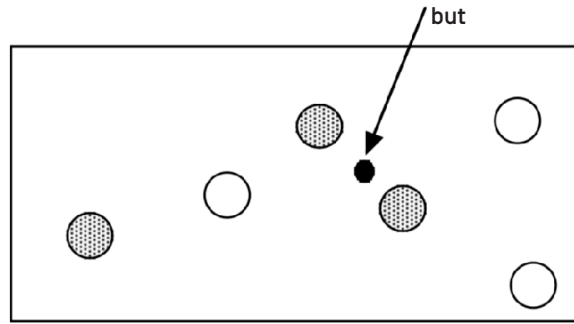
Lorsque toutes les boules sont lancées, on comptabilise le nombre de points présents au sol.

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.