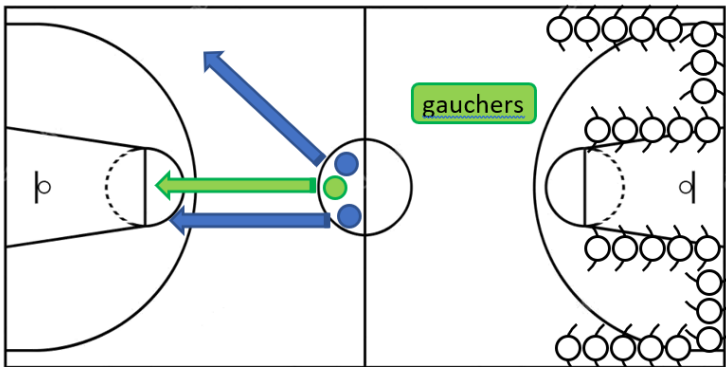


Objectifs	Moyens	Déroulement	⌚	Observations
➤ Mise en situation ↻ Intégrer une nouvelle règle.	➤ Deux balles (handball) ↻ 2 groupes + PE	➤ Introduction d'un rituel de mise en situation. ↻ Cette phase sera réalisée initialement avec des balles pour être ensuite proposée avec des boomerangs. ⇒ Deux rangées d'élèves, à 15m un cerceau contenant 2 balles avec le PE derrière. ↻ Par deux, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le plot et donnent leur balle au PE qui la lance alors en l'air derrière lui assez haut. ⇒ Ils doivent récupérer leur balle avant rebond (si possible) et la poser dans le cerceau puis aller passer le relai.	5'	- Le cerceau est entre les élèves et le PE pour que ce dernier puisse surveiller les élèves. - Le défaut des élèves est de ne pas suivre la balle des yeux
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↻ Collectif	➤ Explications et démonstrations sommaires du lancer et des réglages du boomerang ↻ Règles de sécurité (Cf. docs joints)	5'	Les torsions des pales seront préétablies par le PE
➤ Appréhender la trajectoire du boomerang	➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↻ 2 groupes	➤ Rituel de mise en situation. ↻ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ Deux rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec trois boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↻ Par deux, en relais, les élèves se rendent vers le cerceau et lancent leur boomerang ⇒ à 45° à droite pour les droitiers de la file de droites et en face pour les gauchers de la même équipe de droite. ⇒ En face pour les droitiers de l'équipe de gauche. ↻ Ils doivent récupérer leur boomerang et le poser dans le cerceau (ou cercle basket) puis aller passer le relai.	15'	- Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite. - On évoluera plus tard avec une réception avant le sol.



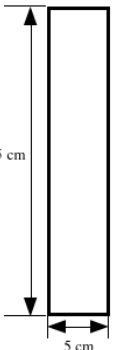
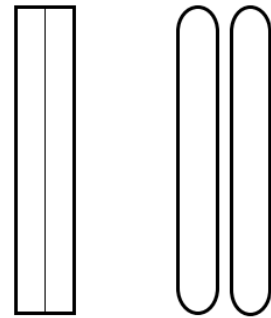
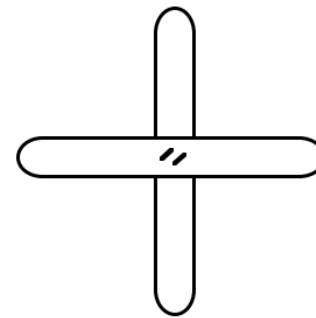
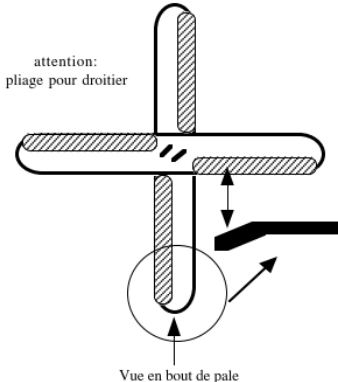
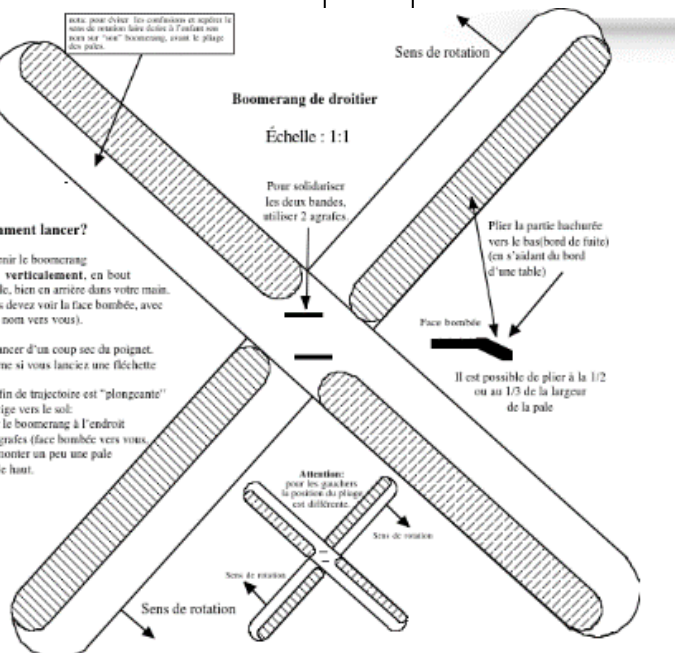
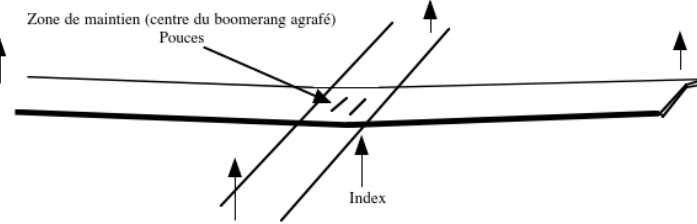
○ Élèves en attente

Objectifs	Moyens	Déroulement	⌚	Observations
➤ S'entraîner au lancer ↻ Lire les trajectoires	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↻ Chaque élève effectue 5 lancers avant de passer le boomerang au suivant. ↻ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↻ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots. ○ Élèves en attente	15'	- Le PE essaiera de remédier les lancers - Les élèves en attente doivent rester en place pour la sécurité - Ils doivent observer les trajectoires
➤ Réinvestissement ↻ Lire les trajectoires.	➤ De 6 à 9 boomerangs. ↻ 2 groupes de 12 à 15 élèves	➤ Apprécier les trajectoires le plus rapidement possible. ↻ Les élèves réceptionneurs se positionnent comme ils veulent sur le terrain. ↻ Le PE lance rapidement tous ses boomerangs aléatoirement. ↻ Les élèves doivent les réceptionner. ↻ Ceux qui ont rattrapé un boomerang s'en vont du terrain. ↻ Le jeu continue et s'arrête lorsque le dernier élève a réceptionné le dernier boomerang.	15'	- Si pas assez de boomerangs constituer plus de groupes. - On peut lancer 2 ou 3 boomerangs en même temps
➤ Institutionnalisation	➤ Boomerangs (dte-gche) ↻ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↻ Essentiellement lire les trajectoires. ↻ Lancer le boomerang ↻ Régler le boomerang ↻ Les règles de sécurité.	5'	

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>	<i>⌚</i>	<i>Observations</i>
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↻ Collectif	➤ Réactivation des techniques simples de lancer et des réglages du boomerang ↻ Règles de sécurité (Cf. docs joints)	3'	• Cette phase permet de vérifier individuellement les compétences des élèves.
➤ Appréhender la trajectoire du boomerang	➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↻ 2 groupes	➤ Rituel de mise en situation. ↻ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ Deux rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec trois boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↻ Par deux, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang ⇒ à 45° à droite pour les droitiers de la file de droites et en face pour les gauchers de la même équipe de droite. ⇒ En face pour les droitiers de l'équipe de gauche. ↻ Ils doivent récupérer leur boomerang et le poser dans le cerceau (ou cercle basket) puis aller passer le relai.	15'	
➤ S'entraîner au lancer ↻ Lire les trajectoires ↻ Rattraper le boomerang	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↻ Chaque élève effectue 3 lancers avant de passer le boomerang au suivant. Ils essaient de le récupérer avant sa chute. ↻ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↻ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots.	10'	
➤ Remédiation ↻ Analyse des gestes ➤ Maîtriser le lancer ↻ Lire les trajectoires	↻ Collectif ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Retour collectif sur les réglages et lancer ↻ Reprise de la situation précédente (5 lancers) ↻ Si un jet est bon les élèves peuvent essayer de le rattraper (prise sandwich) avant sa chute au sol.	3' 10'	• Rattraper ou toucher... • Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite.
➤ Réinvestissement ↻ Lire les trajectoires.	➤ De 6 à 9 boomerangs. ↻ 2 groupes de 12 à 15 E	➤ Idem séance 1	10'	• Rattraper ou toucher...
➤ Institutionnalisation	➤ Boomerangs (dte-gche) ↻ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↻ Essentiellement lire les trajectoires, lancer le boomerang. ↻ Régler le boomerang torsion et/ou relevé des pales. ↻ Les règles de sécurité et prise sandwich pour rattraper.	3'	
➤ Retour au calme	➤ 2 à 3 boomerangs	➤ Les élèves sont en ligne sur le dos yeux fermés ↻ Faire passer les booms distribués par PE sur 1 E quelconque sans ouvrir les yeux, dans le même sens.	3'	

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>	<i>⌚</i>	<i>Observations</i>
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↺ Collectif	➤ Réactivation des techniques simples de lancer et des réglages du boomerang ↺ Règles de sécurité (Cf. docs joints)	3'	
➤ Appréhender la trajectoire du boomerang ↺ Lancer au mieux ↺ Attraper le boomerang	➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↺ 2 groupes	➤ Rituel de mise en situation. ↺ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ Deux rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec trois boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↺ Par deux, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang (situation séance 1 et 2) ↺ Les suivants doivent le récupérer au plus vite (avant le sol si possible) et retourner dans le cercle basket puis à leur tour le lancer. ⇒ L'ancien lanceur retourne à la queue du relai. ⇒ Le 1 ^{er} lanceur sera le dernier réceptionneur marquant la fin	15'	• Cette phase permet de vérifier individuellement les compétences des élèves. • Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite.
➤ S'entraîner au lancer ↺ Lire les trajectoires ↺ Attraper le boomerang ↺ Maîtriser le lancer	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↺ Groupes de 6 à 7 élèves ↺ Un cerceau par groupe ↺ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↺ Chaque élève effectue 3 lancers avant de passer le boomerang au suivant. Ils essaient de le récupérer avant sa chute. ↺ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↺ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots.	10'	• Rattraper avant le sol
➤ Remédiation ↺ Analyse des gestes ↺ Maîtriser le lancer	↺ Collectif ↺ Groupes de 6 à 7 élèves	➤ Retour collectif sur les réglages et lancer ⇒ Introduction des réglages par torsion des pales.	5'	• Rattraper avant le sol
➤ Régler son boom ↺ Lire les trajectoires ↺ Attraper le boomerang	↺ Un cerceau par groupe ↺ Plots	↺ Reprise de la situation précédente (5 lancers) ↺ Si un jet est bon les élèves essaient de le rattraper avant sa chute au sol.	10'	• Aider aux réglages et rappeler qu'il ne faut pas tout régler simultanément
➤ Réinvestissement ↺ Lire les trajectoires.	➤ De 5 à 6 boomerangs ↺ 4 groupes de 6 à 7 E	↺ Voir séance 1. Mais là, 1 boom de moins que d'E. Celui qui n'attrape pas reste. Puis on complète avec le groupe suivant.	10'	
➤ Institutionnalisation	➤ Boomerangs (dte-gche) ↺ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↺ Essentiellement lire les trajectoires, lancer le boomerang. ↺ Régler le boomerang torsion et/ou relevé des pales. ↺ Les règles de sécurité et prise sandwich pour rattraper.	3'	
➤ Retour au calme	➤ 2 à 3 boomerangs	➤ Idem séance 2	3'	

Objectifs	Moyens	Déroulement	⌚	Observations
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↻ Collectif	➤ Réactivation des techniques simples de lancer et des réglages du boomerang ↻ Règles de sécurité (Cf. docs joints)	3'	
➤ Appréhender la trajectoire du boomerang ↻ Lancer au mieux ↻ Attraper le boomerang	➤ 2 boomerangs droitiers ↻ 1 boomerang gauchers ↻ 2 groupes ↻ Un plot plus devant le cercle pour les pénalités	➤ Rituel de mise en situation. ↻ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ 2 rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec 3 boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↻ Par 2, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang (situation séance 1 et 2) ↻ Les suivants doivent le récupérer au plus vite avant le sol sinon course de pénalité (faire un aller-retour vers l'avant avec passage autour du plot) et retourner dans le cercle basket puis à leur tour le lancer. ⇒ L'ancien lanceur retourne à la queue du relai. ⇒ Le 1 ^{er} lanceur sera le dernier réceptionneur marquant la fin	15'	• Cette phase permet de vérifier individuellement les compétences des élèves. • Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite.
➤ S'entraîner au lancer ↻ Maitriser le lancer ➤ Régler son boom ↻ Lire les trajectoires ↻ Attraper le boomerang	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↻ Chaque élève effectue 3 lancers avant de passer le boomerang au suivant. Ils essayent de le récupérer avant sa chute. ↻ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↻ Il faut trouver les bons réglages (Cf. docs joints) ↻ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots.	10'	• Rattraper avant le sol
➤ Remédiation ↻ Analyse des gestes ↻ Maitriser le lancer ➤ Régler son boom ↻ Lire les trajectoires ↻ Attraper le boomerang	↻ Collectif ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Retour collectif sur les réglages et lancer ↻ Reprise de la situation précédente (5 lancers) ↻ Toucher avant sa chute au sol pour marquer 1 point. ↻ Rattraper avant sa chute au sol pour marquer 3 points.	3' 10'	• Rattraper avant le sol • Aider aux réglages et rappeler qu'il ne faut pas tout régler simultanément.
➤ Réinvestissement ↻ Lire les trajectoires.	➤ De 5 à 6 boomerangs ↻ 4 groupes de 6 à 7 E	➤ Idem séance 3	10'	
➤ Institutionnalisation	➤ Boomerangs (dte-gche) ↻ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↻ Comment lire les trajectoires, lancer, attraper, rester calme ↻ Régler le boom, les règles de sécurité et prise sandwich	3'	
➤ Retour au calme		➤ Idem séance 2	3'	

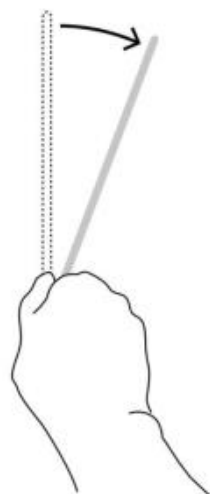
Objectifs	Moyens	Déroulement	8	Observations
➤ Fabriquer son boomerang	➤ Le texte FABRIQUER UN BOOMÉRANG EN CARTON.pdf : http://ep-setpeda.free.fr/Documents/Boomerang/Documents/FABRIQUER%20UN%20BOOMERANG%20EN%20CARTON.pdf	➤ La fabrication ➤ Suivant le niveau de classe, guider les élèves ou leur proposer de lire le texte. ➤ Les élèves peuvent les décorer sur cette séance ou en art plastique en faisant un lien avec les peintures aborigènes. 		
1°- Tracer et découper, un rectangle de 5 cm de large sur 25 cm de long. 	2°- Tracer et découper, ce rectangle en son milieu, en 2 bandes de 2,5 cm de large 	3°- tracer et arrondir les 4 bouts de "pales" 	4°- Croiser et agraffer à 90°  attention: pliage pour droitier Vue en bout de pale	
5°- Plier vers le bas les parties hachurées, en s'aidant du bord d'une table.  Boomerang de droitier Échelle : 1:1 Pour solidifier les deux bandes, utiliser 2 agrafes. Plier la partie hachurée vers le bas (bord de fuite) (en s'aidant du bord d'une table) Face bombée Il est possible de plier à la 1/2 ou au 1/3 de la largeur de la pale Comment lancer? Tenir le boomerang en verticalement, en bout pale, bien en arrière dans votre main. Vous devez voir la face bombée, avec votre nom vers vous). h - Lancer d'un coup sec du poignet. Comme si vous lanciez une fléchette Si la fin de trajectoire est "plongante" se dirige vers le sol. Tenir le boomerang à l'endroit des agrafes (face bombée vers vous, et remonter un peu une pale vers le haut). Attention: pour les gauchers la position du pliage est différente.	6°- Après le pliage des 4 pales, tenir le boomerang, horizontalement, faces bombées vers vous, à l'endroit des agrafes, le maintenir à deux mains entre vos 2 pouces et vos 2 index, et remonter légèrement les pales vers le haut (environ 2, 3 mm).  Zone de maintien (centre du boomerang agrafé) Pouces Index	Matériel nécessaire - Bristol 520gr ou équivalent - Règle graduée - Crayon - Ciseaux (*) - agrafeuse (*) pensez aux ciseaux pour gaucher Durée de construction : environ 15 à 20 mn		

<i>Objectifs</i>	<i>Moyens</i>	<i>Déroulement</i>	<i>⌚</i>	<i>Observations</i>
➤ Apprendre le lancer et rôle des pales	➤ Boomerangs (pour droitiers et gauchers) ↻ Collectif	➤ Réactivation des techniques simples de lancer et des réglages du boomerang ↻ Règles de sécurité (Cf. docs joints)	3'	
➤ Appréhender la trajectoire du boomerang ↻ Lancer au mieux ↻ Attraper le boomerang	➤ 2 boomerangs droitiers ➤ 1 boomerang gauchers ↻ 2 groupes ↻ Un plot plus devant le cercle pour les pénalités	➤ Rituel de mise en situation. ↻ Lire une trajectoire pour rattraper le boomerang ⇒ 2 rangées d'élèves, à 15m un cerceau (ou cercle basket) avec 3 boomerangs (2 pour les droitiers et 1 pour les gauchers). ↻ Par 2, en relais, les élèves se rendent, à tour de rôle, vers le cerceau et lancent leur boomerang (situation séance 1 et 2) ↻ Les suivants doivent le récupérer au plus vite avant le sol sinon course de pénalité (faire un aller-retour vers l'avant avec passage autour du plot) et retourner dans le cercle basket puis à leur tour le lancer. ⇒ L'ancien lanceur retourne à la queue du relai. ⇒ Le 1 ^{er} lanceur sera le dernier réceptionneur marquant la fin	15'	• Cette phase permet de vérifier individuellement les compétences des élèves. • Il faut mettre tous les gauchers dans la même équipe à droite.
➤ S'entraîner au lancer ↻ Maitriser le lancer ➤ Régler son boom ↻ Lire les trajectoires ↻ Attraper le boomerang	➤ Un boomerang par groupe plus 1 pour les gauchers ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots	➤ Situation d'entraînement aux lancers ↻ Chaque élève effectue 5 lancers avant de passer le boomerang au suivant. Ils essaient de le récupérer avant sa chute. ↻ Les élèves lancent face à eux (aiguille d'une montre) les gauchers lancent en sens inverse. ↻ Il faut trouver les bons réglages (Cf. docs joints). ↻ Les élèves non-lanceurs sont derrière les plots. ↻ Toucher avant sa chute au sol pour marquer 1 point. ↻ Rattraper avant sa chute au sol pour marquer 3 points.	10'	• Les élèves peuvent utiliser les boomerangs fabriqués la séance précédente.
➤ Remédiation ↻ Analyse des gestes ↻ Maitriser le lancer ➤ Régler son boom ↻ Lire les trajectoires ↻ Attraper le boomerang	↻ Collectif ↻ Groupes de 6 à 7 élèves ↻ Un cerceau par groupe ↻ Plots ➤ De 5 à 6 boomerangs ↻ 4 groupes de 6 à 7 E	➤ Retour collectif sur les réglages et lancer ↻ Reprise de la situation précédente (5 lancers) ↻ Le boomerang doit arriver dans une zone 4m ² dont le centre est le point de lancer, pour marquer un point.	3' 10'	• Rattraper avant le sol en restant calme • Aider aux réglages et rappeler qu'il ne faut pas tout régler simultanément.
➤ Réinvestissement ↻ Lire les trajectoires.		➤ Idem séance 4	10'	
➤ Institutionnalisation ↻ Évaluation formatrice	➤ Boomerangs (dte-gche) ↻ Collectif	➤ Retour sur les compétences développées ↻ Qui a eu beaucoup de points ? Lire les trajectoires, lancer le boomerang rester calme, régler le boomerang torsion et/ou relevé des pales. Règles de sécurité, prise sandwich	3'	
➤ Retour au calme		➤ Idem séance 4	3'	



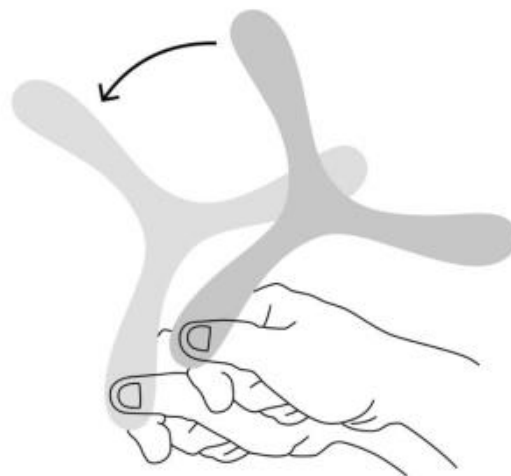
CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- On lance toujours de son plot et on ramène son boom à son plot
- On ne lance **JAMAIS** quand quelqu'un se trouve devant le lanceur (le lanceur est toujours responsable en cas d'accident)
- On donne le boomerang de **LA MAIN A LA MAIN**



INCLINAISON

Le boomerang doit se lancer légèrement incliné, environ 20° par rapport à la verticale. Cet angle peut être modifié en fonction de la force du vent : plus le vent sera fort, plus on cherchera à lancer le boomerang vertical et haut.



ROTATION

Le boomerang se tient principalement avec une prise en « pince », proche de la tenue classique d'un stylo. Lors du lancer, la transmission de la rotation est essentielle pour le vol du boomerang. C'est la partie la plus importante du geste pour le lanceur. Le boomerang doit être placé légèrement en arrière de la main afin d'augmenter le plus possible la rotation.





Fédération Française de Vol Libre

Delta • Parapente • Cerf-volant • Kite • Speed-riding • Boomerang



POURQUOI MON BOOMERANG A VOLE COMME CELA ?

OBSERVABLES	CRITERES DE REALISATION
Le boomerang part tout droit	Le boom a été lancé à l'envers ! C'est un boom de gaucher ! Le boom a tapé par terre et a rebondi...
Le boomerang tombe par terre au milieu de son parcours (il commence à revenir mais tombe loin devant)	Pas assez de rotation et lancer trop vertical
Le boomerang monte vite et retombe au sol rapidement	Lancer à plat !
Le boomerang ne monte pas et ne revient pas	Lancer trop vertical et pas assez fort
Le boomerang tourne sur lui même doucement (peu de rotation)	Mauvaise tenue de l'engin, les doigts (en prise pince) doivent serrer l'engin fortement et surtout ne pas s'ouvrir (le boom glisse, part tout seul des doigts grâce au fouetté du poignet)
Le boomerang tourne sur lui même rapidement (beaucoup de rotation)	Bonne tenue de l'engin, les doigts sont bien serrés sur le boom, le boom est calé dans la fourche du pouce et orienté vers l'arrière pour donner de la rotation avec le fouetté du poignet
Le boomerang fait un cercle mais revient trop à gauche	Mauvaise orientation par rapport au vent, le lancer est trop à gauche des « 45° »
Le boomerang fait un cercle mais revient trop à droite	Mauvaise orientation par rapport au vent, le lancer est trop à droite des « 45° »
Le boomerang revient mais derrière	Mauvaise orientation par rapport au vent, le lancer est trop face au vent (cela peut être aussi un lancer trop incliné dans un vent fort)
Le boomerang fait un cercle et revient près du plot	Lancer proche de la verticale, bonne orientation par rapport au vent, bonne rotation dans l'engin, le boom monte doucement en première partie de vol pour revenir tranquillement en « cheminée » vers le lanceur



Critères de réalisation de Olivier CHELMAS est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 non transposée](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

par Olivier CHELMAS
Février 2018

Régler son boomerang

Il ne sera pas évident de régler le boomerang tant que le lancer ne sera pas stabilisé...

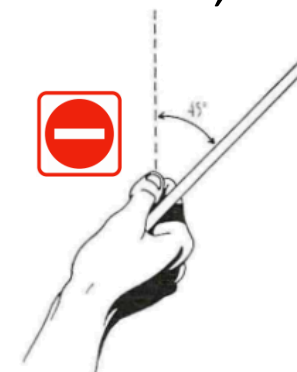
⇒ Plus les pales montent (dièdre positif : ) plus le boomerang va monter et tourner avant la descente.

Il est très utilisé. Il redresse souvent un boomerang qui a tendance à tomber. Mais trop de dièdre positif fera monter trop vite votre boomerang et le rendra instable.

⇒ Plus les pales sont « tordues » (incidence positive : ) plus le boomerang va tourner plus court, sa portée se réduit.

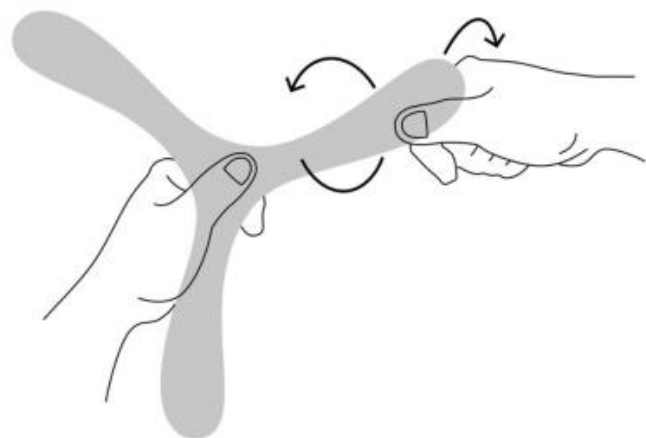
Dévisser – sens inverse des aiguilles d’une montre – pour les droitiers, ou visser pour les gauchers.

⇒ Trop incliné, le boomerang va grimper trop vite et trop haut. Il redescend vite et peut se casser ou blesser quelqu’un.





Dièdres



Incidences



RÉGLAGES

Les boomerangs en matière plastique sont réglables, on agit alors sur les pales de 4 différentes manières :

- en baissant la pale on baisse la hauteur de vol, en montant la pale on augmente la hauteur de vol.
- en appliquant une torsion (ou « twist ») vers le haut on diminue la portée du boomerang, c'est-à-dire sa distance de vol, en appliquant une torsion vers le bas on augmente la portée du boomerang.



Fédération Française de Vol Libre
Delta • Parapente • Cerf-volant • Kite • Speed-riding • Boomerang



Les Boomerangs en mousse

- JAY et CHE



Souple



Rigide



Super Rigide

- Room Loop



- Waga



Site fédéral boomerang

<http://boomerang.ffvl.fr/>

Où acheter ?

LMI et FOX

<http://www.lmifox.com>

Darwin Boomerangs

<https://www.darwin-boomerangs.fr>

Boomerang Évolution

<https://boomerang-evolution.fr>

Page Facebook EFB

<https://www.facebook.com/ecolefrancaisedeboomerang/>