

LE SPORT BOULES EN PRIMAIRE



Projet réalisé par :

Jean Douarre Conseiller Technique du Puy de Dôme

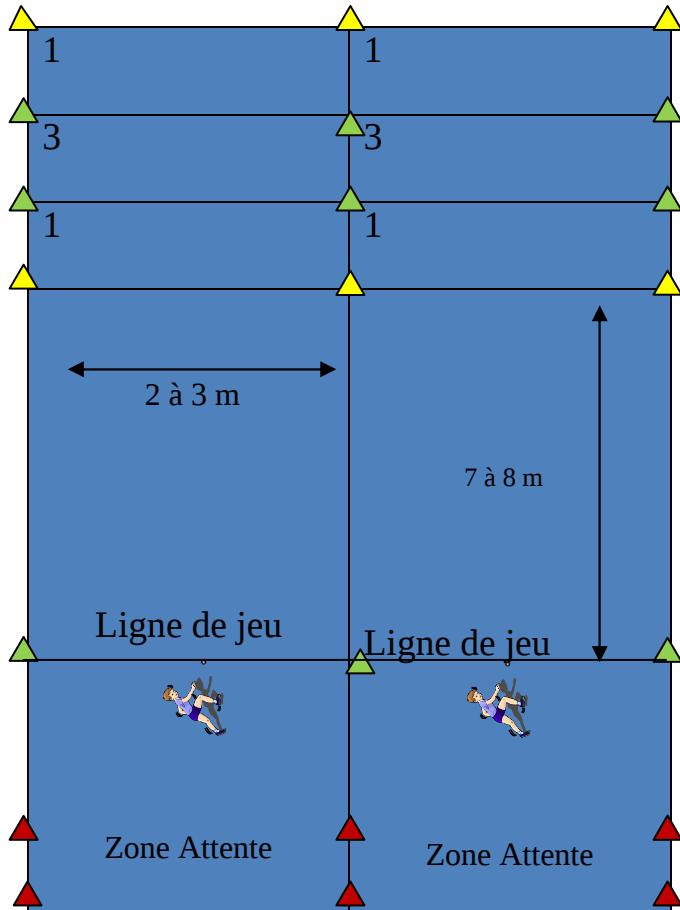
SEANCE 1

Durée : 1H00 soit rotation ateliers ≈ toutes les 15 mn afin que tous les élèves passent au tir en navette.

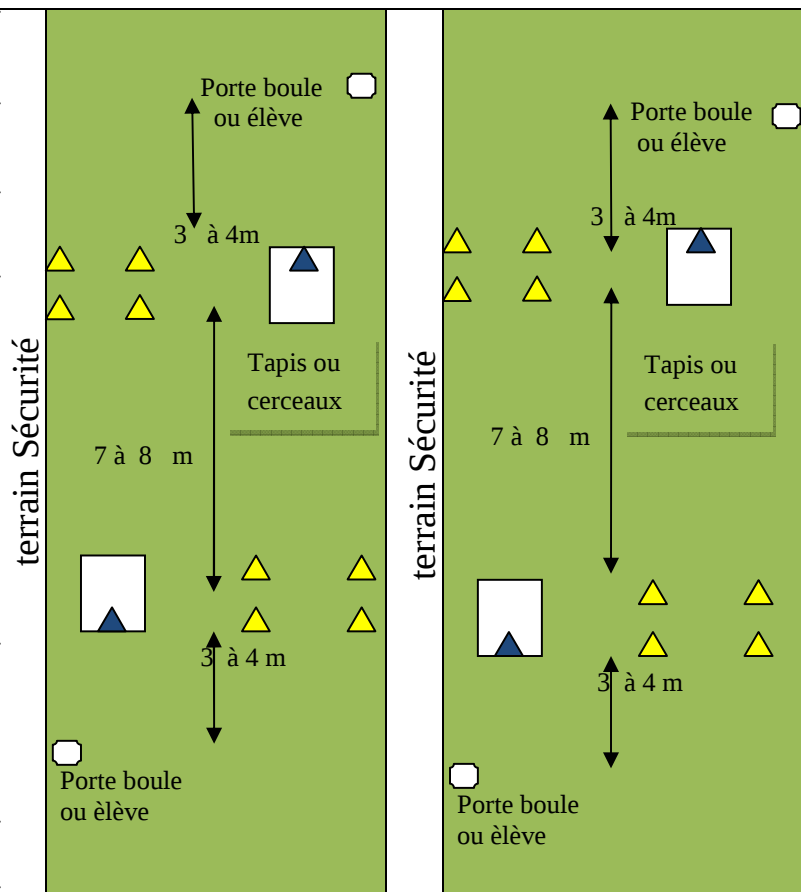
Configuration Terrain :

(2 animateurs pour 3 ou 4 ateliers ou 1 animateur et rotation sur les ateliers point puis tir)

Les Rivières :



Tir en Navette :



Faire rouler la boule dans le grand rectangle jaune (sans explication technique) 3 boules par élève
- Faire rouler la boule dans le grand rectangle jaune (explication technique) 5 boules par élève
- Mettre en opposition les deux terrains en marquant 20 points.
- Première équipe à monter et descendre les 3 rectangles (une coupelle sert de repère)

Le tireur réalise une course continue et tire, alternativement dans un sens puis dans l'autre du terrain, sur les cibles placées à la même distance. 4 à 8 boules par élève.

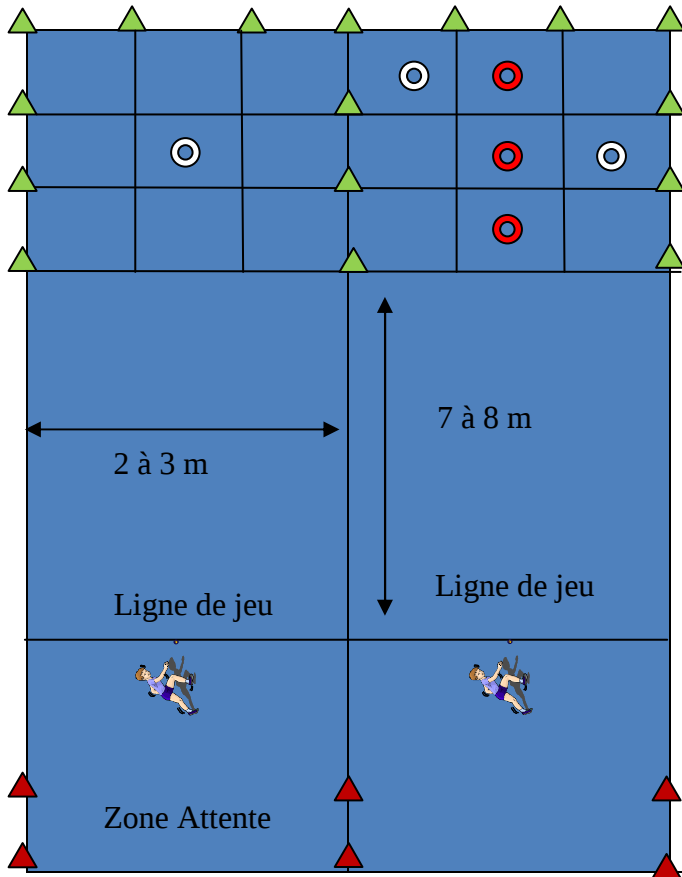
SEANCE 2

Durée : 1H00 soit rotation ateliers ≈ toutes les 15 mn afin que tous les élèves passent au tir en navette.

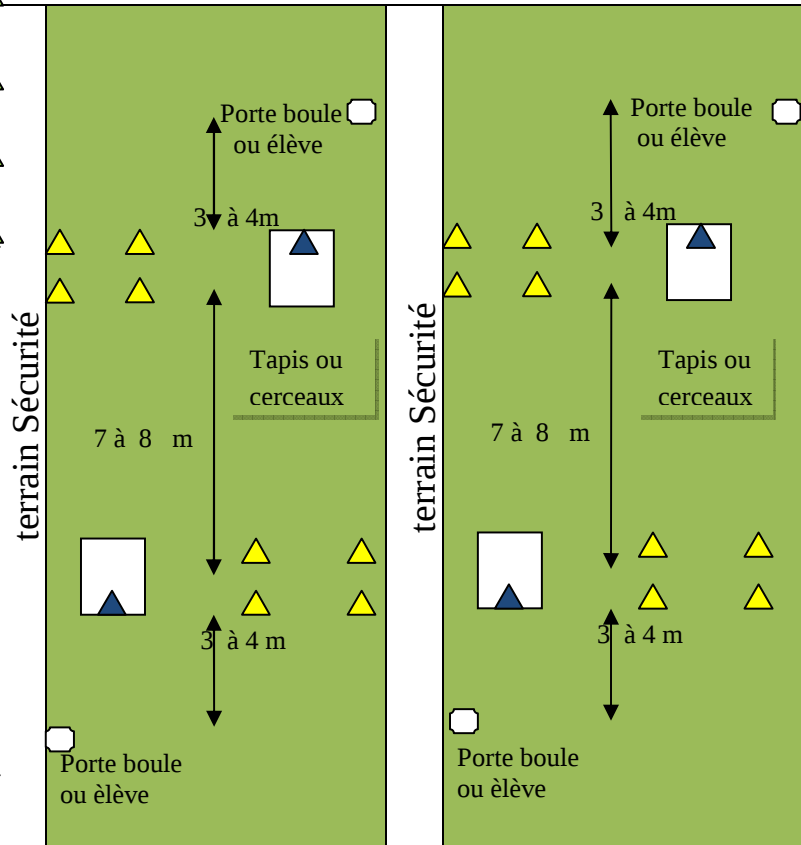
Configuration Terrain :

(2 animateurs pour 3 ou 4 ateliers ou 1 animateur et rotation sur les ateliers point puis tir)

Le Damier et morpion :



Tir en Navette :



1- A tour de rôle, les joueurs composant une équipe pointent 1 boule, en direction du damier qui est matérialisé. La boule jouée s'arrête dans une case, le joueur pose une coupelle dans la case. Les joueurs jouent tour à tour tant que les 9 cases ne sont pas remplies.

2- C'est une épreuve où 2 équipes s'affrontent sur le même terrain. Le jeu consiste à réaliser 1 morpion ; c'est-à-dire une ligne de 3 coupelles de même couleur soit en horizontal, soit en vertical, soit en diagonale.

Remarque : La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur une des lignes (dans ce cas le joueur a le choix de la case), sauf les lignes latérales du jeu (lignes de perte).

Le tireur réalise une course continue et tire, alternativement dans un sens puis dans l'autre du terrain, sur les cibles placées à la même distance. 4 à 8 boules par élève. La boule touchant directement la quille ou dans la zone blanche en tombant la quille vaut 3 points, la boule tombant dans la zone blanche sans tomber la quille vaut un point.

Remarque : Chaque élève totalise ses points

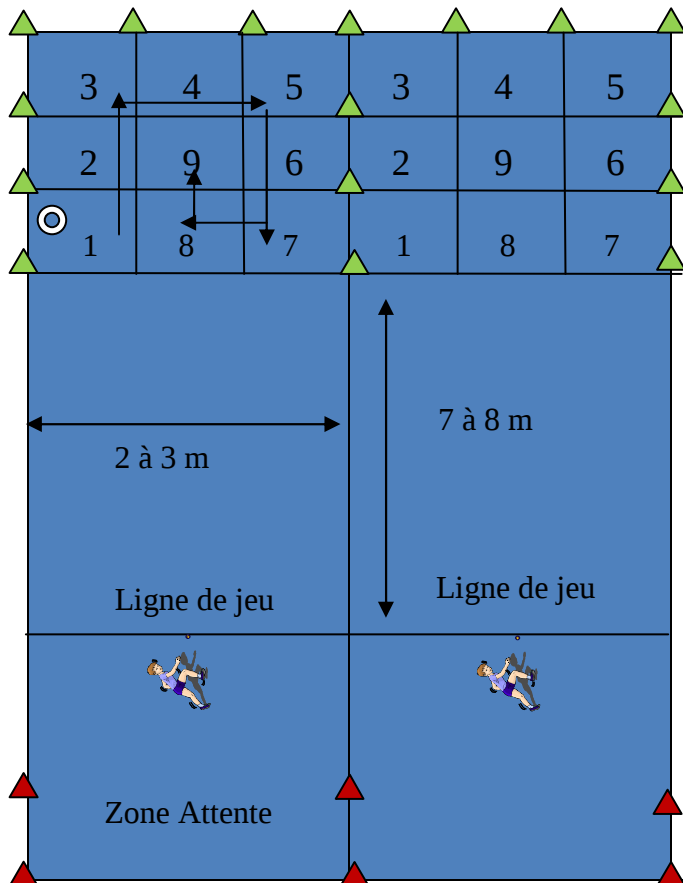
SEANCE 3

Durée : 1H00 soit rotation ateliers ≈ toutes les 15 mn afin que tous les élèves passent au tir en navette.

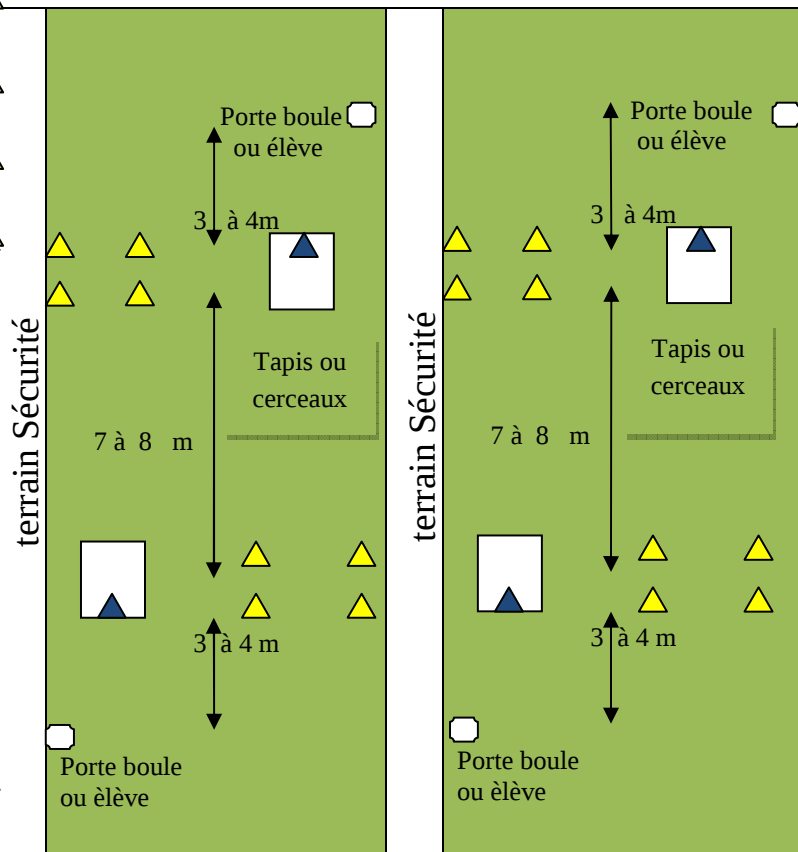
Configuration Terrain :

(2 animateurs pour 3 ou 4 ateliers ou 1 animateur et rotation sur les ateliers point puis tir)

Le Jeu de l'oie :



Tir en Navette :



A tour de rôle, les joueurs composant une équipe pointent 1 boule, en direction de la case 1 qui est matérialisée par une coupelle. La boule jouée par le premier joueur, bonne ou pas, est retirée du cadre. Le 2^e joueur puis le 3^e joueur peuvent jouer à leur tour. Quand un joueur réussit la cible 1, son équipe effectue le lancer suivant en direction de la case 2, puis 3, jusqu'à la case 9. Le joueur change lui-même la coupelle cible après réussite.
Remarque : La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur une des lignes (dans ce cas le joueur a le choix de la case), sauf les lignes latérales du jeu (lignes de perte).

Le tireur réalise une course continue et tire, alternativement dans un sens puis dans l'autre du terrain, sur les cibles placées à la même distance. 4 à 8 boules par élève. La boule touchant directement la quille ou dans la zone blanche en tombant la quille vaut 3 points, la boule tombant dans la zone blanche sans tomber la quille vaut un point.

Remarque : Chaque élève totalise ses points

SEANCE 4

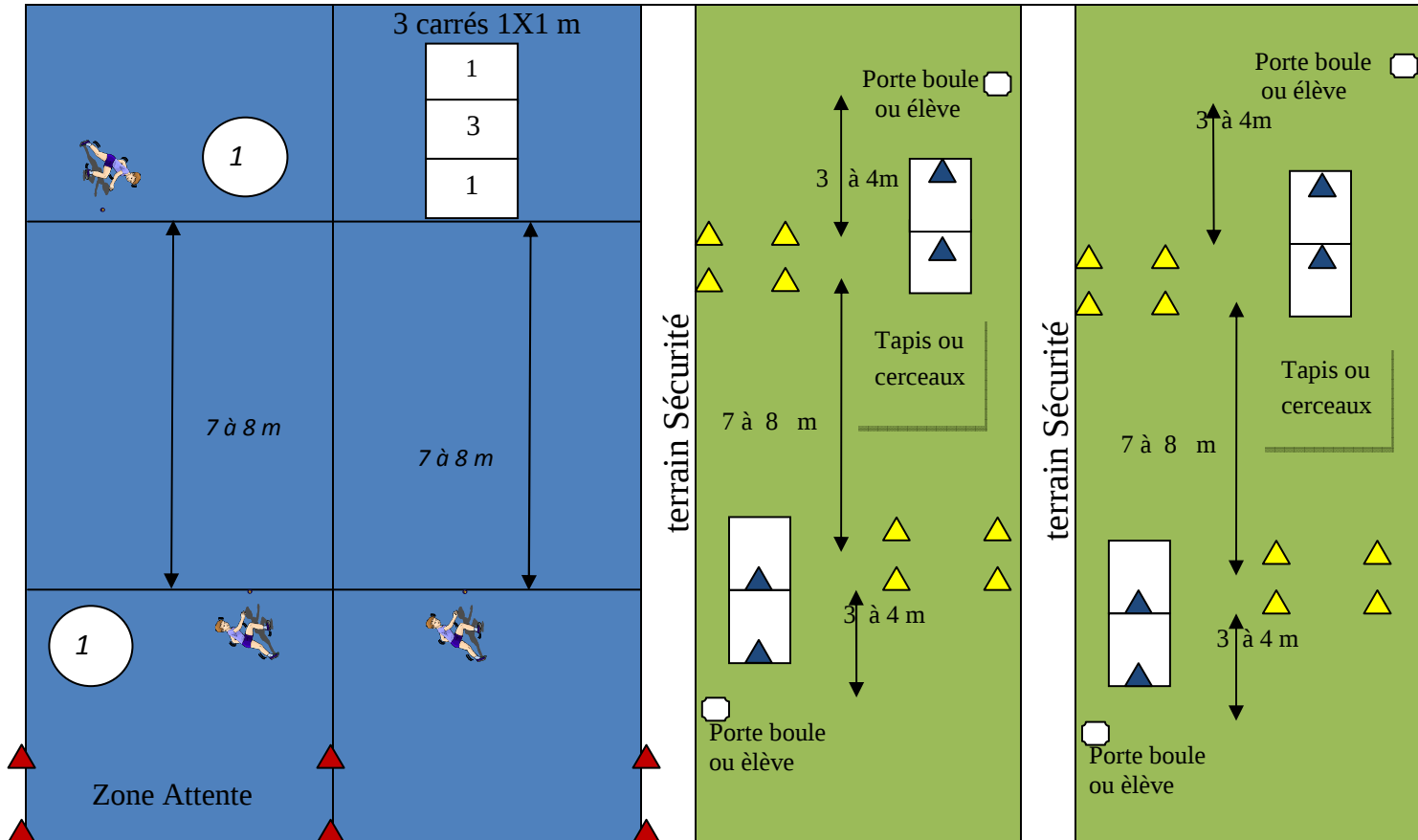
Durée : 1H00 soit rotation ateliers ≈ toutes les 15 mn afin que tous les élèves passent au tir en navette.

Configuration Terrain :

(2 animateurs pour 3 ou 4 ateliers ou 1 animateur et rotation sur les ateliers point puis tir)

Le point combiné et jeu des carrés :

Tir progressif:



Jeu 1 : A tour de rôle, les joueurs composant une équipe pointent 2 boules, en direction du 1er cercle, puis du second cercle. La boule s'arrêtant dans le cercle marque 1 point. Le 2^e joueur puis le 3^e joueur peuvent jouer à leur tour. .

Remarque : La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur la ligne.

Jeu 2 : A tour de rôle, les joueurs composant une équipe pointent 1 boule, en direction des carrés. Le carré du milieu est rempli par un but ou une coupelle. La boule s'arrêtant dans le 1^{er} carré marque 1 point, dans le carré objectif marque 3 points, dans le 3^{ème} carré marque 1 point.. Le 2^e joueur puis le 3^e joueur peuvent jouer à leur tour.

Remarque : La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur la ligne. Si la boule est arrêtée sur la ligne entre les cibles 1 et 3, le joueur marque 3 points

Le tireur réalise une course continue et tire, alternativement dans un sens puis dans l'autre du terrain, sur les cibles placées distance différentes. 4 à 8 boules par élève. La boule touchant directement la quille ou dans la zone blanche en tombant la quille vaut 3 points, la boule tombant dans la zone blanche sans tomber la quille vaut un point.

Remarque : Chaque élève totalise ses points

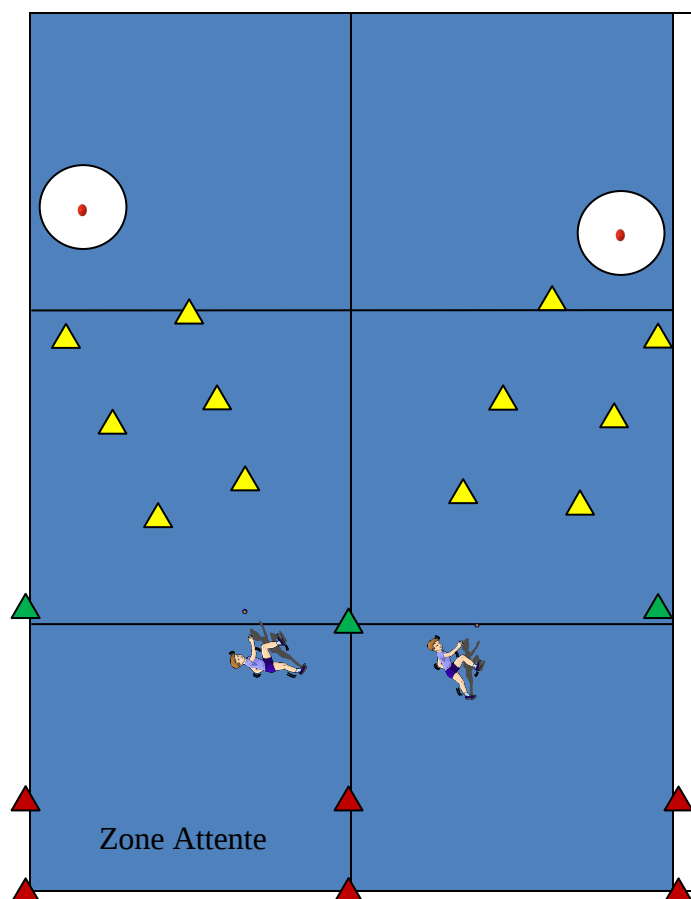
SEANCE 5

Durée : 1H00 soit rotation ateliers $\approx$ toutes les 15 mn afin que tous les élèves passent au tir en navette.

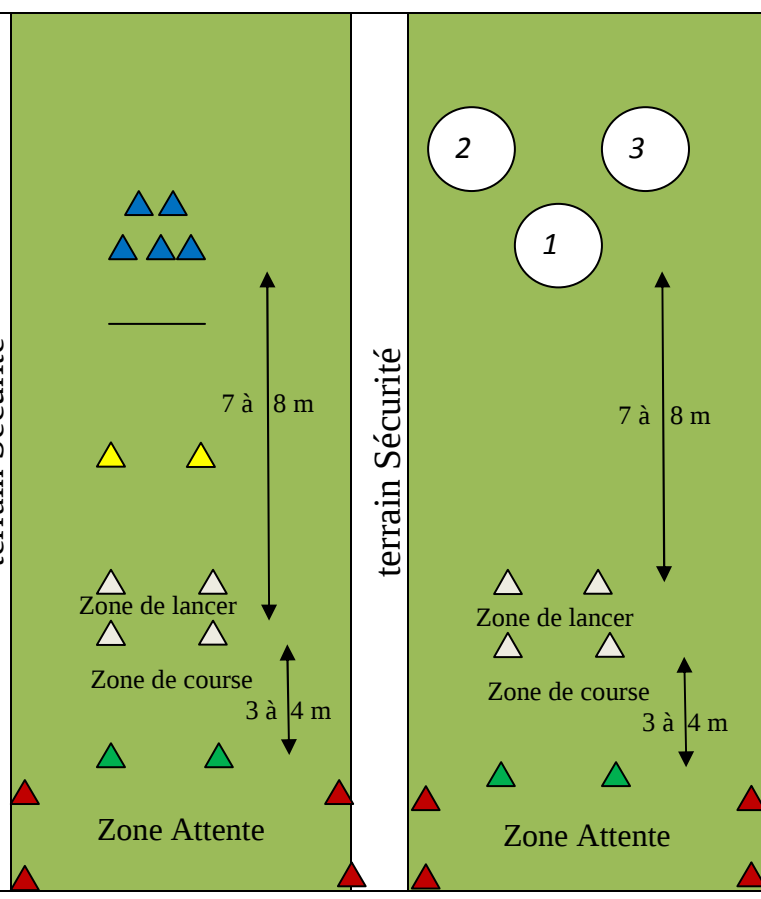
Configuration Terrain :

(2 animateurs pour 3 ou 4 ateliers ou 1 animateur et rotation sur les ateliers point puis tir)

Les routes :



Tir quilles et cerceaux:



Les élèves doivent pointer leur boule en direction du cercle. Pour marquer 1 point la boule doit s'arrêter dans le cercle en passant entre les cônes et le pointeur doit marcher jusqu'aux premières quilles.

Remarque : Chaque élève totalise ses points

1) Le tireur réalise une course et tire sur les cibles. Validité du tir : Le tireur doit courir jusqu'aux quilles jaunes (5 à 6 m). La boule doit toucher directement la quille ou les quilles bleues ou tomber dans la zone de 1 m devant les quilles en renversant les quilles. L'élève marque autant de points que le nombre de quilles renversées.

Remarque : Chaque élève totalise ses points

2) Le tireur réalise une course et tire sur les cibles. Validité du tir : Le tireur doit courir jusqu'à ce que la boule tombe au sol. La boule doit tomber directement dans le cerceau. Il faut réussir le premier cerceau pour passer au suivant.

Remarque : Chaque élève totalise ses points

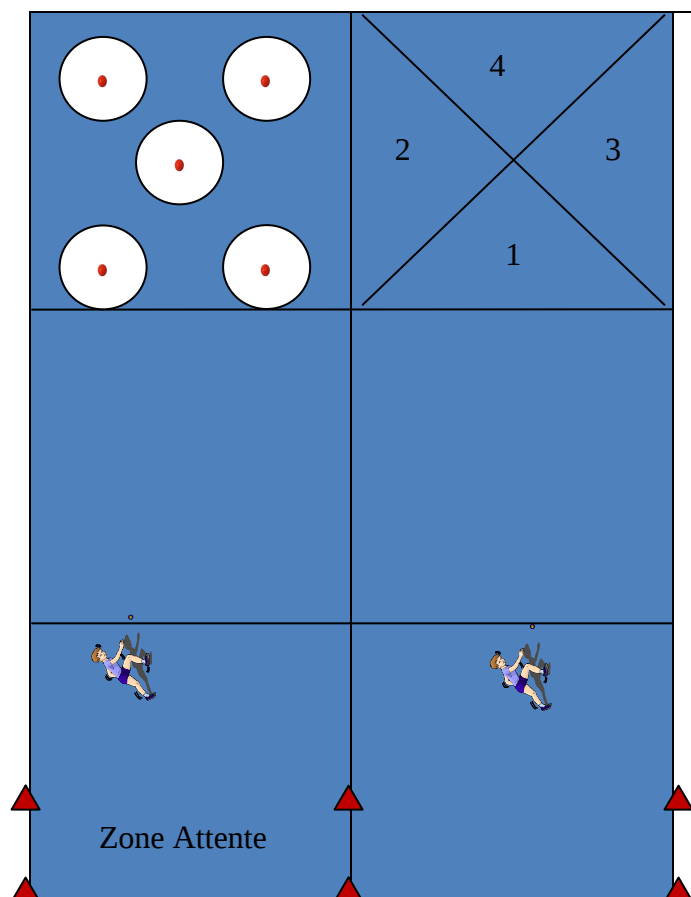
SEANCE 6

Durée : 1H00 soit rotation ateliers ≈ toutes les 15 mn afin que tous les élèves passent au tir en navette.

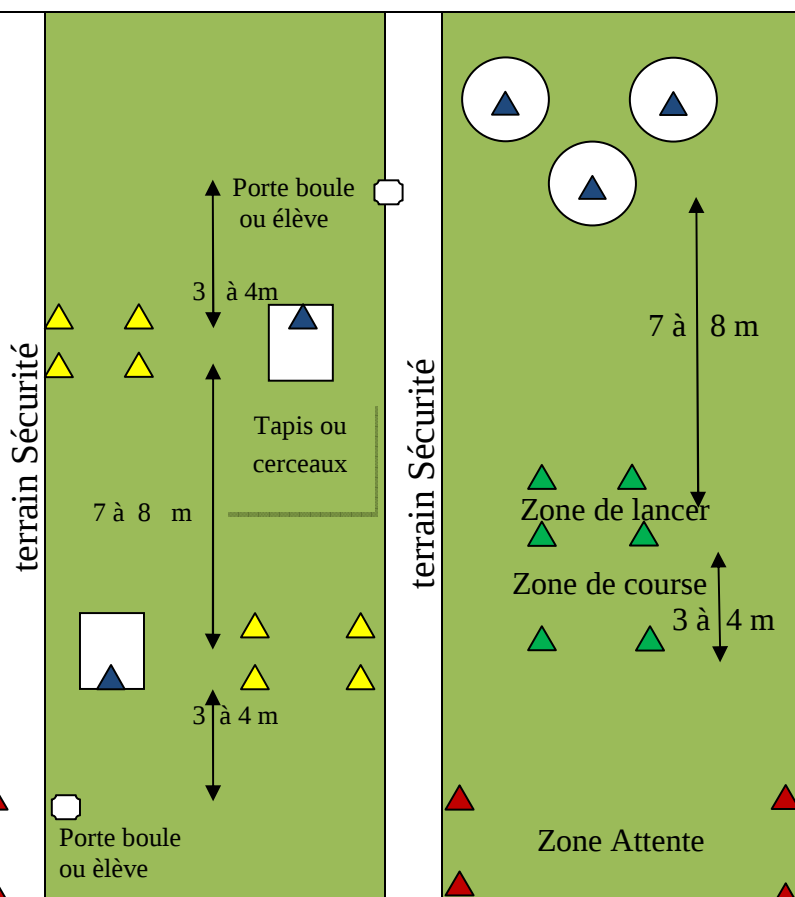
Configuration Terrain :

(2 animateurs pour 3 ou 4 ateliers ou 1 animateur et rotation sur les ateliers point puis tir)

Le point combiné et jeu des triangles :



Tir rapide et cerceaux:



1-A tour de rôle, les élèves pointent 1 boule, en direction des cercles. Au milieu du cercle se trouve un but. La boule s'arrêtant dans le 1^{er} cercle marque 1 point, puis le joueur joue dans le cercle suivant. Le premier élève ayant réalisé les 5 cercles a gagné.

Remarque : La boule pointée est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible ou sur la ligne.

2-A tour de rôle, les élèves pointent 1 boule, en direction des triangles en respectant l'ordre croissant.

La boule s'arrêtant dans le 1^{er} triangle marque 1 point, puis le joueur joue dans le triangle suivant. Le premier élève ayant réalisé les 4 triangles a gagné.

Remarque : Si la boule pointée est à cheval sur 2 traits, l'élève peut choisir sa case.

1- Le tireur réalise une course continue et tire, alternativement dans un sens puis dans l'autre du terrain, sur les cibles placées à la même distance. 4 à 8 boules par élève. La boule touchant directement la quille ou dans la zone blanche en tombant la quille vaut 3 points, la boule tombant dans la zone blanche sans tomber la quille vaut un point.

Remarque : Chaque élève totalise ses points.

2- Le tireur réalise une course et tire sur les cibles. Validité du tir : Le tireur doit courir tant que la boule n'est pas tombée au sol. La boule doit tomber directement dans le cerceau. Il faut réussir le premier cerceau pour passer au suivant.

Remarque : Chaque élève totalise ses points