

Projet Pédagogique Sport Boules

Compétence visée : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Octobre 2020

Rédaction : F. DELAY-GOYET CPC EPS MEYZIEU,
BACCONNIER LAURENT et LEMESLE CEDRIC ETAPS DECINES-CHARPIEU

Document de référence : Les boules à l'école en partenariat, Monique PRUDENT DAMON
(CPC EPS, Anse Neuville), Christophe SOTHIER (CTD Rhône), Paul BOUVARD (CPD EPS Rhône)

Sommaire

I- Le sport boules pour travailler des compétences	page 3
II- Assurer la sécurité de pratique	page 5
III- Le déroulement du module	page 7
IV- Les situations à proposer aux élèves	page 8
Les rectangles : tirer et pointer	page 9
Les cibles : tirer et pointer	page 11
Les damiers : tirer et pointer	page 14
Les tirs en navette	page 17
Les matches	page 20

Annexes

Fiches de résultats	page 22
Fiche bilan	page 25

I- LE SPORT BOULES POUR TRAVAILLER DES COMPETENCES

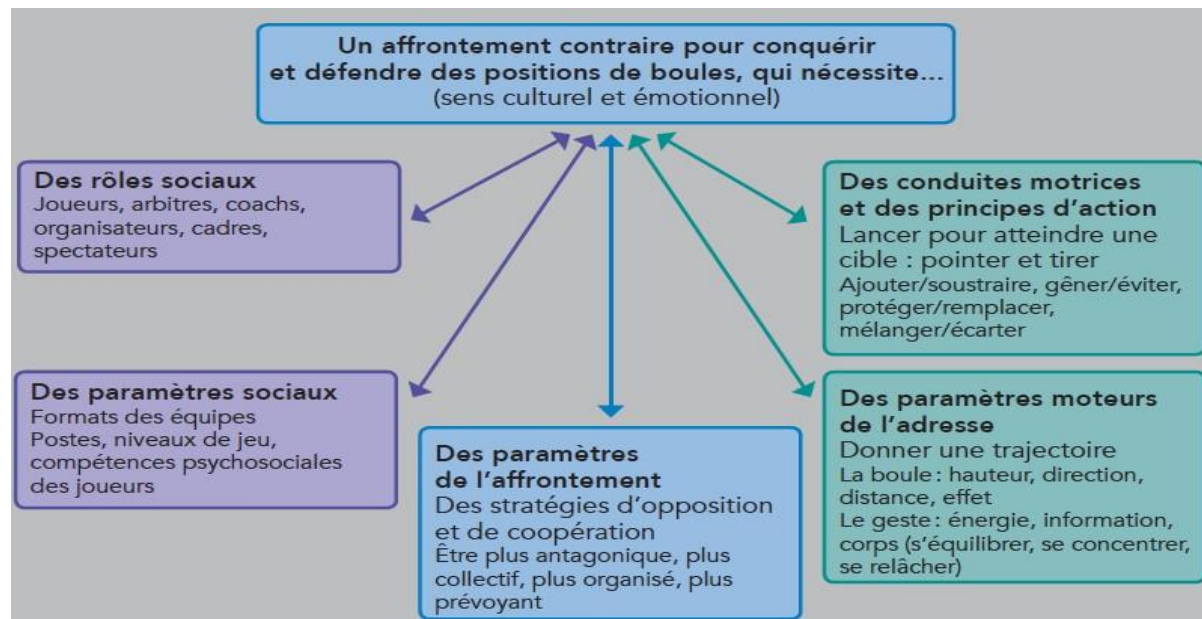
a- Champ d'apprentissage travaillé :

CA 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences à acquérir :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des **choix tactiques** simples (*tirer/pointer*)
- **Adapter son jeu et ses actions** à ses adversaires et à ses partenaires
- **Coordonner** des actions motrices simples (*lancer/courir*)
- Accepter de tenir des **rôles simples** d'arbitre et d'observateur
- **S'informer** pour agir

b- Analyse de l'activité boules :



c- Les 5 étapes de l'activité du joueur :

L'activité du joueur passe par une série d'actions : « Au départ je fais un projet d'action avant de jouer, puis je joue donc j'agis, ensuite je me déplace pour constater le résultat de mon action, alors j'en tire des conclusions et j'adapte mon projet, enfin je me déplace pour retourner jouer »

Ce qui revient à définir 5 étapes :

- 1- le temps de la **réflexion et du choix** (analyse du jeu)
- 2- le temps de **l'action** et de ses modalités (régulation du geste)
- 3- le temps du **résultat** (constat)
- 4- le nouveau temps de l'analyse et de la décision (adaptation au contexte)
- 5- la nouvelle action (régulation du geste).

Et ainsi de suite au fil des boules jouées...

Si, à la fin d'un module d'apprentissage ou de formation en pétanque, le joueur est capable :

- de dire ce qu'il va faire ;
- d'essayer de faire ce qu'il a dit ;
- d'aller constater ce qu'il a fait ;
- de proposer une nouvelle action (intention et réalisation)...

... alors ce joueur, responsable et autonome, s'inscrit dans une réelle démarche de projet.

II- ASSURER LA SECURITE DE PRATIQUE

Les activités de lancer en général, et le sport-boules en particulier, nécessitent une organisation très rigoureuse des dispositifs humains et matériels. Elles permettent d'assurer en permanence la sécurité de tous les élèves.

a- Sécurité passive :

Des espaces de sécurité sont aménagés entre chaque jeu.

Les zones de jeu et d'élan sont obligatoirement matérialisées.

Du matériel adapté doit être utilisé : boules, quilles, pneus, plots... (Attention aux rebonds avec les pneus).

b- Sécurité active :

Une présentation en classe est indispensable (Cf Diaporama pour projection au TBI). Elle explique clairement l'organisation de la séance, les dispositifs, les tâches et les différents rôles à tenir. Des principes sont appris et mis en œuvre par les élèves :

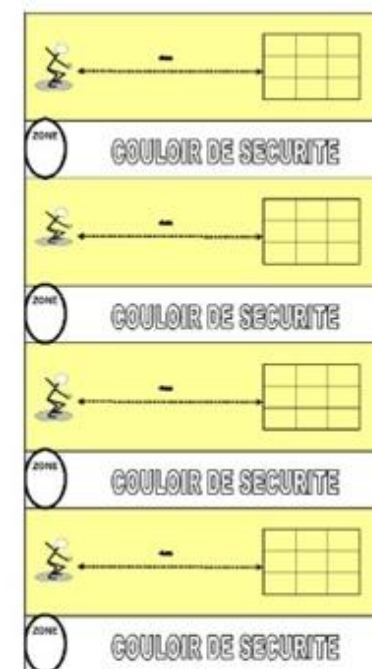
Au niveau des attitudes :

- Les joueurs sont attentifs à ce qui se passe autour d'eux.
- Un joueur ayant une boule en main est responsable de son geste.

Au niveau du comportement :

- La position assise ou accroupie est interdite.
- L'élève ne ramasse jamais sa boule tant qu'elle n'est pas arrêtée.
- La boule se transmet de la main à la main.

TRACAGE DES TERRAINS



Les rôles respectifs des enseignants et des intervenants extérieurs :

L'enseignant doit :

- assurer de façon permanente, par sa présence et son action constante, la responsabilité pédagogique de l'organisation et la mise en œuvre de l'activité ;
- participer activement à l'encadrement et à l'enseignement de l'activité suivant les modalités prévues par le projet pédagogique ;
- s'assurer de l'effectif de la classe, de la présence des intervenants, de la conformité de l'organisation de la séance au regard du projet pédagogique ;
- connaître le rôle de chacun ainsi que les contenus d'enseignement de la séance ;
- interrompre à tout moment la séance en cas de difficulté ou de manquement aux conditions de sécurité ;
- participer à la régulation avec les intervenants extérieurs impliqués dans le projet.

L'intervenant extérieur qui participe à l'enseignement, doit :

- participer au suivi du projet pédagogique et à son évaluation ;
- assurer le déroulement de la séance suivant l'organisation définie en concertation et mentionnée dans le projet (Installation des matériels pédagogiques prévus par le projet pédagogique) ;
- procéder à la régulation de la séance tout au long de celle-ci ;
- prendre toute mesure de sécurité imposée par la situation.

III- DEROULEMENT DU MODULE

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN	REINVESTISSEMENT
1 séance : Construire du sens	1 séance : Résoudre un problème	4 séances : Construire des savoirs	1 séance : Evaluer les savoirs acquis	1 rencontre : utiliser ce qu'on a appris
Phase de mise en activité. L'élève mobilise ses ressources pour : <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir une activité d'adresse. Notions de distance, de direction, de trajectoire, ... - Utiliser les actions liées à l'activité « boules » (pointer, tirer) - Régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité. 	Phase de repérage des savoirs dans des situations de jeu référencées à un sport codifié : le sport-boules. L'élève participe à des situations pour : <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les savoirs - Repérer ses manques dans les actions de tirer et pointer 	Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun pour améliorer ses performances. L'élève s'entraîne pour : <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ses habiletés motrices dans les différentes actions. - Identifier les facteurs d'efficacité. - Connaître le résultat de ses actions. Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.	Phase de bilan pour mesurer les progrès réalisés dans des situations de jeu d'adresse. L'élève connaît ses performances et fait un projet (prévisions) dans les actions de tirer et de pointer. Il réalise son projet. Il participe à une rencontre pour réinvestir ses acquis.	
<u>Situations :</u> - Les rectangles	<u>Situations :</u> - Le point ciblé - Le tir ciblé	<u>Situations :</u> - Des damiers pour pointer - Des damiers pour tirer - Le tir en navette	<u>Situations :</u> - Le point ciblé - Le tir ciblé	<u>Situations :</u> - Match 3C3 - Le tir en navette

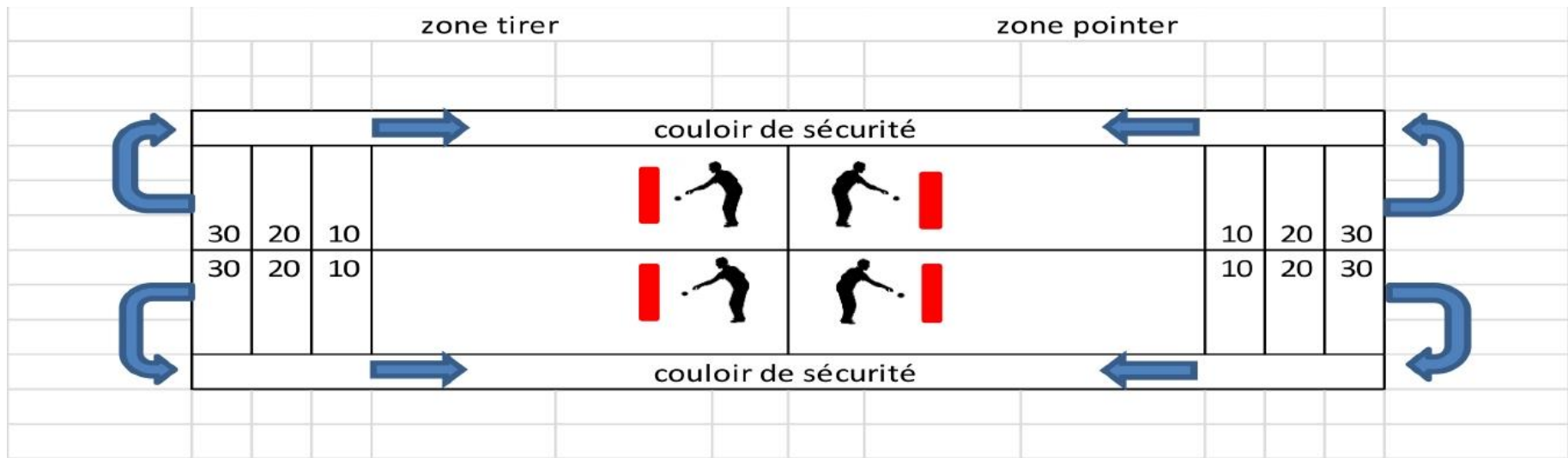
IV- LES SITUATIONS A PROPOSER AUX ELEVES :

Quelques principes pédagogiques :

- Les situations sont proposées **plusieurs séances d'affilée**.
- Les situations **évoluent** en fonction des performances des élèves et des intentions de l'enseignant. *Cf variantes.*
- Les élèves ont **2 ou 3 boules** à lancer à chaque essai ; Cela leur permet de réajuster immédiatement leur geste en fonction du résultat de leur action.
- **La rotation des rôles** est explicitée aux élèves en amont.
- Des **fiches de résultats** sont utilisées à certains moments pour garder **une trace** de performances (et donc mesurer les **progrès**) *Cf annexe.*

Découverte : Les rectangles (tirer et pointer)

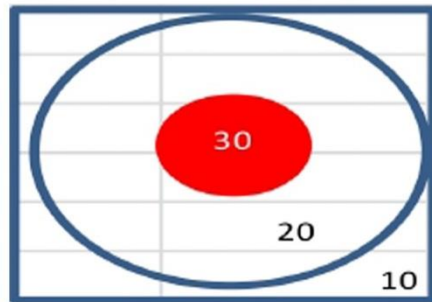
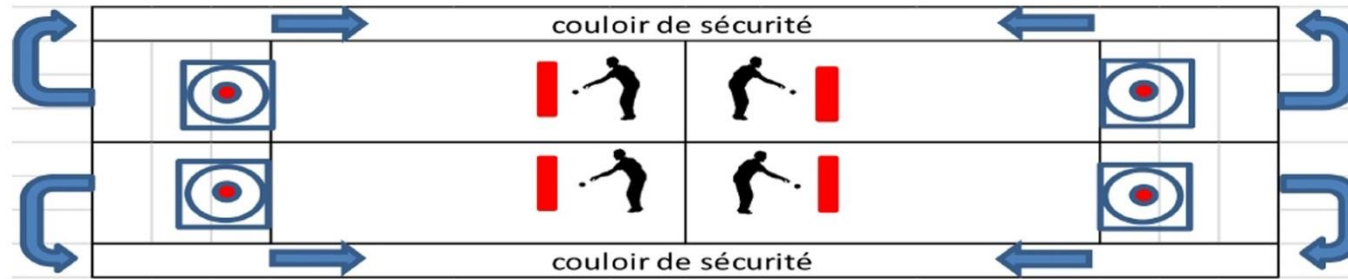
But de la Tâche	Dispositif	Règles de Fonctionnement	Critères de Réussite
<p>Atelier POINTER</p> <p>Pointer (lancer) la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone (rectangle)</p>	<p>Par groupe de 2 à 4 élèves 3 boules par groupe 3 rectangles sur chaque terrain</p>	<p>ZONE POINTER</p> <p>Le joueur lance ses 3 boules pour faire le maximum de point. Le joueur lance les boules avant la bande rouge. Les points comptent uniquement quand la boule s'arrête dans un des rectangles. Quand elles sont arrêtées, il les ramasse, revient par le couloir de sécurité et les donne au joueur suivant.</p>	<p>Avoir réussi à pointer au moins une boule dans les rectangles</p>
<p>Atelier TIRER</p> <p>Lancer la boule pour qu'elle atterrisse (impact) dans la zone (rectangles)</p>	<p>Par groupe de 2 à 4 élèves 3 boules par groupe 3 rectangles sur chaque terrain</p>	<p>ZONE TIRER</p> <p>Le joueur lance ses 3 boules pour faire le maximum de point. Le joueur lance les boules avant la bande rouge. Les points comptent uniquement quand la boule tombe (impact) dans un des rectangles. Quand elles sont arrêtées, il les ramasse, revient par le couloir de sécurité et les donne au joueur suivant.</p>	<p>Avoir réussi à tirer au moins une boule dans les rectangles</p>
<p>Variantes</p>	<p>Variation la distance de Tirer/Pointer Tirer/Pointer avec une course d'élan Annoncer la zone visée avant de Tirer/Pointer</p>		



Référence : Les cibles (tirer et pointer)

But de la Tâche	Dispositif	Règles de Fonctionnement	Critères de Réussite
<p>Atelier POINTER</p> <p>Lancer 3 Boules pour qu'elles s'arrêtent dans une des 3 zones de la cible.</p>	<p>Par groupe de 2 à 4 élèves 3 boules par groupe 1 cible sur chaque terrain</p>	<p>Permettre aux élèves d'appréhender la notion de précision dans l'action de pointer. Veiller au respect des règles de sécurité et de fonctionnement. Engager les élèves dans la gestion de leur performance.</p> <p>Le joueur lance ses 3 boules pour faire le maximum de point. Le joueur lance les boules avant la bande rouge. Les points comptent uniquement quand la boule s'arrête dans une des 3 zones de la cible. Quand elles sont arrêtées, il compte ses points, les ramasse, revient par le couloir de sécurité et les donne au joueur suivant. Calcul des points : - carré extérieur blanc 10 pts - Rond blanc : 20 pts - Rond rouge 30 pts</p>	<p>Avoir réussi à pointer au moins une boule dans la cible</p>
<p>Atelier TIRER</p> <p>Lancer 3 boules pour qu'elles touchent ou fasse tomber une des trois bouteilles.</p>	<p>Par groupe de 2 à 4 élèves 3 boules par groupe 1 cible par terrain 3 bouteilles par cible</p>	<p>Même situation que la précédente en tirant Calcul des points : - 20 points bouteilles extérieurs - 30 points bouteille centrale</p>	<p>Avoir réussi à tirer au moins une des trois bouteilles</p>
<p>Variantess</p>	<p>Varier la distance pour Pointer/tirer Annoncer la zone visée avant de Pointer/tirer Tirer/Pointer avec une course d'élan</p>		

Atelier POINTER

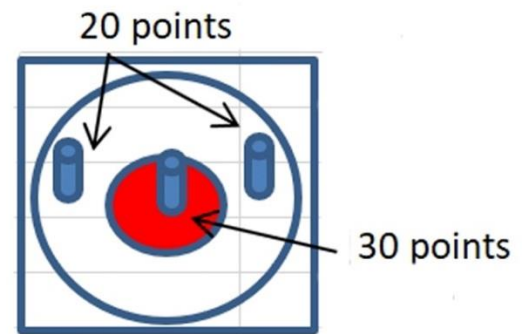
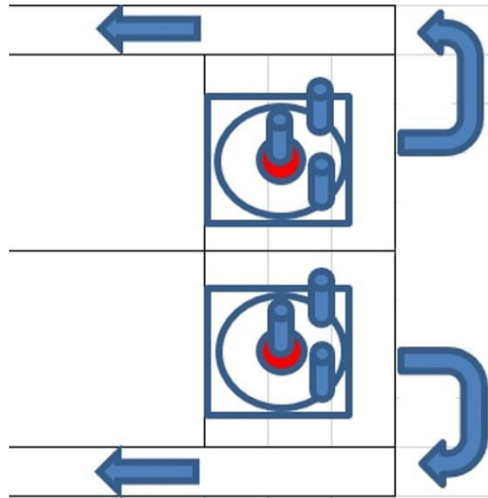


la boule doit s'immobiliser dans la cible

0 point	hors cible (terre)
10 points	carré extérieur blanc
20 points	rond blanc
30 points	rond rouge



Atelier TIRER



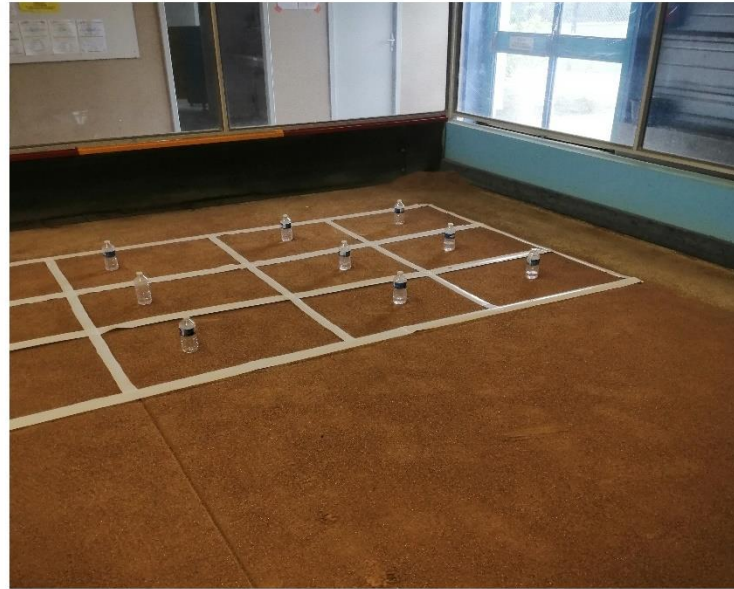
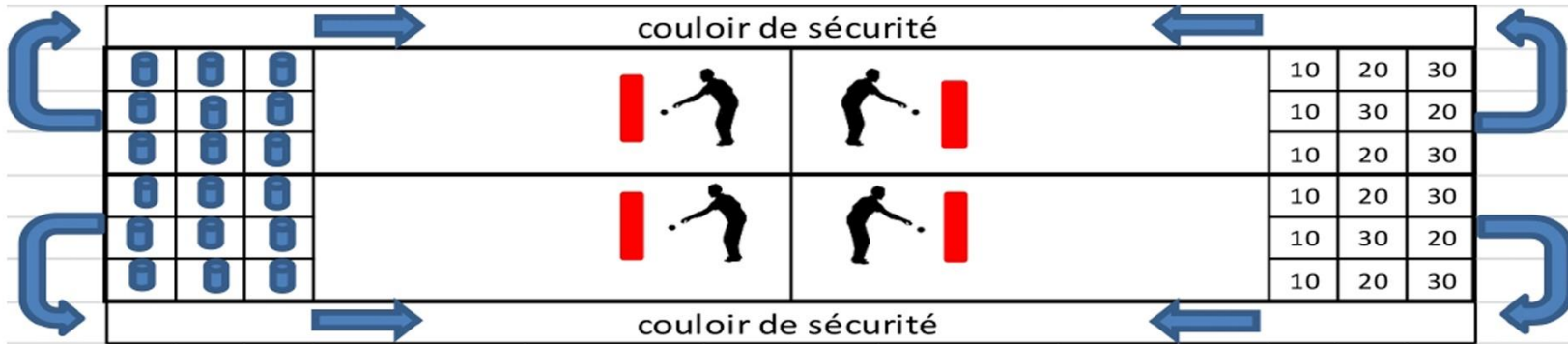
Structuration : Les damiers (pour tirer, pour pointer)

LES DAMIERS POUR POINTER

But de la Tâche	Dispositif	Règles de Fonctionnement	Critères de Réussite
<p>Atelier POINTER</p> <p>Lancer 3 Boules pour qu'elles s'arrêtent dans une des 9 zones du damier.</p>	<p>Par groupe de 2 à 4 élèves par jeu de boules</p> <p>3 boules par groupe</p> <p>Espace de 3m sur 3m quadrillé avec 9 carrés de 1m.</p>	<p>Permettre aux élèves d'améliorer et de stabiliser leur performance au point. Permettre aux élèves d'organiser leur entraînement.</p> <p>Le joueur lance ses 6 boules pour les faire s'arrêter dans une des cases du damier. Le joueur doit faire le maximum de points. Chaque case du damier correspond à un nombre de points. Le joueur lance les boules avant la bande rouge. Le pointage est validé uniquement quand la boule s'arrête dans une case du damier. Quand elles sont arrêtées, il compte le nombre de boules arrêtées dans une zone valide, les ramasse, revient par le couloir de sécurité et les donne au joueur suivant qui additionnera ces boules valides à celles du groupe.</p> <p>1 passage chacun (6 boules lancées) pour essayer de valider le critère de réussite.</p>	<p>Remplir au moins 3 cases sur 9</p> <p>Faire le maximum de points en 6 lancés.</p>
<p>Variantes</p>	<p>Remplir le damier par ligne</p> <p>Remplir le damier par colonne</p> <p>Remplir de damier par ordre croissant</p> <p>Remplir le damier en un temps limité</p>		

LES DAMIERS POUR TIRER

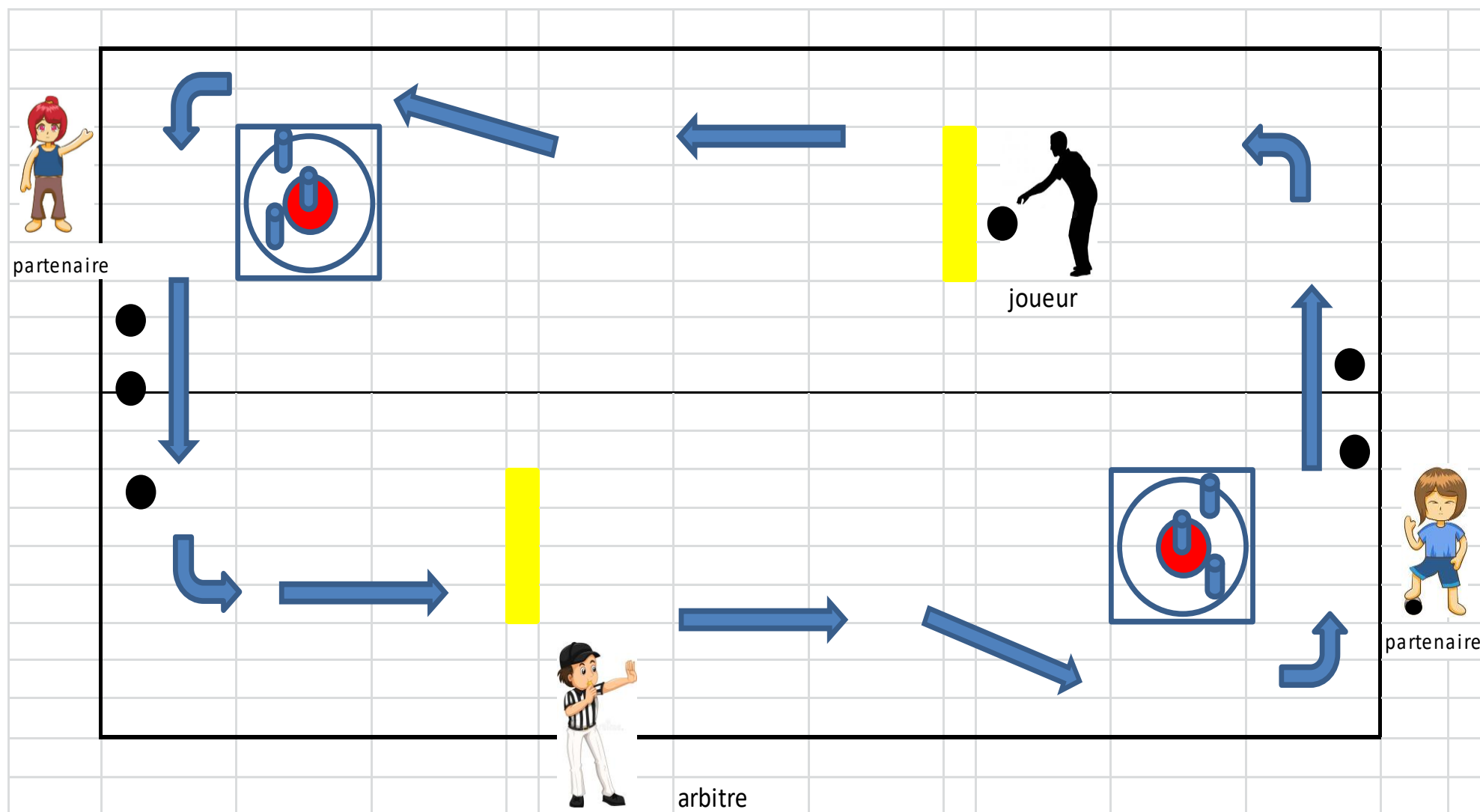
But de la Tâche	Dispositif	Règles de Fonctionnement	Critères de Réussite
<p>Atelier Tirer</p> <p>Lancer 3 Boules pour qu'elles touchent ou fasse tomber une bouteille dans une des 9 zones du damier.</p>	<p>Par groupe de 3 élèves par jeu de boules 3 boules par groupe Espace de 3m sur 3m quadrillé avec 9 carrés de 1m.</p>	<p>Permettre aux élèves d'améliorer et de stabiliser leur performance au tir. Permettre aux élèves d'organiser leur entraînement.</p> <p>Le joueur lance ses 6 boules pour toucher ou faire tomber une bouteille d'eau. Toutes les bouteilles possèdent des points de 10,20 et 30 points. Le joueur doit faire le maximum de points en 6 lancés. Le joueur lance les boules avant la bande rouge. Le tir est validé uniquement quand la boule touche ou fait tomber la bouteille.</p> <p>Quand les trois tirs sont effectués, il ramasse les boules, revient par le couloir de sécurité et les donne au joueur suivant. Une fois les 3 joueurs passés ils additionnent le nombre de bouteilles tombées ou touchées.</p> <p>1 passage chacun (6 boules lancées) pour essayer de valider le critère de réussite.</p>	<p>Réussir au moins 3 tirs sur 6. Faire le maximum de points en 6 lancés.</p>
<p>Variantes</p>	<p>Tirer en courant Varier la distance Donner temps limité Annoncer la bouteille visée avant de tirer</p>		



Structuration : le tir en Navette

But de la Tâche	Dispositif	Règles de Fonctionnement	Critères de Réussite
<p>Le joueur : Lancer la Boule sur la cible (la bouteille) en course continue.</p> <p>Les partenaires : Tenir son rôle en toute sécurité pour faciliter la performance du joueur.</p> <p>Arbitre : Faire respecter les règles de jeu, de sécurité et valider une performance.</p>	<p>Objectifs</p> <p>Permettre aux élèves d'enchaîner une succession de tirs. Mettre en place un dispositif efficace. Assurer la sécurité de tous.</p> <p>Par groupe de 4 élèves par jeu de boules 6 boules par groupe 2 cibles (3 bouteilles par cible avec des scores de 20 et 30 points)</p>	<p>Règles de Fonctionnement</p> <p>Sur chaque terrain, un élève lance 6 boules (3 allers et 3 retours) dans la cible sans marquer de temps d'arrêt. Le joueur doit lancer la boule avant chaque bande jaune.</p> <p>Groupe de 4 élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 qui arrêtent et ramassent les boules - 1 joueur - 1 arbitre compte le nombre de boules jouées, arrête le jeu au bout de 6 lancer et donne le résultat. <p>La rotation entre les différents rôles s'effectue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre</p>	<p>Critères de Réussite</p> <p>Le joueur : Réussir au moins 2 tirs sur 6.</p> <p>Les partenaires : Ne pas retarder le joueur.</p> <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arrêter le jeu en cas de non-respect des règles - Annoncer le bon résultat.
<p>Variante</p>	<p>- Temps limité Calcul des points :</p> <ul style="list-style-type: none"> - carré extérieur blanc 1 pts - Rond blanc : 2 pts - Rond rouge 3 pts - Bouteille 5 pts 		

Schéma de circulation du tir en navette



le joueur doit :	• toujours courir
	• il ne doit pas courir sur les cibles
	• il doit respecter le sens de la course
	• lancer les 6 boules avant la bande jaune
	• viser les bouteilles (en les touchant ou en les faisant tomber)
l'arbitre doit :	• noter le score du joueur
	• vérifier que le joueur lance avant la bande jaune
	• vérifier que le joueur touche ou fait tomber la bouteille
les partenaires doivent :	• stopper la boule avec le pied
	• "donner la boule au joueur"
	• remettre les bouteilles en place si nécessaire
	• encourager le joueur

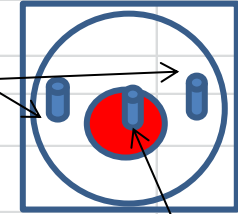


Les matches

But de la Taches	Dispositif	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Placer ses boules le plus près possible du "but". L'adversaire essaie à son tour de placer les siennes encore plus près de ce but ou d'enlever celles qui le gênent ...</p> <p>Toutes les boules une fois jouées marquent la fin d'une partie.</p>	<p>- 2 équipes (1, 2 ou 3 joueurs) avec 3 boules (boules de couleur distincte selon l'équipe)</p> <p>- Un terrain pour 2 équipes</p>	<p>- Score : La boule la plus proche du but rapporte un point à l'équipe correspondante. Si cette équipe a D'autre boules plus proches du but que celles de l'autre équipe, elle marque autant de points que de boules.</p> <p>- Une partie se joue en 5 points. La 1^{ère} équipe à atteindre les 5 points a gagné.</p> <p>Quand un des joueurs lance une boule, tous les joueurs doivent être dans la zone de lancer, derrière lui.</p>	<p>J'arrive à jouer avec les autres en respectant les règles</p>
<p>Variantes</p>	<p>Suivant le matériel disponible faire des matches (1v1, 2v2 ou 3v3)</p> <p>Système montée descente possible (si on gagne son match on « monte » d'un terrain, sinon on « descend »)</p> <p>Match avec course d'élan</p>		

ANNEXES

CIBLE : TIRER



20 points

30 points

Nom du joueur :

Nom de l'arbitre :

		TIR						TOTAL
		1	2	3	4	5	6	
PASSAGE	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							

Nom du joueur :

Nom de l'arbitre :

		TIR						TOTAL
		1	2	3	4	5	6	
PASSAGE	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							

Les damiers

(Fiche bilan à réfléchir avec les professeurs des écoles)

Fiche de résultats - Tir en navette

Nom : Prénom..... Equipe :

Essai ↓	1 ^{ère} boule	2 ^{ème} boule	3 ^{ème} boule	4 ^{ème} boule	5 ^{ème} boule	6 ^{ème} boule	SCORE FINAL
N°1							
N°2							
N°3							
N°4							
N°5							

Score : cible manquée : **0 point** boule dans la cible : **1 point** quille touchée : **3 points**

POUR MIEUX COMPRENDRE L'ACTIVITE BOULES

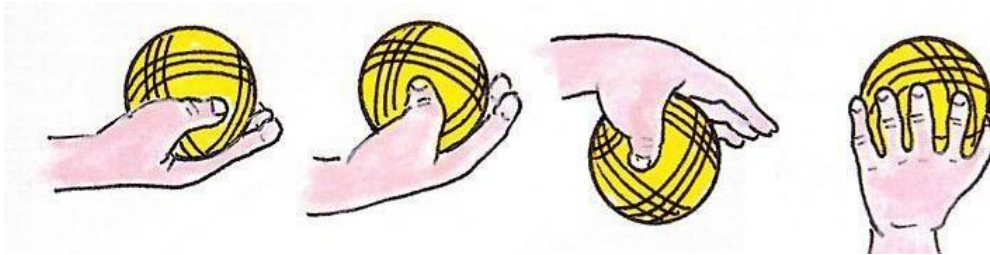
Au départ de l'activité, laisser les enfants tenir et lancer la boule plusieurs fois sans aucune consigne mais avec un but (exemple : lancer la boule pour qu'elle s'arrête dans une zone (ex : un carré)).

1. LA TENUE DE BOULE

La boule est tenue dans la paume de la main. Tous les doigts doivent servir au maintien. (Éviter de serrer la boule trop fort = crispation).

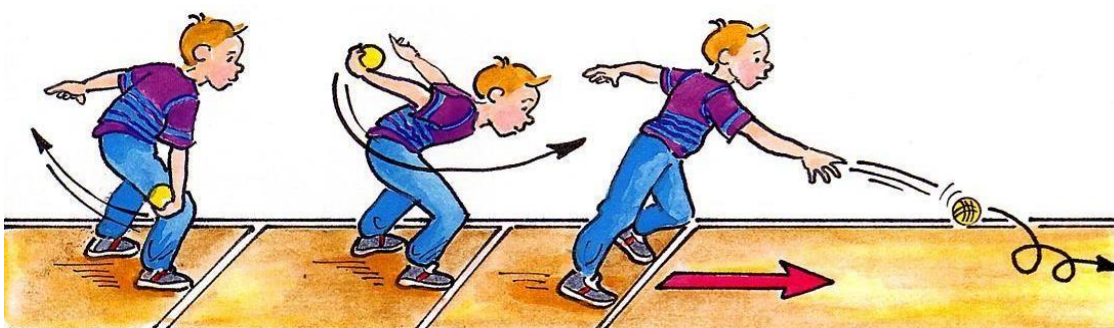
2. LA POSITION DE LA MAIN

La main est positionnée par-dessus la boule dans la mesure du possible. Si l'enfant n'arrive pas à tenir la boule, (suivant l'âge ou main trop petite) on peut mettre la main sous la boule et ainsi jouer sous-main.



EVITER LES POIGNETS CASSES AU MOMENT DU LANCER

3. LANCER UNE BOULE SANS COURSE D'ELAN = POINTER



PREPARATION

- Si on tient la boule de la main droite, le pied droit sera en avant et inversement pour les gauchers (voir dessin)
- La jambe droite sera fléchie et supporte le poids du corps
- Les épaules bien parallèles et légèrement en avant de la ligne de lancer
- La jambe gauche tendue en arrière maintenant l'équilibre sur le bout du pied (le pied droit est lui posé à plat et les 2 pointes de pied en direction de l'objectif)

ACTION

- Le bras lanceur s'élève en arrière, bien parallèle au corps---**c'est l'armé.**
- Puis, simultanément :
- Le bras lanceur redescend toujours parallèle au corps
- Le corps bascule en avant
- La jambe arrière est ramenée en avant
- La boule est lâchée avant que le pied arrière ne repose au sol

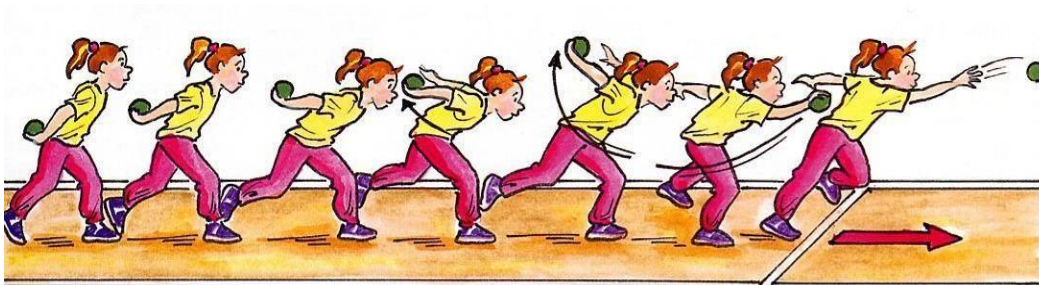


SUIVI

- On accompagne la boule sur quelques foulées en rétablissant l'équilibre

LE POINT EST UN LANCER AVEC UNE TRAJECTOIRE AU SOL

4. LANCER UNE BOULE AVEC UNE COURSE D'ELAN = TIRER



Au niveau du scolaire, le tir s'effectuera seulement sur 4 foulées (avec accompagnement).

PREPARATION

- Si on tient la boule de la main droite, le pied droit sera en avant et inversement pour les gauchers (voir dessin)
- Le bras droit sera armé vers l'arrière (amplitude)
-

ACTION

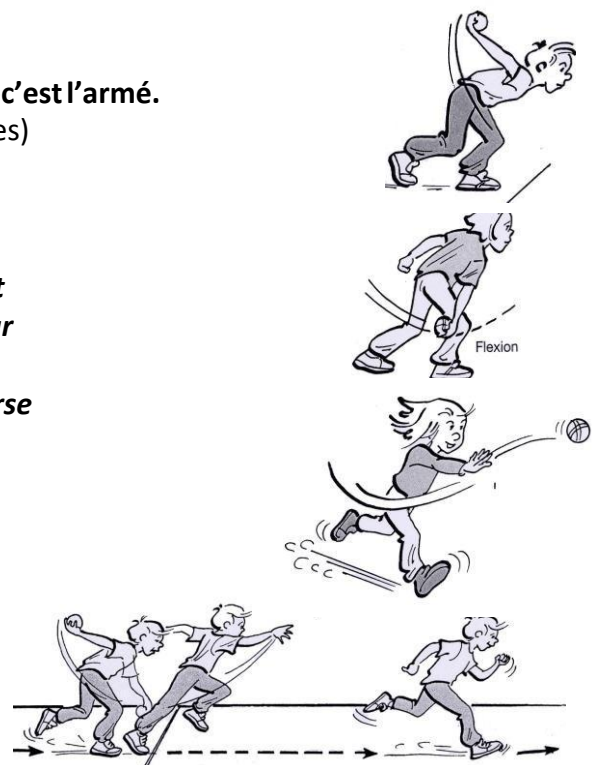
- Le bras lanceur reste en arrière, bien parallèle au corps---c'est l'armé.
- Puis, l'enfant court vers la ligne de lancer (4 petites foulées)

- En arrivant à la hauteur de la ligne, **simultanément** :
L'enfant pousse sur le pied droit pendant que le bras droit passe d'une amplitude arrière à une amplitude avant pour donner une trajectoire à la boule.

Le lâcher s'effectue à la hauteur yeux pendant que la course continue sur plusieurs foulées (pas de blocage à la ligne).

SUIVI

- On accompagne la boule sur quelques foulées en rétablissant l'équilibre



LE TIR EST UN LANCER AVEC UNE TRAJECTOIRE AERIENNE