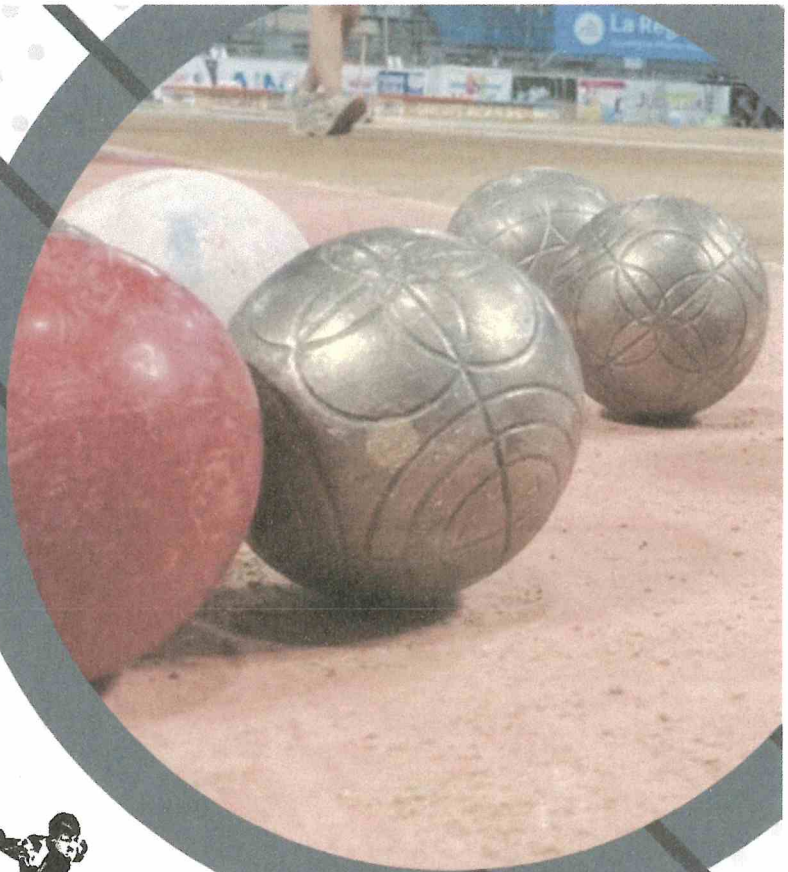
ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Rhône Métropole de Lyon

SPORT BOULES LYONNAISES

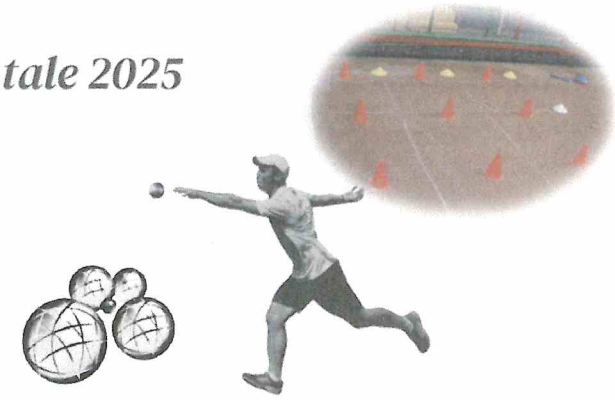


Sport-Boules

en EPS à l'Ecole

Dossier Pédagogique
annexe convention départementale 2025

Projet mis en oeuvre par :
Paul BOUVARD - CPD EPS Rhône
Christophe SOTHIER - CTD Rhône
Corentin CHERBLANC - CTD Rhône
Julien MONTARDE - CTD Rhône



Avec la collaboration de :
Brigitte MATZ (CPC EPS Irigny-Soucieu-Mornant)
Véronique BALLAND (CPC EPS Saint-Priest)

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

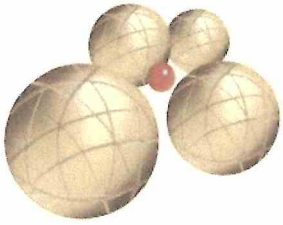
Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

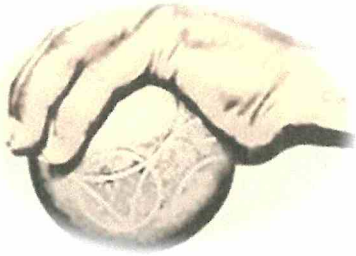
USEP Rhône Métropole de Lyon

Sommaire :

- Vidéo de présentation du Sport-Boules
- Annexe 1 : Présentation de l'activité, historique (Dossier complet)
- Annexe 2 : Les épreuves du Sport-Boules (Dossier complet)
- 1. Description module EPS
- 1A. Analyse de la Compétence spécifique (sens et enjeux)
- 2. Aide technique Point et Tir pour les enseignants
- 3. Apport éducatif du Sport-Boules
- 4. Les consignes de sécurité
- 5. Moniteur et matériel
- 6. Plan boulodrome (distances CE CM)
- 7. Séance découverte (S1 et S2)
- 8. Exemples dispositif ateliers 4, 5 ou 8 terrains
- 8A. Plan boulodrome ateliers 4 terrains
- 9. Plan boulodrome ateliers 5 à 8 terrains
- 9A. Notation ateliers collectifs
- 9B. Notation ateliers individuels
- 9C. Autres exemples notation ateliers par équipes
- 10. Plan boulodrome + ateliers + (plus difficile)
- 10A. Notation + ateliers + collectifs
- 10B. Notation + ateliers + individuels
- 11. Exemples autres idées de jeux
- 12. Plan boulodrome Tir rapide CE
- 13. Plan boulodrome tir rapide CM
- 14. Notation tir rapide CE et CM
- 15. Séances + Le jeu du damier (Point et Tir)
- 16. Séances + Le jeu de l'oie (Point et Tir)
- 17. Exemples dispositifs interclasses
- 18. Plan boulodrome interclasses (4 terrains)
- 19. Fiche notation interclasses
- 19A. Autres notation interclasses
- 20. Fiche résultats interclasses
- 21. Exemple journée USEP Lyon 8°



SPORT BOULES LYONNAISES



ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Rhône Métropole de Lyon

DESCRIPTION DU MODULE EPS SPORT-BOULES

SPORT BOULES LYONNAISES

En référence au Module Pédagogique annexé à la Convention Départementale

Boule lyonnaise

Phases	Nombre de Séances Base de 10 séances	Descriptif : Contenus du projet, structurés par phases, en termes - d'objectifs d'apprentissage - d'activités des élèves - dispositif -Equipes stables constituées mixtes constituées au préalable par l'enseignant, -Ré organisées après la séance 3 en équipes hétérogènes en leur sein et homogène en niveau.
Phase Découverte : entrée dans l'activité (6 groupes)	S1	***- Objectifs :*** *privilégier la quantité d'action + installer les règles de fonctionnement en sécurité (consignes sécurité)* **Situations :** 1. Les rectangles (atelier pointer) • Faire fonctionner les mêmes dispositifs sous forme de jeu entre équipe. 2. Variation des rectangles (atelier pointer) avec obstacle. • Faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe. 3. Tirer avec une trajectoire (dans un pneu, par-dessus un obstacle…). • Faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe. 4. Tirer avec trajectoire sur différentes cibles. • Faire fonctionner le même dispositif sous forme de jeu entre équipe.
	S2	***- Objectifs :*** *Privilégier la quantité d'action + fonctionner en sécurité (consignes sécurité)* **Situations :** idem séance 1
Phase de Référence : (6 groupes)	S3	***- Objectifs :*** *Fonctionner sur les ateliers de point, de tir en sécurité, privilégier la quantité d'action, prendre conscience des réussites et des voies de progrès.* **Situations :** Travail en ateliers (boule d'essai à chaque atelier) → 3 ateliers de point → 3 ateliers de tir Fiche de notation par équipes Durée d'ateliers équivalente (entre 3 et 5 minutes), Rotation dans l'ordre de la fiche (fiche de notation atelier)
	S4	***- Objectifs :*** *Fonctionner sur les ateliers de point, de tir en sécurité, privilégier la quantité d'action, prendre conscience des réussites et des voies de progrès.* **Situations :** Travail en ateliers (boule d'essai à chaque atelier) → 3 ateliers de point → 3 ateliers de tir Fiche de notation individuelle (2 série de 5 boules) Rotation dans l'ordre de la fiche (fiche de notation atelier)

Phase de Référence : (6 groupes)	S5	***- Objectifs :*** *Fonctionner sur les ateliers de point, de tir en sécurité, privilégier la quantité d'action, prendre conscience des réussites et des voies de progrès.* **Situations :** Travail en ateliers (boule d'essai à chaque atelier) → 3 ateliers de point → 3 ateliers de tir Fiche de notation individuelle Rotation dans l'ordre de la fiche (fiche de notation atelier)
Phase de Structuration :	S6	***- Objectifs :*** *Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées ; activités de point, de tir, prendre conscience des réussites et des voies de progrès* **Situations :** Travail en ateliers (boule d'essai à chaque atelier) Ateliers + complexifiés → 3 ateliers de point → 3 ateliers de tir (fiche collective et individuelle)
	S7	***-Objectifs :*** *Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées* **→ Séance de tir en course continue (tir navette ou tir rapide)** Consignes de sécurité : toujours les mêmes mais VIGILANCE ACCRUE l'attention doit être encore plus forte car les élèves vont tirer dans les 2 sens du terrain. Chaque élève est tour à tour tireur, passeur, ramasseur arbitre : Le tireur est sur le circuit pendant de 1 à 3 minutes. CR : toucher au moins 1 quille (fiche de notation tir en navette)
	S8	***-Objectifs :*** *Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées* → **Séance de tir en course continue** (tir navette ou tir rapide) Consignes de sécurité : toujours les mêmes mais VIGILANCE ACCRUE l'attention doit être encore plus forte car les élèves vont tirer dans les 2 sens du terrain. Chaque élève est tour à tour tireur, passeur, ramasseur arbitre : Le tireur est sur le circuit pendant de 1 à 3 minutes. CR : toucher plus de quilles qu'en S7 (fiche de notation tir en navette)
Phase bilan	S9	***-Objectifs :*** *Réinvestir les capacités construites* et mesurer ses progrès *Apprendre à fonctionner en autonomie, identifier les différents dispositifs et tâches.* Séance préparatoire à la rencontre interclasse Fonctionnement par ateliers au choix ...
Phase de Réinvestissement	S10	***-Objectifs :*** Rencontre inter classe fiche en annexe On réinvestit tout ce qui a été appris. Jouer pour faire gagner sa classe + jouer pour être le plus performant
Séances en plus		***Le Jeu du damier --- Le jeu de l'Oie*** ***-Objectifs :*** *maitriser le point et le tir* *(Lâcher-Direction- Distance = Précision)*
Prolongements éventuels, lien avec d'autres disciplines :		

Analyse de la compétence spécifique n°1 (sens et enjeux)

REALISER une PERFORMANCE MESUREE

Faire exister, mettre en œuvre une idée, une intention, un projet.
Il y a une gradation dans le faire qui doit se construire au cours du cycle et permettre ainsi aux élèves d'accéder peu à peu à la conscience du "réaliser". Nous sommes ici dans la logique du "réussir et comprendre". Dès lors, on peut proposer le type suivant de "progressivité" :
1. Faire au sens de réussir une prestation, une performance, la rendre réelle...
2. Faire et connaître le résultat de son activité / action.
3. Faire connaître son résultat, identifier, décrire, prendre connaissance puis conscience de sa façon de faire en mettant en relation (comparaison, mesure, échange...) le résultat réalisé et les moyens utilisés.
4. Conscientiser, s'auto-évaluer pour pouvoir se projeter (analyse du couple Ressources / Contraintes de la tâche..).

La **"performance"** doit être envisagée du point de vue de la prestation, de la réalisation singulière et personnelle de l'élève.
En cela, elle représente une des conditions de mise en "perspective" de progrès pour l'apprenant; en effet, c'est la connaissance-conscience de ce qu'il réalise qui permet à l'élève de se mettre en projet de progrès.
L'autre condition renvoie à la possibilité que lui offre le "groupe-classe" pour situer sa prestation parmi l'ensemble de celles de ses camarades. C'est quand l'apprenant maîtrisera ces deux éléments qu'il pourra peut être comparer sa performance avec celles relevant d'une norme ou d'une échelle construite "'en dehors de lui".

La **mesure** de la performance est fondamentale pour la "mise en progrès" de l'élève. Elle renvoie à la définition, la fonction, l'utilité et la maîtrise de "l'outil-instrument" de mesure de la réalisation motrice de l'élève.
Qui mesure ? Avec quel outil ? Pour quoi faire ?..
Bien évidemment c'est la question du sens de la mesure qui est posée avec son corollaire, celui de son utilité éducative pour l'élève.

Tableau des voies de progrès de la compétence spécifique n°1 (savoirs constitutifs)

REALISER	PERFORMANCE	MESUREE
Faire, oser s'engager, réagir.	MOINS	NON → OUI
Faire et connaître le résultat.		Comprendre et utiliser un instrument de mesure externe, par exemple les critères de réussite inscrits dans le dispositif.
Faire connaître son résultat et sa façon de faire, les mettre en relation...		Utiliser deux "instruments de mesure" : • Les critères de réussite. • Sa manière de faire (se regarder, s'analyser), critère "interne".
Conscientiser, s'évaluer, se projeter.	PLUS	Les critères de réussite et de réalisation (manière de faire) sont intégrés à l'aptitude à juger. Ils font partie de la compétence générale 3. Aptitude à mesurer, apprécier, juger (réalisation, évaluation, régulation...).

LE SPORT-BOULES

DEFINITION

- *C'est une activité de **lancer d'adresse** qui s'exprime dans des situations de jeux (en opposition directe ou indirecte) de **point**, de **tir**, et de **tirs en course continue** dont l'objectif final est la performance en précision.*

AIDE TECHNIQUE POUR LES ENSEIGNANTS POUR MIEUX COMPRENDRE L'ACTIVITE

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

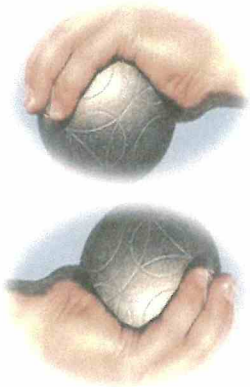
1. LA TENUE DE BOULE

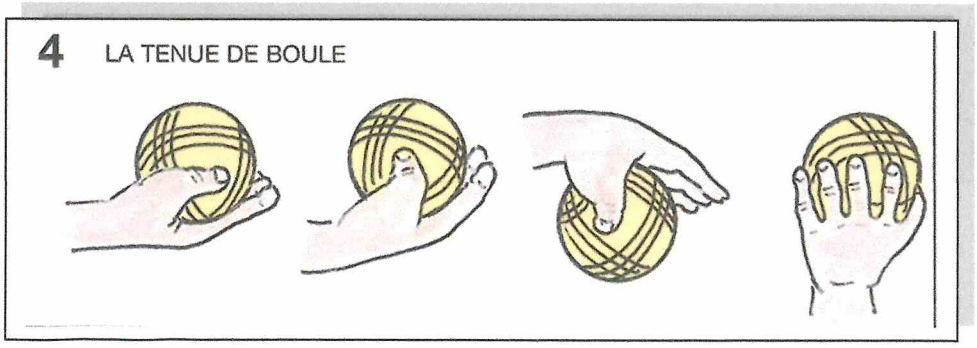
La boule sera tenue dans la paume de la main .Tous les doigts doivent servir au maintien. (Éviter de serrer la boule trop fort = crispation)

2. LA POSITION DE LA MAIN

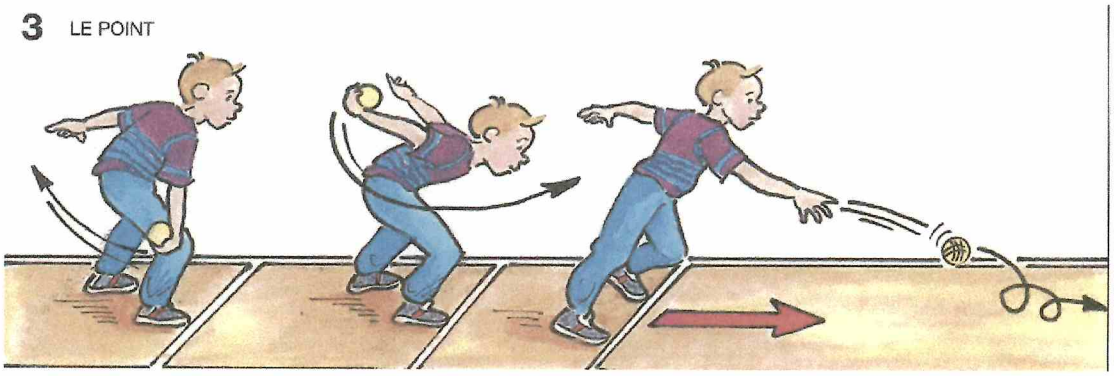
La main sera positionnée par-dessus la boule dans la mesure du possible. Si l'enfant n'arrive pas à tenir la boule, (suivant l'âge ou main trop petite) on peut mettre la main sous la boule et ainsi jouer **sous-main.**

EVITER LES POIGNETS CASSES AU MOMENT DU LANCER





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



4. LE POINT, (Conseils techniques)

- **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**

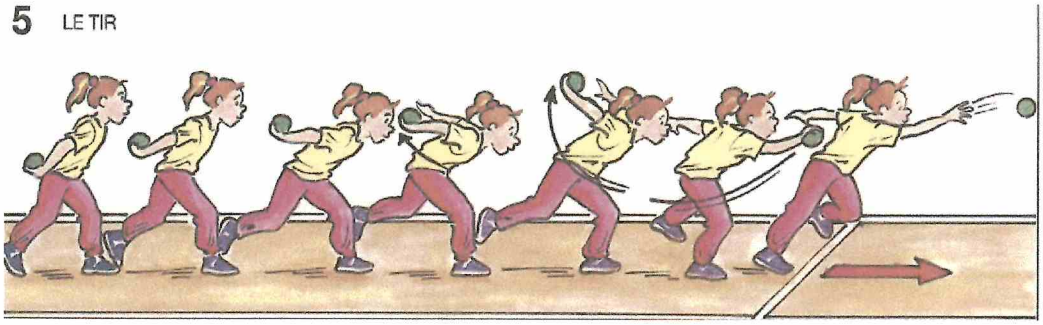
- Le bras lanceur s'élève en arrière, bien parallèle au corps---**c'est l'armé.**
- Puis, simultanément :
  - Le bras lanceur redescend toujours parallèle au corps
  - Le corps bascule en avant
  - La jambe arrière est ramenée en avant
  - La boule est lâchée avant que le pied arrière ne repose au sol

- **SUIVI**

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

LE POINT EST UN LANCER AVEC UNE TRAJECTOIRE AU SOL

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



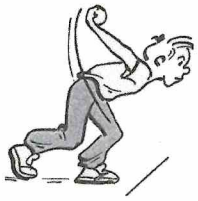
6. LE TIR, (Conseils techniques)

Au niveau du scolaire, le tir s'effectuera sur 4 foulées minimum (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**

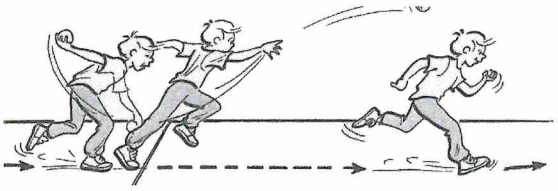


- Le bras lanceur reste en arrière, bien parallèle au corps---**c'est l'armé.**
- Puis, l'enfant court vers la ligne de lancer (4 petites foulées ou plus)

- 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

LES APPORTS EDUCATIFS DU SPORT-BOULES

Boule lyonnaise

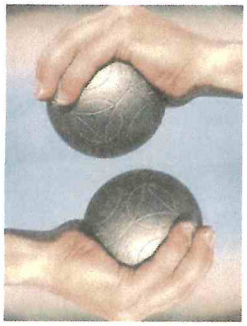
• MOTEURS

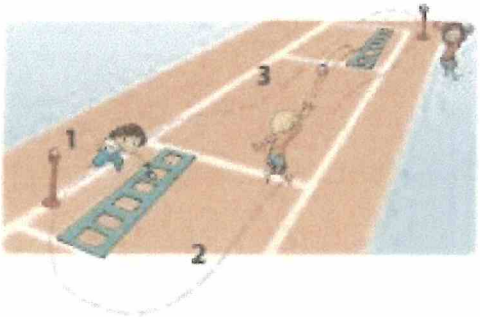
- DEVELOPPEMENT DE L'ADRESSE
- DEVELOPPEMENT DE LA COORDINATION GENERALE
- DEVELOPPEMENT DE LA PRECISION
- AIDE À LA CORRECTION : La boule concrétisant l'erreur motrice commise

• PHYSIOLOGIQUES

- DEVELOPPEMENT DES CAPACITES PHYSIQUES / EPREUVES SPORTIVES

• SENSORIELS





- SENS DU TOUCHER
- SENS DE LA VISION

• AFFECTIFS

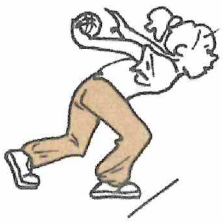
- L'ENFANT AIME MANIPULER DES ENGINS, JOUER, REUSSIR ...

• SOCIAUX

- DIFFERENTS ROLES : PARTENAIRES / ADVERSAIRES / ARBITRES

• INTELLECTUELS

- ATTENTION
- CONCENTRATION
- MEMOIRE
- STATEGIE DE JEU



LA SECURITE

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

- **Sur le plan de la sécurité active :**

Une présentation de l'activité est indispensable. Elle explique clairement l'organisation de la séance, les dispositifs, les tâches et les différents rôles à tenir. Ce travail se fait en classe et au boulodrome.
Des principes sont appris et mis en œuvre par les pratiquants :

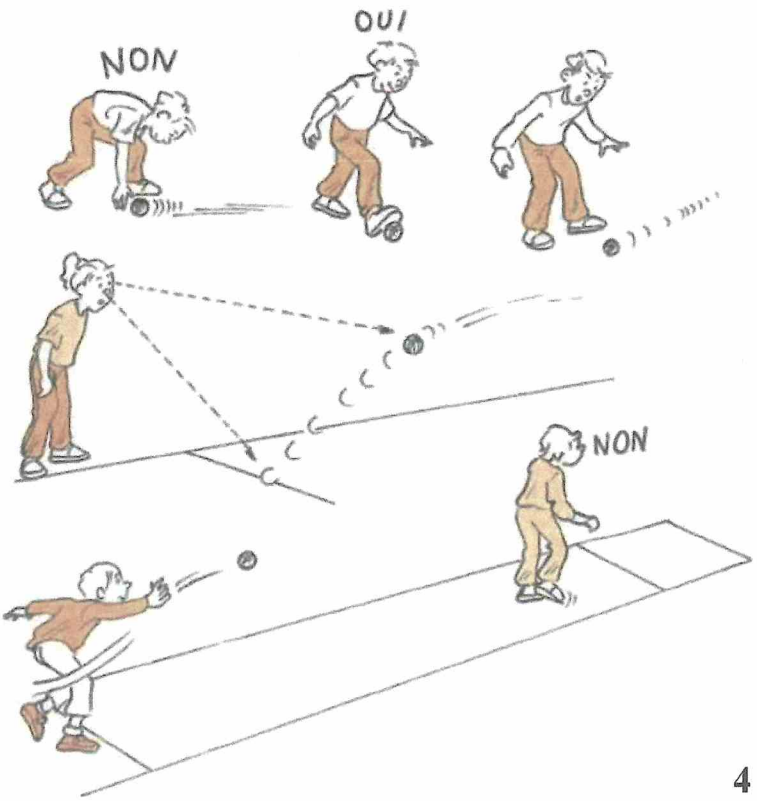
Au niveau des attitudes :
- Les joueurs sont attentifs à ce qui se passe autour d'eux.
- Un joueur ayant une boule en main est responsable de son geste.

Au niveau du comportement :
- La position assise ou accroupie est interdite.
- Le joueur ne ramasse jamais sa boule tant qu'elle n'est pas arrêtée.
- La boule se transmet de la main à la main.

- **Sur le plan de la sécurité passive :**

Au tir, des espaces de sécurité sont aménagés entre chaque jeu.
Les zones de jeu et d'élan sont obligatoirement matérialisées.
Une seule boule est, en général, mise à disposition par atelier.
Du matériel adapté doit être utilisé : boules, quilles, plots, pneus,… (Attention aux rebonds avec les pneus).

** Toute inactivité est génératrice de danger potentiel.*
** Le respect des consignes est essentiel.*
** Les consignes doivent être précises.*
** Il ne faut jamais arrêter une boule en mouvement avec une partie quelconque du corps, autre que le dessous du pied.*
** Il faut toujours attendre l'arrêt de la boule*
** Il faut toujours observer les boules en mouvement*
** Pendant le tir, personne ne doit se trouver dans l'aire de lancer.*



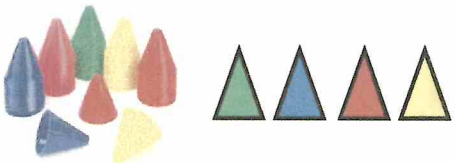
L'éducateur

- *Tenue sportive obligatoire*
- *Chronomètre*
- *Sifflet*
- *Support de notation*

Le matériel

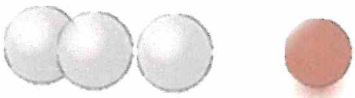
➢ *Pneus (6)*

➢ *Plots de délimitation (zones)*

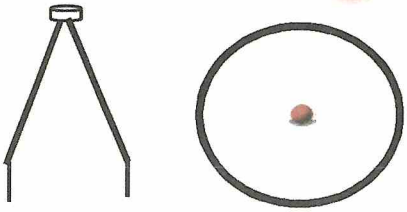


➢ *Quilles*

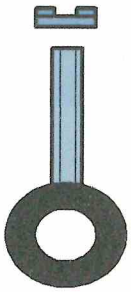
➢ *Boules synthétiques ou autres*
(Mini 6 ---Tir rapide 12 = 3x4 terrains)



➢ *3 boules blanches, 1 boule rouge*
(Cibles) (Obstacle)

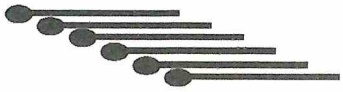


➢ *Traceur cible ∅ 1,40 m + but*



➢ *Planche en contreplaqué (pont)*

➢ *Bâtons (Marquage points au sol)*



ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

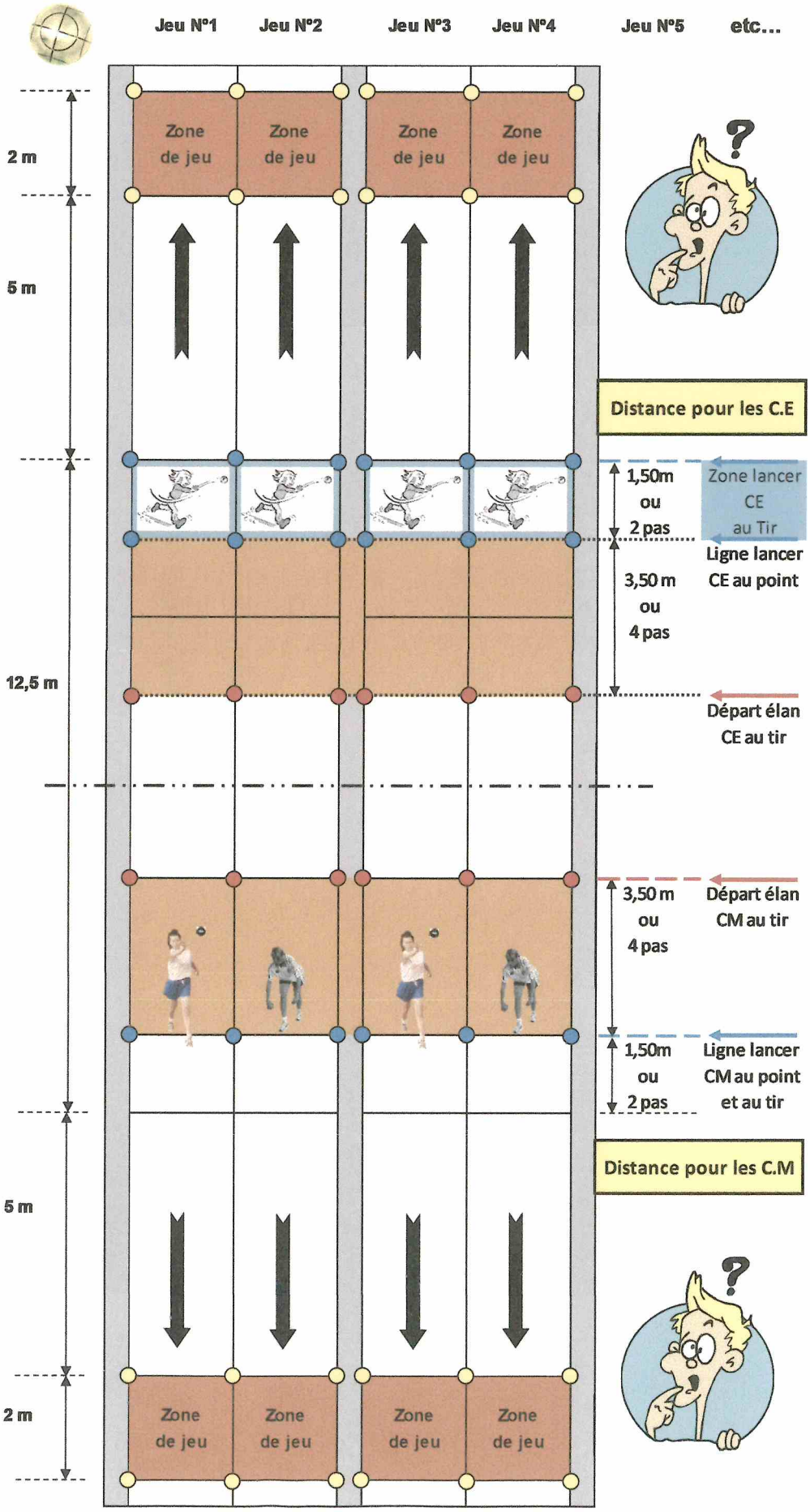
Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

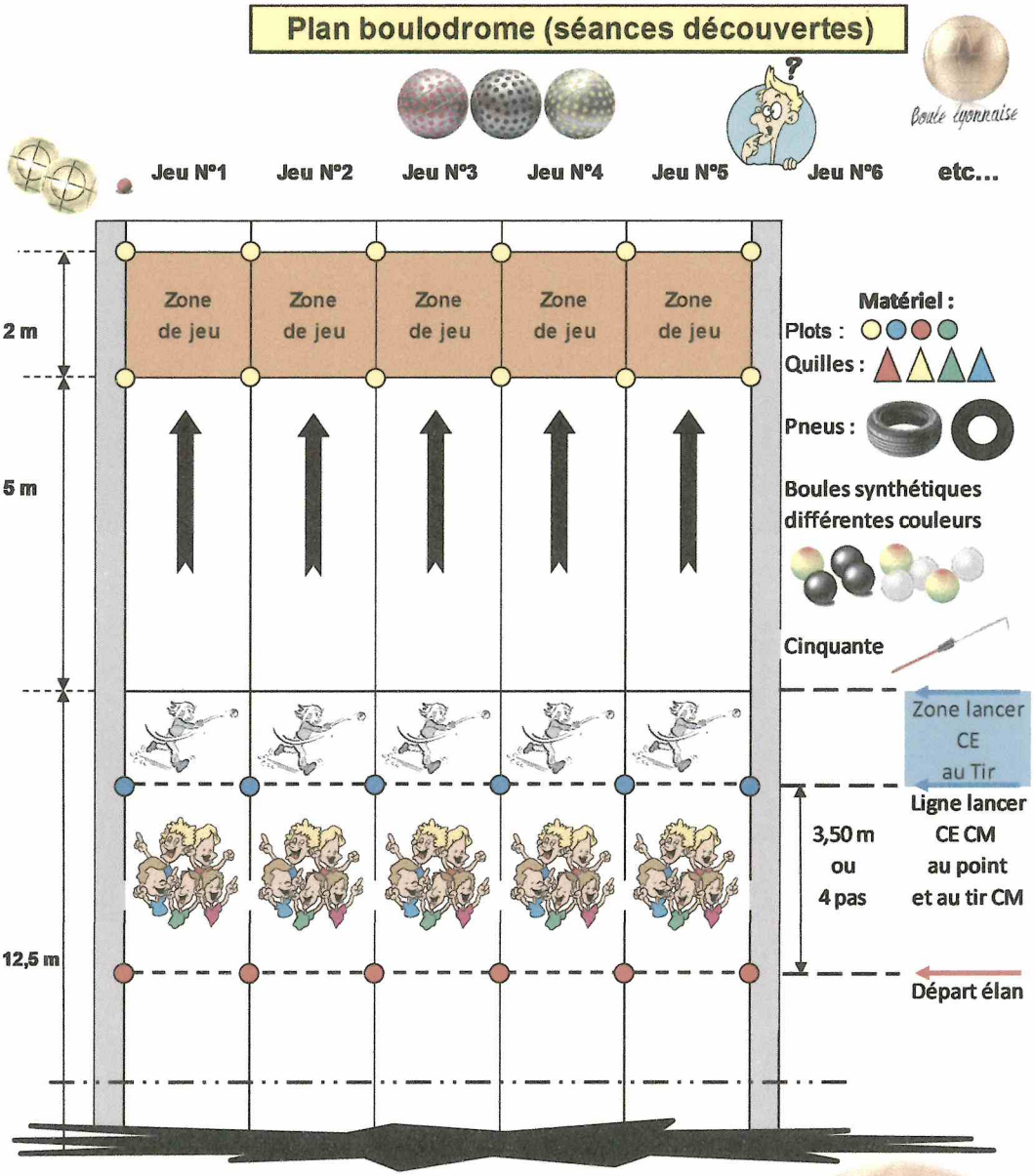
USEP Rhône Métropole de Lyon

Plan boulodrome (4, 5, 8 terrains)

Distances pour les C.E et les C.M



Plan boulodrome (séances découvertes)



Phase 1 : Accueil des élèves et de l'enseignant.

Phase 2 : Présentation de l'activité (historique, traditionnel, épreuves sportives)
Différence entre Pétanque (lancer statique), et Sport-Boules (en mouvement, coordination)

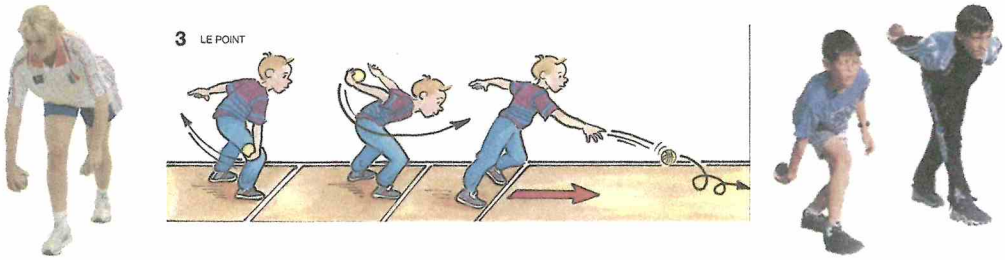
Phase 3 : Présentation de la séance, consignes de sécurité... **1 boule par équipe...**

Phase 4 : Mise en activité, lancer la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans la zone de jeu délimitée par les plots jaunes (sans consignes particulières) environ 5-6 boules par élèves

Phase 5 : Consignes techniques : tenue de boule, lancer main dessus ou dessous, position des pieds refaire quelques lancer...

Jeu n°1 **Jeu en relais au point :**

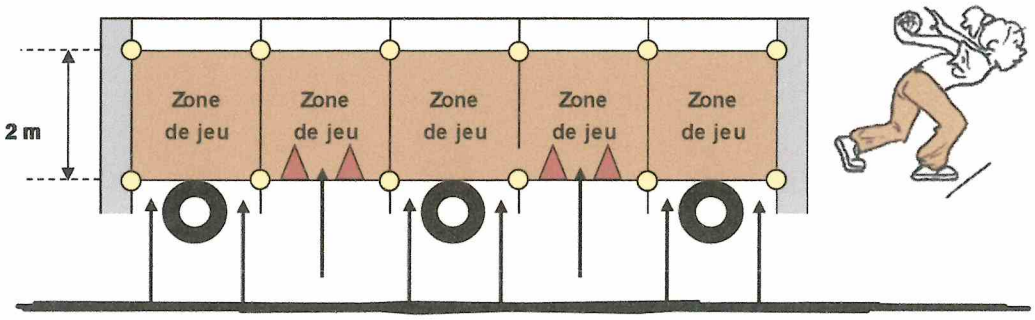
lancer la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans la zone de jeu = 1 point
Consignes : je joue, je ramasse la boule, je la ramène et la donne dans la main au suivant...
1° équipe à mettre 10 boules dans la zone gagne la première manche.
Les élèves notent les points au sol. Faire une ou plusieurs manches



Séance découverte Sport-Boules (suite 1)

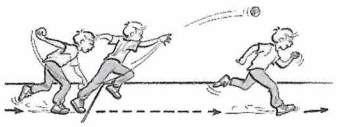
Jeu n°2 — **Jeu en relais au point avec un pneu obstacle OU passer entre 2 quilles**

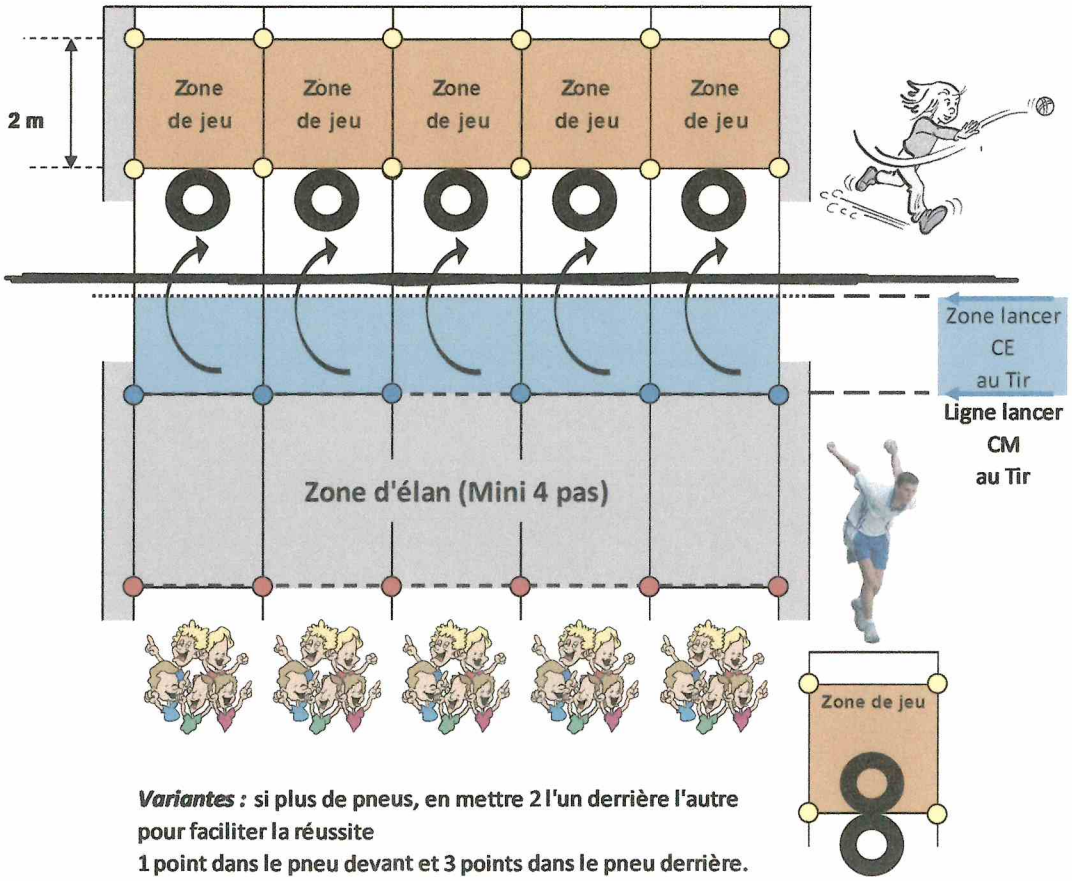
identique au jeu n°1 mais avec un pneu obstacle devant la zone de jeu
Faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans la zone en évitant le pneu
Boule s'arrête dans la zone (même en touchant le pneu) = 1 point
Consignes : je joue, je ramasse la boule, je la ramène et la donne dans la main au suivant...
1° équipe à mettre 10 boules dans la zone gagne la manche.
Les élèves notent les points au sol. Faire une ou plusieurs manches



Jeu n°3 — **Tir dans le pneu (démonstration si possible)**

Consignes : départ pied droit sur la ligne rouge et bras qui tient la boule derrière le dos au moins parallèle au sol (amplitude) et essayer de faire 4 foulées...
Je pars de la ligne rouge en courant, arrivé à la hauteur de la ligne bleue, je lance la boule devant moi (lâcher à la hauteur des yeux) sans m'arrêter...
Organisation : Au coup de sifflet, tous les terrains tirent en même temps, je ramasse la boule, je la ramène au suivant en la donnant dans la main.
Le 2° joueur se prépare, "coup de sifflet" et ainsi de suite...
Compter les points :
Exemple : 1 point dessus, 3 points dedans ou autres...



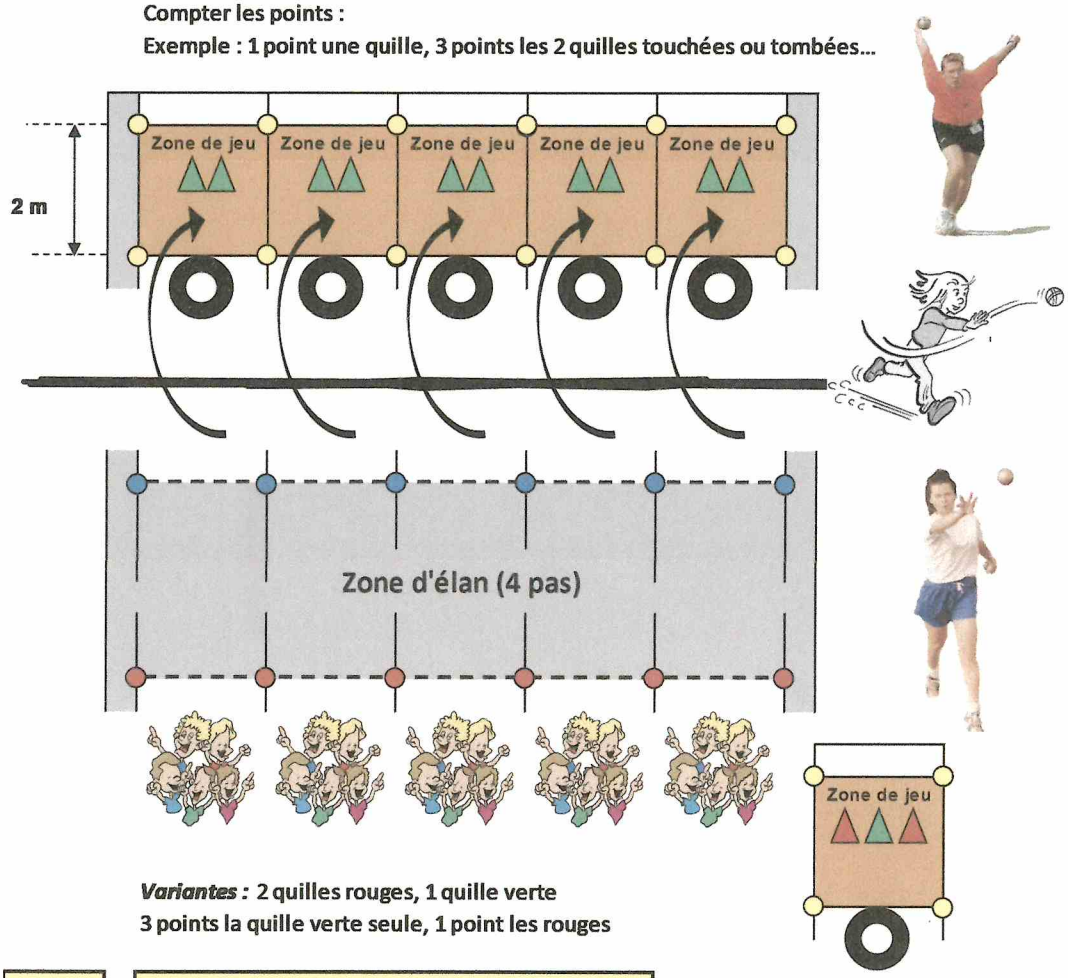


Variantes : si plus de pneus, en mettre 2 l'un derrière l'autre pour faciliter la réussite
1 point dans le pneu devant et 3 points dans le pneu derrière.

Séance découverte Sport-Boules (suite 2)

Jeu n°4 — **Tir sur les quilles (par-dessus le pneu)**

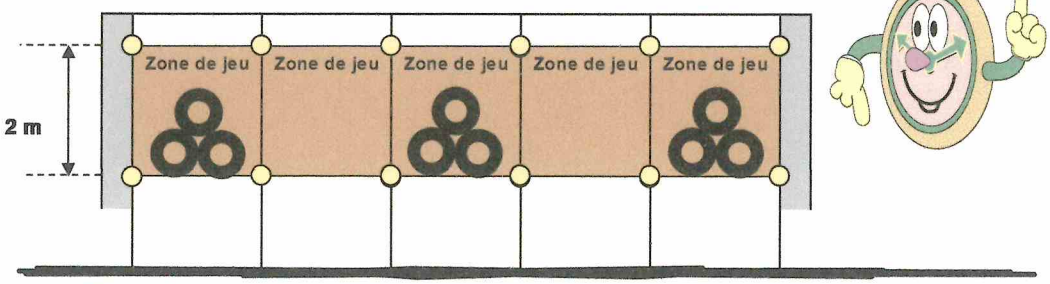
Consignes : départ pied droit sur la ligne rouge et bras qui tient la boule derrière le dos au moins parallèle au sol (amplitude)
Je pars de la ligne rouge en courant, arrivé à la hauteur de la ligne bleue, je lance la boule devant moi (lâcher à la hauteur des yeux) sans m'arrêter... par-dessus le pneu pour "dégommer" les quilles
Organisation : Au coup de sifflet, les 5 terrains tirent en même temps, je remet les quilles si besoin, je ramasse la boule et la ramène au suivant en la donnant dans la main.
Le 2° joueur se prépare, "coup de sifflet" et ainsi de suite...
Compter les points :
Exemple : 1 point une quille, 3 points les 2 quilles touchées ou tombées...

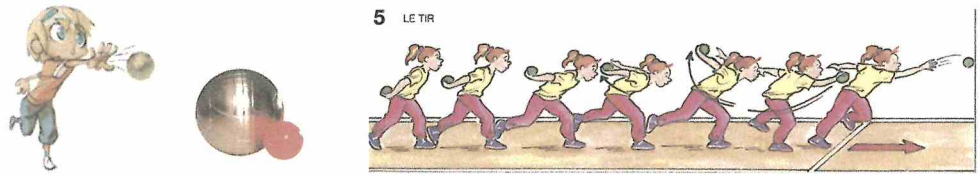


Variantes : 2 quilles rouges, 1 quille verte
3 points la quille verte seule, 1 point les rouges

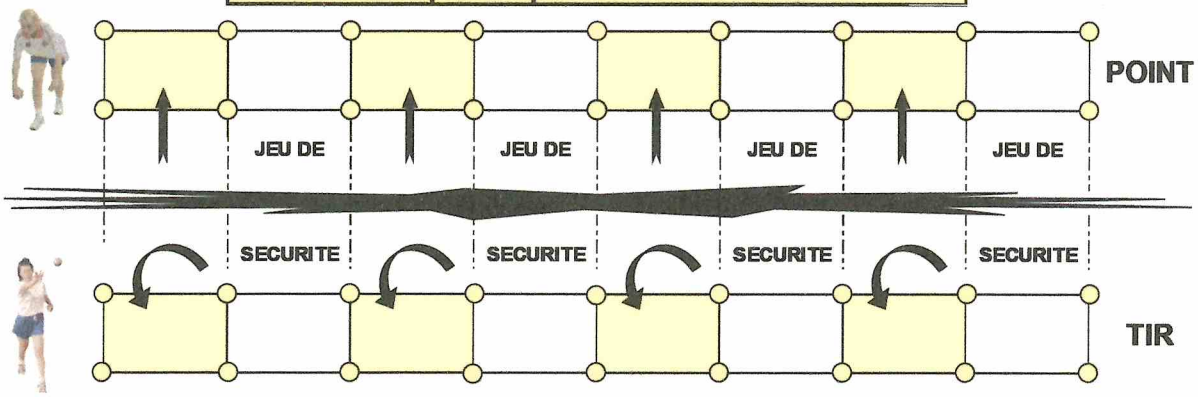
Jeu n°5 — **Tir en relais dans le pneu par équipe**

Partagez la classe en 3 équipes chacune sur un terrain en file indienne
Organisation : Au coup de sifflet, les 3 terrains tirent en même temps, je ramasse la boule, je la ramène au suivant en la donnant dans la main et ainsi de suite pendant 5 minutes.
Compter 1 point dans les pneus devant, et 3 points dans celui de derrière.
Faire une ou plusieurs manches (changer les équipes de terrains)

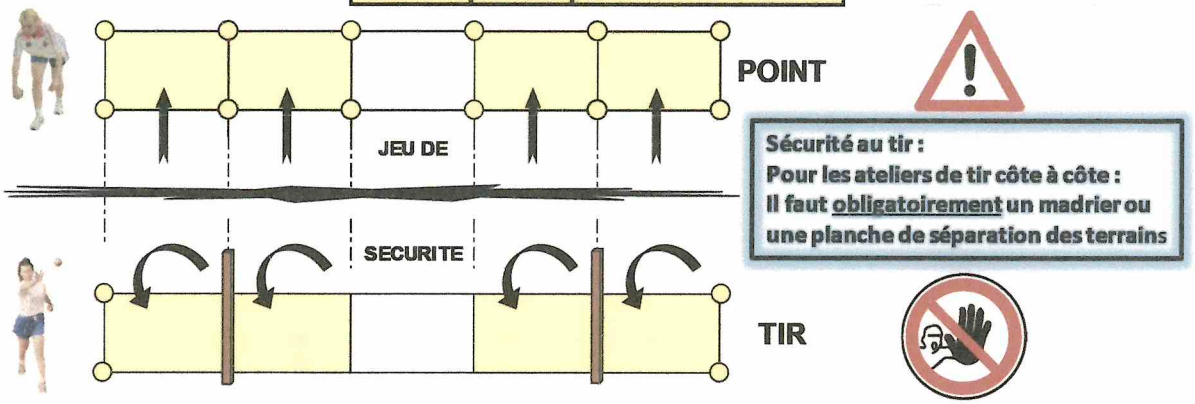




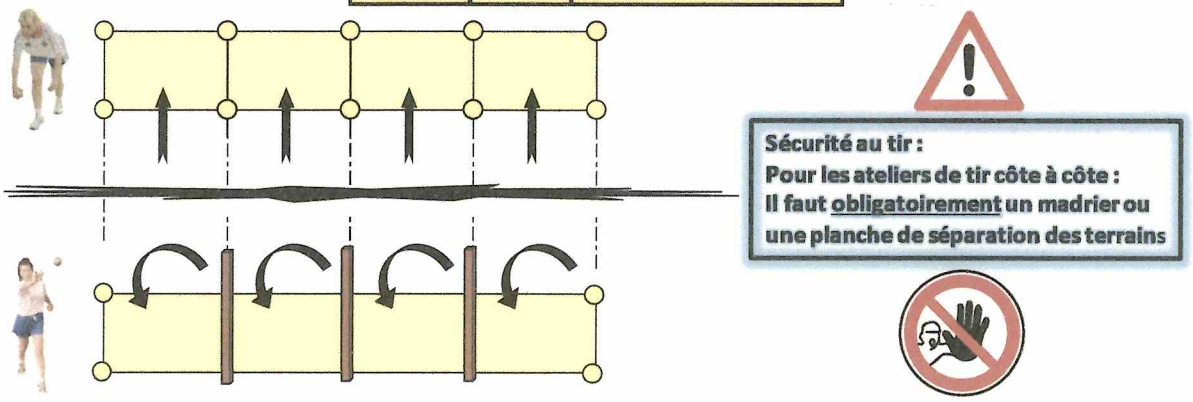
Exemple dispositif 6 ou 8 terrains



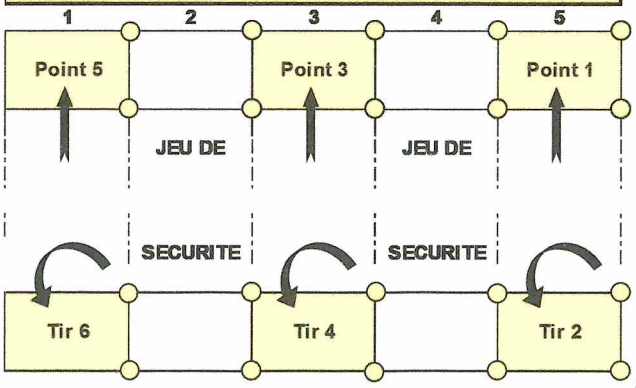
Exemple dispositif 5 terrains



Exemple dispositif 4 terrains

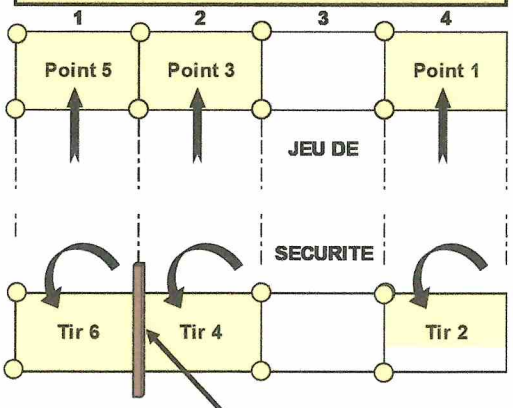


Exemple dispositif 6 ateliers avec 5 terrains ou plus



Voir plan boulodrome Ateliers !

Exemple dispositif 6 ateliers avec 4 terrains



madrier ou planche de séparation obligatoire entre les ateliers de tir côte à côte

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

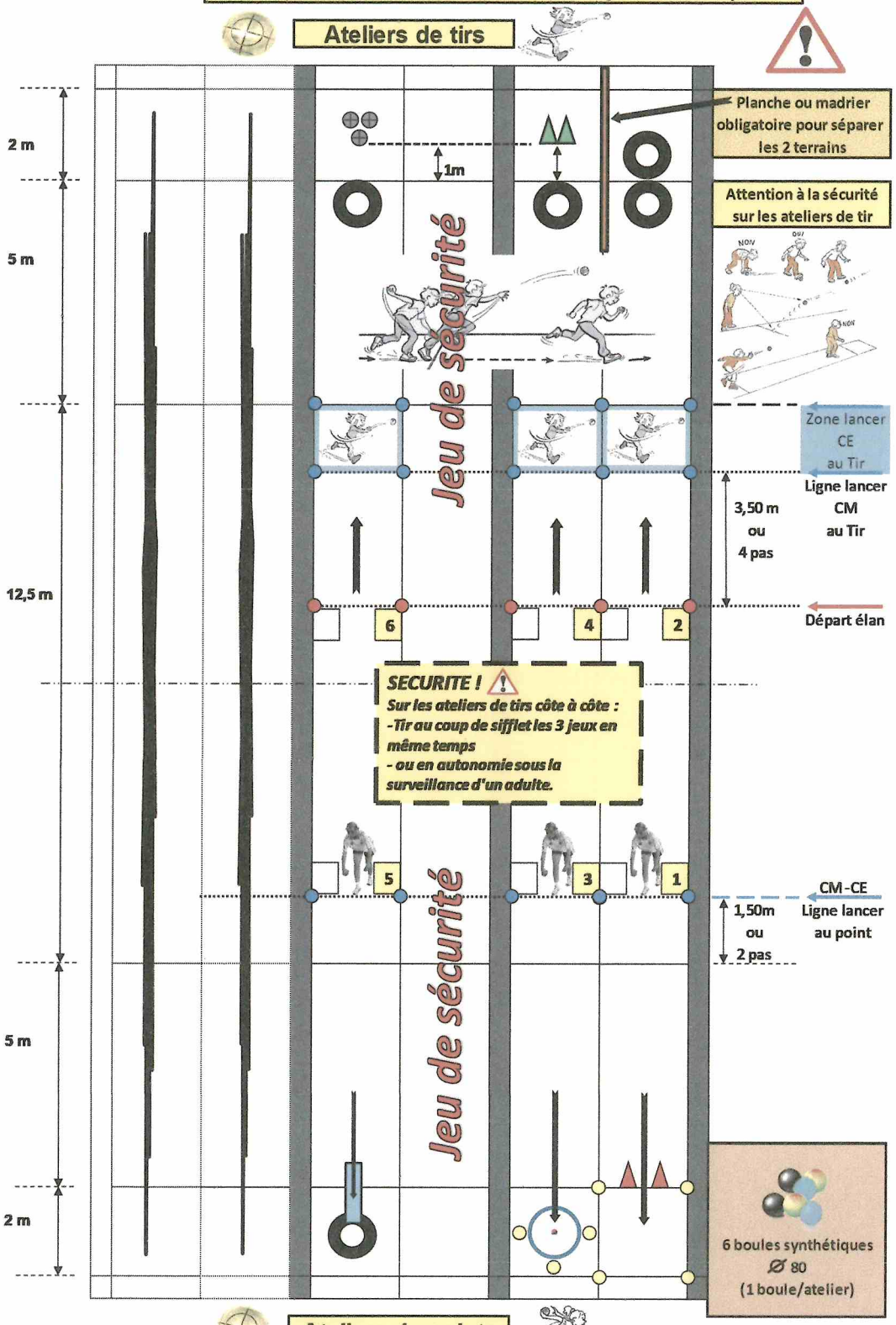
Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Rhône Métropole de Lyon

Plan boulodrome Ateliers (4 terrains)

Ateliers de tirs



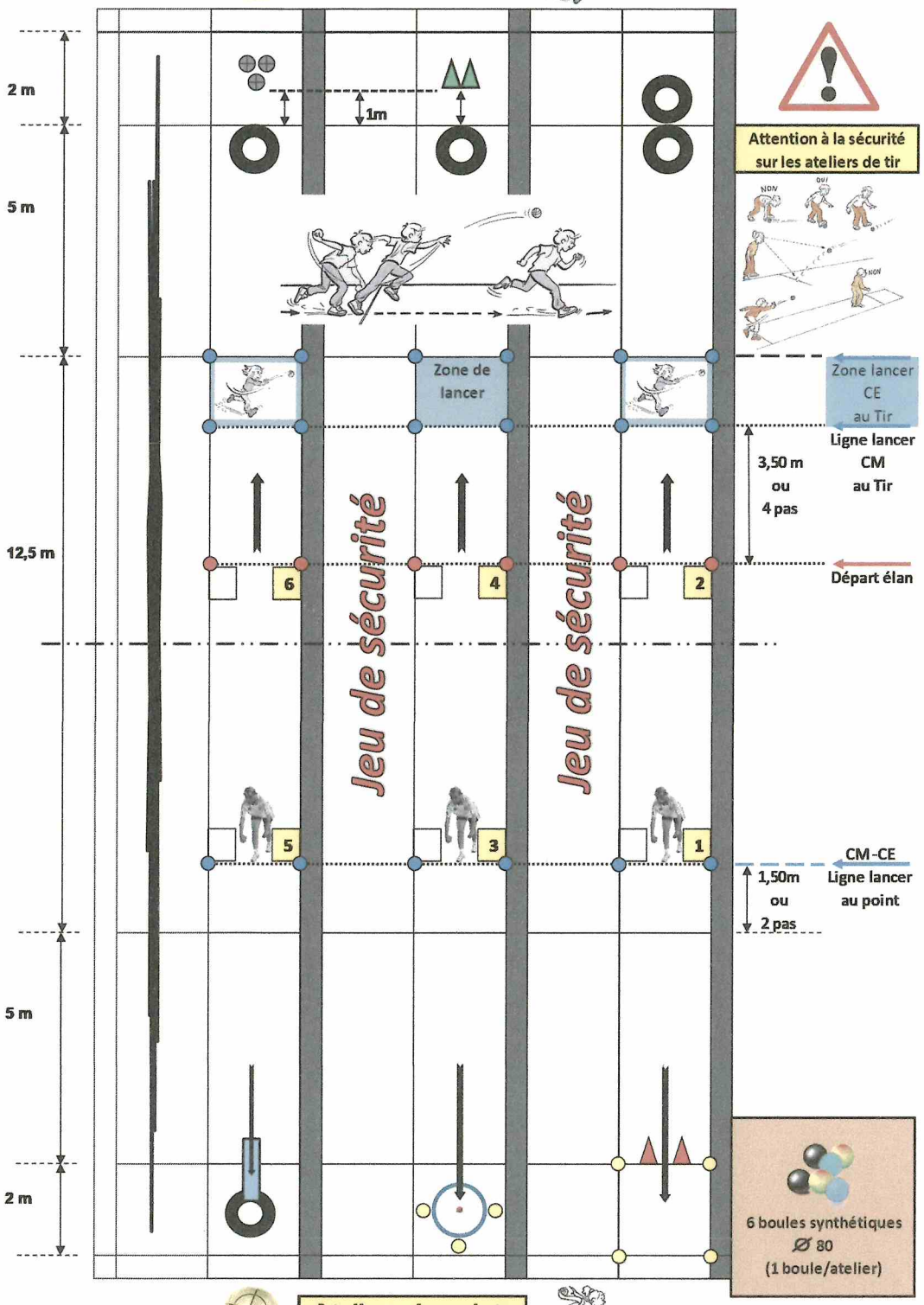
Ateliers de points

Légende matériel	
Pneus (5)	tracoir cible Ø 1,40m + but
Boules cibles (Blanches)	
Quilles ≠ couleurs	
Plots ≠ couleurs	
Planche avec tasseau (environ 1m x 0,40m)	

Atelier n°1 :	Passer entre les 2 quilles sans les toucher et s'arrêter dans la zone entre les 4 plots
Atelier n°2 :	Tirer dans les pneus (devant ou derrière)
Atelier n°3 :	Pointer dans la cible (s'approcher le plus près du but)
Atelier n°4 :	Tirer sur les 2 quilles (pneu obstacle)
Atelier n°5 :	Faire rouler la boule sur la planche pour qu'elle tombe dans le pneu
Atelier n°6 :	Tirer sur les 3 boules (pneu obstacle)
Organisation :	Partager la classe en 6 groupes (Alternance point et tir) Faire les ateliers dans l'ordre A = 123456, B = 234561, C = 345612 etc... donc Equipe A = atelier 1, Equipe B = atelier 2 etc... 1 boule d'essai et marquer le plus de points (3, 4 ou 5 mn ou plus...)
Notation :	1 point par réussite (enfants notent au sol)

Plan boulodrome Ateliers (5, 6 ou 8 terrains)

Ateliers de tirs



Ateliers de points

Légende matériel	
Pneus (5)	traceur cible Ø 1,40m + but
Boules cibles (Blanches)	
Quilles ≠ couleurs	
Plots ≠ couleurs	
Planche avec tasseau (environ 1m x 0,40m)	

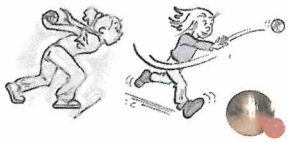
Atelier n°1 :	Passer entre les 2 quilles sans les toucher et s'arrêter dans la zone entre les 4 plots ○
Atelier n°2 :	Tirer dans les pneus (devant ou derrière)
Atelier n°3 :	Pointer dans la cible (s'approcher le plus près du but)
Atelier n°4 :	Tirer sur les 2 quilles (pneu obstacle)
Atelier n°5 :	Faire rouler la boule sur la planche pour qu'elle tombe dans le pneu
Atelier n°6 :	Tirer sur les 3 boules (pneu obstacle)
Organisation :	Partager la classe en 6 groupes (Alternance point et tir)
	Faire les ateliers dans l'ordre A = 123456, B = 234561, C = 345612 etc...
	donc Equipe A = atelier 1, Equipe B = atelier 2 etc...
	1 boule d'essai et marquer le plus de points (3, 4 ou 5 mn ou plus...)
Notation :	1 point par réussite (enfants notent au sol) ☐

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

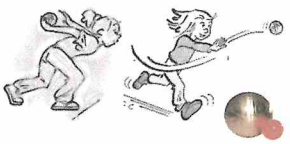
USEP Rhône Métropole de Lyon



fiche de notation ateliers par équipe

(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)

		Equipe 1 ou A	Equipe 2 ou B	Equipe 3 ou C	Equipe 4 ou D	Equipe 5 ou E	Equipe 6 ou F
POINT 1	Atelier	1	2	3	4	5	6
TIR 2	Atelier	2	3	4	5	6	1
POINT 3	Atelier	3	4	5	6	1	2
TIR 4	Atelier	4	5	6	1	2	3
POINT 5	Atelier	5	6	1	2	3	4
TIR 6	Atelier	6	1	2	3	4	5
Temps par atelier 3mn - 4mn - 5mn	TOTAL						



fiche de notation ateliers par équipe

(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)

		Equipe 1 ou A	Equipe 2 ou B	Equipe 3 ou C	Equipe 4 ou D	Equipe 5 ou E	Equipe 6 ou F
POINT 1	Atelier	1	2	3	4	5	6
TIR 2	Atelier	2	3	4	5	6	1
POINT 3	Atelier	3	4	5	6	1	2
TIR 4	Atelier	4	5	6	1	2	3
POINT 5	Atelier	5	6	1	2	3	4
TIR 6	Atelier	6	1	2	3	4	5
Temps par atelier 3mn - 4mn - 5mn	TOTAL						

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Rhône Métropole de Lyon

Fiche de notation individuelle ateliers

Equipe n° ☐

Boule lyonnaise

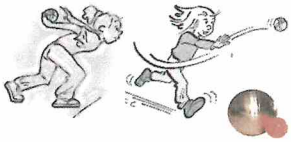
	Joueur n°1 Nom -Prénom	Joueur n°2 Nom -Prénom	Joueur n°3 Nom -Prénom	Joueur n°4 Nom -Prénom	Joueur n°5 Nom -Prénom
POINT 1					
TOTAL					
TIR 2					
TOTAL					
POINT 3					
TOTAL					
TIR 4					
TOTAL					
POINT 5					
TOTAL					
TIR 6					
TOTAL					
Total général joueur Ateliers 1+2+3+4+5+6					

ACADÉMIE DE LYON
Liberté Égalité Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

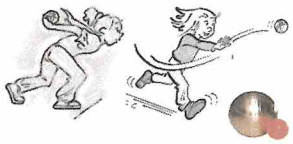
USEP Rhône Métropole de Lyon



fiche de notation ateliers par équipe

(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)

		Equipe 1 ou A	Equipe 2 ou B	Equipe 3 ou C	Equipe 4 ou D	Equipe 5 ou E	Equipe 6 ou F
POINT 1	Atelier	1	2	3	4	5	6
TIR 2	Atelier	2	3	4	5	6	1
POINT 3	Atelier	3	4	5	6	1	2
TIR 4	Atelier	4	5	6	1	2	3
POINT 5	Atelier	5	6	1	2	3	4
TIR 6	Atelier	6	1	2	3	4	5
Temps par atelier 3mn - 4mn - 5mn	TOTAL						



fiche de notation ateliers par équipe

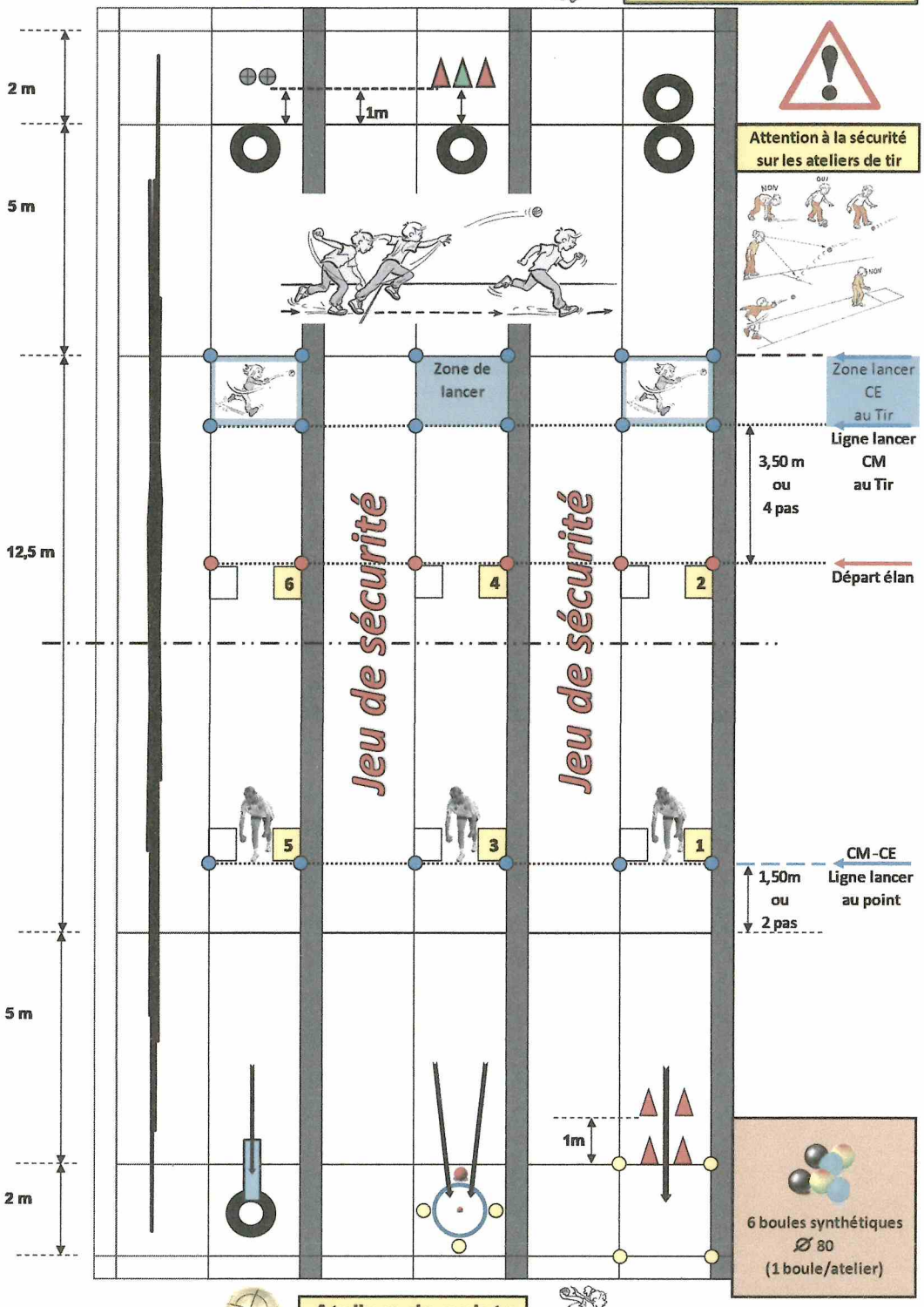
(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)

		Equipe 1 ou A	Equipe 2 ou B	Equipe 3 ou C	Equipe 4 ou D	Equipe 5 ou E	Equipe 6 ou F
POINT 1	Atelier	1	2	3	4	5	6
TIR 2	Atelier	2	3	4	5	6	1
POINT 3	Atelier	3	4	5	6	1	2
TIR 4	Atelier	4	5	6	1	2	3
POINT 5	Atelier	5	6	1	2	3	4
TIR 6	Atelier	6	1	2	3	4	5
Temps par atelier 3mn - 4mn - 5mn	TOTAL						

Plan boulodrome Ateliers ✚ (5, 6 ou 8 terrains)

Ateliers de tirs

Modifications de 4 ateliers: difficulté ⬆ 2 au point (1 et 3) et 2 au tir (4 et 6)



Ateliers de points

Légende matériel		
	Pneus (5)	tracœur cible Ø 1,40m
	Boule rouge obstacle	
	Boules cibles (Blanches)	+ but
	Quilles ≠ couleurs	
	Plots ≠ couleurs	
	Planche avec tasseau (environ 1m x 0,40m)	

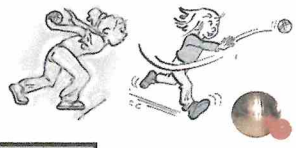
Atelier n°1 :	Passer entre toutes les quilles sans les toucher et s'arrêter dans la zone entre les 4 plots ○
Atelier n°2 :	Tirer dans les pneus (devant ou derrière)
Atelier n°3	Pointer dans la cible sans toucher la boule rouge obstacle
Atelier n°4	Tirer sur la quille du milieu sans toucher les autres (pneu obstacle)
Atelier n°5	Faire rouler la boule sur la planche pour qu'elle tombe dans le pneu
Atelier n°6	Tirer sur les 2 boules (pneu obstacle)
Organisation :	Partager la classe en 6 groupes (Alternance point et tir)
	Faire les ateliers dans l'ordre A = 123456, B = 234561, C = 345612 etc...
	donc Equipe A = atelier 1, Equipe B = atelier 2 etc...
	1 boule d'essai et marquer le plus de points (3, 4 ou 5 mn ou plus...)
Notation :	1 point par réussite (enfants notent au sol) ☐

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

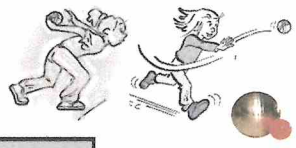
USEP Rhône Métropole de Lyon



+++ fiche de notation ateliers + par équipe +++

(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)

		Equipe 1 ou A	Equipe 2 ou B	Equipe 3 ou C	Equipe 4 ou D	Equipe 5 ou E	Equipe 6 ou F
POINT 1	Atelier	1	2	3	4	5	6
TIR 2	Atelier	2	3	4	5	6	1
POINT 3	Atelier	3	4	5	6	1	2
TIR 4	Atelier	4	5	6	1	2	3
POINT 5	Atelier	5	6	1	2	3	4
TIR 6	Atelier	6	1	2	3	4	5
Temps par atelier 3mn - 4mn - 5mn	TOTAL						



+++ fiche de notation ateliers + par équipe +++

(1 boule d'essai à chaque atelier, 1 point par réussite)

		Equipe 1 ou A	Equipe 2 ou B	Equipe 3 ou C	Equipe 4 ou D	Equipe 5 ou E	Equipe 6 ou F
POINT 1	Atelier	1	2	3	4	5	6
TIR 2	Atelier	2	3	4	5	6	1
POINT 3	Atelier	3	4	5	6	1	2
TIR 4	Atelier	4	5	6	1	2	3
POINT 5	Atelier	5	6	1	2	3	4
TIR 6	Atelier	6	1	2	3	4	5
Temps par atelier 3mn - 4mn - 5mn	TOTAL						

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Rhône Métropole de Lyon

Fiche de notation individuelle ateliers +

Equipe n° ____

Modifications de 4 ateliers (1, 3, 4, et 6) → (Augmenter la difficulté)

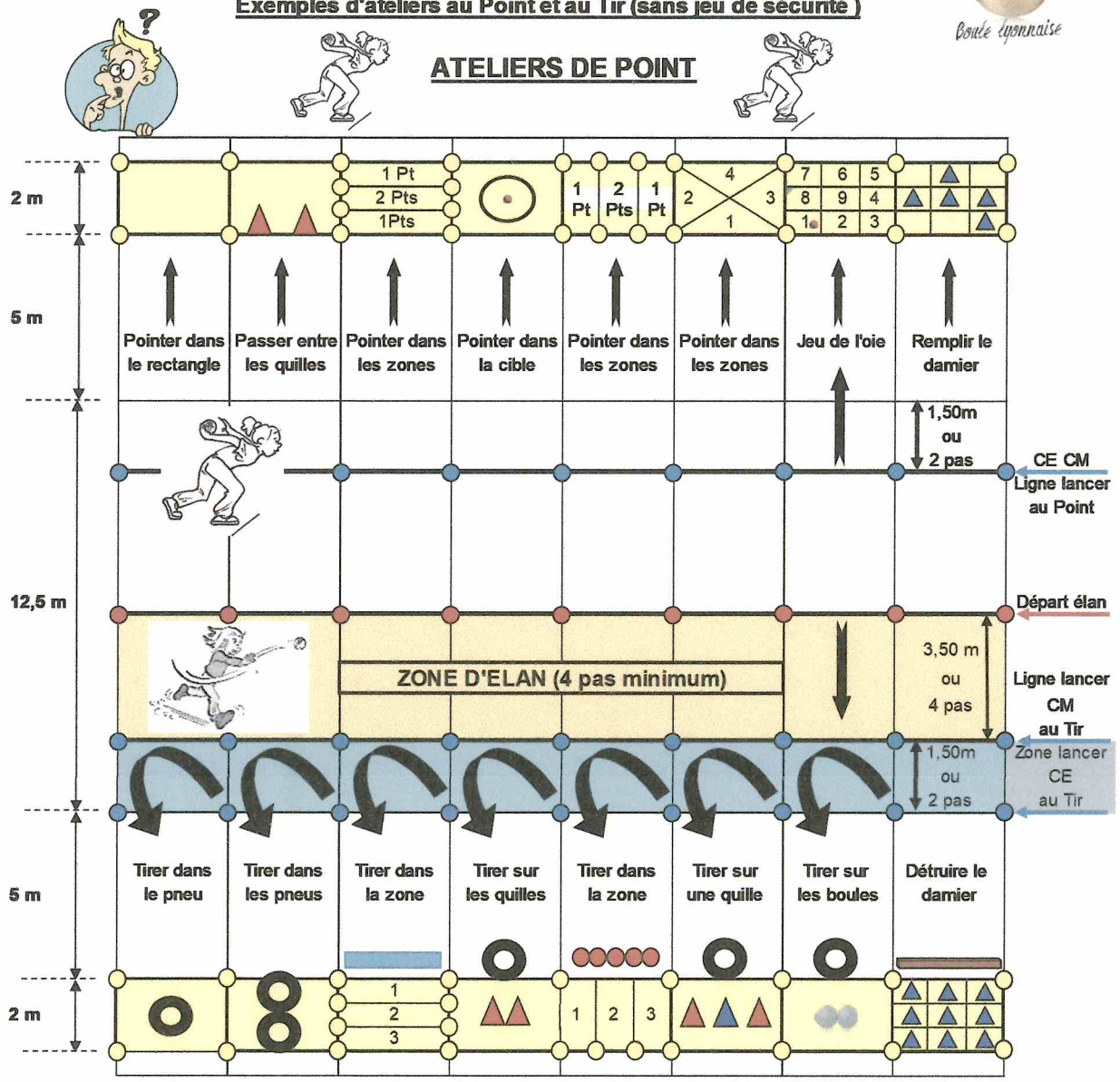
Boule lyonnaise

	Joueur n°1 Nom -Prénom	Joueur n°2 Nom -Prénom	Joueur n°3 Nom -Prénom	Joueur n°4 Nom -Prénom	Joueur n°5 Nom -Prénom
POINT 1					
TOTAL					
TIR 2					
TOTAL					
POINT 3					
TOTAL					
TIR 4					
TOTAL					
POINT 5					
TOTAL					
TIR 6					
TOTAL					
Total général joueur Ateliers 1+2+3+4+5+6					

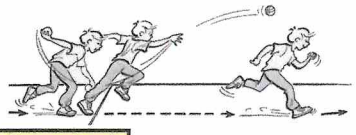
Autres idées de jeux classes de CE et CM

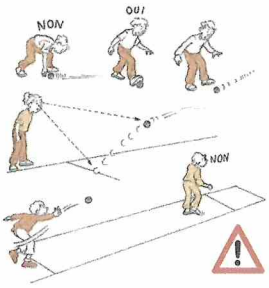
Boule lyonnaise

Exemples d'ateliers au Point et au Tir (sans jeu de sécurité)



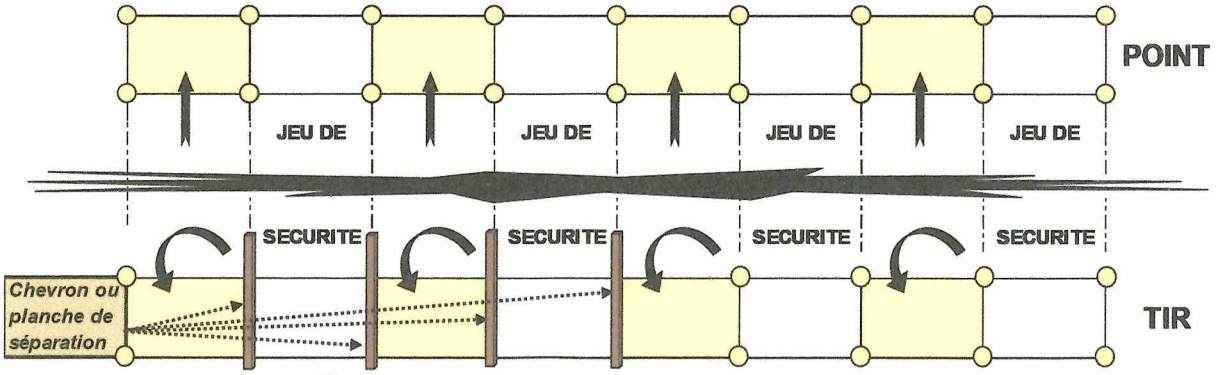
ATELIERS DE TIRS





Conseils ---Exemples !

Le plan représenté ici ne tient pas compte des jeux de sécurité qu'il faudra prévoir entre chaque atelier.
Si le boulodrome ne comporte que 4 ou 5 terrains --- voir autres dispositifs ---
Même si on peut disposer des ateliers de point côte à côte(les boules n'ont pas de trajectoire aérienne)
il est fortement recommander de laisser un jeu de sécurité entre chaque atelier de tirs
(ou si pas possible mettre des chevrons ou planches pour séparer les terrains) = SECURITE



Exemples obstacles tir : *Pneu* *Bande latex en couleur* *Chevron ou planche* *Plots*

ACADÉMIE DE LYON
Liberté Égalité Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

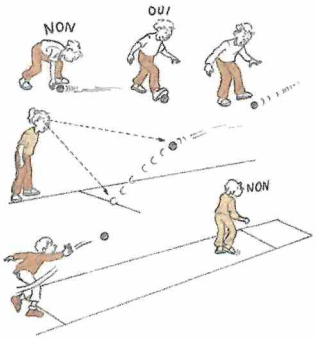
USEP Rhône Métropole de Lyon

Plan boulodrome (2 x 4 terrains)
Tir rapide cycle scolaire (CE)

Boule lyonnaise

Jeu N°1 Jeu N°2 Jeu N°3 Jeu N°4 (Jeu N°5) etc...

Attention à la sécurité sur les terrains (positions des enfants)



Distance de Tir : entre 6m et 7m

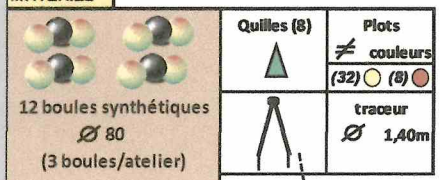
2 m
5 m
12,5 m
5 m
2 m

Jeu de sécurité
Jeu de sécurité
Jeu de sécurité

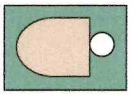
3,50 m ou 4 pas
5,50 m
3,50 m ou 4 pas
3,50 m ou 4 pas

Fiche de notation (annexe)
temps --- performance

MATERIEL



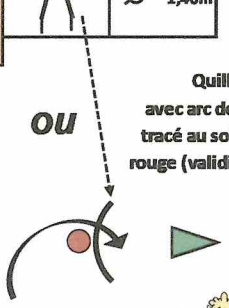
Tapis de tir et boule cible blanche



Porte-boule

ou

Quille avec arc de cercle tracé au sol et plot rouge (validité du tir)



Minimum de 5 élèves sur le terrain

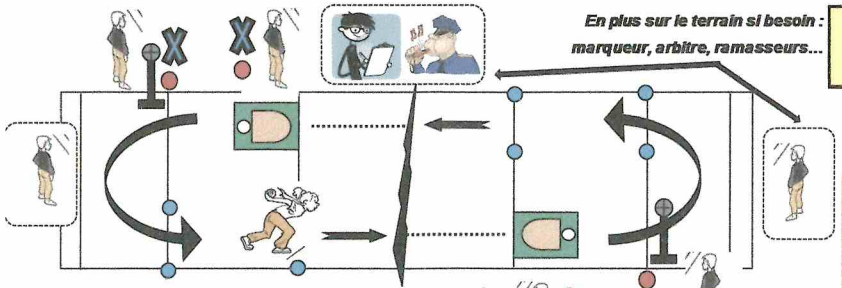
- *1 tireur
- *2 élèves positionnés face à la quille ou au tapis de tir remettent la quille ou la boule blanche en cas de réussite
- *2 élèves positionnés à la hauteur du porte-boule (remettent la boule pour le tireur)
- *Si pas de porte boule, l'élève donne la boule de la main à la main

Maximum de 9 élèves sur le terrain

- *Options : Un marqueur, un arbitre et ou 2 passeurs en fond de jeu pour renvoyer les boules

SECURITE : Rester en dehors du terrain

Attention en ramassant les boules, priorité au tireur

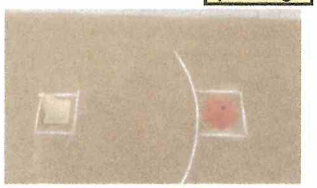


En plus sur le terrain si besoin : marqueur, arbitre, ramasseurs...

Plan du terrain avec tapis et porte-boules et position des ramaseurs

ou

Quille et plot rouge



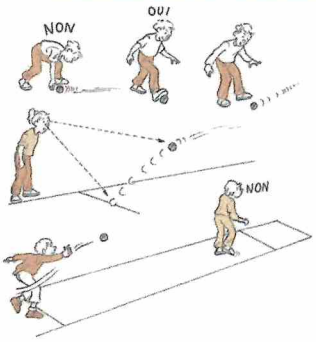
Matérialiser au sol par un plot, une bande, une quille une croix à la craie, l'emplacement des enfants. (Sécurité)

Plan boulodrome (2 x 4 terrains)
Tir rapide cycle scolaire (CM)

Jeu N°1 Jeu N°2 Jeu N°3 Jeu N°4 (Jeu N°5) etc...

Boule lyonnaise

Attention à la sécurité sur les terrains (positions des enfants)



Distance de Tir : entre 7m et 8m

2 m
5 m
12,5 m
5 m
2 m

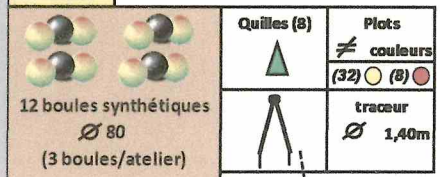
Jeu de sécurité

3,50 m ou 4 pas
2m
1m
9m
1m
2m
3,50 m ou 4 pas

Jeu de sécurité

Fiche de notation (annexe)
temps ---performance

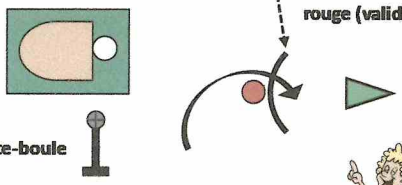
MATERIEL



Tapis de tir et boule cible blanche

ou

Quille avec arc de cercle tracé au sol et plot rouge (validité du tir)



Porte-boule

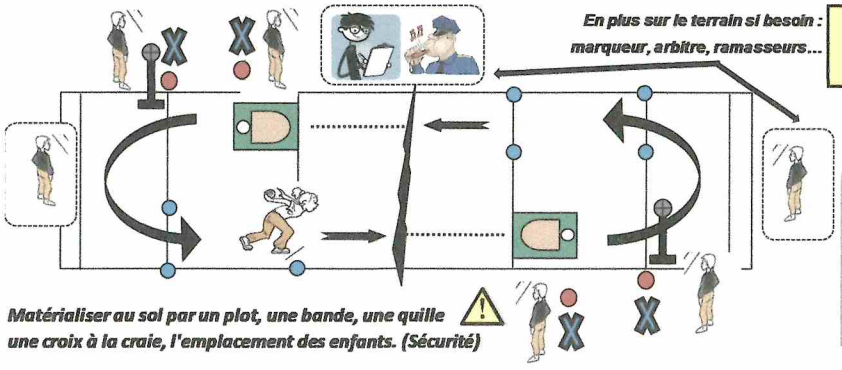
Minimum de 5 élèves sur le terrain

* 1 tireur
* 2 élèves positionnés face à la quille ou au tapis de tir remettent la quille ou la boule blanche en cas de réussite
* 2 élèves positionnés à la hauteur du porte-boule (remettent la boule pour le tireur)
* Si pas de porte boule, l'élève donne la boule de la main à la main

Maximum de 9 élèves sur le terrain

* Options : Un marqueur, un arbitre et ou 2 passeurs en fond de jeu pour renvoyer les boules

SECURITE : Rester en dehors du terrain
Attention en ramassant les boules, priorité au tireur

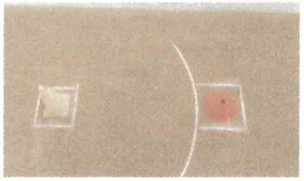


En plus sur le terrain si besoin : marqueur, arbitre, ramasseurs...

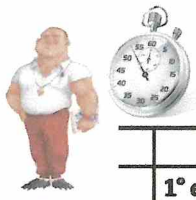
Plan du terrain avec tapis et porte-boules et position des ramaseurs

ou

Quille et plot rouge



Matérialiser au sol par un plot, une bande, une quille une croix à la craie, l'emplacement des enfants. (Sécurité)

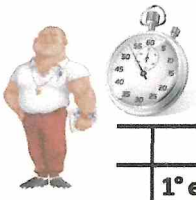


Fiche de notation tir rapide

	Equipe 1		Equipe 2		Equipe 3		Equipe 4		Equipe 5	
	1° essai	2° essai	1° essai	2° essai	1° essai	2° essai	1° essai	2° essai	1° essai	2° essai
Joueur 1										
Joueur 2										
Joueur 3										
Joueur 4										
Joueur 5										
Joueur 6										
Joueur 7										
Joueur 8										
TOTAL										
TOTAL 1 + 2										

Temps du 1° essai :

Temps du 2° essai :

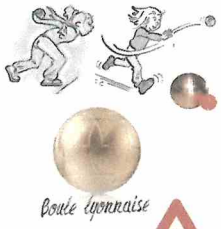


Fiche de notation tir rapide

	Equipe 1		Equipe 2		Equipe 3		Equipe 4		Equipe 5	
	1° essai	2° essai	1° essai	2° essai	1° essai	2° essai	1° essai	2° essai	1° essai	2° essai
Joueur 1										
Joueur 2										
Joueur 3										
Joueur 4										
Joueur 5										
Joueur 6										
Joueur 7										
Joueur 8										
TOTAL										
TOTAL 1 + 2										

Temps du 1° essai :

Temps du 2° essai :

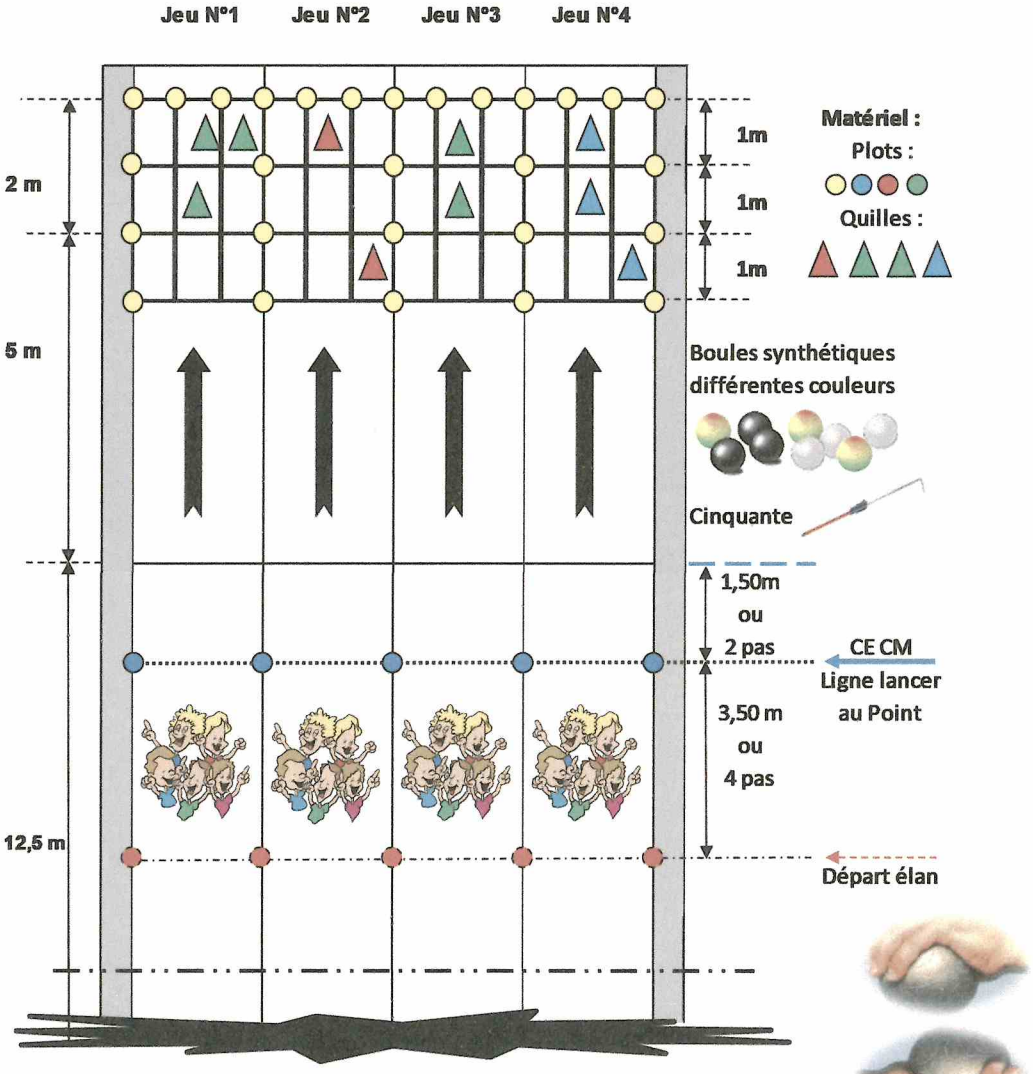


Plan boulodrome (4 terrains)

Jeu du Damier (9 cases) au Point

(ou plus simple 6 cases pour débuter)

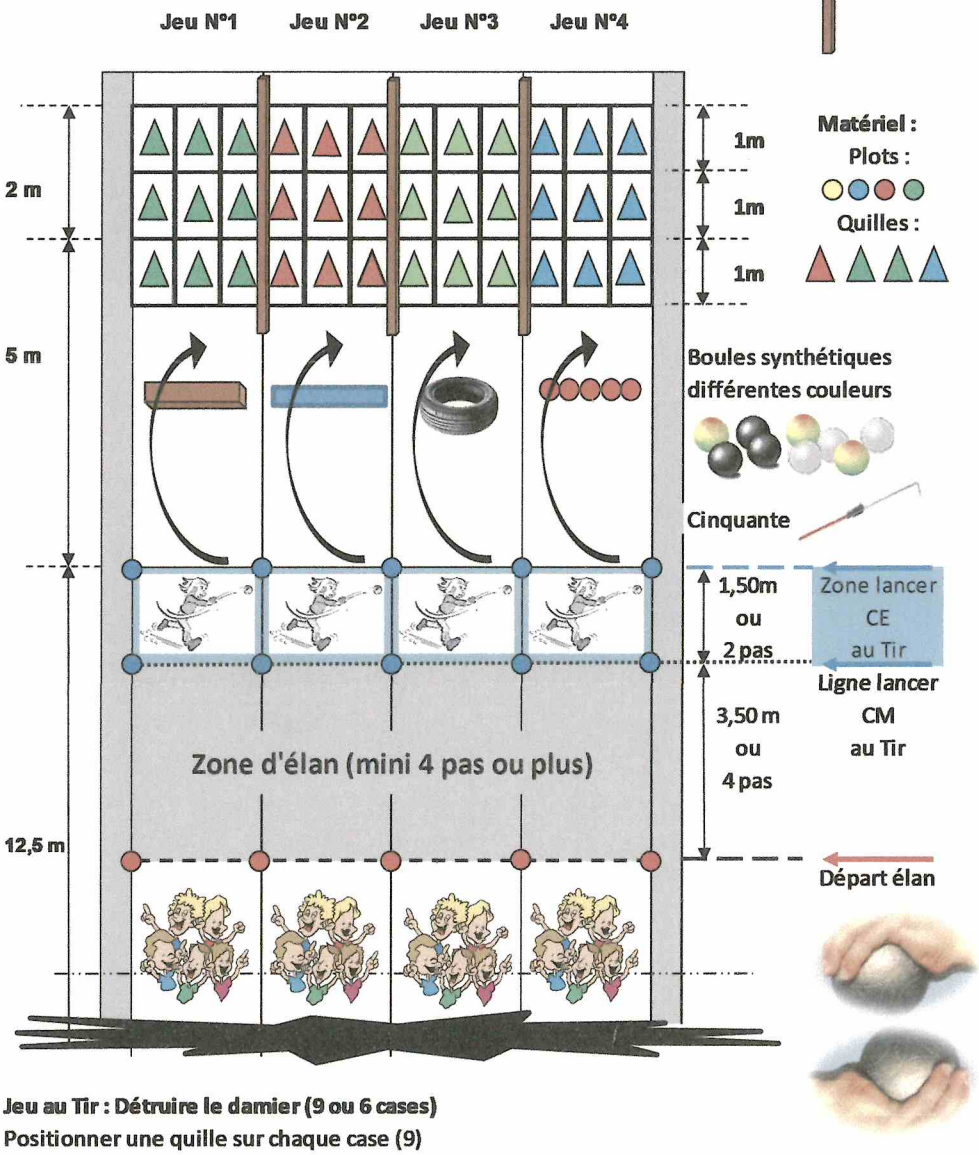
Attention : exemple sur 4 terrains sans jeux de sécurité !
Sur 5 terrains ou plus, un jeu de sécurité entre chaque damier pour le tir, planche ou madrier entre les jeux (Voir Tir)



Jeu au Point : remplir le damier (9 ou 6 cases)
Remplir le damier de 9 cases. 4 équipes ou plus si dos à dos. (1 boule par équipe)
Faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une case (boule bonne sur le trait) Poser une quille dans la case qui correspond. Ramasser la boule et la donner au suivant…
Variantes :
1° équipe à remplir le damier de 9 cases. Compter le nombre de cases réussies pour chaque équipe
Au temps : Combien de quilles pour chaque équipe sur le damier (Exemple pendant 5 mn)
Au nombre de boules : Chaque joueur doit lancer par exemple 4 boules, combien de cases réussies ?
Faire plusieurs manche en additionnat les points!
Variantes : On peut aussi faire un damier seulement de 6 cases pour commencer !
Pour ce jeu, il faut beaucoup de quilles…on peut aussi mettre autre chose à la place des quilles !
On peut aussi faire un morpion --- Aligner 3 quilles verticalement, horizontalement ou diagonale …
Une équipe par terrain ou 2 équipes par terrain …en opposition

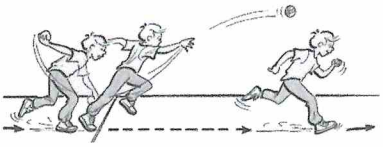
Suite ... Jeu du damier (9 cases) au Tir

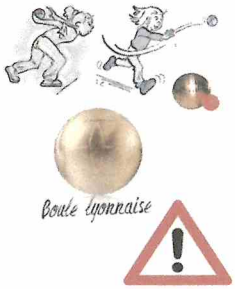
Attention : exemple sur 4 terrains sans jeux de sécurité !
Au tir si terrains cote à cote, il faut OBLIGATOIREMENT séparer les terrains par une planche ou un madrier !
Si 5 terrains ou plus, un jeu de sécurité entre chaque damier



Jeu au Tir : Détruire le damier (9 ou 6 cases)
Positionner une quille sur chaque case (9)
Positionner un obstacle devant les quilles (environ 1 m) pour que les enfants lancent par-dessus.
Au choix : Planche ou madrier en bois
Bande de couleurs (latex)
Plots de délimitation
Pneu

Jeu au Tir : Détruire le damier (9 ou 6 cases)
Détruire le damier de 9 cases. 4 équipes ou plus si dos à dos. (1 boule par équipe)
Si terrains côte à côte ...faire tirer les enfants tous en même temps au coup de sifflet
Variantes :
1° équipe à détruire le damier de 9 cases. Compter le nombre de cases réussies pour chaque équipe
Au temps : Combien de quilles touchées pour chaque équipe sur le damier (Exemple pendant 5 mn)
Au nombre de boules : Chaque joueur doit lancer par exemple 4 boules, combien de quilles réussies ?
Faire plusieurs manche en additionnat les points!
Variantes : On peut aussi faire un damier seulement de 6 cases pour commencer !
Pour ce jeu, il faut beaucoup de quilles...on peut aussi mettre autre chose à la place des quilles !



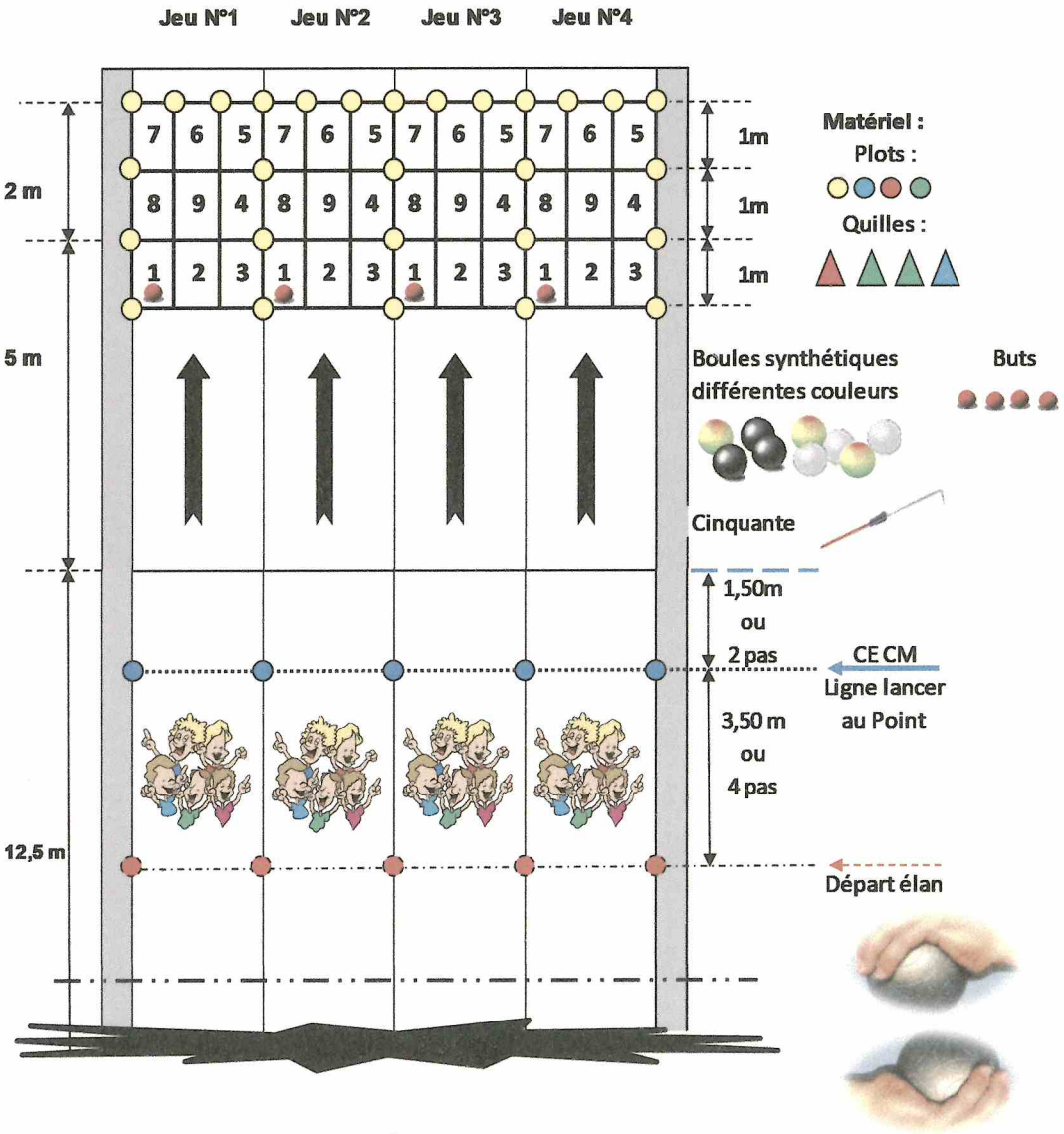


Plan boulodrome (4 terrains)

Jeu de l'Oie (9 cases) au Point

(ou plus simple 6 cases pour débuter)

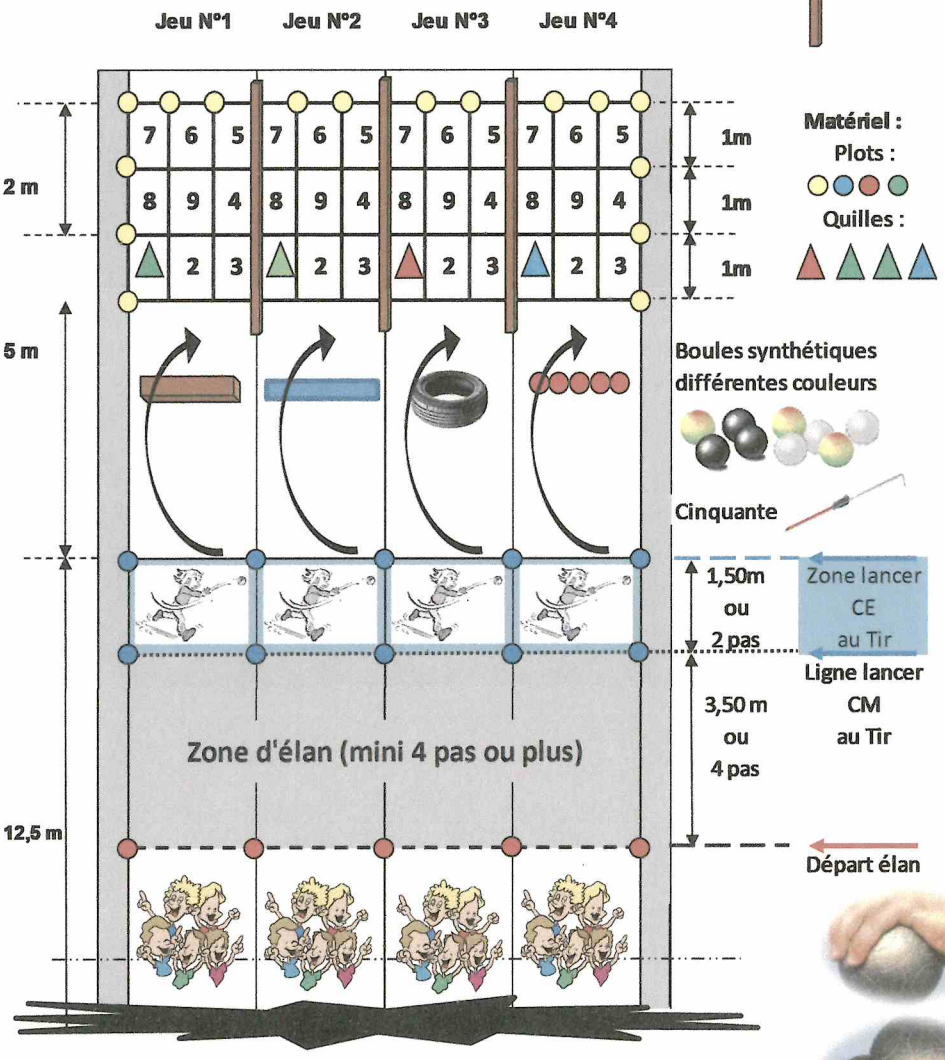
Attention : exemple sur 4 terrains sans jeux de sécurité !
Sur 5 terrains ou plus, un jeu de sécurité entre chaque damier pour le tir, planche ou madrier entre les jeux (Voir Tir)



Jeu au Point : jeu de l'oie (9 ou 6 cases)
Positionner un but (ou cochonnet) au centre de la case à atteindre (n°1 au départ) ou une quille ...
Faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans la case n°1 (boule bonne sur le trait) Prendre le but et le positionner sur la case suivante (n°2) si réussite. Ramasser la boule et la donner au suivant...
Variantes :
1° équipe à finir le jeu. Compter le nombre de cases réussies pour chaque équipe (points)
Au temps : A quelle case on est à la fin du temps (Exemple pendant 5 mn)
Au nombre de boules : Chaque joueur doit lancer par exemple 4 boules, combien de cases réussies ?
Faire plusieurs manche en additionnat les points!
Variantes : On peut aussi faire un damier seulement de 6 cases pour commencer !
Pour ce jeu, il faut des buts (ou cochonnet)on peut aussi mettre autre chose à la place (plots ou quilles)

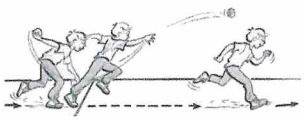
Suite ... Jeu de l'Oie (9 cases) au Tir

Attention : exemple sur 4 terrains sans jeux de sécurité !
Au tir si terrains côte à côte, il faut OBLIGATOIREMENT séparer les terrains par une planche ou un madrier !
Si 5 terrains ou plus, un jeu de sécurité entre chaque damier



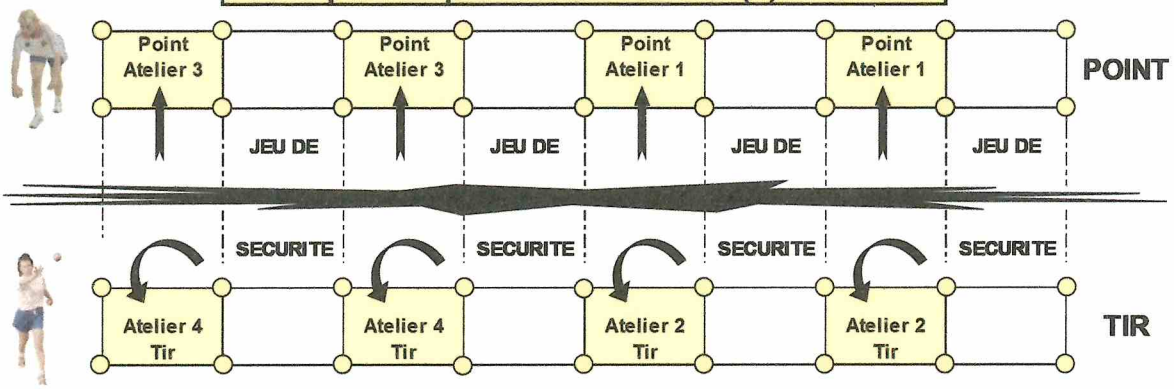
Jeu au Tir : Jeu de l'oie (9 ou 6 cases)
Positionner une quille sur la case n°1
Positionner un obstacle devant les quilles (environ 1 m) pour que les enfants lancent par-dessus.
Au choix : Planche ou madrier en bois
Bande de couleurs (latex)
Plots de délimitation
Pneu

Jeu au Tir : Le jeu de l'oie (9 ou 6 cases)
Réussir les 9 cases en touchant la quille (déplacer la quille en suivant les numéros à chaque réussite
4 équipes ou plus si dos à dos. (1 boule par équipe)
Si terrains côte à côte ...faire tirer les enfants tous en même temps au coup de sifflet
Variantes : 1° équipe à réussir à faire le tour du damier (les 9 cases en touchant la quille).
Compter le nombre de points pour chaque équipe (Exemple : si quille sur case n°7 = 6 points)
Au temps : Combien de quilles touchées pour chaque équipe sur le damier (Exemple pendant 5 mn)
A quel case, l'équipe s'est-elle arrêtée ?
Au nombre de boules : Chaque joueur doit lancer par exemple 4 boules, combien de quilles réussies ?
Faire plusieurs manche en additionnat les points!
Variantes : On peut aussi faire un damier de 6 cases pour commencer ! Mettre des quilles plus grosse !
On peut aussi mettre autre chose à la place des quilles ! (objectif facile pour les enfants)



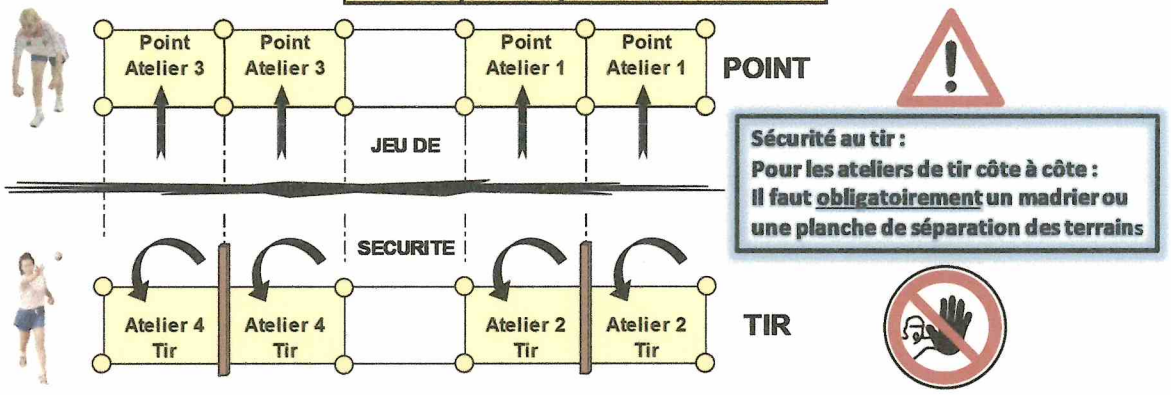
Exemples dispositif interclasses (2) 8 terrains

8 groupes



Exemple dispositif 5 terrains

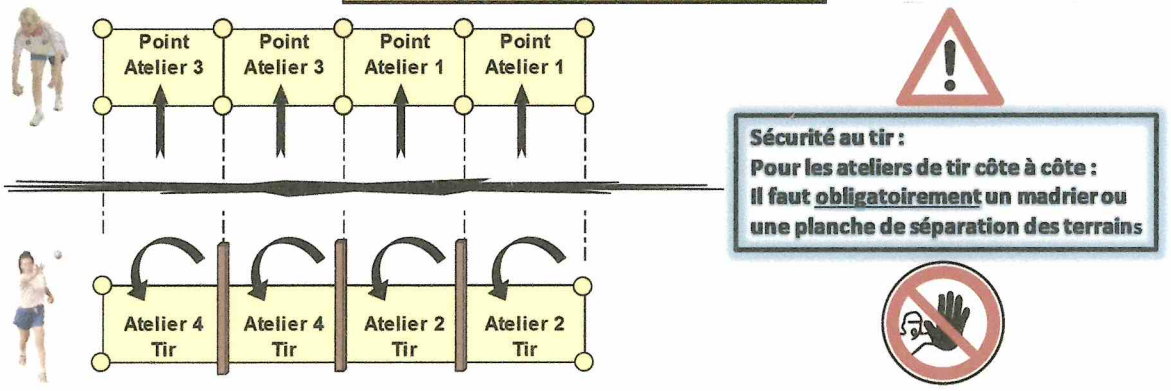
8 groupes



Sécurité au tir :
Pour les ateliers de tir côte à côte :
Il faut <u>obligatoirement</u> un madrier ou une planche de séparation des terrains

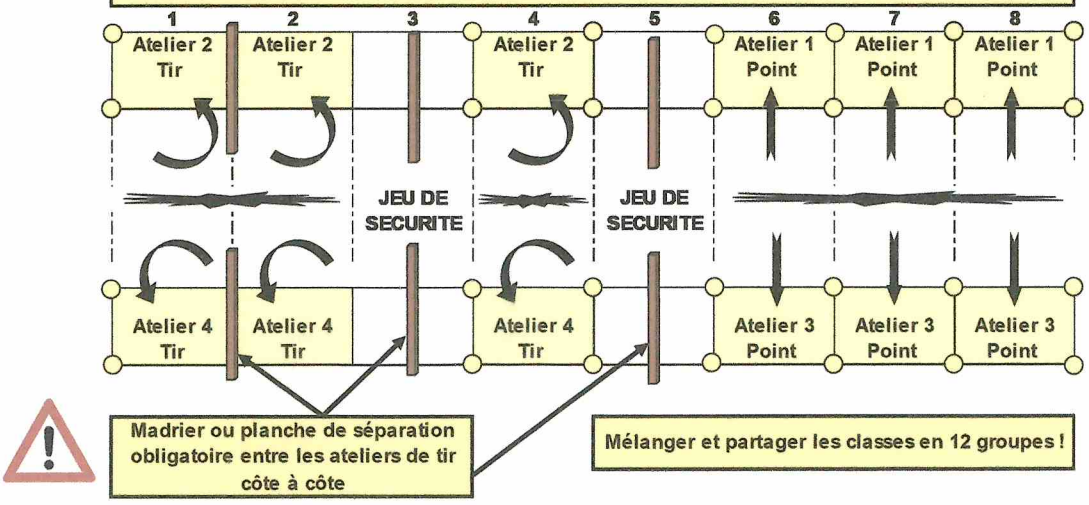
Exemple dispositif 4 terrains

8 groupes

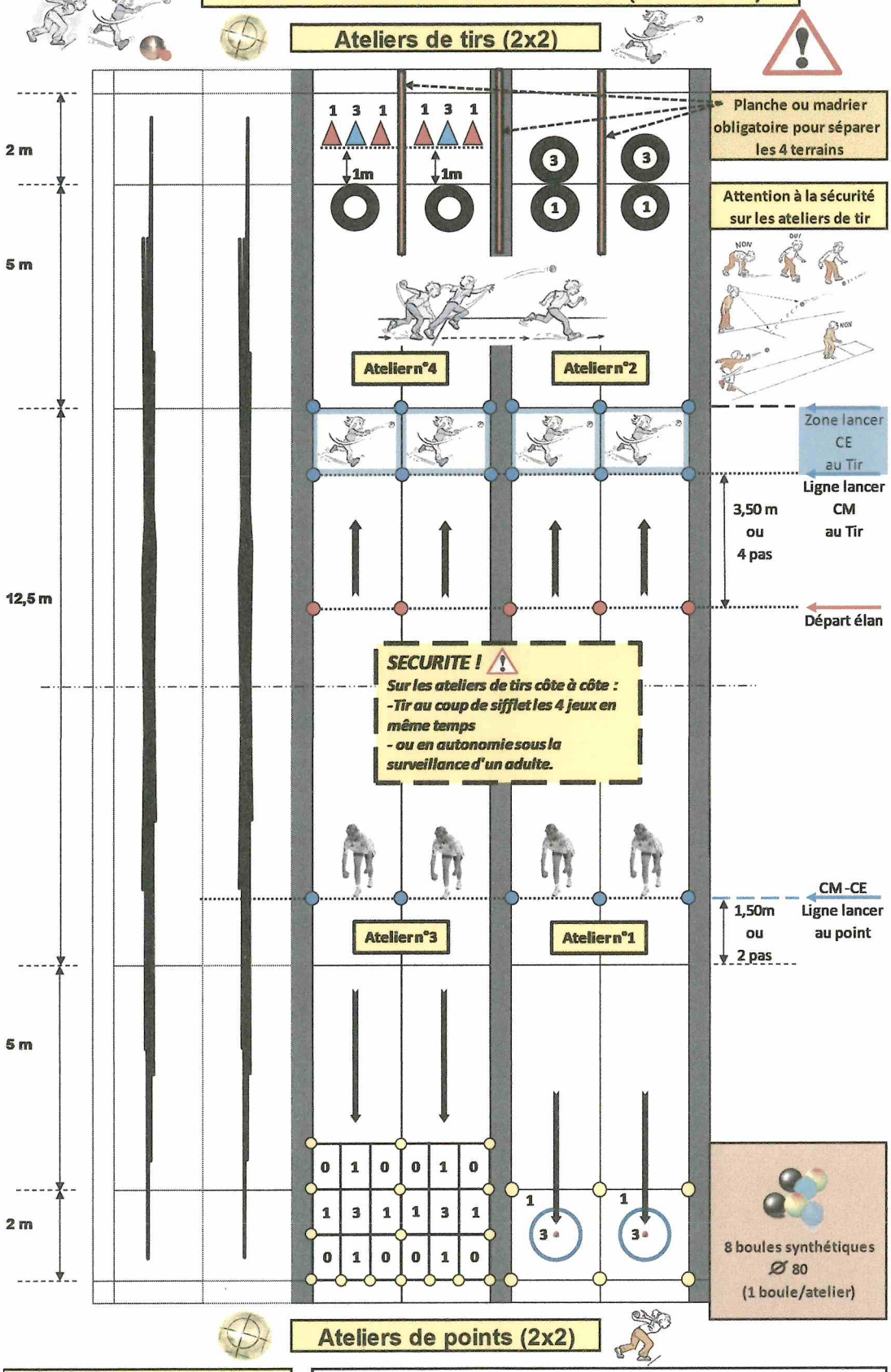


Sécurité au tir :
Pour les ateliers de tir côte à côte :
Il faut <u>obligatoirement</u> un madrier ou une planche de séparation des terrains

Exemple dispositif interclasses (3) boulodrome de 8 terrains obligatoire (ateliers triplés)



Plan boulodrome Interclasses (4 terrains)



Ateliers de points (2x2)

Légende matériel		
Pneus (6)		traceur cible Ø 1,40m + but (2)
Quilles ≠ couleurs		
4 rouges 2 bleus		
Plots ≠ couleurs		

Atelier n°1 :	Faire rouler la boule pour quelle s'arrête dans le rectangle (1 point) ou dans le cercle (3 points)
Atelier n°2 :	Tirer dans les pneus (devant 1 point ou derrière 3 points)
Atelier n°3 :	Faire rouler la boule pour quelle s'arrête dans le damier Marquer les points (0, 1 ou 3) qui correspondent à la case Boule sur un trait, on marque le chiffre supérieur
Atelier n°4 :	Tirer sur les 3 quilles ,3 points quille du milieu seule 1 point quilles de cotés

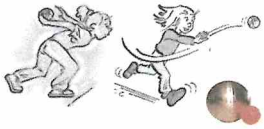
Organisation : Mélanger et partager les classe en 8 groupes (Alternance point et tir)
Faire les ateliers dans l'ordre : Groupe A et B : 1234, groupe C et D : 2341, groupes E et F : 3412, groupes G et H : 4123

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Rhône Métropole de Lyon

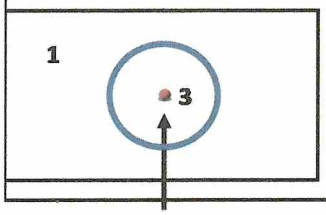


Fiche de notation individuelle (4 ateliers)

NOM	PRENOM	GROUPE OU CLASSE

ATELIER N° 1 (Point)

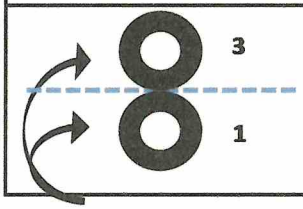
3 pts dans le cercle --- 1 pt dans le rectangle



TOTAL 1

ATELIER N° 2 (Tir)

3 pts dans le pneu derrière --- 1 pt dans le pneu devant



TOTAL 2

ATELIER N° 3 (Point)

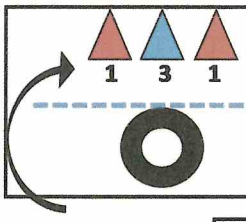
3 pts au centre --- 1 pt sur les axes

0	1	0
1	3	1
0	1	0

TOTAL 3

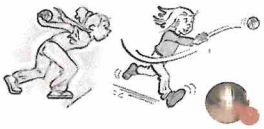
ATELIER N° 4 (Tir)

3 pts quille du milieu seule --- 1 pt quille à droite ou à gauche



TOTAL 4

TOTAL GENERAL (1+2+3+4)

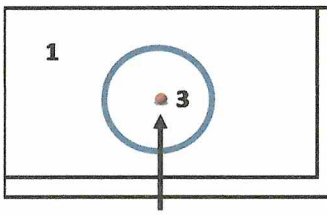


Fiche de notation individuelle (4 ateliers)

NOM	PRENOM	GROUPE OU CLASSE

ATELIER N° 1 (Point)

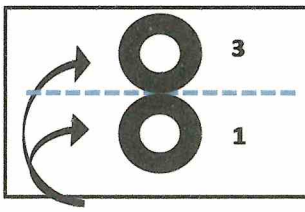
3 pts dans le cercle --- 1 pt dans le rectangle



TOTAL 1

ATELIER N° 2 (Tir)

3 pts dans le pneu derrière --- 1 pt dans le pneu devant



TOTAL 2

ATELIER N° 3 (Point)

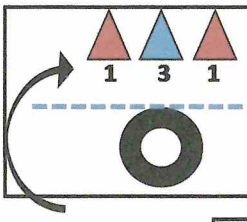
3 pts au centre --- 1 pt sur les axes

0	1	0
1	3	1
0	1	0

TOTAL 3

ATELIER N° 4 (Tir)

3 pts quille du milieu seule --- 1 pt quille à droite ou à gauche



TOTAL 4

TOTAL GENERAL (1+2+3+4)

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

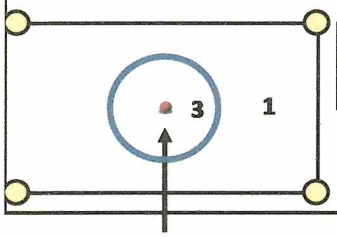
USEP Rhône Métropole de Lyon

Fiche de notation individuelle (4 ateliers)

NOM	PRENOM	Adulte ou Enfant

ATELIER N° 1 (Point)

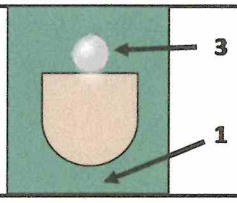
3 pts dans le cercle --- 1 pt dans le rectangle



TOTAL 1

ATELIER N° 2 (Tir)

3 pts boule blanche touchée - 1 pt impact direct sur le tapis



TOTAL 2

ATELIER N° 3 (Point)

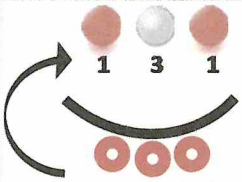
3 pts au centre --- 1 pt sur les axes

0	1	0
1	3	1
0	1	0

TOTAL 3

ATELIER N° 4 (Tir)

3 pts boule blanche du milieu seule --- 1 pt boule rouge



TOTAL 4

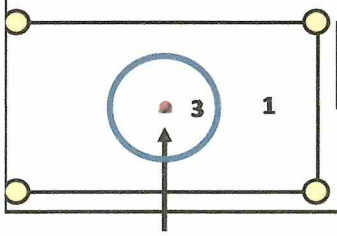
TOTAL GENERAL (1+2+3+4)

Fiche de notation individuelle (4 ateliers)

NOM	PRENOM	Adulte ou Enfant

ATELIER N° 1 (Point)

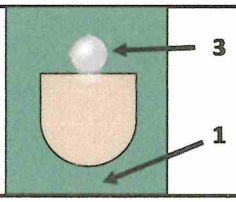
3 pts dans le cercle --- 1 pt dans le rectangle



TOTAL 1

ATELIER N° 2 (Tir)

3 pts boule blanche touchée - 1 pt impact direct sur le tapis



TOTAL 2

ATELIER N° 3 (Point)

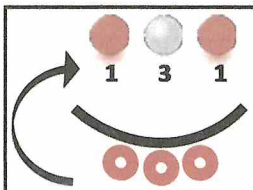
3 pts au centre --- 1 pt sur les axes

0	1	0
1	3	1
0	1	0

TOTAL 3

ATELIER N° 4 (Tir)

3 pts boule blanche du milieu seule --- 1 pt boule rouge



TOTAL 4

TOTAL GENERAL (1+2+3+4)

Interclasses Sport-Boules

Nom de l'enseignant(e) :

Moyenne de la classe :

(Addition des points de toute la classe et diviser par le nombre d'élèves présents)

Meilleures performances filles

	Nom	Prénom	Points
1			
2			
3			

Meilleures performances garçons

	Nom	Prénom	Points
1			
2			
3			

Interclasses Sport-Boules

Nom de l'enseignant(e) :

Moyenne de la classe :

(Addition des points de toute la classe et diviser par le nombre d'élèves présents)

Meilleures performances filles

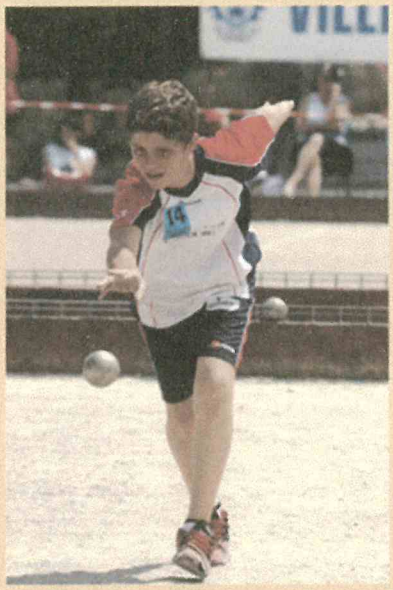
	Nom	Prénom	Points
1			
2			
3			

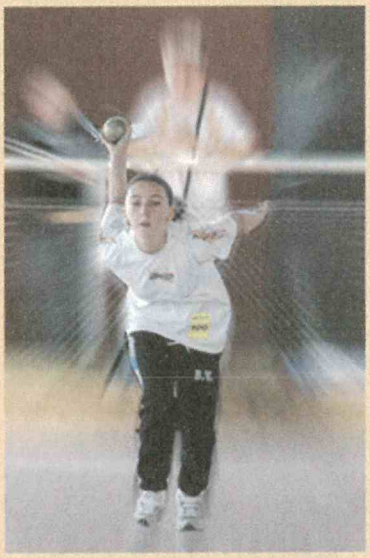
Meilleures performances garçons

	Nom	Prénom	Points
1			
2			
3			

Rencontre USEP LYON 8°

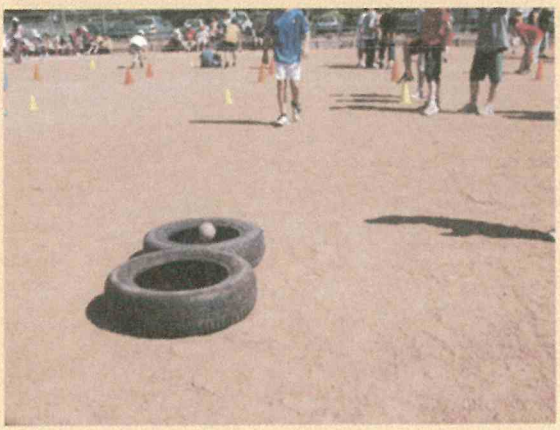
Boule lyonnaise





SPORT-BOULES

A.L.B.E.U
LYON - Bâme



ACADÉMIE DE LYON
Liberté Égalité Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

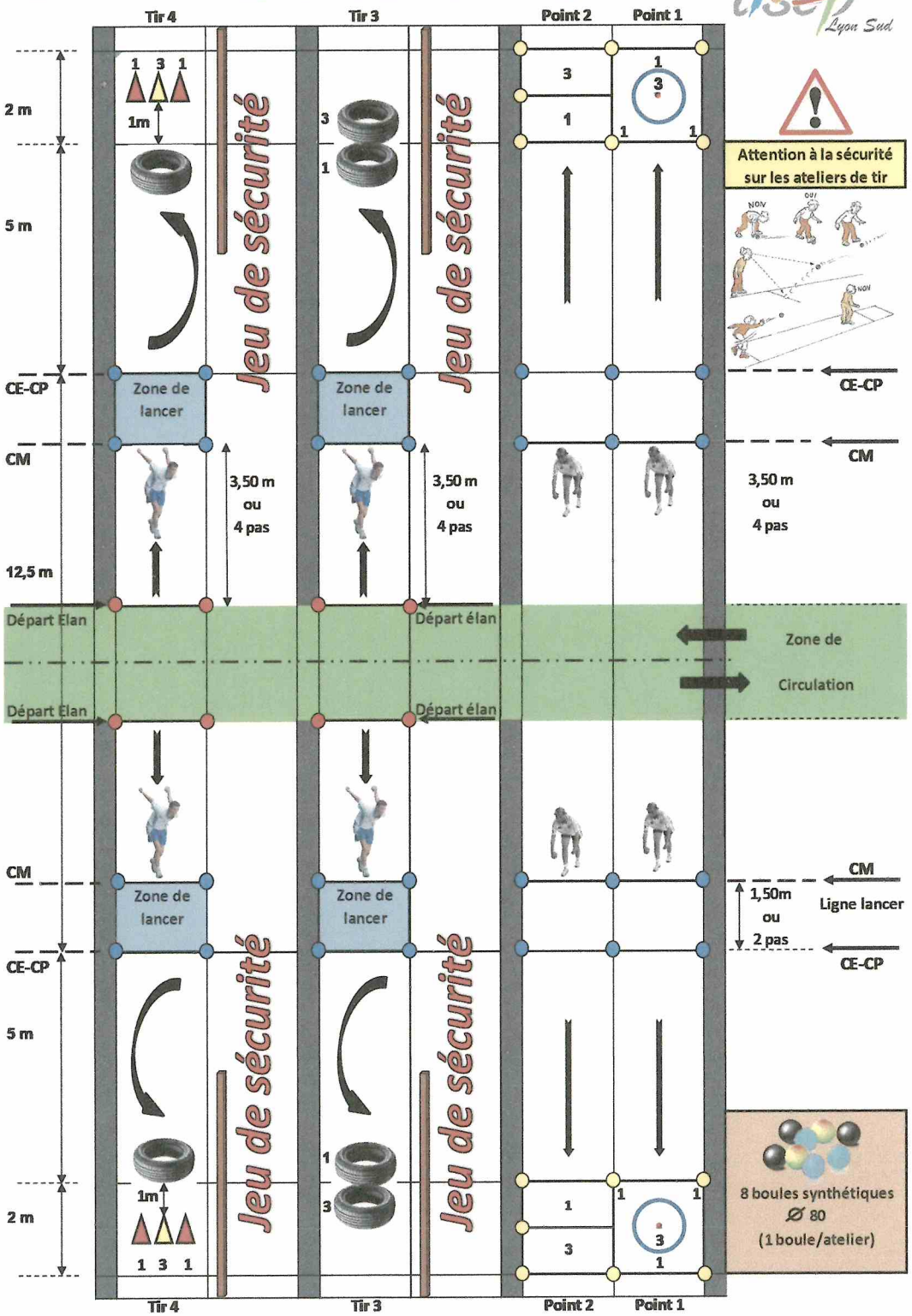
USEP Rhône Métropole de Lyon

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

ALBEU : Plan boulodrome intérieur (6 terrains)

USEP Lyon Sud

Groupes E,F,G,H



Groupes A,B,C,D

(La boule se transmet de la main à la main)

Légende matériel		
	Pneus (6)	traceur cible Ø 1,40m
	Quilles ≠ couleurs	
	Plots ≠ couleurs	
	but	
Madrier bois séparation (protection)		

Point n°1 :	Pointer dans la cible (s'approcher le plus près du but) = 3 points dans le rectangle entre les 4 plots ○ = 1point
Point n°2 :	Pointer dans la zone : 1 point ou 3 points
Tir n°3 :	Tirer dans les pneus : devant 1 point ou derrière 3 points
Tir n°4 :	Tirer sur les 3 quilles (pneu obstacle) 3 points celle du milieu seule, 1 point quille à droite ou à gauche
Organisation :	Partager les enfants en 8 groupes (A, B, C, D, E, F, G, H) Faire les ateliers dans l'ordre A = 1234, B = 2341, C = 3412, D = 4123 (Idem E,F,G,H) donc Equipe A = atelier 1, Equipe B = atelier 2 etc... 1 boule d'essai et 4 boules à jouer, noter sur la fiche de résultats
Notation :	0 ou 1 point ou 3 points par réussite

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Rhône Métropole de Lyon

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

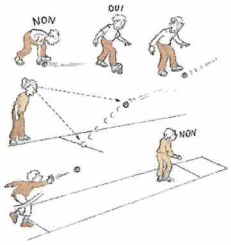
A.L.B.E.U LYON - Bonne

USEP Lyon Sud

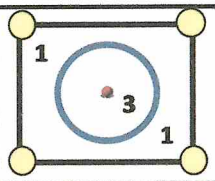
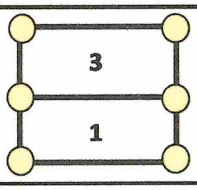
FICHE DE NOTATION : Rencontre Sport-Boules

Les ateliers de Point et de Tir

- *1 boule d'essai pour chaque enfant à chaque atelier qui n'est pas notée !*
- *Après la boule d'essai, chacun son tour, chaque enfant fera 4 lancers à la suite*
- *Chaque joueur aura donc 5 lancers : 1 essai (non noté) et 4 boules notées sur la fiche (B1, B2, B3, B4)*
- *Marquage points sur la feuille : A noter (dans B1, B2, B3, B4) : 0 point, 1 point ou 3 points pour tous les ateliers*
- *ATTENTION : bien noter le résultat des 4 boules jouées pour chaque enfant + total ateliers !*
- *Différents rôles pour les enfants : joueur / marqueur sur la feuille / arbitre-contrôle / spectateur*



Couleur de l'équipe :	

	ATELIER N°1	ATELIER N°2	ATELIER N°3	ATELIER N°4	
PRENOMS ↓					TOTAL ateliers 1+2+3+4
	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	
	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	
	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	
	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	
	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	
	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	1 Boule d'essai B1: B2: B3: B4:	
			TOTAL GENERAL (Equipe)		

ACADÉMIE DE LYON
Liberté Égalité Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

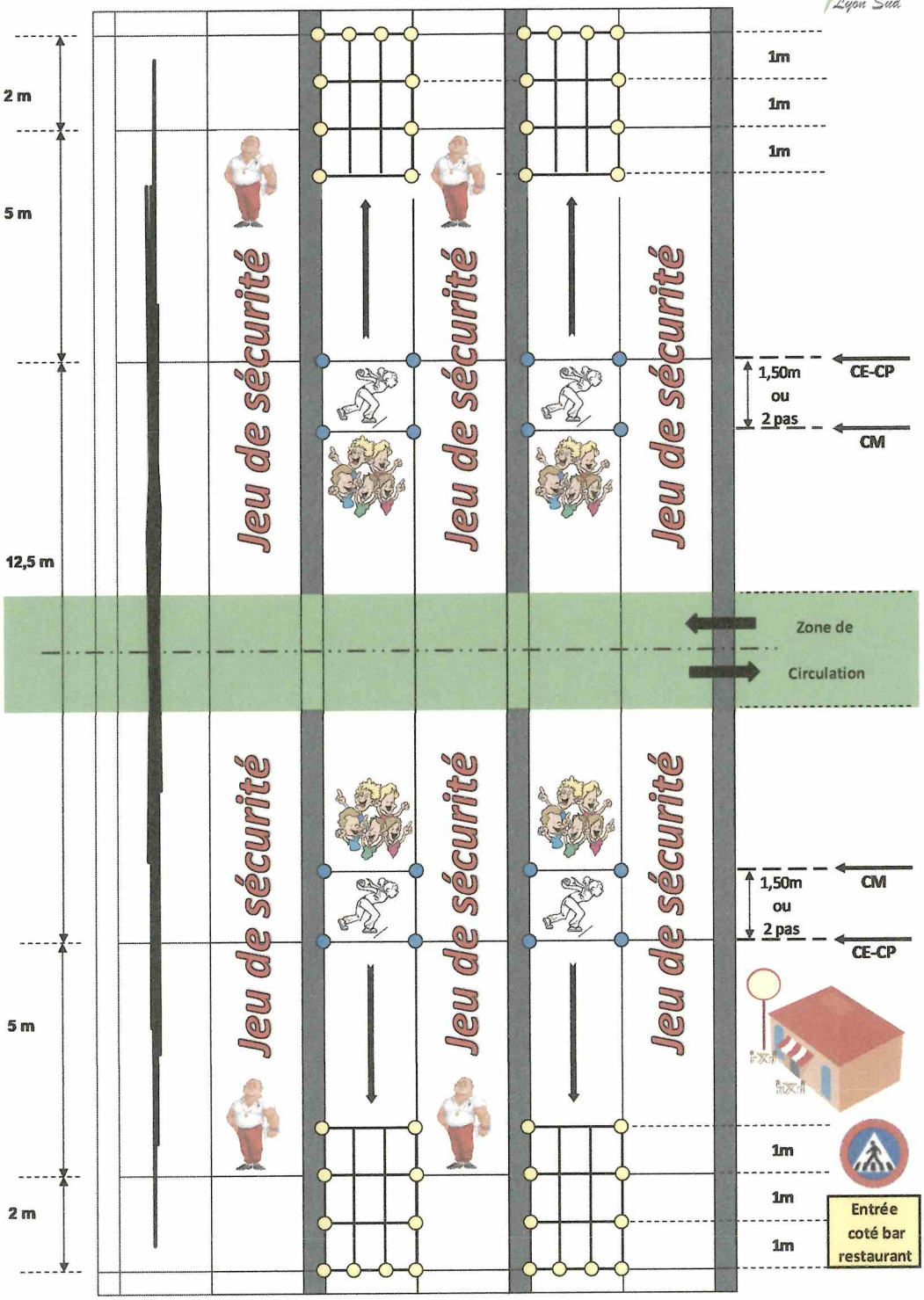
USEP Rhône Métropole de Lyon

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Lyon Sud

ALBEU : Plan boulodrome extérieur coté Bar-Restaurant

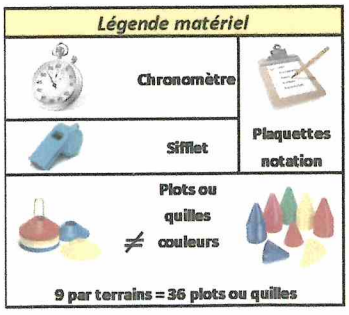
Point : le Damier



Point : le Damier

(La boule se transmet de la main à la main)

Légende matériel

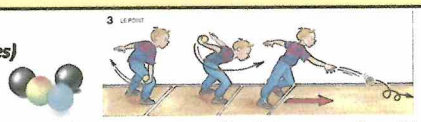


Jeu collectif au point : Remplir le damier

ORGANISATION :

1 équipe par terrain (4 équipes)

1 boule par terrain (4 boules)



REGLEMENT

Faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une case. (boule bonne sur le trait)

On pose un plot ou une quille dans la case.

Première équipe à remplir le damier, ca stoppe le jeu ... ou au temps en plusieurs manches (Exemple : 3 manches de 5 mn), si damier pas rempli on compte le nombre de cases réussies et on additionne les points des 3 manches...

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

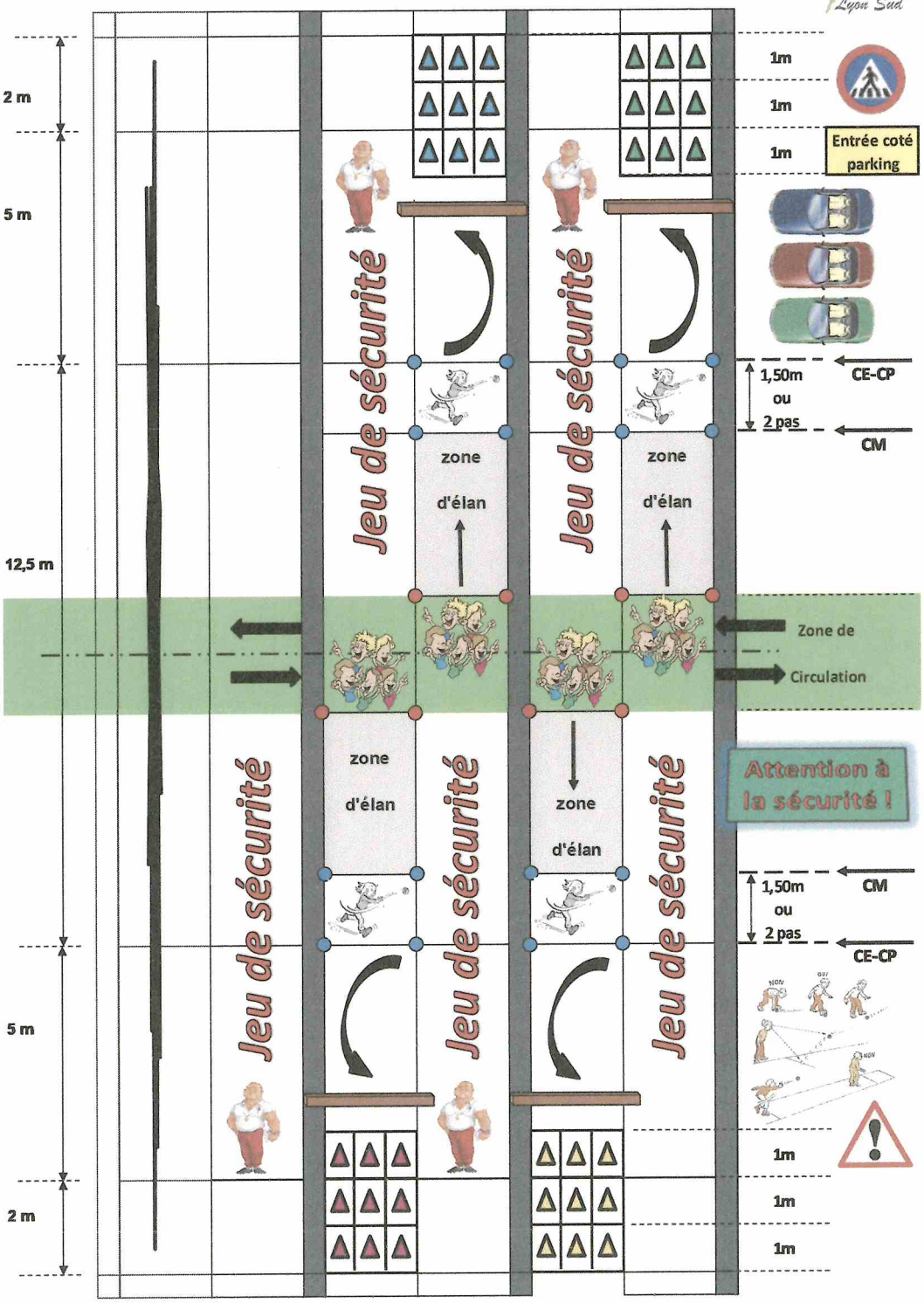
USEP Rhône Métropole de Lyon

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

ALBEU : Plan boulodrome extérieur coté entrée parking

Tir : le Damier

USEP Lyon Sud



Madrier en bois (obstacle)

Tir : le Damier

(La boule se transmet de la main à la main)

Légende matériel

Chronomètre

Sifflet

Plaquettes notation

Plots ou quilles ≠ couleurs

9 par terrains = 36 quilles

Jeu collectif au tir : Détruire le damier

ORGANISATION :

1 équipe par terrain (4 équipes)

1 boule par terrain (4 boules)

REGLEMENT

Départ plots rouges, courir jusqu'aux plots bleus , lancer la boule par-dessus le madrier en bois pour dégommer les quilles (possibilité de toucher plusieurs quilles) Première équipe à détruire le damier, ca stoppe le jeu ... ou au temps en plusieurs manches (Exemple : 3 manches de 5 mn), si damier pas détruit, on compte le nombre de quilles touchées et on additionne les points des 3 manches...

ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

USEP Rhône Métropole de Lyon

Comité Bouliste Départemental du Rhône et Métropole de Lyon

A.L.B.E.U LYON - 8ème

USEP Lyon Sud

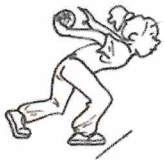
FICHE DE NOTATION : Rencontre Sport-Boules

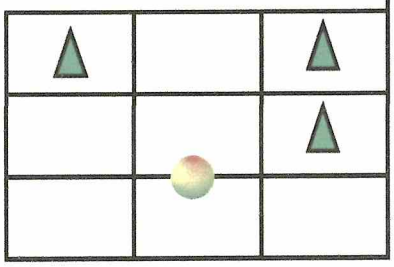
Jeux collectifs en équipe : Remplir le damier / Détruire le damier

Couleur de l'équipe :		
Prénoms de joueurs		

Jeu au POINT : Remplir le damier de 9 cases (4 équipes, 1 boule/équipe)

Faire rouler la boule pour qu'elle s'arrête dans une case
(Boule bonne sur le trait, choisir la case)
Poser une quille dans la case qui correspond
Ramasser la boule et la donner au suivant...
Gagnant : Damier rempli
Au point : compter le nombre de cases réussies
Jeu en plusieurs manches, sur un temps donné...

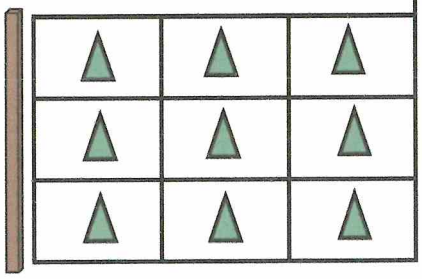


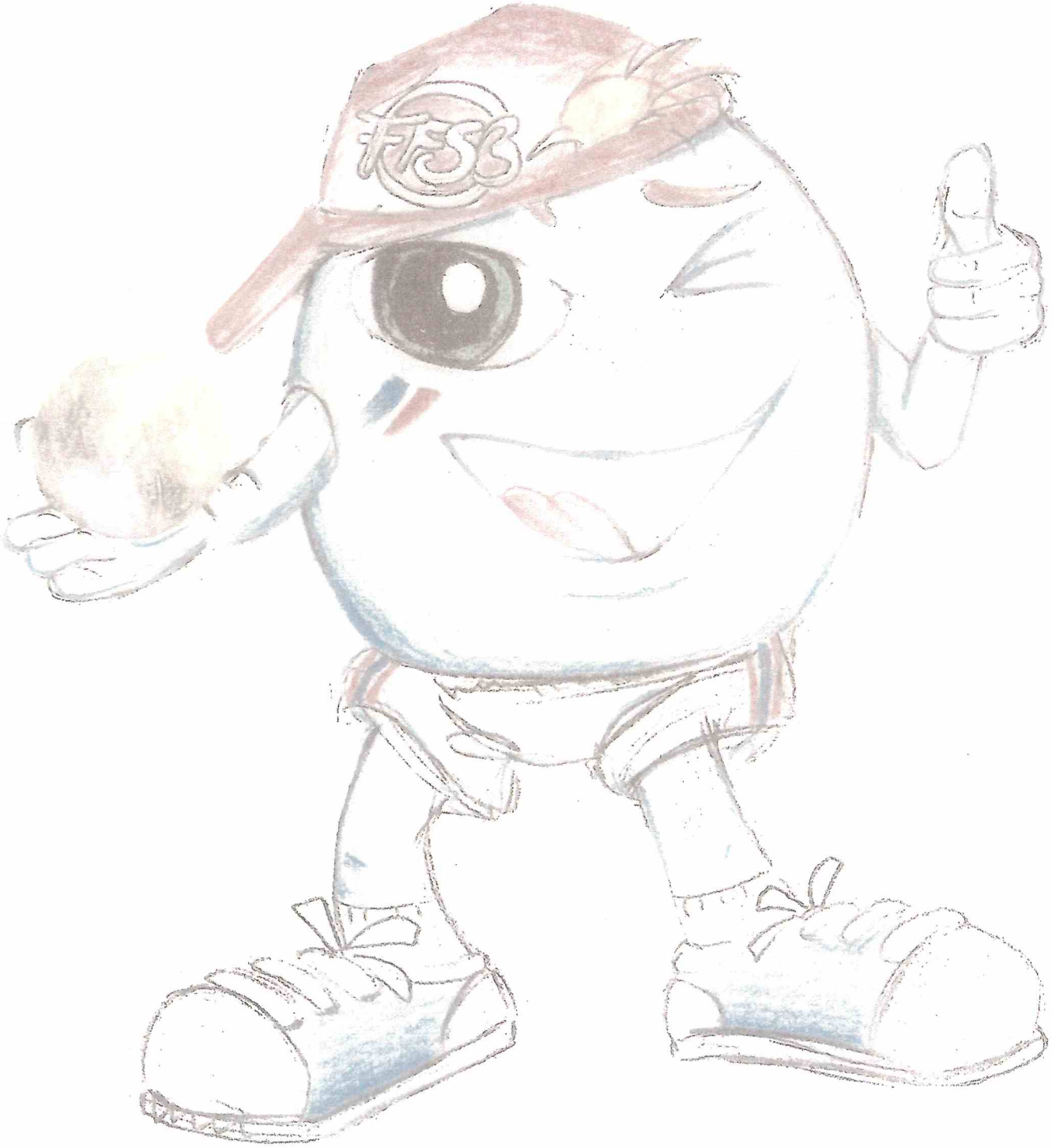


Manches	1	2	3	4
Points = Nbre quilles				

Jeu au TIR : Détruire le damier de 9 cases (4 équipes, 1 boule/équipe)

Lancer la boule par-dessus le madrier en bois
(Possibilité de toucher plusieurs quilles)
Poser les quilles touchées à coté du damier
Ramasser la boule et la donner au suivant...
Gagnant : Damier détruit
Au point : compter le nombre de quilles touchées
Jeu en plusieurs manches, sur un temps donné...



Manches	1	2	3	4
Points = Nbre quilles touchées				

LE SPORT BOULES