

Atelier 1 – Terrain 1 : LES PORTES

- Dominante
- POINTER

- Objectif essentiel
- Lancer en direction en adaptant la puissance du jet.

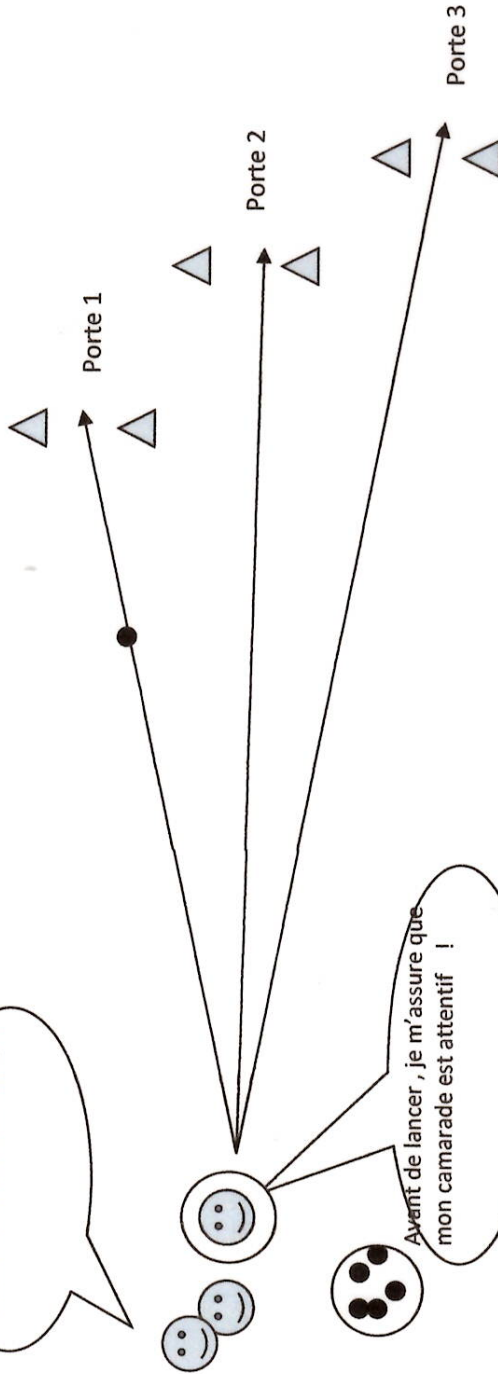
• Matériel

- 6 boules
- sol stabilisé, sable ...
- 6 cônes ou plots
- 2 Cerceaux

Je dis si la boule est passée dans la bonne porte !

Nous attendons notre tour à l'arrière de la zone de lancer !

Avant de lancer, je m'assure que mon camarade est attentif !



BUT DU JEU

Lancer une boule dans chacune des portes pour marquer le maximum de points.

REGLES

- Au moins 4 essais consécutifs.
- Pour marquer 1 point, il faut que la boule passe dans les portes.
- Quand la porte 1 est passée, lancer dans la porte 2, puis dans la porte 3
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)



pour gagner

Tenter de marquer 6 points (une boule dans chaque porte).

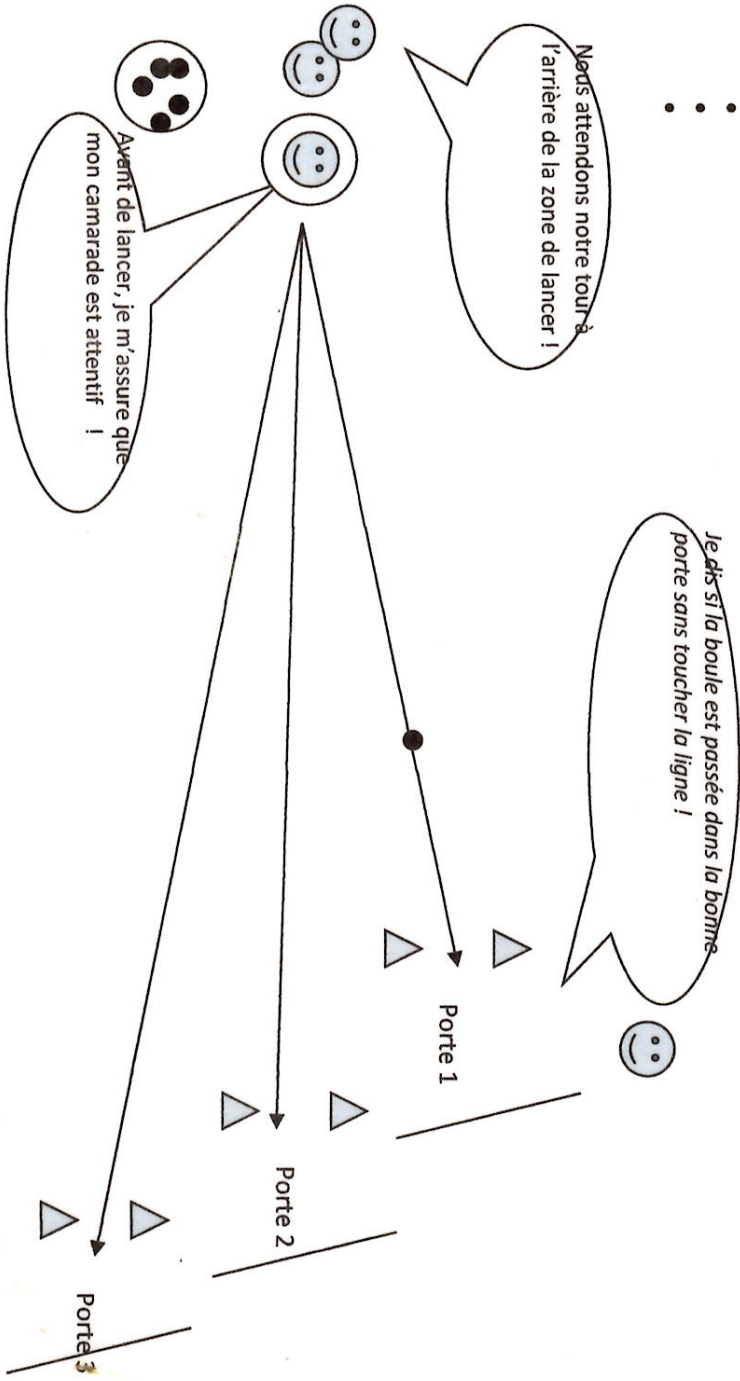
régulations possibles ...

1. Distances « cerceau – portes »
2. Position des différentes portes
3. Largeur des portes.
4. Possibilité de mettre une limite (ligne tracée) après chaque porte : 1 point de plus si la boule passe dans les portes et ne dépasse pas la limite.

Atelier 1 – Terrain 2 : LES PORTES 2

- **Objectif essentiel**
- Lancer en direction en adaptant la puissance du jet.
- **POINTER**
- ...
- ...
- ...

- **Matériel**
- 6 boules
- sol stabilisé, sable ...
- ...
- 6 cônes ou plots
- 2 Cerceaux



Régulations possibles ...

1. Distances « cerceau – portes »
2. Position des différentes portes
3. Largeur des portes.
4. Possibilité de mettre une limite (ligne tracée) après chaque porte : 1 point de plus si la boule passe dans les portes et ne dépasse pas la limite.

BUT DU JEU

Lancer une boule dans chacune des portes pour marquer le maximum de points.

REGLES

- Au moins 4 essais consécutifs.
- Pour marquer 1 point, il faut que la boule passe dans les portes.
- Quand la porte 1 est passée, lancer dans la porte 2, puis dans la porte 3
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)



Pour gagner

Tenter de marquer 6 points (une boule dans chaque porte).

Atelier 3 – Terrain 3 : LA FRONTIERE

Objectif essentiel

- Lancer une boule pour atteindre la ligne de fond

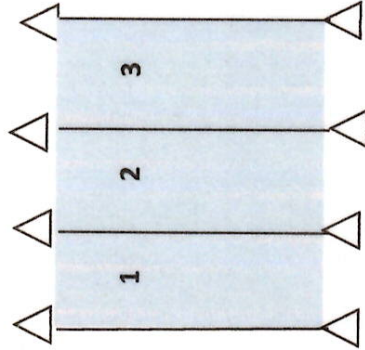
Matériel

- 4 cônes ou plots
- 6 boules
- 4 Cerceaux

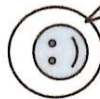
Nous attendons notre tour à l'arrière de la zone de lancer !



Je dis si la boule est arrêtée dans la zone !



1



Avant de lancer, je m'assure que mon camarade est attentif !

ion possible ...

ancées de la zone 1: 1 point par boule restant dans la cible.
 ancées de la zone 2: 1 point par boule restant dans la cible.
 ancées de la zone 3: 1 point par boule restant dans la cible.
 rec décompte des points : chaque joueur compte les zones de lancers (stratégie) et marque 0, 1, 2 ou 3 points à le lancer : addition des points.

BUT DU JEU

Atteindre la ligne en lançant ses boules et atteindre la zone à 1 point ...ou la zone à 2 points ...ou la zone à 3 points.

REGLES

Pour marquer des points, il faut que la boule reste dans la cible
 On peut changer de zone de cible pour chaque boule.
 On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)



Pour gagner

Marquer un maximum de 9 points

Individuellement

Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement

2 contre 2, lancer deux boules chacun pour marquer plus de points que le binôme adverse

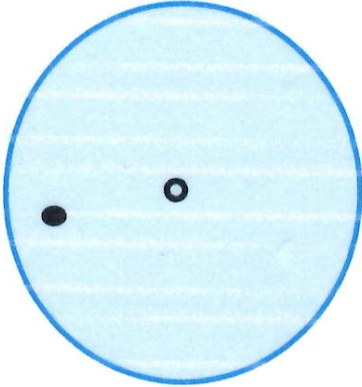
er 4- Terrain 4 : L'ECHELLE

<p>Objectif essentiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer une boule pour atteindre une cible 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 boules • 4 Cerceaux
--	---

• Cochonnet

Mets attendons notre tour à l'arrière de la zone de lancer !

Je dis si la boule est arrêtée dans la zone !



BUT DU JEU

Atteindre la cible en lançant ses boules de la zone à 1 point ...ou de la zone à 2 points ...ou de la zone à 3 points.

REGLES

- Pour marquer des points, il faut que la boule reste dans la cible
- On peut changer de zone de lancer pour chaque boule.
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

Pour gagner

Marquer le maximum de points dans la limite de 15 points

- Individuellement
- Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement

2 contre 2, lancer deux boules chacun pour marquer plus de points que le binôme adverse

ion possible ...

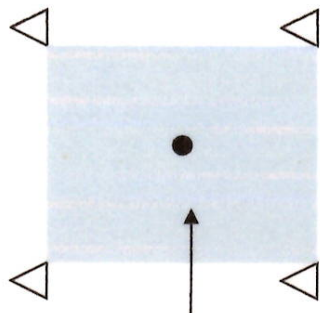
lancées de la zone 1: 1 point par boule restant dans la cible.
 lancées de la zone 2: 1 point par boule restant dans la cible.
 lancées de la zone 3: 1 point par boule restant dans la cible.
 décompte des points : chaque joueur choisit ses zones de lancers (stratégie) et marque 0, 1, 2 ou 3 points à chaque addition des points.

er 5 – Terrain 5 : LE PONT

<p>Objectif essentiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer une boule en la faisant rouler pour atteindre une cible 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 ou 8 boules (pour 4 enfants) • 4 cônes ou plots • petit pont (latte + plots) • 2 Cerceaux
---	---

Nous attendons notre tour à l'arrière de la zone de lancer !

Je dis si la boule est arrêtée dans la zone !



Avant de lancer, je m'assure que mon camarade est attentif !

BUT DU JEU

Atteindre la cible le plus souvent possible sur 6 lancers consécutifs

REGLES

- Pour marquer 1 point, il faut que la boule reste dans la cible
- La boule doit passer sous le petit pont.
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

😊 Pour gagner

Marquer le maximum de points

👤 Individuellement

👥 Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement

2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le hinâma adversaire

Variantes possibles ...

- du « petit pont » : plus ou moins haute.
- « cerceau-petit pont » ... pour adapter la trajectoire.
- « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer.

Terrain 6 : LA CIBLE

Objectif essentiel

- Lancer en précision, le plus près possible du bouchon
- Réinvestir les différents types de lancers

Matériel

- 6 boules
- sol stabilisé, sable ...
- un bouchon
- 2 Cerceaux

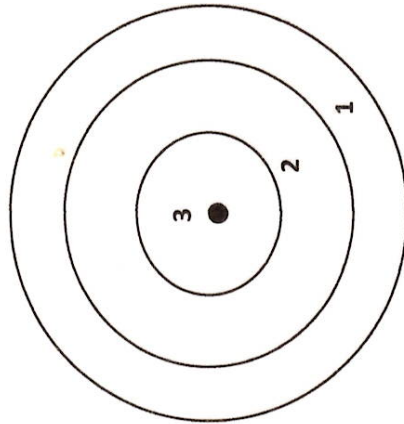
Je compte les points !



Attendons notre tour à
de la zone de lancer !



Avant de lancer, je m'assure que
mon camarade est attentif !



BUT DU JEU

Lancer la boule le plus près possible
du bouchon pour gagner le maximum
de points.

REGLES

- Pour marquer des points, il faut
que la boule reste dans la cible
- On peut changer de zone de cible
pour chaque boule.
- On récupère les boules une fois
toute lancée : elles sont alors
portées et posées dans le
cerceau.



Pour gagner

Marquer plus de points dans la limite
de 9 points

Options possibles ...

• « cerceau – cible »
de la cible

Atelier 7 – Terrain 7 : TOUCHETTE

<p>Dominante TIRER</p>	<p>Objectif essentiel</p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer une boule pour toucher une boule adverse 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 9 boules 1 rondin pour arrêter les boules 1 Cerceau
--	---	--

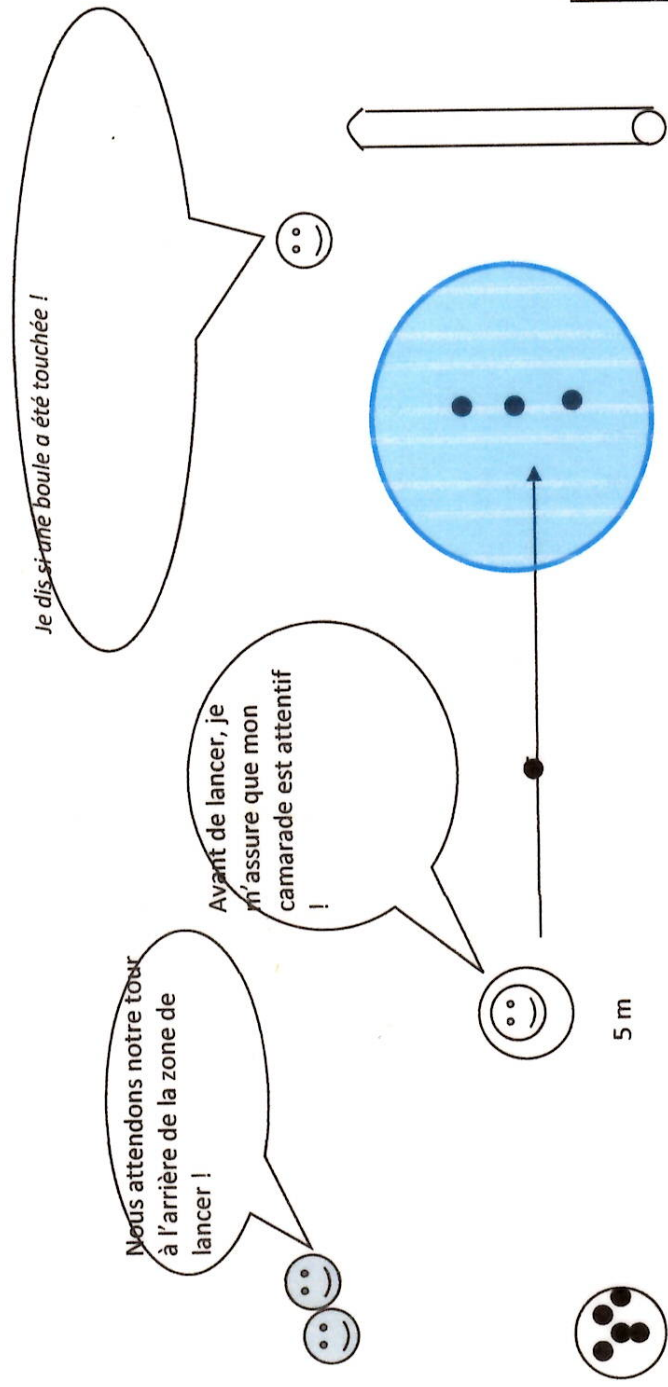
BUT DU JEU
Touchée le plus de boules de la cible en 6 lancers consécutifs

REGLES
Pour marquer 1 point, il faut qu'une boule soit touchée
On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

pour gagner
Marquer le maximum de points

Individuellement
Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement
2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.



Régulations possibles ...

Distance « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer (4, 5, 6, 7 m).

Taille de la cible ... pour adapter la précision du lancer (de 1m à 30 cm) (grande cible = difficile, petite cible = facile)

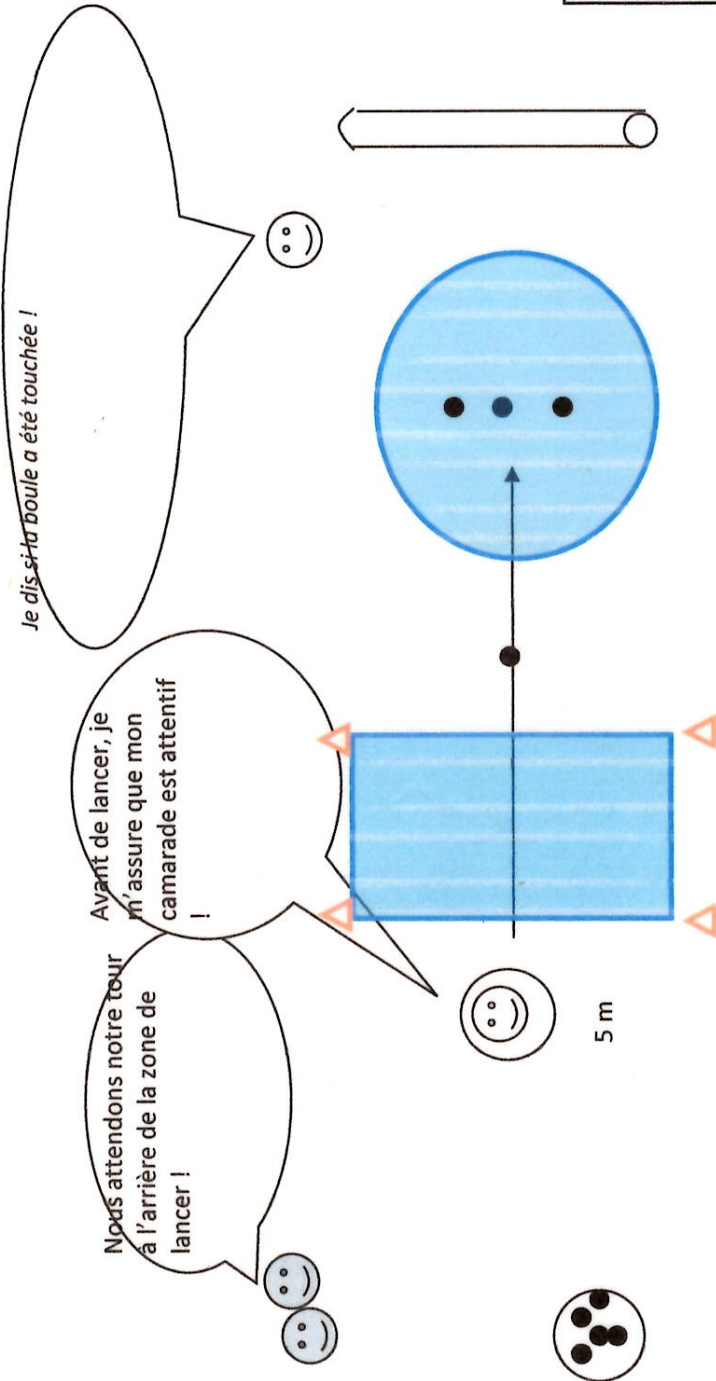
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement = 2 points) ou à la rafla (la boule touche le sol puis roule et vient éjecter l'autre = 1 point)

Variantes pour favoriser la réussite et encourager l'élève : je marque 2 points si je sors la boule adverse et si la mienne reste dans la cible, 1 point si je sors la boule adverse et si ma boule ne reste pas dans la cible.

Atelier 8- Terrain 8 : TOUCHETTE-DIRECTE

<p>Dominante TIRER</p>	<p>Objectif essentiel</p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer une boule pour toucher une boule en passant au-dessus de la zone 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 9 boules 1 rondin pour arrêter les boules 4 cônes ou plots 1 Cerceau
--	---	--



BUT DU JEU
Touchée le plus de boules de la cible en 6 lancers consécutifs

REGLES
Pour marquer 1 point, il faut qu'une boule soit touchée
On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

Pour gagner
Marquer le maximum de points

Individuellement
Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement
2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.

Régulations possibles ...
Distance « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer (4, 5, 6, 7 m).
Taille de la cible ... pour adapter la précision du lancer (de 1m à 30 cm) (grande cible = difficile, petite cible = facile)
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)
Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement = 2 points) ou à la rafle (la boule touche le sol puis roule et vient éjecter l'autre = 1 point)
Variantes pour favoriser la réussite et encourager l'élève : je marque 2 points si je sors la boule adverse et si la mienne reste dans la cible, 1 point si je sors la boule adverse et si ma boule ne reste pas dans la cible.

Atelier 9 – Terrain 9 : SORTIE

Dominante	Objectif essentiel	Matériel
TIRER	<ul style="list-style-type: none"> Lancer une boule pour expulser une boule adverse 	<ul style="list-style-type: none"> 9 boules 1 Cerceau 1 rondin pour arrêter les boules

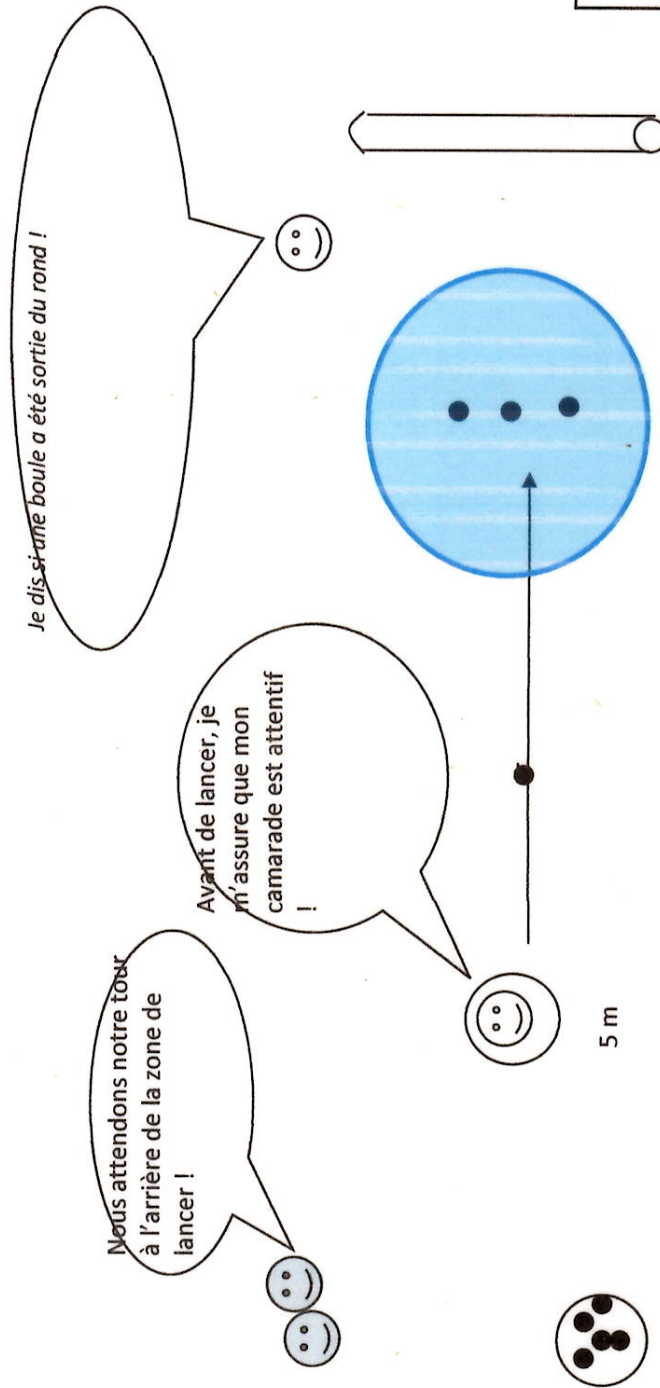
BUT DU JEU
Sortir le plus de boules de la cible en 6 lancers consécutifs

REGLES
Pour marquer 1 point, il faut qu'une boule soit expulsée
On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

Pour gagner
Marquer le maximum de points

Individuellement
Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement
2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.



Régulations possibles ...

Distance « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer (4, 5, 6, 7 m).

Taille de la cible ... pour adapter la précision du lancer (de 1m à 30 cm) (grande cible = difficile, petite cible = facile)

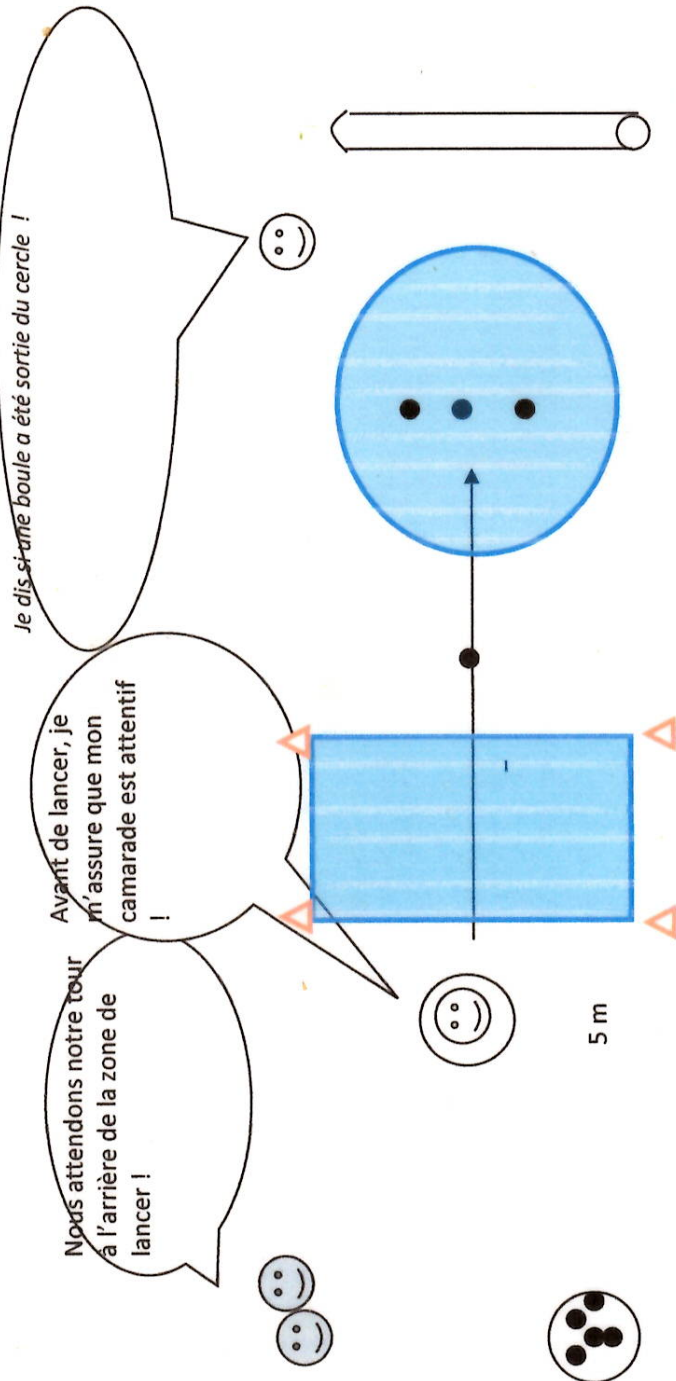
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement = 2 points) ou à la raifle (la boule touche le sol puis roule et vient éjecter l'autre = 1 point)

Variantes pour favoriser la réussite et encourager l'élève : je marque 2 points si je sors la boule adverse et si la mienne reste dans la cible, 1 point si je sors la boule adverse et si ma boule ne reste pas dans la cible.

Atelier 10– Terrain 10 : SORTIE-DIRECTE

	Objectif essentiel	Matériel
Dominante	<ul style="list-style-type: none"> Lancer une boule pour expulser une boule adverse en passant au-dessus de la zone 	<ul style="list-style-type: none"> 4 cônes ou plots 9 boules 1 rondin pour arrêter les boules 1 Cerceaux
TIRER		



BUT DU JEU
Touchée le plus de boules de la cible en 6 lancers consécutifs

REGLES
- Pour marquer 1 point, il faut qu'une boule soit sortie
- 1 point en plus si sa boule reste dans le cercle (Jusqu'à 3 maximum)
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

Pour gagner
😊 Marquer le maximum de points

👤 Individuellement
👥 Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement
2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.

Régulations possibles ...
Distance « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer (4, 5, 6, 7 m).
Taille de la cible ... pour adapter la précision du lancer (de 1m à 30 cm) (grande cible = difficile, petite cible = facile)
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)
Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement = 2 points) ou à la raffle (la boule touche le sol puis roule et vient éjecter l'autre = 1 point)
Variantes pour favoriser la réussite et encourager l'élève : je marque 2 points si je sors la boule adverse et si la mienne reste dans la cible, 1 point si je sors la boule adverse et si ma boule ne reste pas dans la cible.

Atelier 11 – Terrain 11 : CHAMBOULE TOUT

	<p>Objectif essentiel</p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer une boule directement dans une cible pour chasser les boules adverses 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 12 boules (pour 4 enfants) 4 cônes ou plots 1 rondin pour arrêter les boules 5 cerceaux
--	---	---

BUT DU JEU

Sortir le plus de boules de la cible en 6 lancers consécutifs.

REGLES

- Pour marquer 1 point, il faut que la boule touchée sorte de la cible.
- Un même tir peut faire sortir plusieurs boules
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées

pour gagner

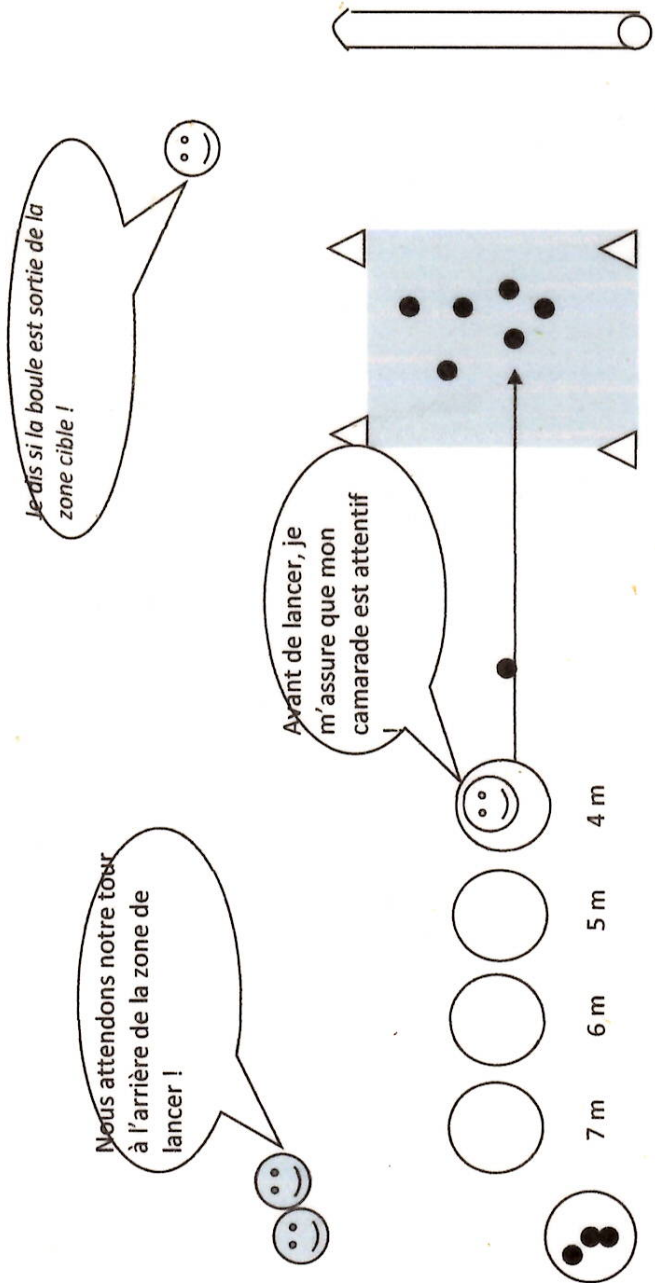
Marquer le maximum de points

Individuellement

Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement

2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.



Régulations possibles ...

Distance « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer (4, 5, 6, 7 m).

Taille de la cible ... pour adapter la précision du lancer (de 1m à 30 cm)

Forme de la cible (triangle pointe dirigée vers le tireur, cercle...)

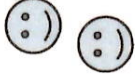
Disposition des boules dans la cible (écartées, les unes à côté des autres, ou serrées, les unes devant les autres, favorisant la « multi-éjection »)

Atelier 12 – Terrain 12 : LE PNEU ET L'ECHELLE

Dominante POINTER	Objectif essentiel	Matériel
	<ul style="list-style-type: none"> Lancer une boule pour apprendre à plomber 	<ul style="list-style-type: none"> 6 boules 1 pneu

○ : Cochonnet

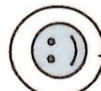
Médis attendons notre tour à l'arrière de la zone de lancer !



6m

5,5m

4,5m



Avant de lancer, je m'assure que mon camarade est attentif !

Je dis si la boule est arrêtée dans la zone !



REGLES

- Pour marquer des points, il faut que la boule tombe dans le pneu
- On peut changer de zone de lancer pour chaque boule.
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)



Pour gagner

Marquer le maximum de points



Individuellement

Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement

2 contre 2, lancer deux boules chacun pour marquer plus de points que le binôme adverse

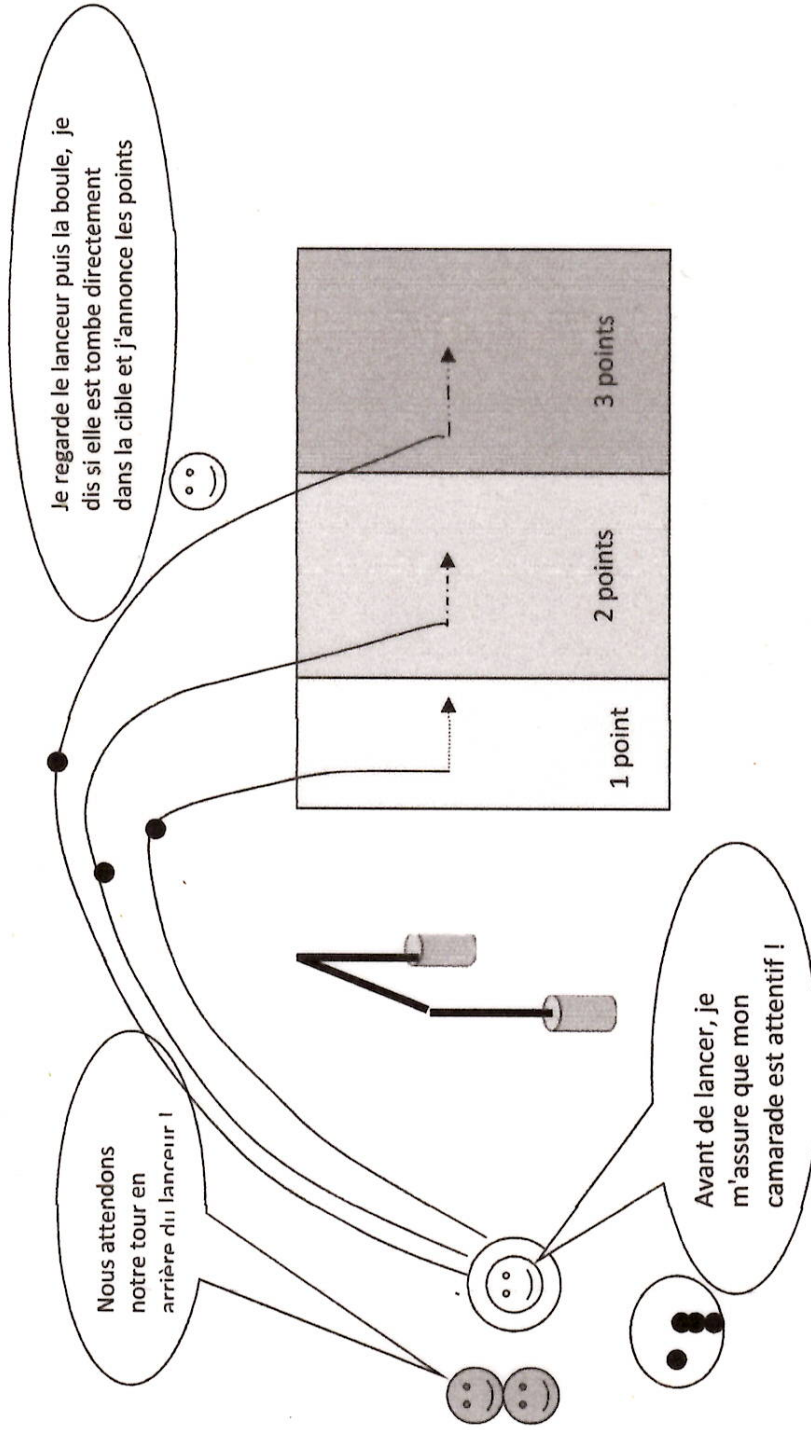
Évolution possible ...

- 6 boules lancées de la zone 1: 1 point par boule restant dans la cible.
 - 6 boules lancées de la zone 2: 1 point par boule restant dans la cible.
 - 6 boules lancées de la zone 3: 1 point par boule restant dans la cible.
- Jeu avec décompte des points :

chaque joueur choisit ses zones de lancers (stratégie) et marque 0, 1, 2 ou 3 points à chaque lancer : addition des points. Distances possibles : 4m = 1pt ; 4m50 = 2 pt ; 5m = 3 pts ; 5m50 = 4 pts ; 6m = 5pts

Atelier 13 – Terrain 13 : LA PORTEE

Dominante PONTER	Objectif essentiel	Matériel
	<ul style="list-style-type: none"> • Atteindre la cible par une portée 	<ul style="list-style-type: none"> • zones tracées dans le sable ou lattes, plots , cerceaux ... • 6 ou 8 boules • sol stabilisé , sable, ...



BUT DU JEU

Atteindre la cible par portée pour marquer le maximum de points

REGLES

- 1 point si la boule atteint **directement** la cible (*même si elle ne reste pas dans la cible*)
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors portées et posées dans le cerceau.



Pour gagner

Marquer le maximum de points dans la limite de 12 points

- ↳ Individuellement
- ↳ Collectivement

Pour réguler ...

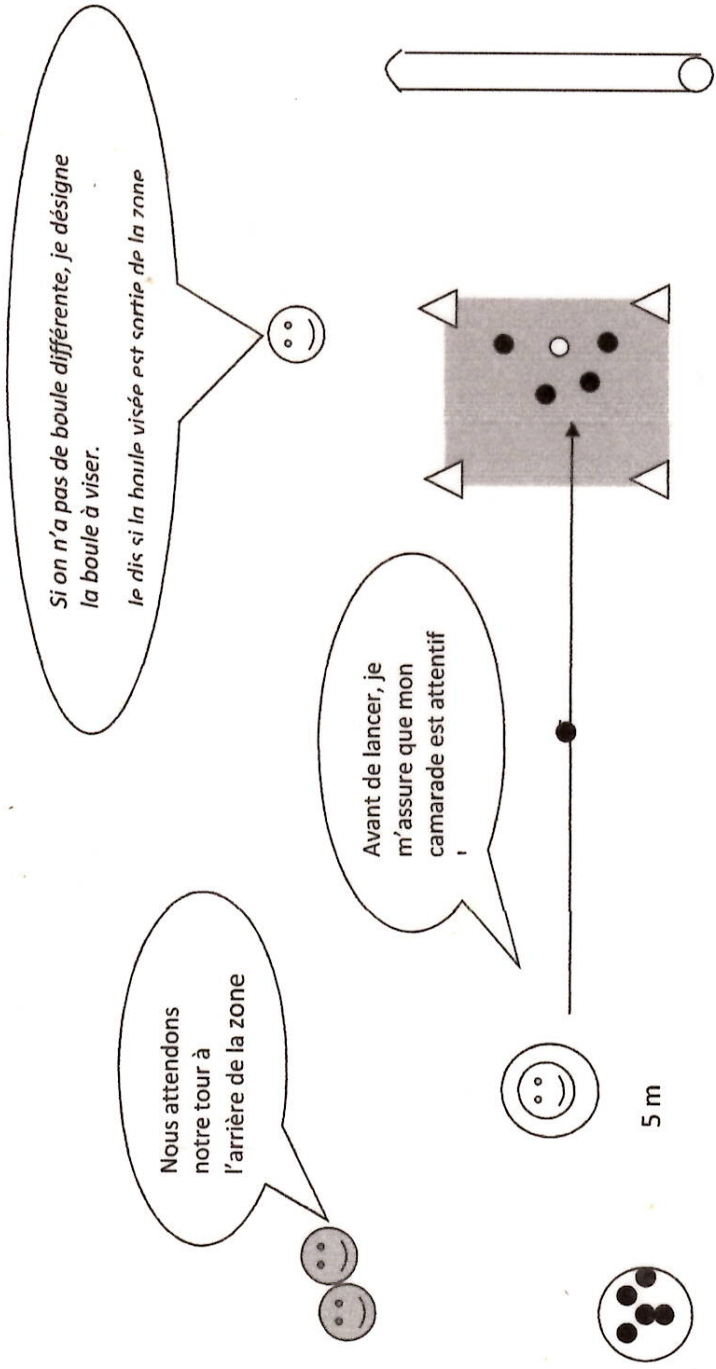
11. Distance "cerceau – cibles" : plus longue, moins longue.
12. profondeur des cibles : plus ou moins profondes
13. formes des cibles : cibles circulaires de diamètres plus ou moins importants en fonction des distances (*tirs plus précis en direction et en longueur*)

Pour jouer autrement

2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.

Atelier 14 – Terrain 14 : LES BOULES CHASSEES

<p>Dominante TIRER</p>	<p>Objectif essentiel</p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer une boule pour chasser une boule adverse sans toucher les autres boules 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 12 boules (pour 4 enfants) dont 1 différente si possible 4 cônes ou plots 5 cerceaux 1 rondin pour arrêter les boules
--	---	---



BUT DU JEU

Sortir le plus de boules de la cible sur 6 lancers consécutifs.

REGLES

- Pour marquer 1 point, il faut expulser la boule désignée de la cible
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

pour gagner
😊
marquer le maximum de points

👉 Individuellement
👉 Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement
2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.

régulations possibles ...

- Distance « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer (4, 5, 6, 7 m).
- Espacement des boules dans la cible (grand espacement = facile, boules rapprochées = difficile)
- Disposition de la boule dans la cible (devant ou derrière les autres boules, ou au centre)
- Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement) ou à la rafle (la boule touche le sol puis roule et vient éjecter l'autre)
- Variations pour favoriser la réussite et encourager l'élève : je marque 2 points si je sors la boule adverse et si la mienne reste dans la cible, 1 point si je sors la boule adverse et si ma boule ne reste pas dans la cible.