

ATELIERS du matin

BANVILLARS

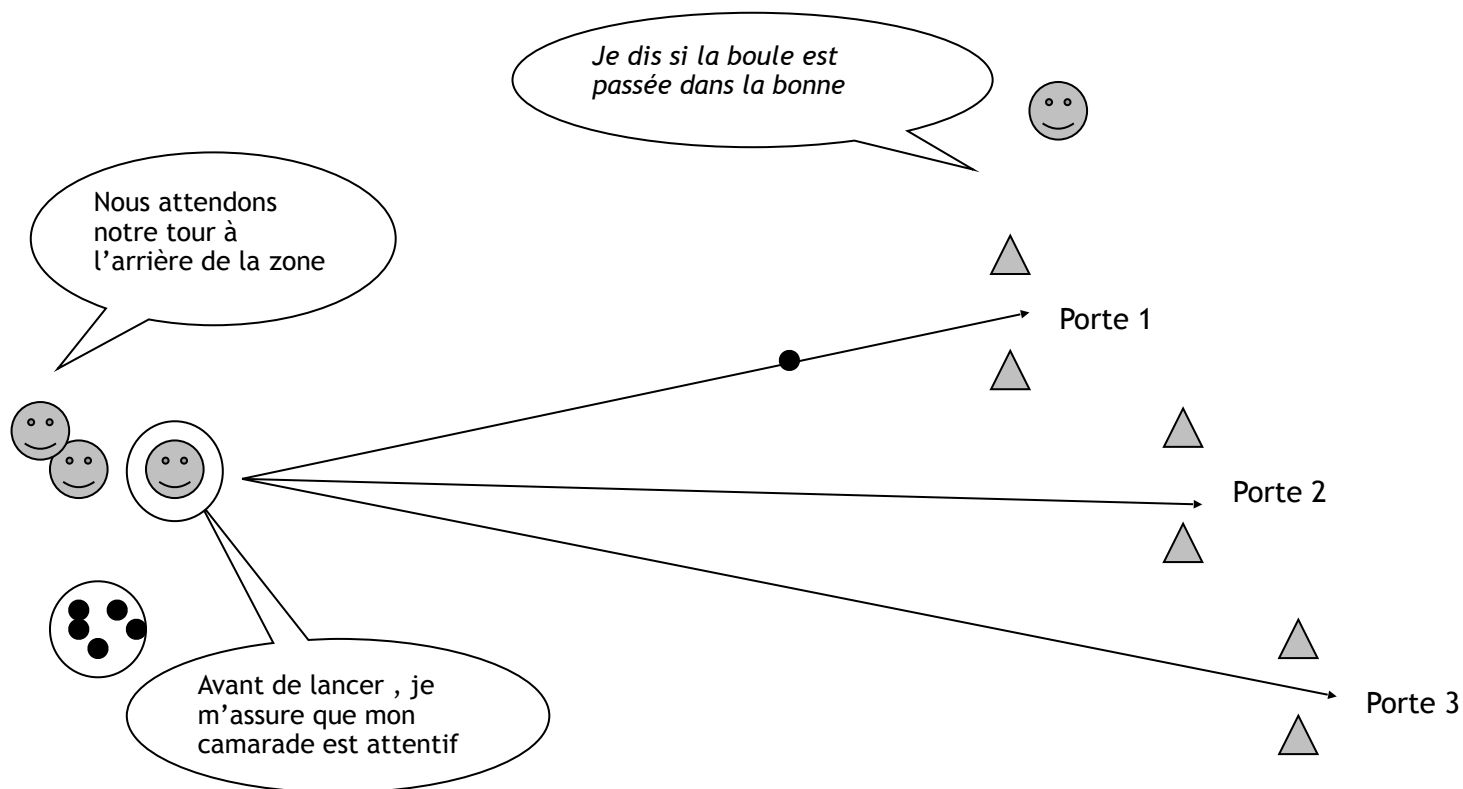
Atelier 1 - Terrain 1 : LES PORTES

- Dominante
- POINTE R

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

• Matériel

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



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



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 2 - Terrain 2 : LES PORTES 2

- Dominant e
- POINTE R

- 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 sans toucher la ligne !

Nous attendons notre tour à l'arrière de la zone

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

Porte 1

Porte 2

Porte 3

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



Pour gagner

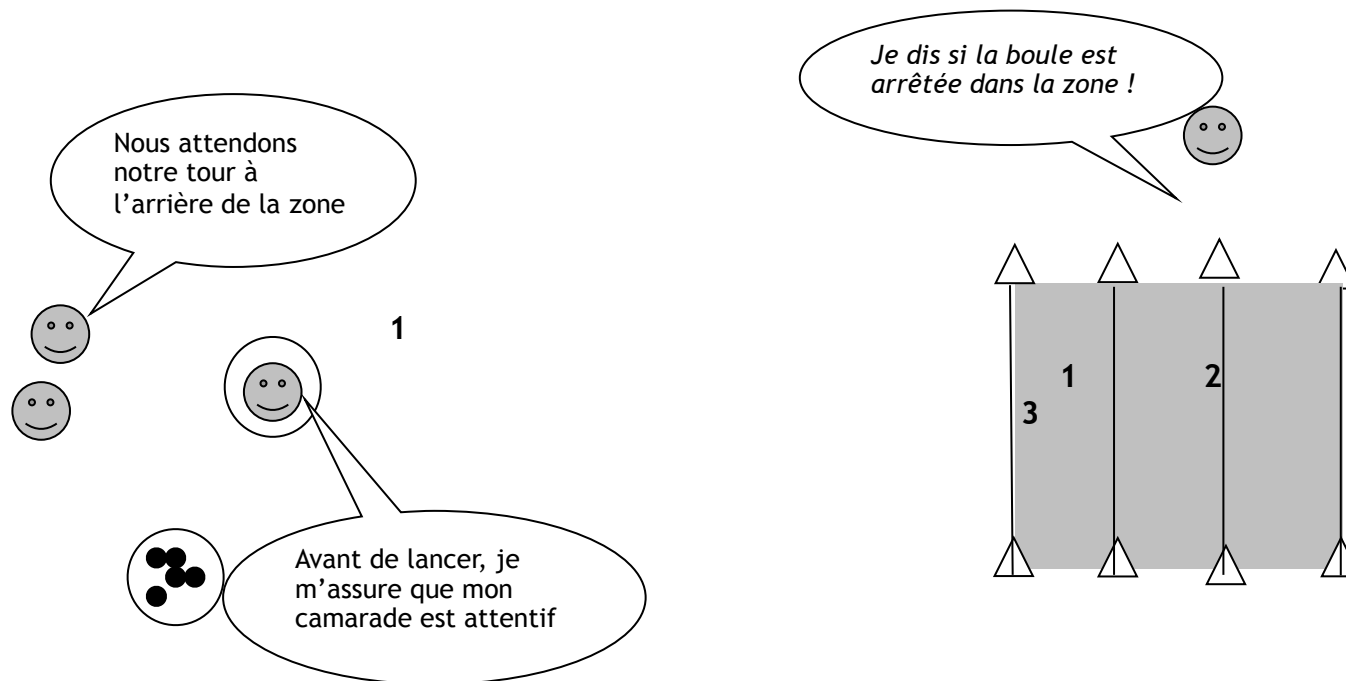
Tenter de marquer 6 points (une boule dans chaque porte).

Régulations possibles ...

5. Distances « cerceau - portes »
6. Position des différentes portes
7. Largeur des portes.
8. 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 3 - Terrain 3 : LA FRONTIERE

Dominante POINTER	Objectif essentiel • Lancer une boule pour atteindre la ligne de fond	Matériel • 6 boules • 4 cônes ou plots • 4 Cerceaux
--	---	---



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

Evolution possible ...

Boules lancées de la zone 1: 1 point par boule restant dans la cible.

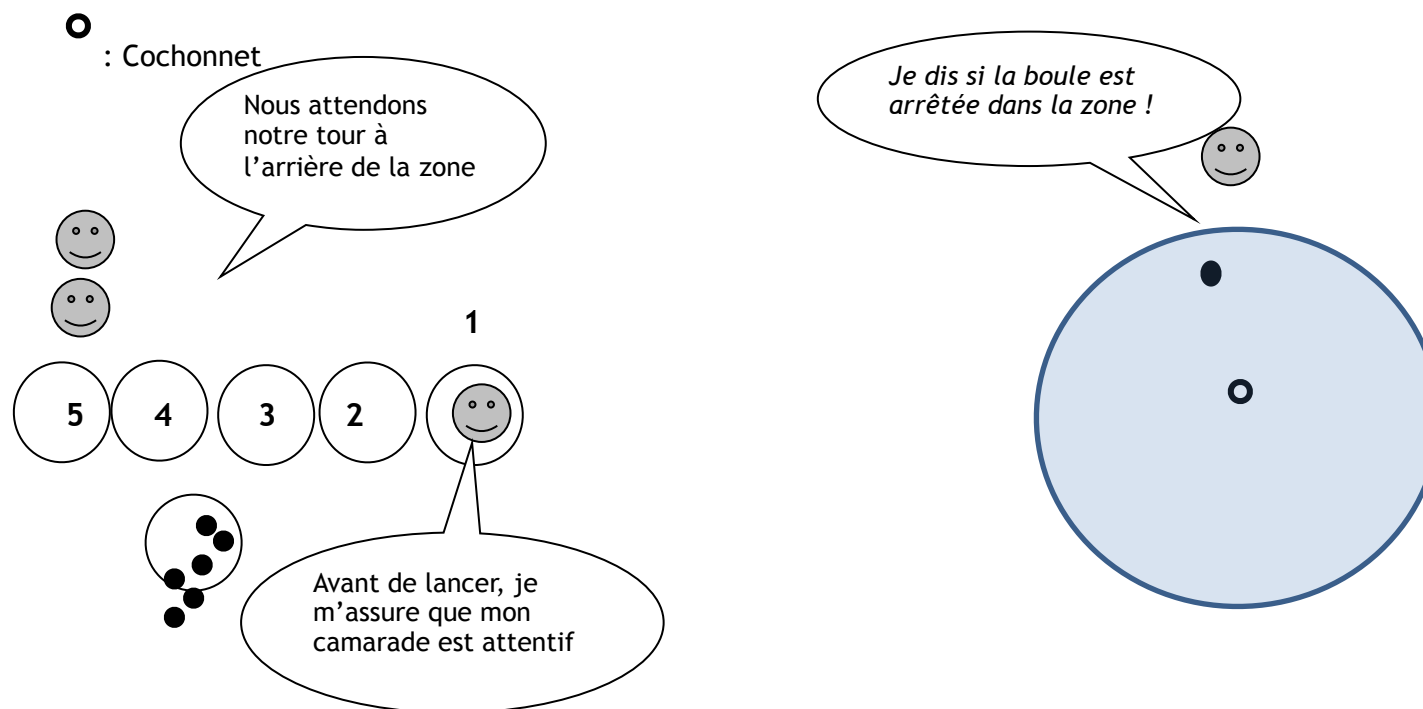
Boules lancées de la zone 2: 1 point par boule restant dans la cible.

Boules lancées de la zone 3: 1 point par boule restant dans la cible.

9. Jeu avec décompte des points : chaque joueur compte les zones de lancers (stratégie) et marque 0 , 1 , 2 ou 3 points à chaque lancer : addition des points.

Atelier 4- Terrain 4 : L'ECHELLE

Dominante POINTER	Objectif essentiel • Lancer une boule pour atteindre une cible	Matériel 6 boules • 4 Cerceaux
--	--	---



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



Pour gagner

Marquer le maximum de points dans la limite de 12 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

Evolution 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.

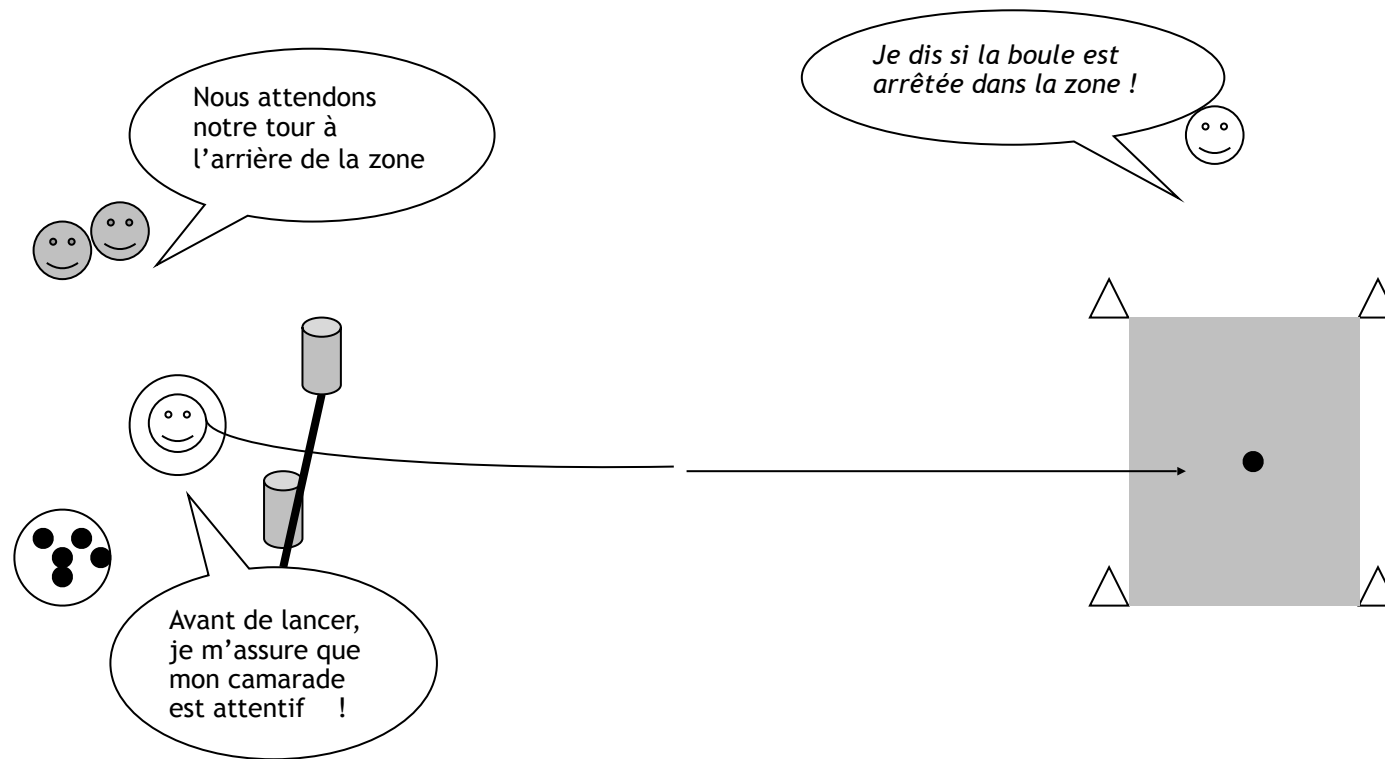
6 boules lancées de la zone 3: 1 point par boule restant dans la cible.

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.

10.

Atelier 5 - Terrain 5 : LE PONT

Dominante POINTER	Objectif essentiel • Lancer une boule en la faisant rouler pour atteindre une cible	Matériel • 6 ou 8 boules (pour 4 enfants) • petit pont (latte + plots) • 4 cônes ou plots • 2 Cerceaux
------------------------------------	--	---



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



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 ...

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

Atelier 6 - Terrain 6 : LA CIBLE

Dominante
POINTER

Objectif essentiel

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

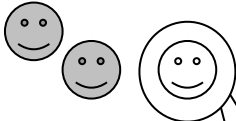
Matériel

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

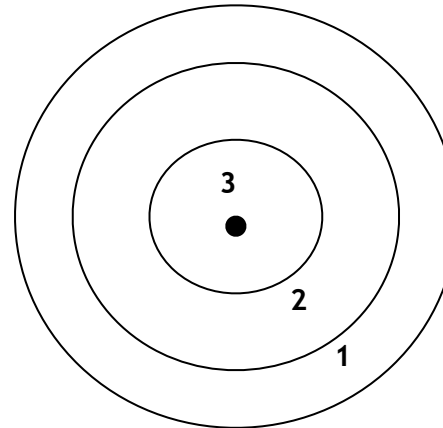
Je compte les points !



*Nous attendons
notre tour à
l'arrière de la zone*



*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

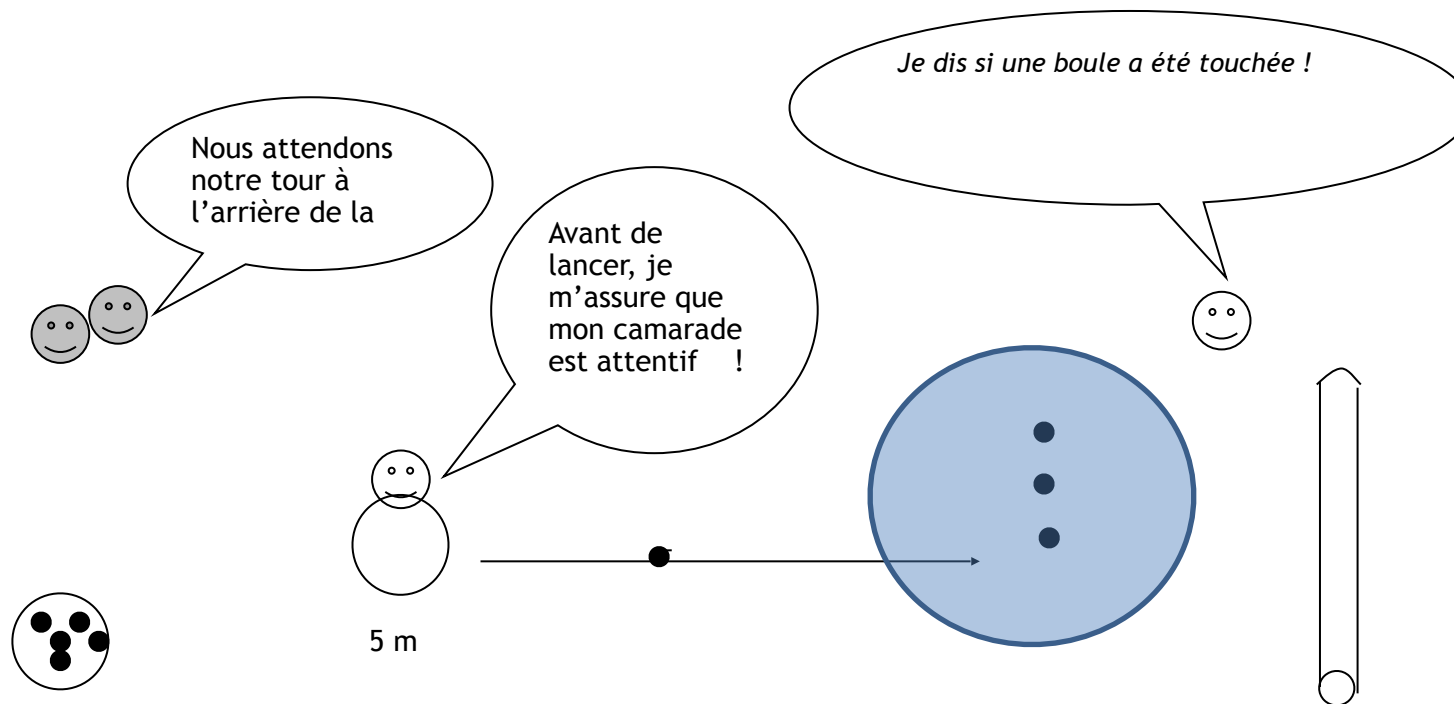
Marquer plus de points dans la limite de 9 points

Régulations possibles ...

Distances « cerceau - cible »
Position de la cible

Atelier 7- Terrain 7 : TOUCHETTE

Dominante TIRER	Objectif essentiel Lancer une boule pour toucher une boule adverse	Matériel 9 boules 1 rondin pour arrêter les boules 1 Cerceaux
--	---	---



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

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)

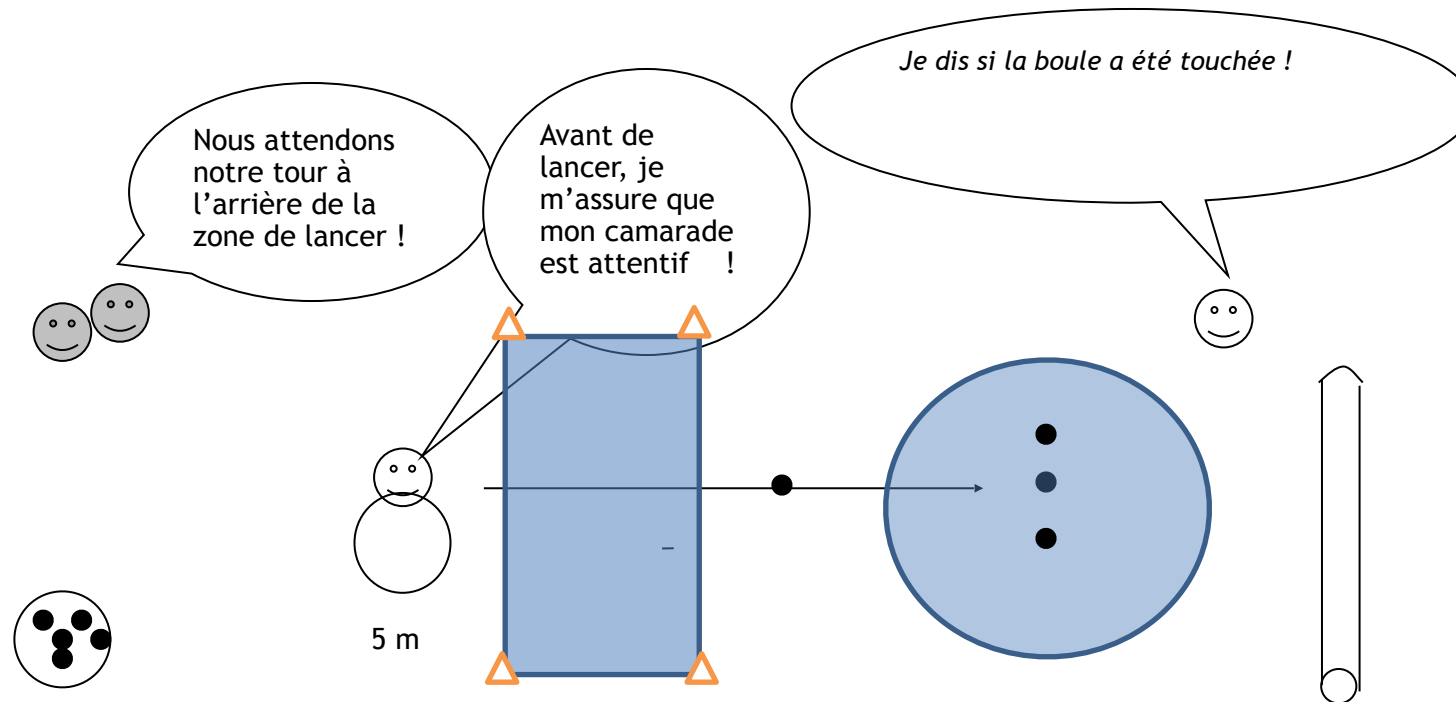
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

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 8- Terrain 8 : TOUCHETTE-DIRECTE

	Objectif essentiel	Matériel
Dominante TIRER	Lancer une boule pour toucher une boule en passant au-dessus de la zone	9 boules 1 rondin pour arrêter les boules 4 cônes ou plots 1 Cerceaux



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 !)

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.



Pour gagner

Marquer le maximum de points

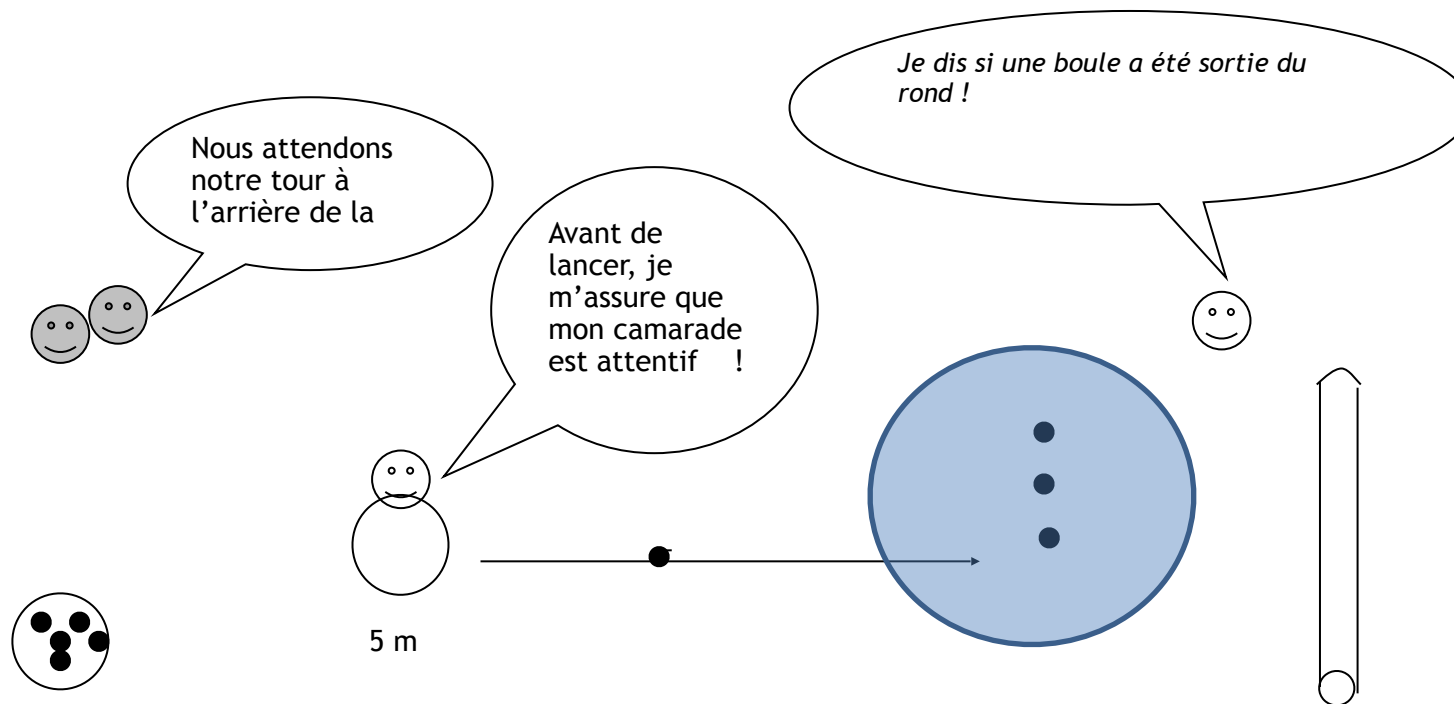
- Individuellement
- Par équipe de 3 ou 4

Pour jouer autrement

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

Atelier 9 - Terrain 9 : SORTIE

	Objectif essentiel	Matériel
Dominante TIRER	Lancer une boule pour expulser une boule adverse	9 boules 1 rondin pour arrêter les boules 1 Cerceaux



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)

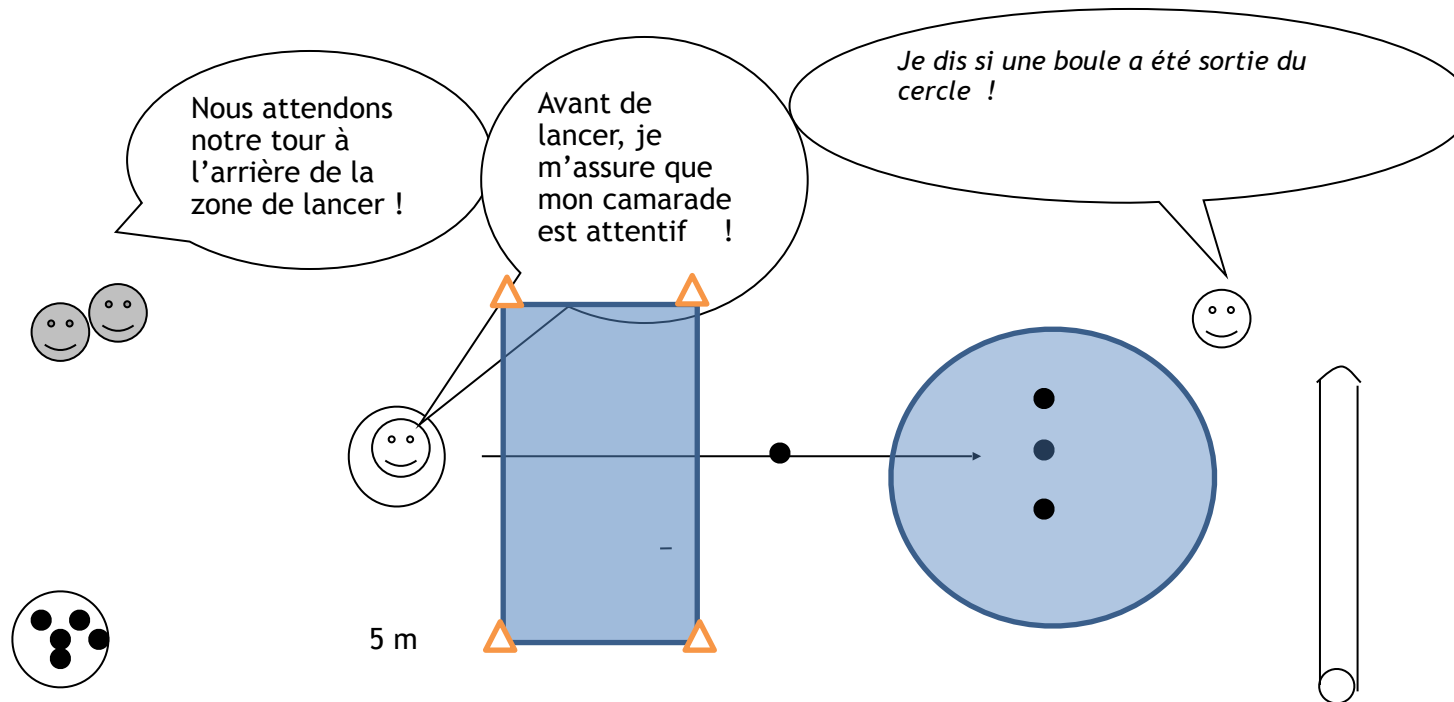
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement = 2 points) ou à la 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 10- Terrain 10 : SORTIE-DIRECTE

	Objectif essentiel	Matériel
Dominante TIRER	Lancer une boule pour expulser une boule adverse en passant au-dessus de la zone	9 boules 1 rondin pour arrêter les boules 4 cônes ou plots 1 Cerceaux



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)

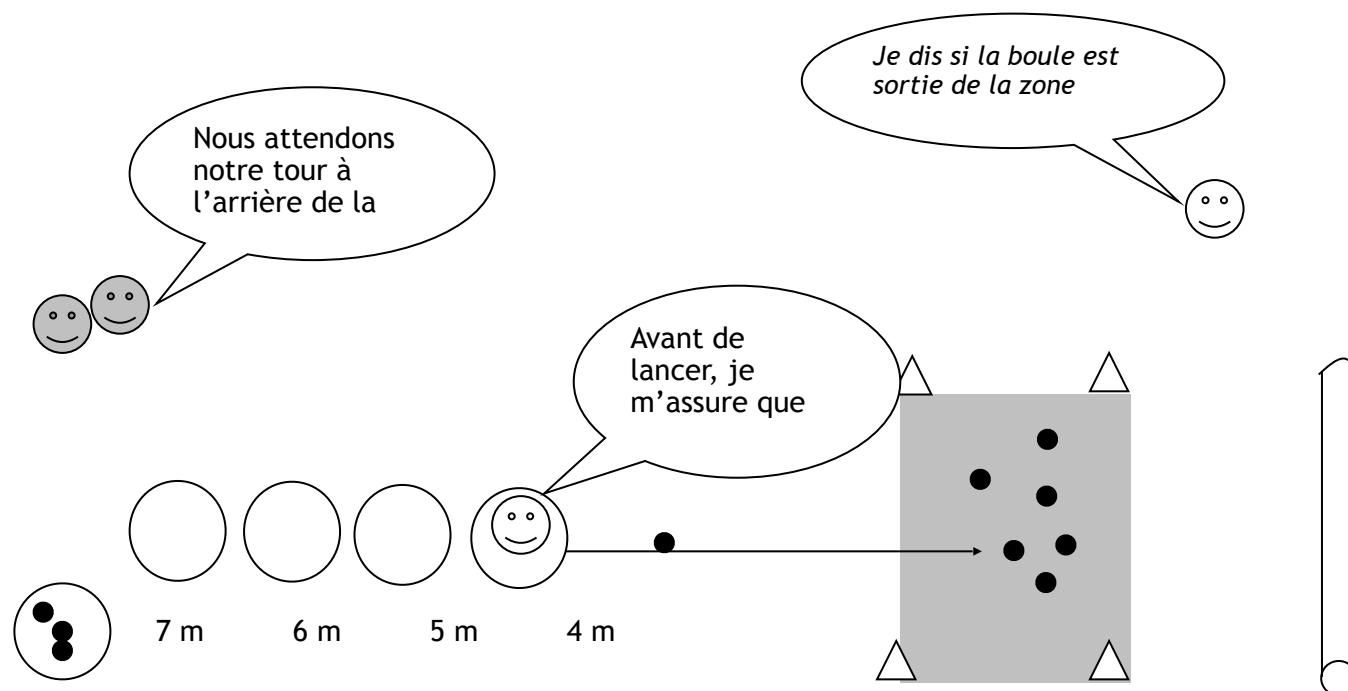
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement = 2 points) ou à la 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 11 - Terrain 11 : CHAMBOULE TOUT

Dominante TIRER	Objectif essentiel Lancer une boule directement dans une cible pour chasser les boules adverses	Matériel 12 boules (pour 4 enfants) 1 rondin pour arrêter les boules 4 cônes ou plots 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



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).

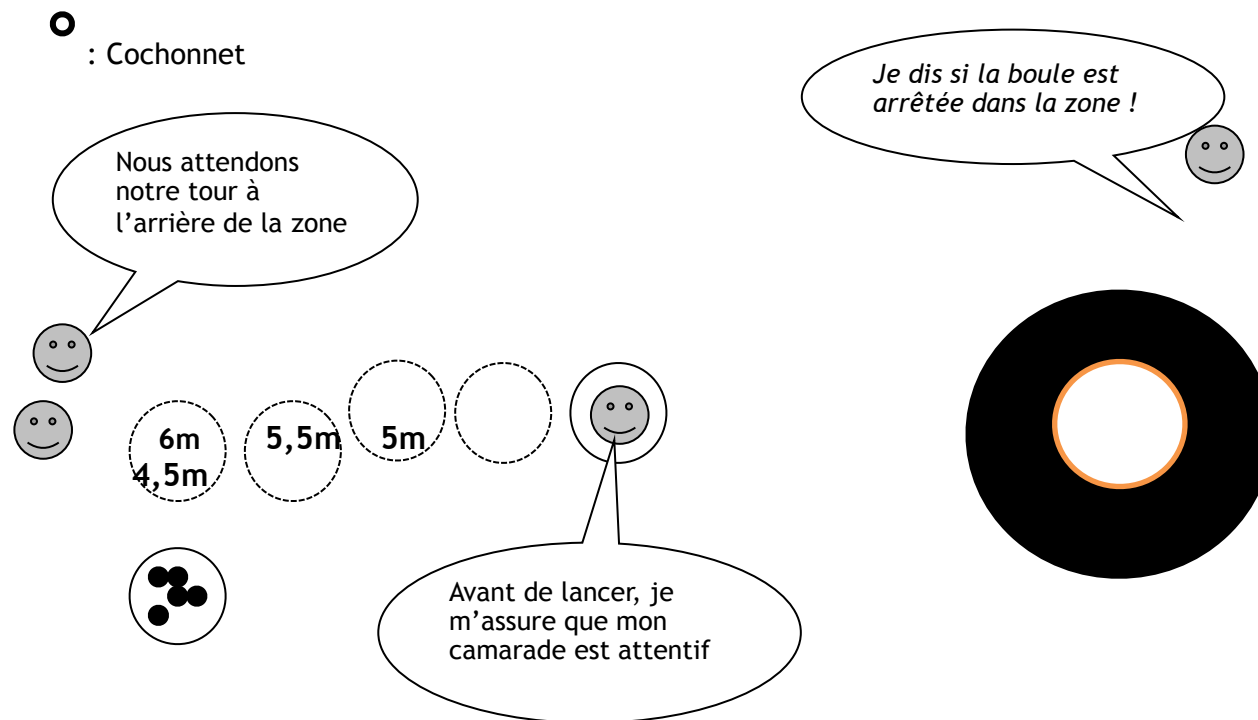
Taille de la cible ... pour adapter la précision du lancer (de 1m à 30 cm)

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
	Lancer une boule pour apprendre à plomber	6 boules 1 pneu



BUT DU JEU
Lancer et faire atterrir ses boules dans un pneu

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

 **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.

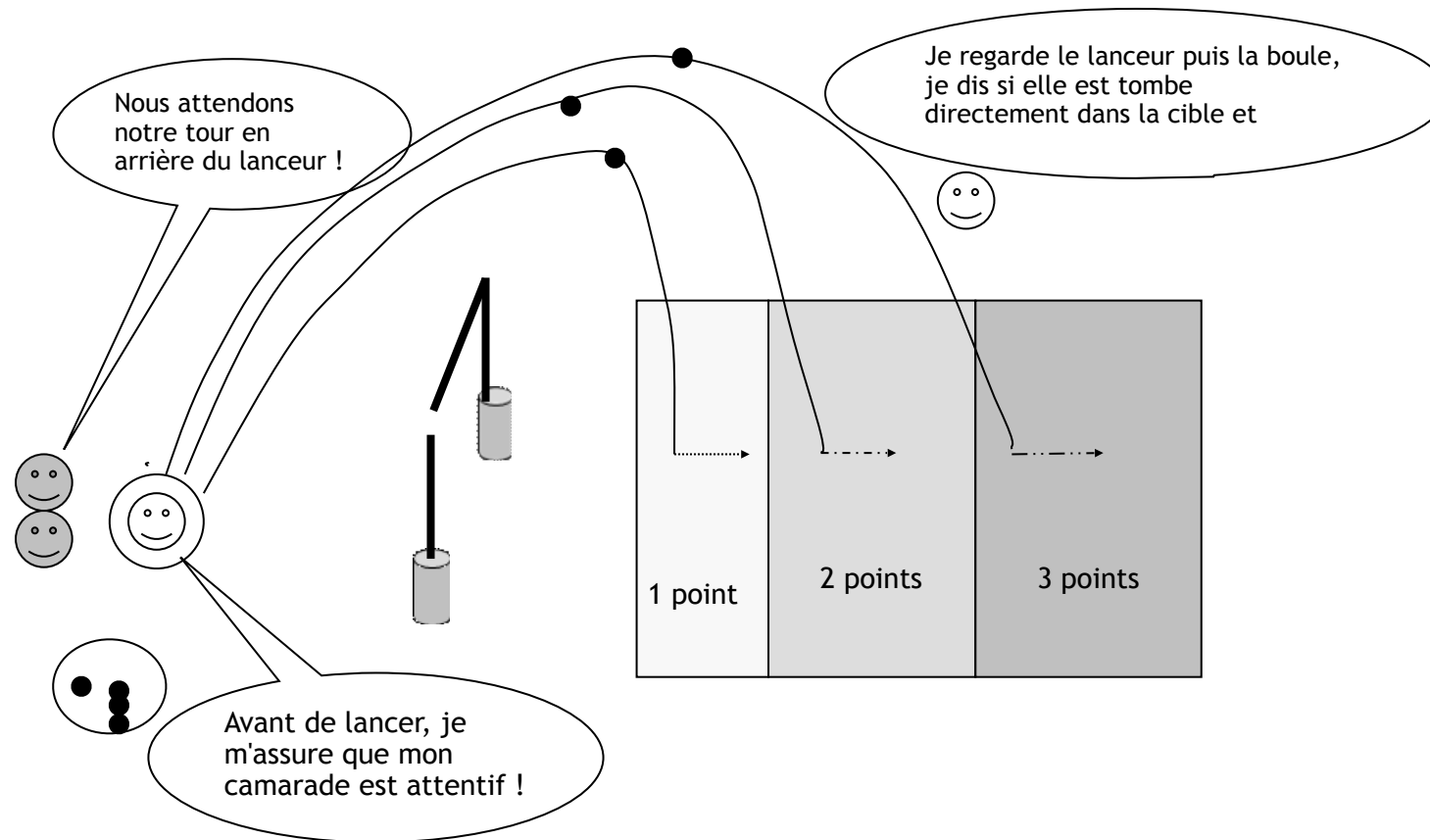
6 boules lancées de la zone 3: 1 point par boule restant dans la cible.

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

	Objectif essentiel	Matériel
Dominante POINTER	Atteindre la cible par une portée	6 ou 8 boules - sol stabilisé , sable, ...
		- zones tracées dans le sable ou lattes, plots , cerceaux ...



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 jouer autrement

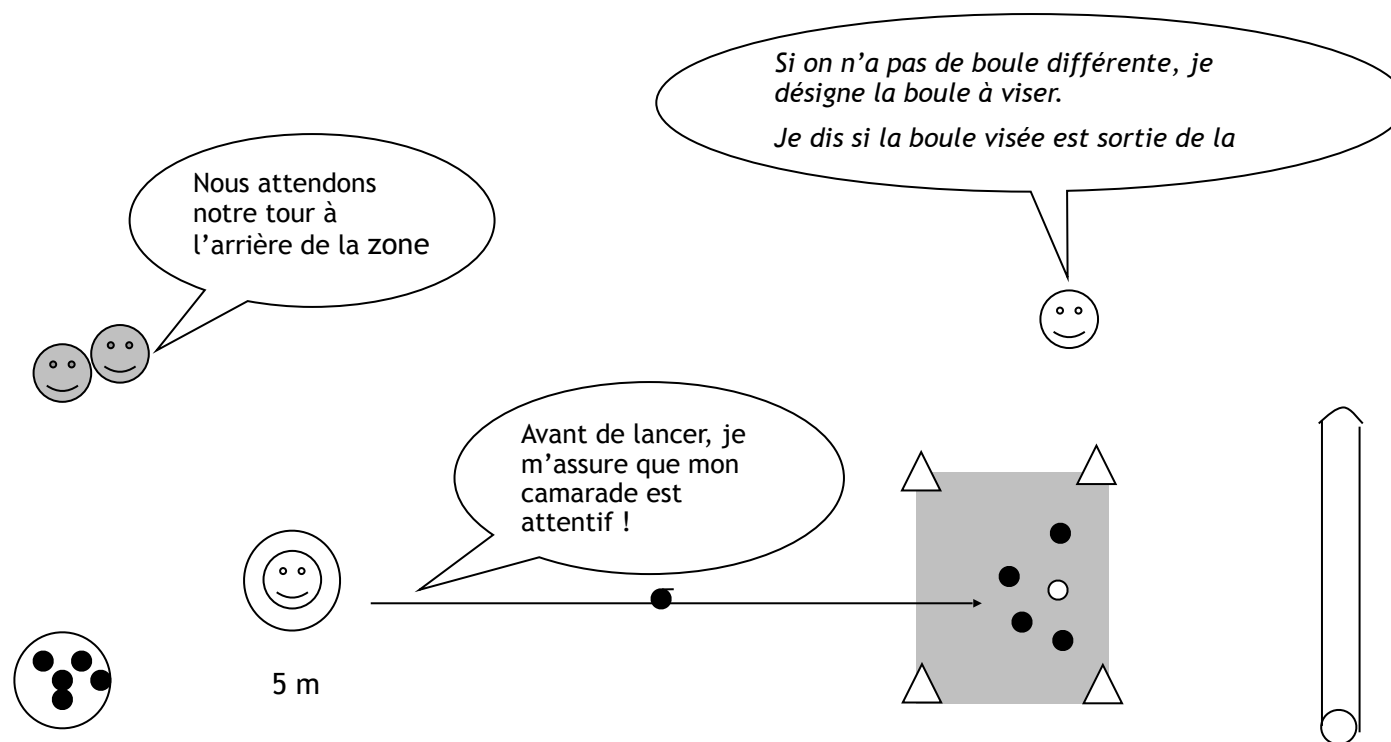
2 contre 2 , lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.

Pour réguler ...

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

Atelier 14 - Terrain 14 : LES BOULES CHASSEES

	Objectif essentiel	Matériel
Dominante TIRER	Lancer une boule pour chasser une boule adverse sans toucher les autres boules	12 boules (pour 4 enfants) dont 1 différente si possible 1 rondin pour arrêter les boules 4 cônes ou plots 5 cerceaux



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)

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.