

ATELIERS du matin

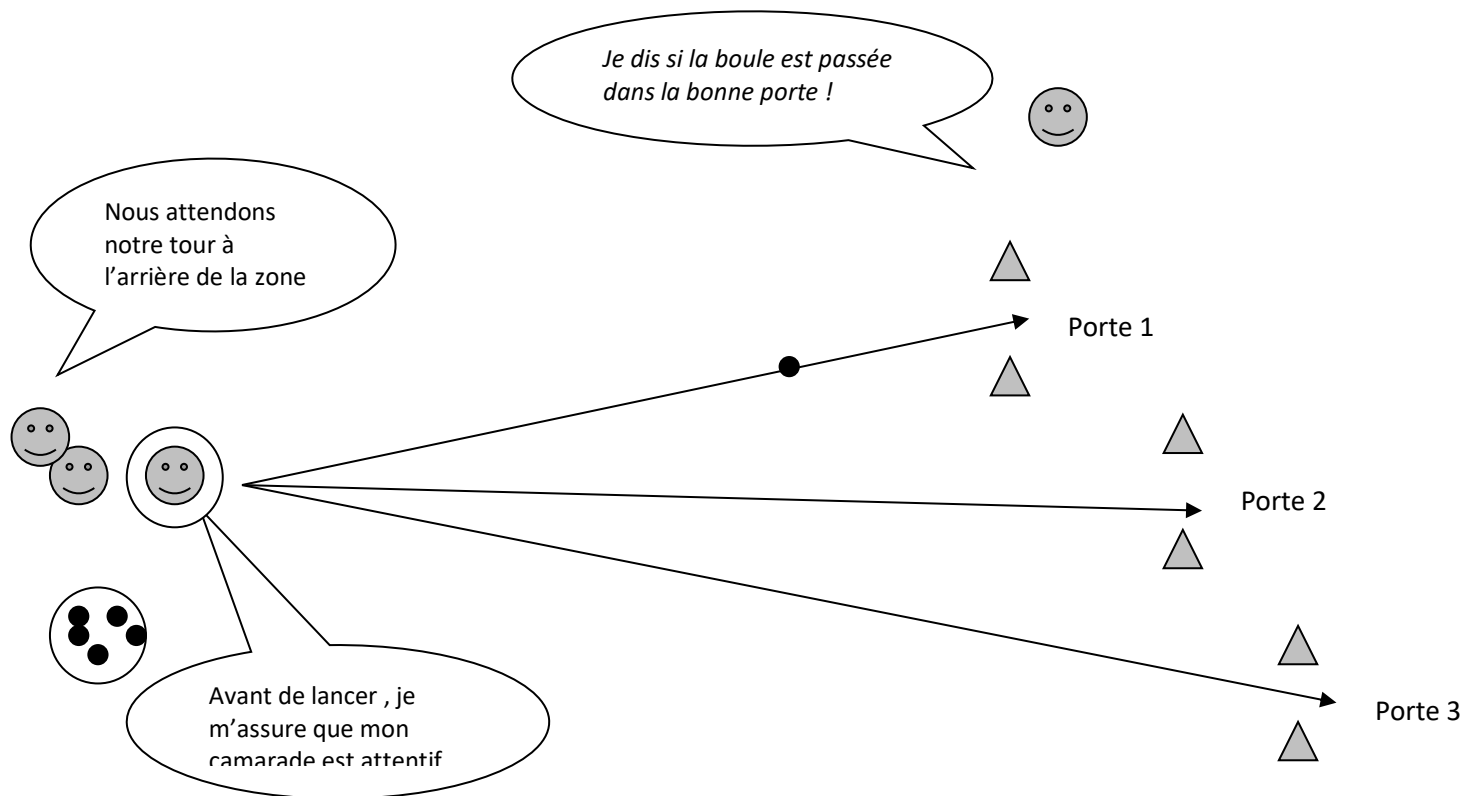
Cycle 2

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



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 3 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

- Dominante
- **POINTER**

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

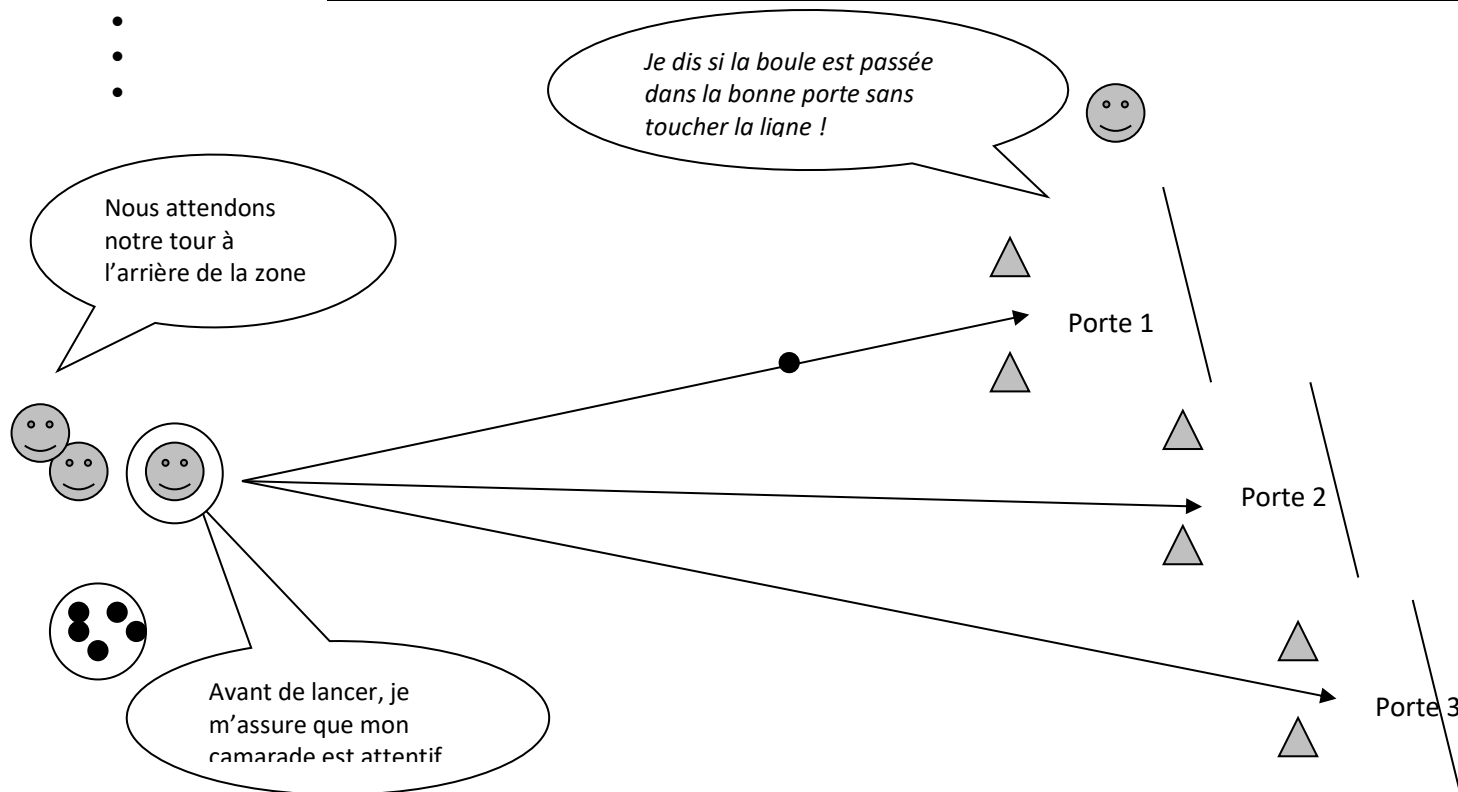
- **Matériel**
- 6 boules
- sol stabilisé, sable ...
-

- 6 cônes ou plots
- 2 Cerceaux

Je dis si la boule est passée dans la bonne porte sans toucher la liqne !

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 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 3 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

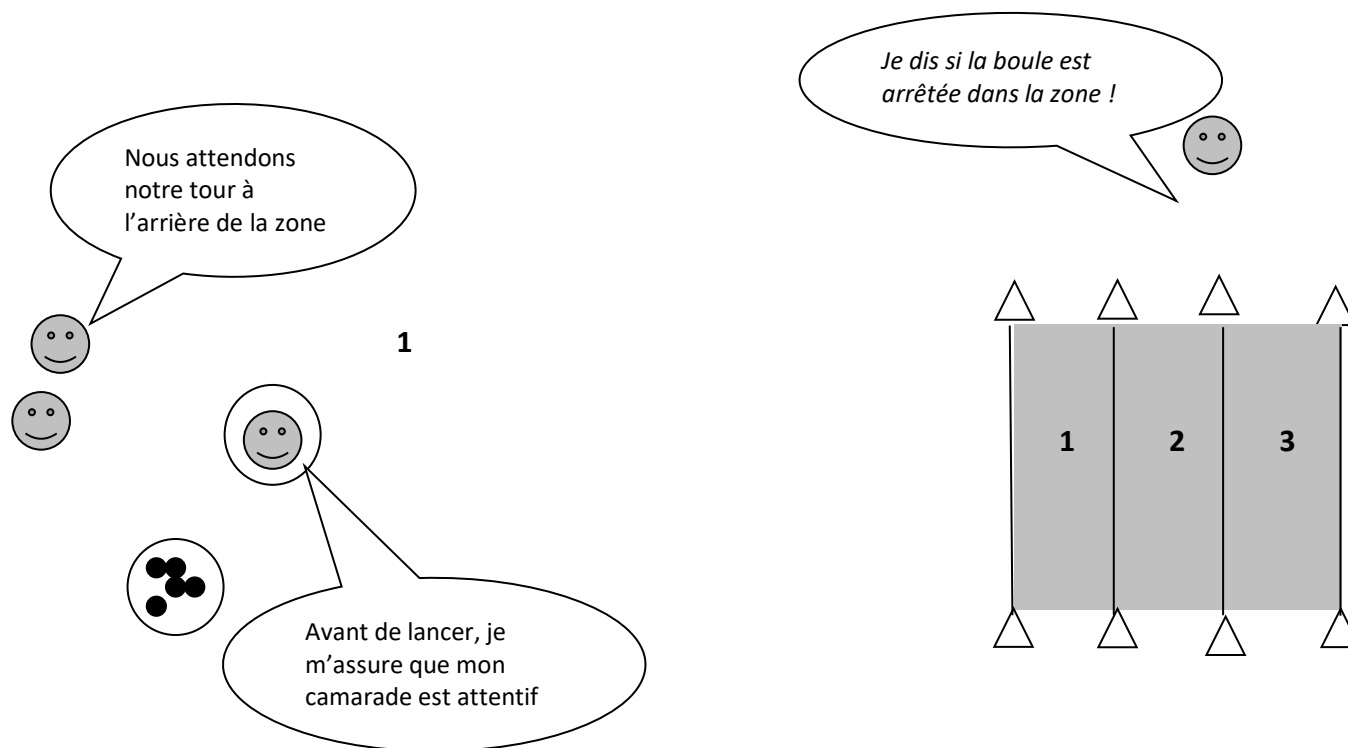
Dominante
POINTER

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 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

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 non lancées !)

😊 Pour gagner

Marquer le maximum de points

↔ Individuellement

↔ Par équipe de 3 ou 4

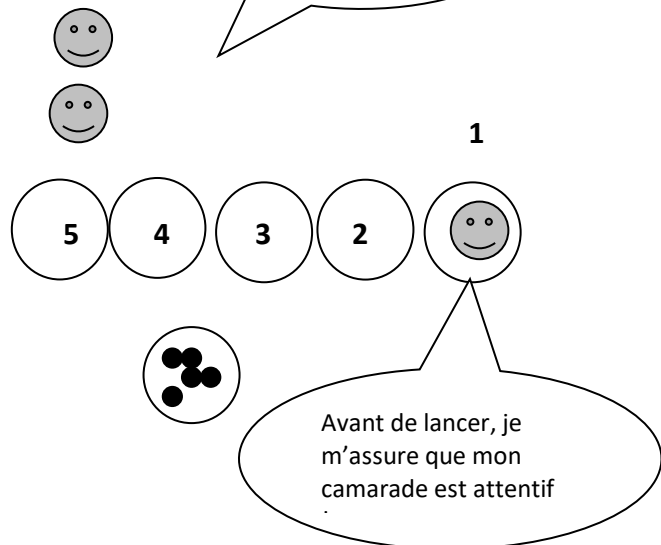
Pour jouer autrement

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

○ : Cochonnet

Nous attendons notre tour à l'arrière de la zone

Je dis si la boule est arrêtée dans la zone !



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.

Atelier 5 – Terrain 5 : LE PONT

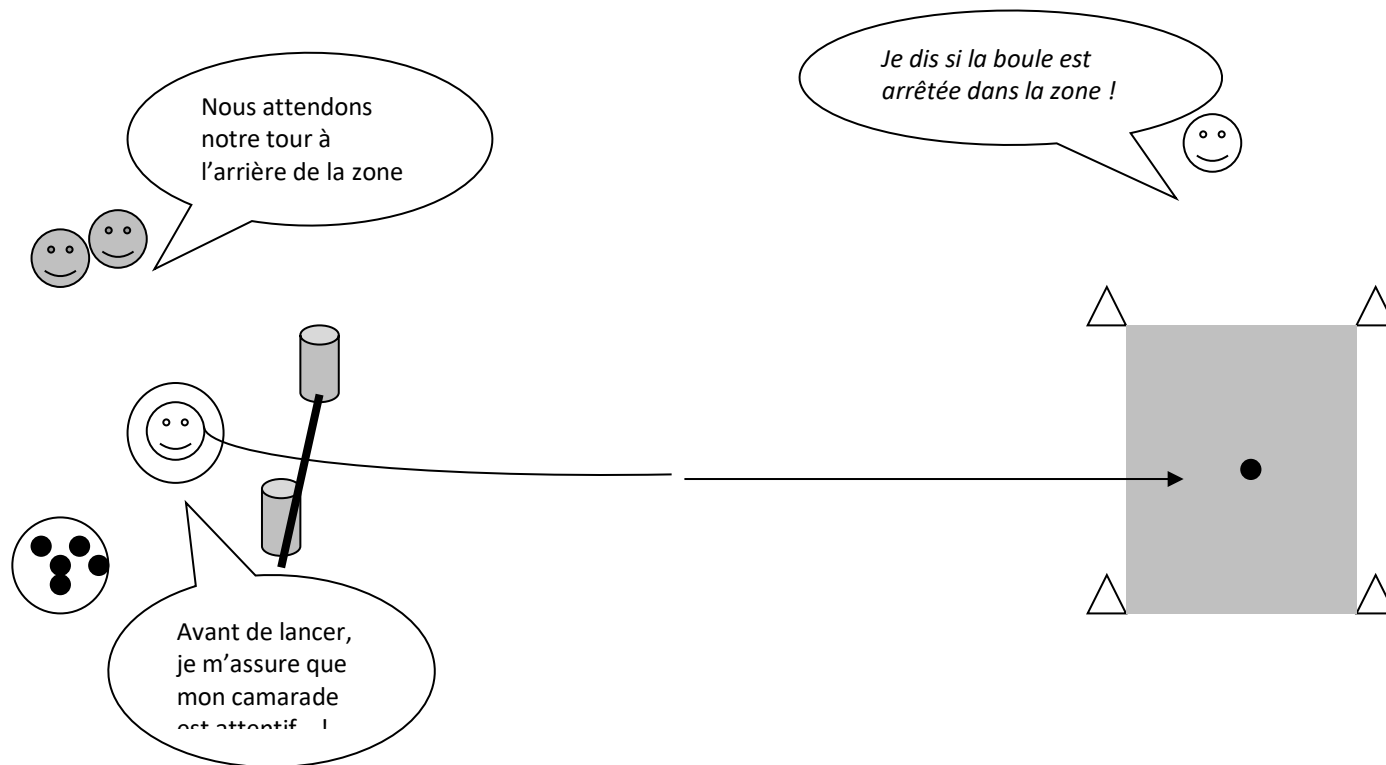
Dominante
POINTER

Objectif essentiel

- **Lancer** une boule en la faisant **rouler** pour atteindre une cible

Matériel

- 6 ou 8 boules (pour 4 enfants)
- 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 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 ...

- 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

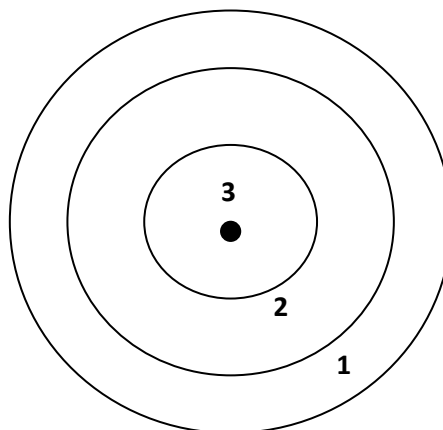
Matériel

- 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

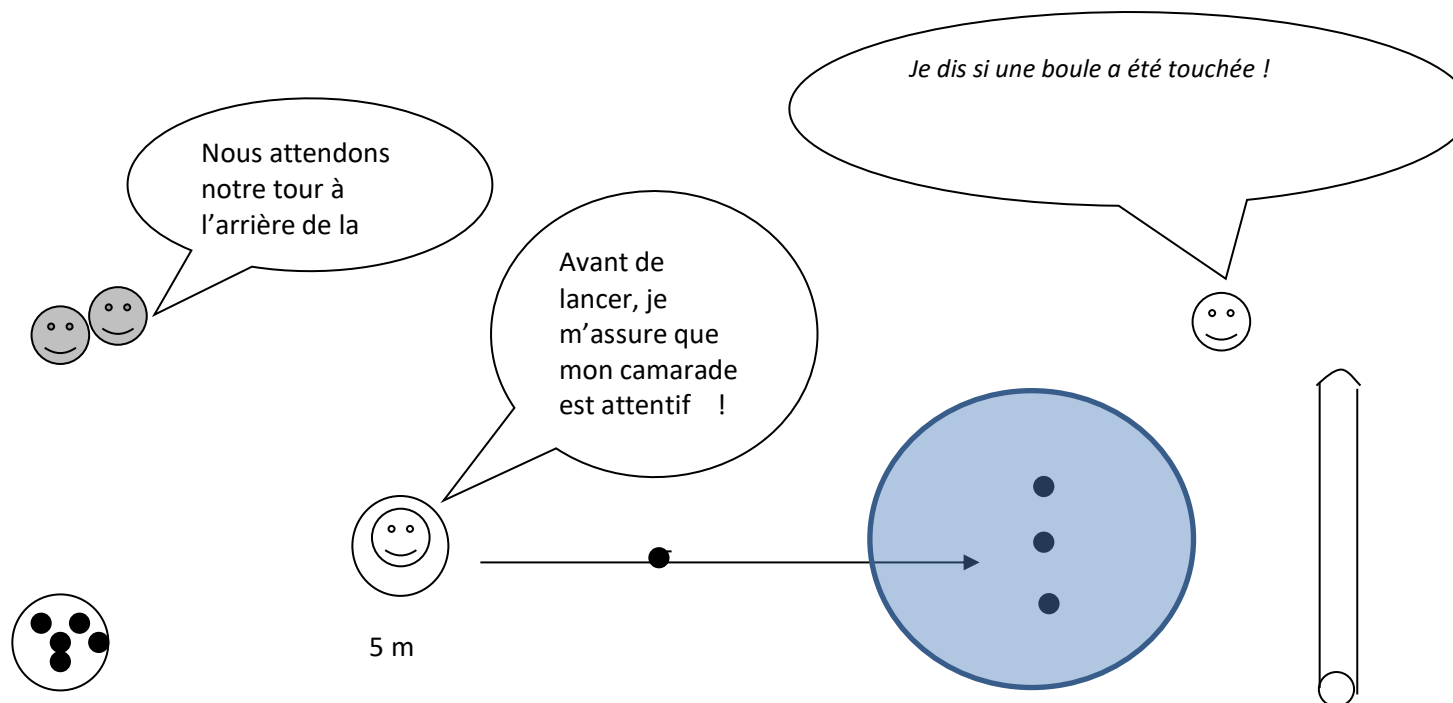
marquer plus de points que l'équipe adverse.

Régulations possibles ...

Distances « cerceau – cible »
Position de la cible

Atelier 7– Terrain 7 : TOUCHETTE


<p><i>Dominante</i> 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 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 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)

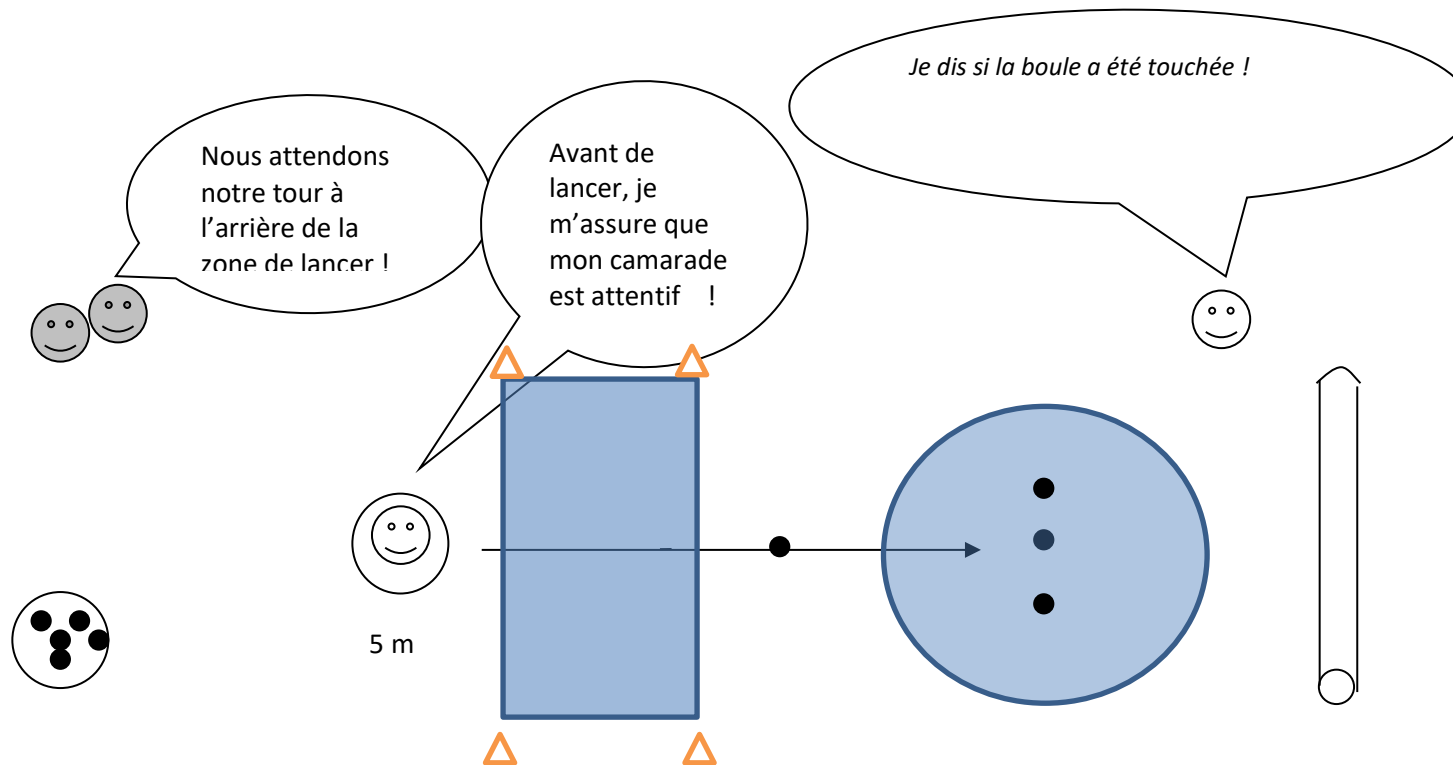
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

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 8– Terrain 8 : TOUCHETTE-DIRECTE


	Objectif essentiel	Matériel
<i>Dominante</i> TIRER	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer une boule pour toucher une boule en passant au-dessus de la zone 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 !)

 **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)

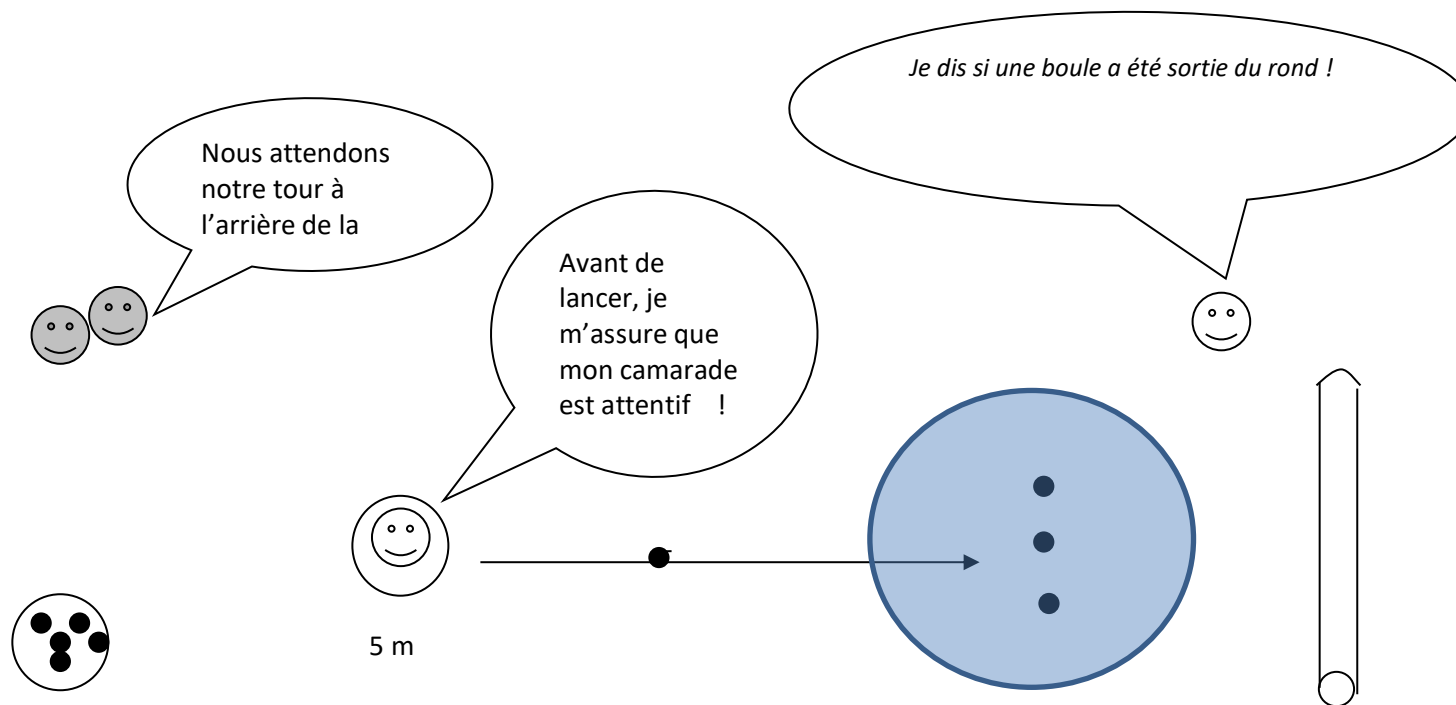
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

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 TIRER	Objectif essentiel	Matériel
	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer une boule pour expulser une boule adverse 	<ul style="list-style-type: none"> • 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)

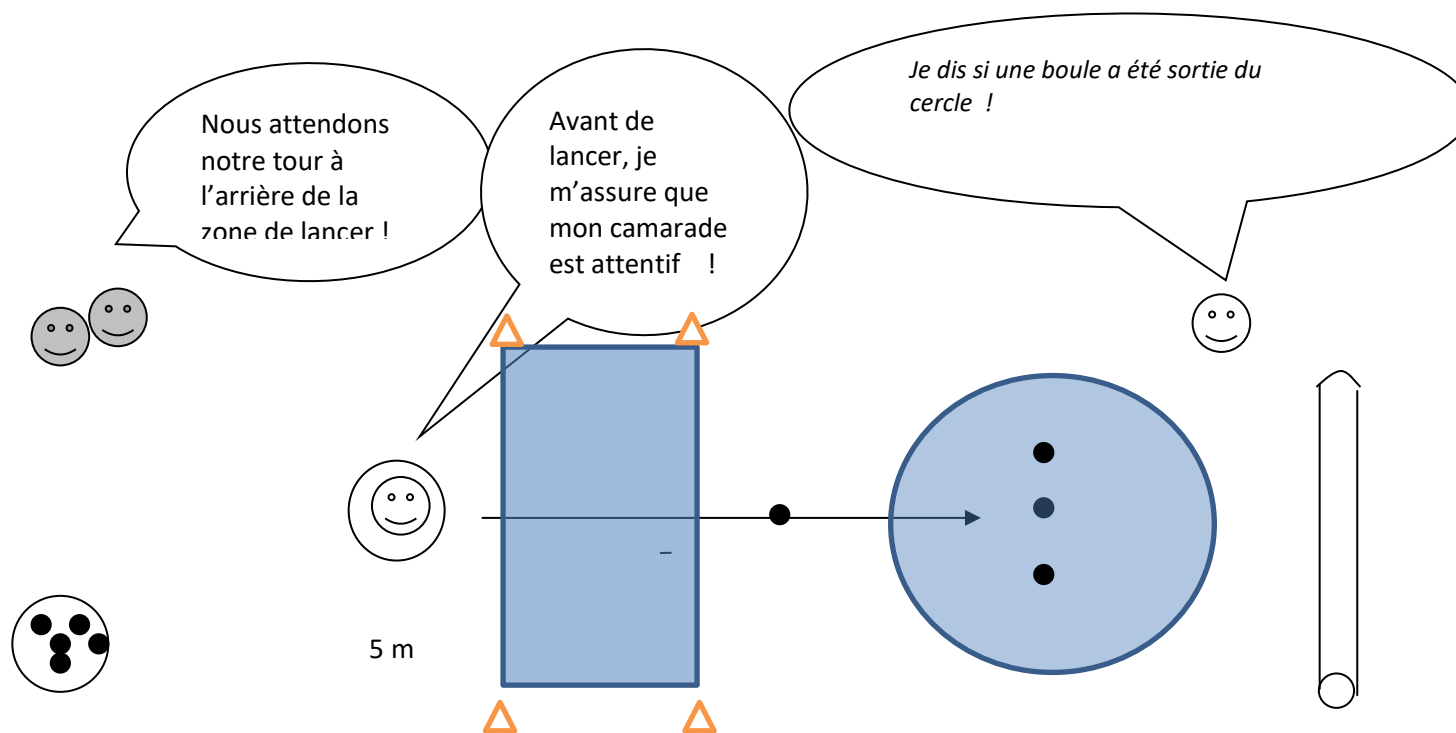
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

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	<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"> • 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)

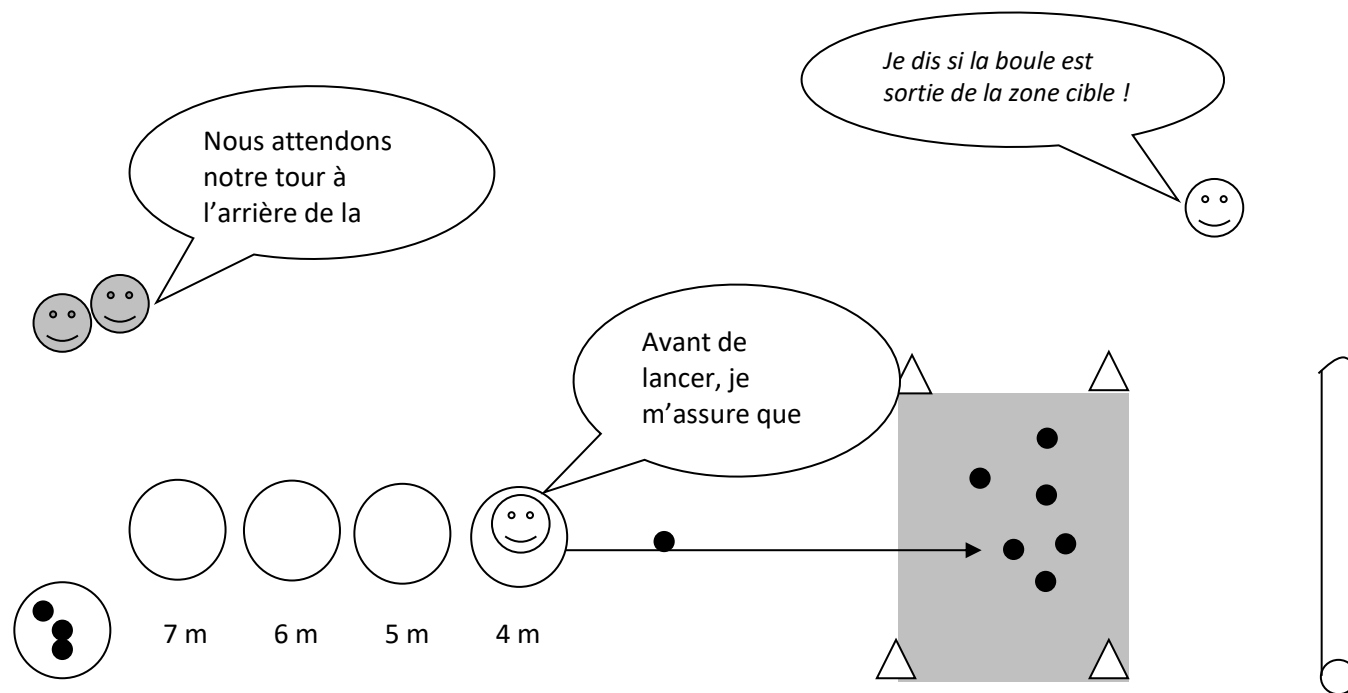
Disposition des boules dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

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

	Objectif essentiel	Matériel
<i>Dominante</i> TIRER	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer une boule directement dans une cible pour chasser les boules adverses 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 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

- Lancer une boule pour apprendre à plomber

Matériel

- 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 non lancées !)

😊 Pour gagner

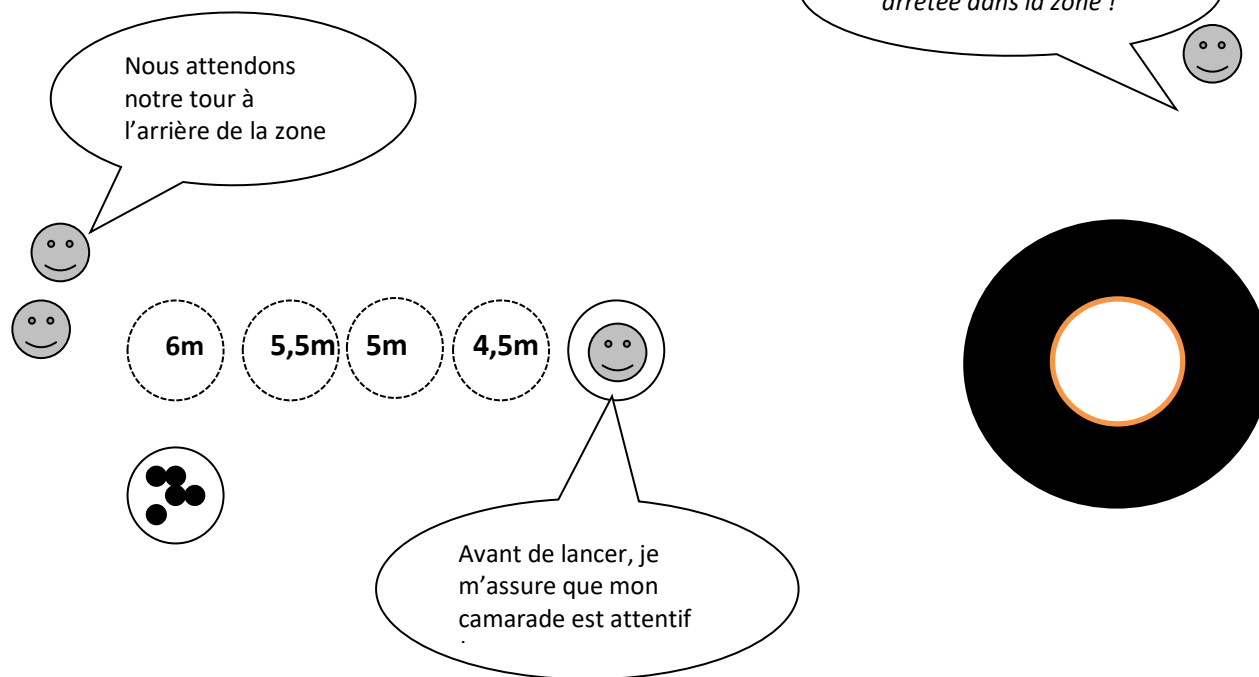
Marquer le maximum de points

- ↔ 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

○ : Cochonnet



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