

SEANCE 1

Objectif : rendre l'élève capable de lancer une boule en la faisant rouler

Compétences

- spécifique : réaliser une action que l'on peut mesurer
- générales : s'engager lucidement dans l'action
mesurer et apprécier les effets de l'activité
appliquer des règles de vie collective
gérer sa sécurité et celle des autres

But : lancer la boule en la faisant rouler au sol pour qu'elle atteigne la cible

Matériel : pour un atelier : 2 cerceaux, 4 boules, 2 plots, 1 latte

Organisation : dispositif annexe 1

1) 1 boule par atelier

Consigne au 1^{er} de chaque atelier : « tu fais rouler la boule pour qu'elle arrive dans la zone cible ; tu la regardes jusqu'à ce qu'elle s'arrête »

Pour le 1^{er} exercice, le maître donnera le signal quand toutes les boules seront à l'arrêt ; chaque lanceur va ramasser sa boule, revient par la zone de sécurité et donne la boule au suivant.

2) Demander aux élèves les comportements observés ou leurs remarques :

- tenue de la boule : à 1 main, à 2 mains
- lancer de la boule : sur le côté, entre les jambes, avec ou sans élan
- respect de la consigne : la boule a roulé
la boule a été lancée en hauteur
- puissance du lancer : la boule n'a pas atteint la cible
la boule s'est arrêtée dans la cible
la boule s'est arrêtée après la cible

3) Travail en autonomie

Chaque élève essaiera chaque type de lancer et notera sur sa fiche d'évaluation (annexe 2 A) si le lancer est réussi, c'est-à-dire si la boule s'est arrêtée dans la zone cible.

L'élève va chercher sa boule quand celle-ci est arrêtée.

Rôle du maître : vérifier l'application stricte des règles de sécurité.

Remarque : si certains élèves ont des difficultés à faire rouler, installer un petit pont (1 latte posée sur 2 plots) à environ 2 m de la ligne de jeu. La boule doit être lancée au-dessous du petit pont.

4) Jeu : organiser un mini-tournoi 2 contre 2

Installer un petit pont à chaque atelier.

Placer 2 cerceaux :

- 1 derrière la ligne de jeu, marquera l'emplacement du lanceur
- 1 dans la zone d'attente pour stocker les boules

Les élèves du 1^{er} binôme lancent chacun 2 boules et comptent leurs points : pour marquer un point, il faut que la boule passe sous le petit pont et s'arrête dans la zone cible.

Ils vont rechercher les boules, reviennent par le couloir de sécurité et déposent les boules dans le cerceau.

Les élèves du 2^{ème} binôme jouent à leur tour et vont récupérer les boules.

Faire se rencontrer un maximum de binômes.

SEANCE 2

Objectif : rendre l'élève capable de lancer dans une direction donnée

Compétences :

- spécifique : réaliser une action que l'on peut mesurer
- générales : s'engager lucidement dans l'action
mesurer et apprécier les effets de l'activité
appliquer des règles de vie collective
gérer sa sécurité et celle des autres

But : faire rouler une boule pour qu'elle passe dans un couloir et s'arrête dans une zone définie

Matériel : pour 4 élèves : 4 boules, 2 cerceaux, 6 plots

Organisation : dispositif annexe 1

Consigne : « tu lances la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans la zone cible définie en passant par la porte matérialisée par 2 plots »

1 boule par élève ; chacun effectuera 5 lancers non consécutifs pour chaque exercice.

Exercice 1 : la zone cible est complète

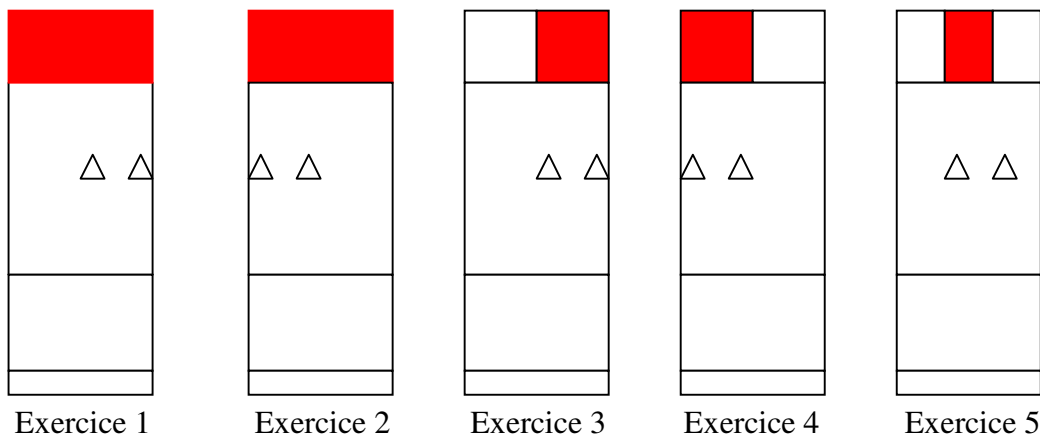
La boule doit passer par une porte matérialisée par 2 plots, placée sur la droite de la zone de lancer

Exercice 2 : idem mais la porte est placée à gauche

Exercice 3 : atteindre la partie droite de la zone cible avec une porte placée à droite

Exercice 4 : idem mais partie gauche avec une porte à gauche

Exercice 5 : atteindre le couloir central de la zone cible avec une porte au centre



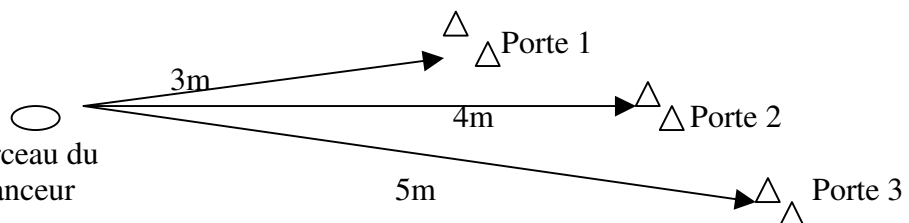
Fiche d'évaluation individuelle : annexe 2 B

Jeu : mini-tournoi par binôme

Cerceau de
stockage des
boules



cerceau du
lanceur



Chaque élève lance 4 boules consécutives par la porte de son choix. Une boule rapporte le nombre de points correspondant au numéro de la porte par laquelle elle est passée.

Exemple : 1 boule par la porte 2 : 2 points
2 boules par la porte 3 : 6 points
1 boule manquée : 0 point

Totaliser les points par binôme et organiser un mini-tournoi.

SEANCE 3

Objectif : mise en place et appropriation des règles de la pétanque

Compétences :

- spécifique : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- générales : s'engager lucidement dans l'action
construire un projet d'action

But : apprentissage des règles de base de la pétanque et mise en place de stratégies

Matériel : 6 boules par équipe et 3 cochonnets

Organisation :

Etudier la règle de base en classe si besoin .

Constituer 6 équipes de 3 joueurs + 1 arbitre. Laisser un temps de jeu suffisamment important pour que les équipes se rencontrent. L'arbitre changera régulièrement au cours du jeu.

Règle de base : le cochonnet est lancé à une distance variant de 4 à 8 mètres. C'est l'équipe qui a lancé le cochonnet qui joue en premier une boule ; ensuite, c'est l'équipe adverse qui joue. C'est l'équipe qui n'a pas le point (dont une boule n'est pas la plus proche du cochonnet) qui doit jouer jusqu'à la reprise du point ou jusqu'à épuisement des boules à jouer. C'est alors à l'équipe adverse de jouer ses boules.

L'équipe qui gagne est celle qui a la boule la plus proche du cochonnet, toutes les boules de tous les joueurs ayant été jouées. Elle marque autant de points qu'elle a de boules plus proches du cochonnet que l'adversaire.

Rôle du maître :

Après un temps de découverte du jeu, l'enseignant passera dans les groupes et arrêtera le déroulement du jeu pour interroger l'équipe qui doit jouer sur ses intentions, ceci pour développer la mise en place de stratégies.

SEANCE 4

Objectif : adapter un lancer à une distance

Compétences :

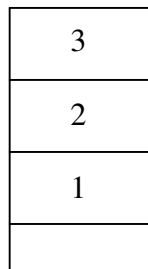
- spécifique : réaliser une action que l'on peut mesurer
- générales : s'engager lucidement dans l'action
mesurer et apprécier les effets de l'activité
appliquer des règles de vie collective
gérer sa sécurité et celle des autres

But : lancer une boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête à une distance donnée

Matériel : 1 boule par enfant, 12 plots, 12 cerceaux

Organisation : dispositif annexe 1

Partager la zone cible en 3 parties :



Consigne :

Exercice 1 : « Tu fais rouler la boule à partir de la zone de lancer pour qu'elle s'arrête dans la zone 1. Quand ta boule est arrêtée, tu la ramasses et tu repars par le couloir de sécurité. »

Le suivant fait de même quand le précédent est sorti de la zone de lancer.

Chaque élève effectue 5 lancers et note ses réussites.

Exercice 2 : idem mais la boule doit s'arrêter dans la zone 2.

Exercice 3 : idem mais la boule doit s'arrêter dans la zone 3.

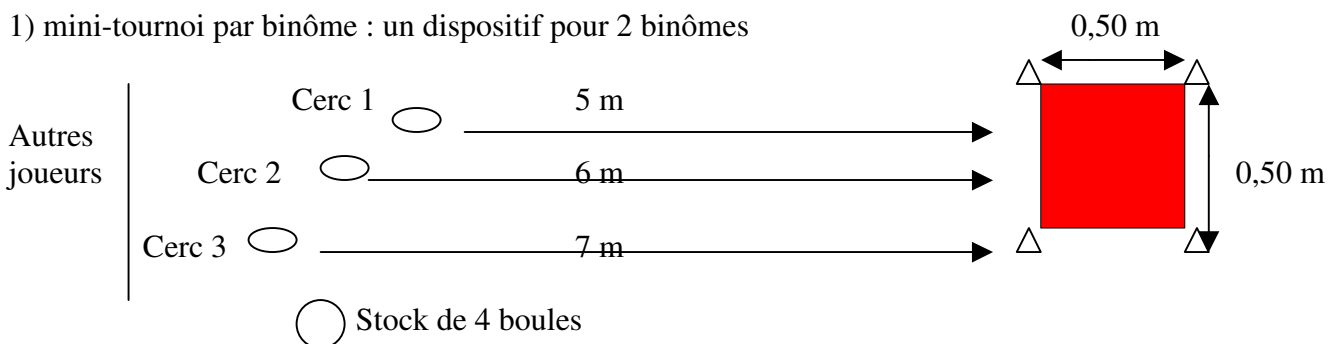
Exercice 4 : idem mais l'enfant annonce avant de lancer la zone qu'il souhaite atteindre ; il marque le point uniquement si la boule s'est arrêtée dans la zone annoncée.

Exercice 5 : idem mais la zone est choisie par le co-équipier suivant.

Fiche d'évaluation individuelle : annexe 2 B.

Jeu : partager la classe en 2 groupes et alterner à la moitié du temps

1) mini-tournoi par binôme : un dispositif pour 2 binômes



Lancer 4 boules chacun pour que la boule s'arrête dans la cible. Le joueur choisit son cerceau de départ. Si la boule s'arrête dans la cible, elle lui rapporte le nombre de points correspondant au cerceau depuis lequel il a lancé. Si la boule ne s'arrête pas dans la cible, 0 point.

Totaliser le nombre de points du binôme ; faire jouer l'autre binôme ; organiser un mini-tournoi.

2) Tournoi de pétanque

SEANCE 5

Objectif : rendre l'élève capable de lancer en courant

Compétences :

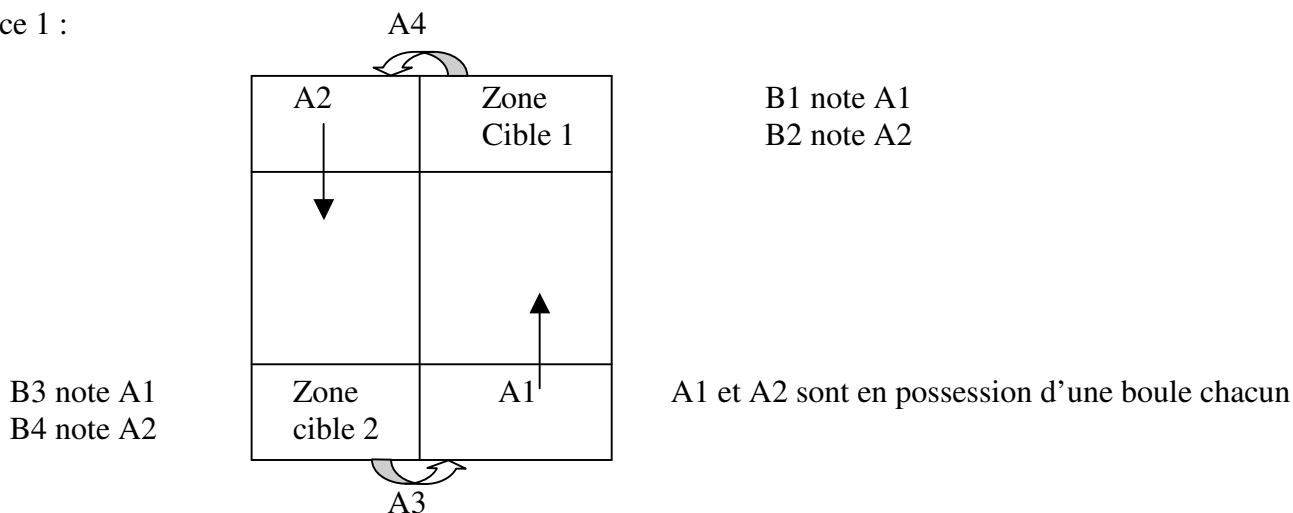
- spécifique : réaliser une action que l'on peut mesurer
- générales : s'engager lucidement dans l'action
appliquer des règles de vie collective
gérer sa sécurité et celle des autres

But : exécuter plusieurs tirs de façon successive sans s'arrêter entre chaque tir

Matériel : 1 boule par enfant et des plots

Organisation : dispositif annexe 1 en travaillant 2 équipes en même temps sur 2 couloirs de lancer.

Exercice 1 :



Consigne à A1 : « Tu cours et tu lances pour que ta boule retombe dans la zone cible 1. Tu cours ramasser ta boule, tu sors du terrain ; si A4 t'autorise, tu pénètres dans la zone d'élan du couloir de gauche, tu cours et tu lances ta boule pour qu'elle retombe dans la zone cible 2 ; toujours en courant, tu vas ramasser ta boule, tu sors du terrain et si A3 t'autorise, tu recommences dans l'autre couloir.

A3 et A4 régulent la course ; ils autorisent le joueur à pénétrer dans la zone d'élan uniquement si l'autre joueur est sorti de la zone cible.

Chaque joueur effectue ainsi 10 lancers. Changer les rôles.

Exercices suivants : reprendre le même travail en modifiant la zone cible :

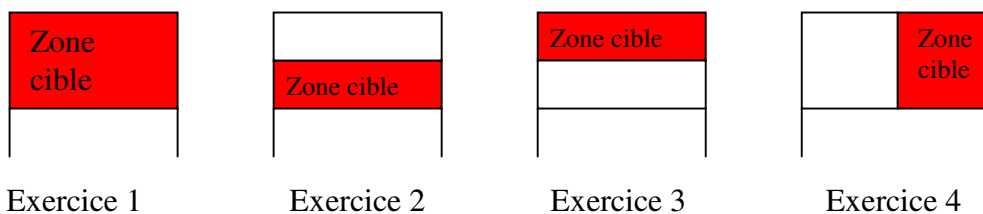


Tableau de marquage

	Exercice 1	Exercice 2	Exercice 3	Exercice 4
A1				
A2				
↓				
B4				

Jeu : partager la classe en 2 groupes et alterner à la moitié du temps

1) Sur le même principe que les exercices précédents, jouer et se mesurer en binômes sur 5 minutes ; comptabiliser le nombre de tirs réussis par A1, A2, et ainsi de suite.

Déplacer les binômes sur les différents terrains pour organiser un tournoi.

2) Tournoi de pétanque

SEANCE 6

Objectif : rendre l'élève capable de lancer en maîtrisant la distance

Compétences :

- spécifique : réaliser une action que l'on peut mesurer
- générales : s'engager lucidement dans l'action
mesurer et apprécier les effets de l'activité

But : lancer une boule pour qu'elle ait une trajectoire aérienne afin qu'elle tombe dans la cible.

Matériel : 2 pneus, 36 boules, 6 cerceaux de diamètre 80 cm, 2 petits cerceaux, des plots pour délimiter les zones et les cibles

Organisation : dispositif annexe 1

Consigne : « Après une course d'élan dans la zone d'élan, tu lances la boule vers le haut et vers l'avant pour qu'elle ait une trajectoire aérienne et qu'elle tombe dans la cible. Tu poursuis ta course pour récupérer la boule et toujours en courant, tu reviens par le couloir de sécurité donner la boule au suivant. »

Chaque enfant lancera 5 boules à chaque atelier.
Les ateliers seront différents à chaque couloir.
Chaque équipe passera à tous les ateliers.

Atelier 1 : cible = pneu situé à 6 m

Atelier 2 : cible = pneu situé à 9 m

Atelier 3 : cible = carré de 50 cm de côté, situé à 7 m

Atelier 4 : cible = triangle isocèle de 90 cm de hauteur, situé à 7 m

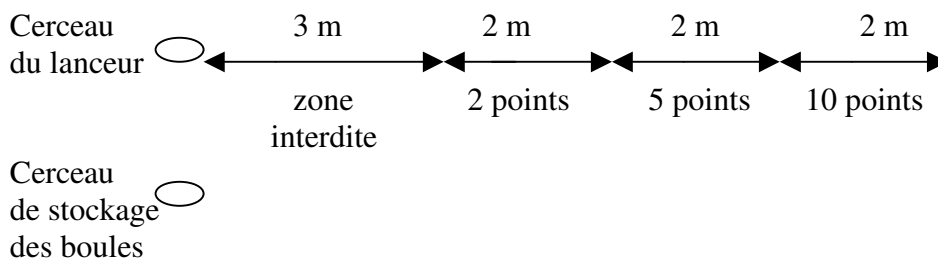
Atelier 5 : cible = petit cerceau situé à 6 m

Atelier 6 : cible = petit cerceau situé à 9 m

Fiche d'évaluation individuelle : annexe 2 B

Jeu : partager la classe en 2 groupes et alterner à la moitié du temps

1) Mini-tournoi par binôme



Lancer 4 boules chacun avec une trajectoire aérienne. Chaque boule rapporte le nombre de points correspondant à la zone dans laquelle elle est tombée.

Comptabiliser les points par binôme et organiser un mini-tournoi.

Remarques : pour les élèves qui auraient des difficultés à lancer en hauteur, installer un dispositif avec une barre horizontale et faire lancer au-dessus de cette barre.

Tenue de la boule : dos de la main en avant et doigts écartés.

2) Tournoi de pétanque

SEANCE 7

Objectif : rendre l'élève capable de lancer en maîtrisant la distance et la direction

Compétences :

- spécifique : réaliser une action que l'on peut mesurer
- générales : s'engager lucidement dans l'action
avoir un projet d'action

But : lancer une boule avec une trajectoire aérienne afin qu'elle tombe dans une cible nommée à l'avance.

Matériel : 27 boules, des plots, 6 petits cerceaux

Organisation : dispositif annexe 1

Consigne : « Après une course d'élan dans la zone d'élan, tu lances la boule pour qu'elle ait une trajectoire aérienne et qu'elle tombe dans la cible que tu nommes avant de partir. Tu poursuis ta course pour vérifier le résultat de ton tir et toujours en courant, tu ramasses ta boule et tu reviens par le couloir de sécurité.

Exercice 1 : placer 4 cibles carrées de 50 cm de côté successives entre 7 m et 9 m.

Chaque élève passe 4 fois en annonçant la cible visée et en changeant de cible après chaque réussite.



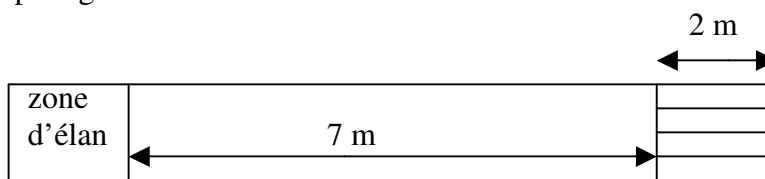
Exercice 2 : même dispositif. Si le lanceur réussit son tir, il laisse sa boule dans la cible qui devient interdite pour les suivants. Si le lanceur manque son tir, il récupère sa boule.

Inverser les ordres de passage pour que ce ne soit pas toujours le même élève qui ait le choix des 4 cibles.

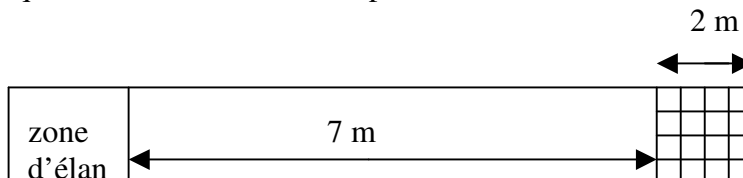
Exercice 3 : idem exercice 2 mais les cibles seront éparpillées sur la largeur

Exercice 4 : même organisation mais les cibles seront des petits cerceaux, au nombre de 6, éparpillés entre 7 et 9 m

Exercice 5 : idem en partageant la bande de 7 à 9 m en 4 couloirs de 50 cm de large



Exercice 6 : idem en quadrillant la zone cible en petites zones carrées de 50 cm de côté



Fiche d'évaluation individuelle : annexe 2 B

Jeu : partager la classe en 2 groupes et alterner à la moitié du temps.

- 1) Jeu du damier, phase 1, annexe 3, sous forme de tournoi à 3 équipes de 4 (celle qui ne joue pas arbitre)
- 2) Tournoi de pétanque

SEANCE 8

Objectif : placer la boule le plus près possible d'une cible en évitant les obstacles

Compétences :

- spécifique : réaliser une action que l'on peut mesurer
- générale : s'engager lucidement dans l'action

But : lancer la boule dans une cible ou le plus près possible d'un objet sans toucher les obstacles

Matériel : 9 cerceaux de 3 tailles différentes, 21 plots, 6 cochonnets, 36 boules

Organisation : dispositif annexe 1

Consigne : chaque élève lancera 5 fois par atelier

« Tu lances ta boule comme tu veux : avec ou sans élan, en trajectoire aérienne ou en la faisant rouler ... »

Atelier 1 : ...pour qu'elle arrive dans un petit cerceau sans toucher les plots. Tu vas ramasser ta boule et tu sors par le couloir de sécurité .»

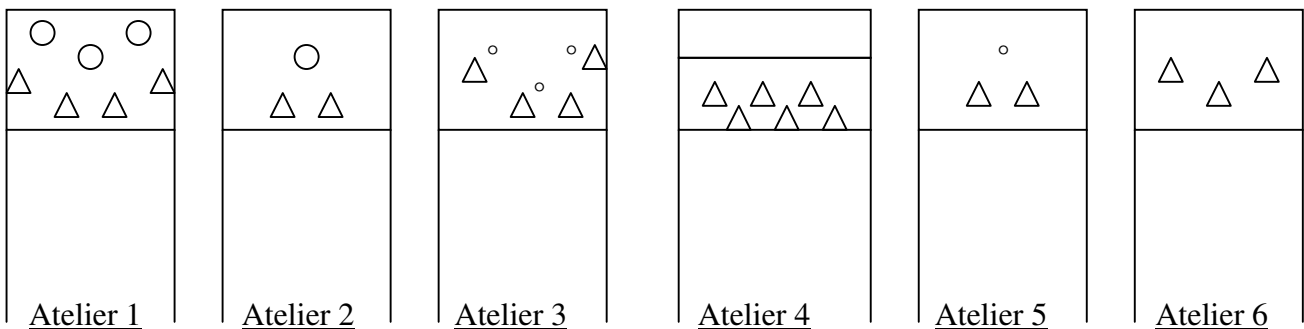
Atelier 2 : ...pour qu'elle arrive dans un petit cerceau sans toucher les plots. Si tu réussis, tu vas ramasser ta boule et tu sors ; si tu ne réussis pas, tu laisses ta boule en place et elle sert d'obstacle pour les suivants. »
Inverser l'ordre de passage chaque fois.

Atelier 3 : ...pour qu'elle arrive le plus près possible (moins de 10 cm) d'un cochonnet sans toucher les plots. Tu vas vérifier puis tu ramasses ta boule et tu sors. »

Atelier 4 : ...pour qu'elle arrive dans la zone du fond sans toucher les plots. Si tu réussis, tu laisses ta boule et elle sert d'obstacle pour les suivants. »
Inverser l'ordre de passage chaque fois.

Atelier 5 : ...pour qu'elle arrive le plus près possible (moins de 10 cm) du cochonnet sans toucher les plots. Tu vas vérifier puis tu ramasses ta boule et tu sors. »

Atelier 6 : ...pour qu'elle arrive le plus près possible (moins de 10 cm) d'un plot. Tu laisses ta boule en place pour qu'elle serve d'obstacle aux suivants.
Inverser l'ordre de passage chaque fois.



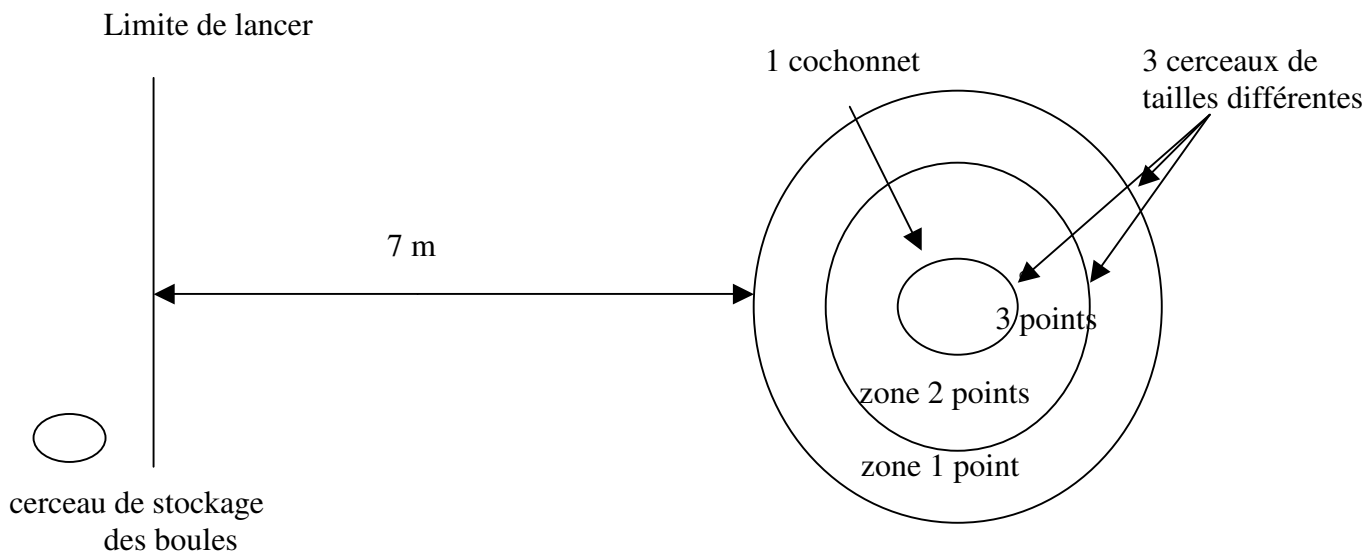
Chaque équipe passera à tous les ateliers.

Possibilité à chaque série d'utiliser 2 équipes pour arbitrer (2 juges sur les 4 ateliers occupés).

Fiche d'évaluation individuelle : annexe 2 B

Jeu : partager la classe en 2 groupes et alterner à la moitié du temps

1) Mini-tournoi par binôme



But du jeu : lancer la boule le plus près possible du cochonnet

Score : chaque boule lancée rapporte le nombre de points correspondant à la zone dans laquelle elle s'est arrêtée. Celui qui a lancé sa boule dans la zone centrale, le plus près du cochonnet, marque 5 points supplémentaires.

On mesurera la distance séparant le cochonnet de la boule la plus proche si elle est située dans la zone centrale uniquement.

Chaque élève du binôme lance successivement 2 boules ; on récupère les boules quand les 4 sont lancées. Puis c'est au tour de l'autre binôme.

Totaliser le nombre de points de chacun des binômes et organiser un mini-tournoi.

2) Tournoi de pétanque

SEANCE 9

Objectif : permettre à l'enfant, à partir de situations évolutives, de réinvestir ses acquis

Compétences :

- spécifique : coopérer collectivement
- générales : construire un projet d'action
appliquer des règles de vie collective
préparer, organiser, gérer le jeu

But : inventer et s'approprier des formes jouées

Matériel : 24 boules, 4 plots, 2 cochonnets, 4 petits cerceaux et un grand, 3 pneus

Organisation : dispositif annexe 1

Consigne : en utilisant le matériel proposé dans l'atelier, l'équipe invente un jeu ; elle l'essaie ; elle doit être capable d'en définir clairement le but et d'en expliquer la règle.

Atelier 1 : 4 boules, 4 plots

Atelier 2 : 4 boules, 1 cochonnet

Atelier 3 : 4 boules, 1 petit cerceau

Atelier 4 : 4 boules, 2 pneus

Atelier 5 : 4 boules, 3 petits cerceaux

Atelier 6 : 4 boules, 1 pneu, 1 cerceau, 1 cochonnet

Jeu :

Phase 1

Atelier 1 : équipe A maître du jeu
Equipe C contre équipe D

Atelier 2 : équipe B maître du jeu
Equipe E contre équipe F

Phase 2 :

Atelier 3 : équipe C maître du jeu
Equipe A contre équipe E

Atelier 4 : équipe D maître du jeu
Equipe B contre équipe F

Phase 3 :

Atelier 5 : équipe E maître du jeu
Equipe A contre équipe C

Atelier 6 : équipe F maître du jeu
Equipe B contre équipe D

SEANCE 10

Objectif : rendre l'élève capable d'enchaîner plusieurs tirs sans arrêter sa course

Compétences :

- spécifiques : réaliser une action que l'on peut mesurer
coopérer collectivement
- générales : s'engager lucidement dans l'action
avoir un projet d'action
mesurer et apprécier les effets de l'activité

But : réaliser une succession de tirs en navette dans un espace codifié

Matériel : 36 boules, 6 cerceaux et des cibles pour le jeu de massacre

Organisation : dispositif annexe 4

Exercice 1 :

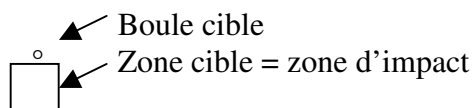
Consigne : « tu effectues le parcours ; tu tires de la zone de lancer vers la cible ; tu continues ta course pour aller prendre une boule sur le porte boules ; tu prends ton élan et tu tires à nouveau dans l'autre sens puis tu continues ta course pour aller prendre une boule sur le porte boules opposé et ainsi de suite sans marquer d'arrêt. Au total, tu lances 6 boules.»

Pour cette séance, le parcours sera fléché au sol.

La cible est un carré de 50 cm de côté délimité par 4 plots ou tracé au sol.

Ce premier exercice reprend ceux de la séance 5 avec une organisation différente et une cible plus petite.

Exercice 2 : l'organisation est la même. Le but est différent : la zone cible sert de zone d'impact pour toucher, voire éjecter une boule cible. Le point est marqué uniquement si la boule cible est déplacée et que l'impact du tir est situé dans la zone. La boule cible peut être remplacée par un cône.



La consigne est la même.

Répéter l'exercice 3 fois pour mesurer l'amélioration de la performance.

Fiche d'évaluation individuelle : annexe 2 B

Jeu : partager la classe en 2 groupes et alterner à la moitié du temps

1) Jeu du massacre

But : faire tomber les cibles

Placer 9 cibles diverses (bouteilles en plastique, boîtes de conserve, quilles ...) dans un grand cerceau. Le joueur se place dans un cerceau situé à 6 m. A tour de rôle, chaque joueur lance 1 boule et essaie de faire tomber les cibles ; le vainqueur est celui qui fait tomber la dernière cible.

S'affronter en binôme ; les joueurs lancent successivement : A1, B1, A2, B2 ; le vainqueur est le binôme dont le joueur a fait tomber la dernière cible.

2) Tournoi de pétanque

SEANCE 11

Objectif : améliorer sa performance en conservant un bon compromis vitesse / précision

Compétences :

- spécifique : réaliser une action que l'on peut mesurer
- générales : s'engager lucidement dans l'action
construire un projet d'action

But : lancer le plus de boules possibles en un temps donné et avec précision

Matériel : des plots, 27 boules, 1 chronomètre

Organisation : dispositif annexe 4

Exercice 1 : reprendre l'exercice 2 de la séance 10 mais sur une durée de 3 minutes

Exercice 2 : toujours sur une durée de 3 minutes, le lanceur annonce avant de partir le nombre de tirs qu'il va effectuer et le nombre de tirs qu'il va réussir. Effectuer 3 séries.

Fiche d'évaluation individuelle : annexe 2 C

Jeu : partager la classe en 2 groupes et alterner à la moitié du temps

- 1) jeu du damier (annexe 3) sous forme d'un tournoi de 3 équipes de 4
- 2) tournoi de pétanque

SEANCE 12

Objectif : réaliser un nombre de lancers maximum en un temps donné

Compétences :

- spécifiques : réaliser une action que l'on peut mesurer
coopérer collectivement
- générales : s'engager lucidement dans l'action
avoir un projet d'action
mesurer et apprécier les effets de l'activité

But : enchaîner course et tir à cadence rapide

Matériel : 36 boules, des plots, 3 chronomètres, 3 cerceaux

Organisation : dispositif annexe 4, 3 ateliers

Les élèves passeront alternativement aux 3 ateliers suivants :

Atelier 1 : tir à cadence rapide , 1 équipe

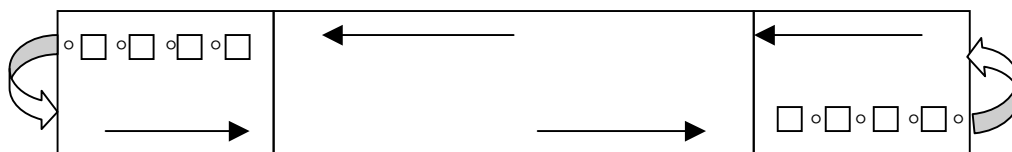
Reprendre l'exercice 2 de la séance 10 sur une durée de 3 minutes

Atelier 2 : tir relais, 2 équipes : une joue et l'autre arbitre et juge

Chaque joueur tire successivement 4 boules avant de passer le relais à son partenaire placé à l'extrémité et en dehors du couloir

Epreuve chronométrée : mesurer le temps et compter les tirs réussis

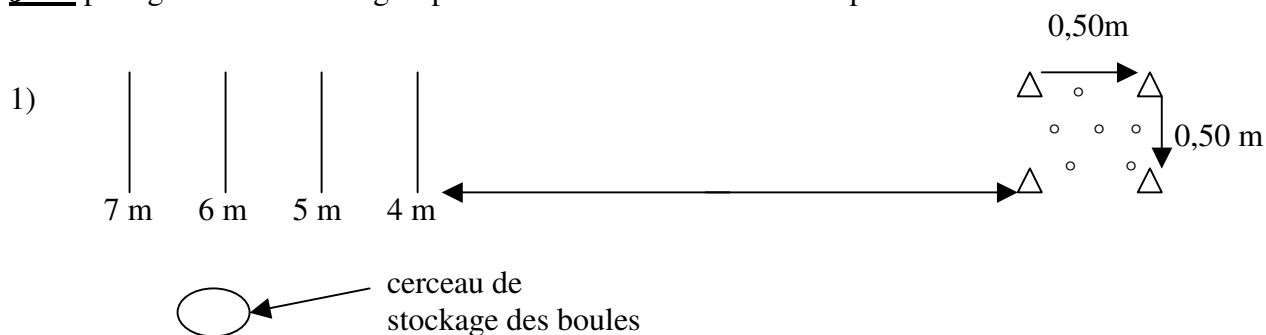
Atelier 3 : tir progressif : 1 équipe



Même déroulement que pour l'atelier 1 sur une durée de 3 minutes également.

Au 1^{er} passage, la boule cible est située derrière la 1^{ère} cible ; si le tir est réussi, elle sera placée derrière la 2^{ème} cible au passage suivant ...Seule, la réussite du tir permet la progression de la cible.

Jeu : partager la classe en 2 groupes et alterner à la moitié du temps.



But du jeu : sortir le plus de boules possibles de la cible en 4 lancers.

Pour marquer les points, il faut que la boule touchée sorte de la cible. Un même tir peut faire sortir plusieurs boules. Chaque boule sortie vaut le nombre de points correspondant à la distance du tir :

Exemple : A1 sort 2 boules au 1^{er} lancer de la ligne des 5 m : 10 points

A1 sort 1 boule au 2^{ème} lancer de la ligne des 6 m : 6 points

A2 sort 3 boules au 1^{er} lancer de la ligne des 4 m : 12 points

A2 sort 0 boule au 2^{ème} lancer de la ligne des 7 m : 0 point

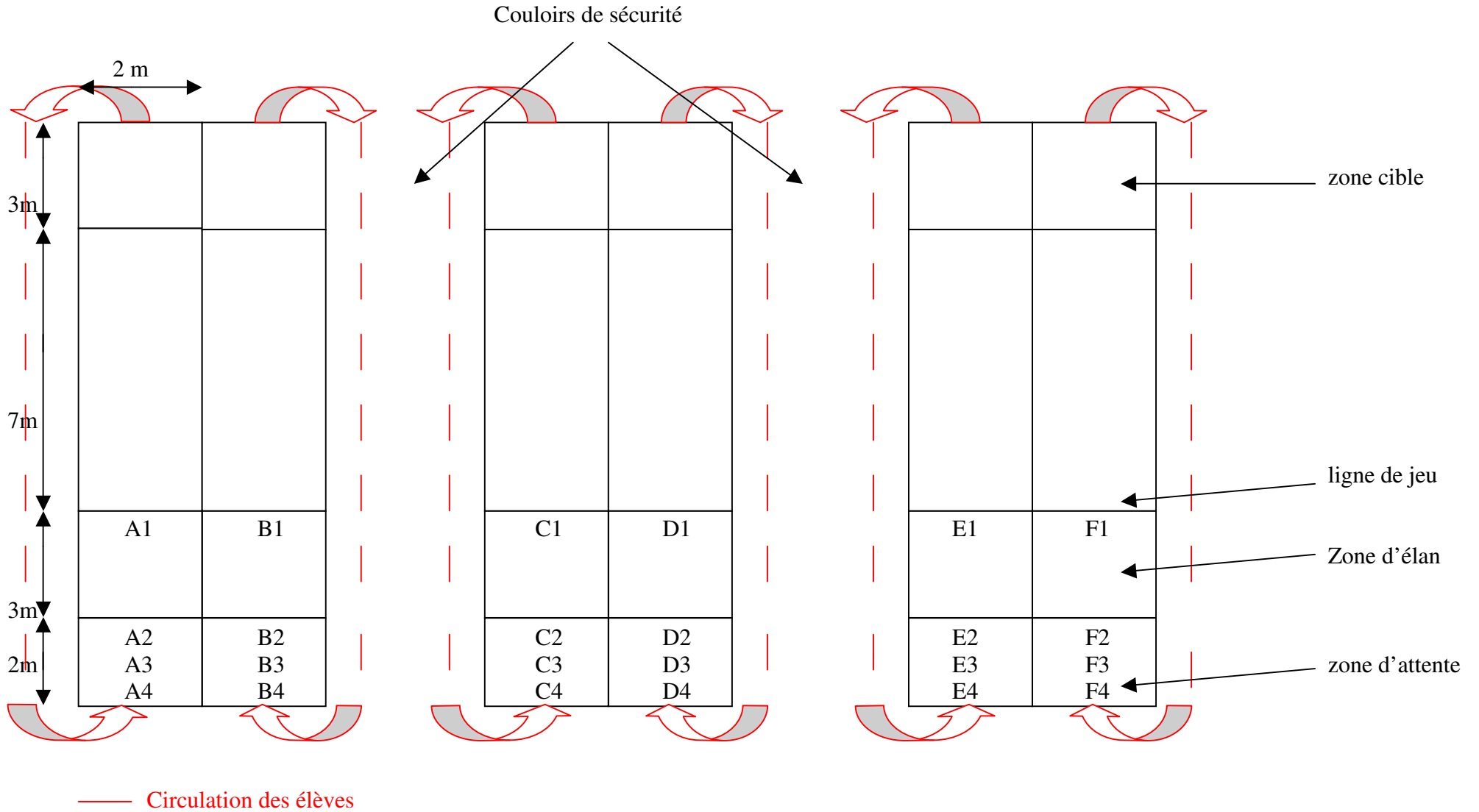
Total de l'équipe : 28 points

Organiser 2 mini-tournois à 3 équipes de 2 : 2 équipes s'affrontent et 1 arbitre et compte les points.

2) Tournoi de pétanque

ANNEXE 1

Organisation du terrain pour 6 ateliers – 4 élèves par atelier



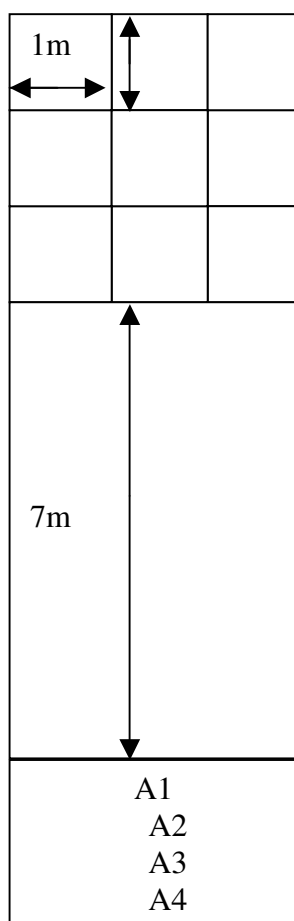
ANNEXE 3 JEU DU DAMIER

Phase 1

6 équipes de 4 élèves s'affrontent 2 par 2
3 boules par élève

Objectif : pouvoir placer 1 cône dans chaque case du damier.

Chaque élève pointe à tour de rôle une boule en direction d'une case du damier. Lorsqu'une boule s'arrête dans une case vide, on place un cône au centre de la case ; le cône devient un obstacle pour les boules à jouer.



Lorsqu'une boule est réussie, elle donne 2 points à l'équipe. Le jeu se termine quand les 9 cases sont occupées ou quand tous les joueurs ont lancé leurs 3 boules.

Phase 2

3 boules par élève

Objectif : détruire le maximum de cônes.

Chaque équipe passe dans le terrain adverse. Chaque élève, à tour de rôle, tire une boule en direction des cônes placés par l'autre groupe. On enlève le cône touché directement (impact dans le carré).

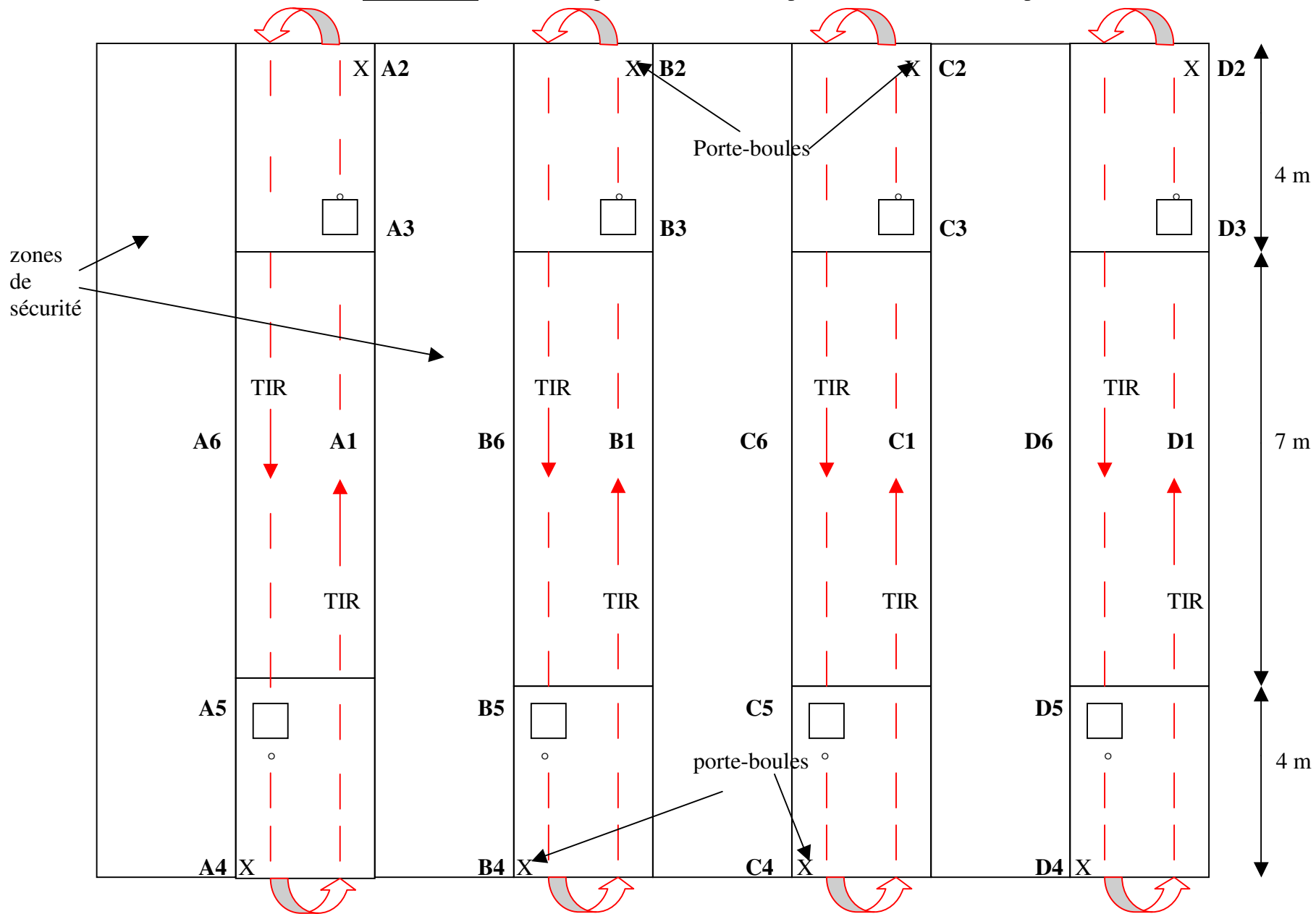
Chaque boule réussie vaut 2 points.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont lancé leurs 3 boules ou lorsque tous les cônes sont abattus.

Totaliser par équipe, le nombre de points des deux phases.

ANNEXE 4

Organisation du terrain pour 4 ateliers – 6 élèves par atelier



Rôle de chacun : A1 effectue le parcours A2 et A4 ramassent la boule de A1 et la remettent sur le porte-boules (X)
A3 et A5 contrôlent la cible et la remettent en place après le passage de A1
A6 surveille l'ensemble et tient le chronomètre si l'exercice est chronométré

Annexe

FEUILLE de MATCH

Noms des équipes	Equipe A X		Equipe B X	
	Equipe A Y		Equipe B Y	

PARTIE AU TEMPS		SCORE
Equipe AX	Equipe AY	
Equipe BX	Equipe BY	
Equipe AX	Equipe BY	
Equipe BX	Equipe AY	

EPREUVE de POINT		SCORE
Equipes X	Equipes Y	

EPREUVE de TIR		SCORE
Equipes X	Equipes Y	

	Parties au temps		Epreuve de point	Epreuve de tir	Total
Equipe AX					
Equipe BX					
Equipe AY					
Equipe BY					

Remarque :

- Cette feuille de match concerne le cas où deux équipes d'une même classe (X) rencontre deux équipes d'une autre classe (Y), les équipes d'une même classe ne se rencontrant pas.

- Il est possible d'organiser un match où toutes les équipes se rencontrent dans chaque activité (partie au temps, épreuve au point et épreuve au tir), (voir feuille de match suivante). Dans ce cas il est nécessaire de prévoir un temps de rencontre et un nombre de matches différents.

FEUILLE de MATCH

Noms des équipes	Equipe A		Equipe B	
	Equipe C		Equipe D	

Partie au temps		Score	Epreuve de point		Score	Epreuve de tir		Score
A	B		A	B		A	B	
C	D		C	D		C	D	
A	C		A	C		A	C	
B	D		B	D		B	D	
A	D		A	D		A	D	
B	C		B	C		B	C	

Victoire : 3 points – Nul : 2 points – Défaite : 1 point
 Reporter les points dans le tableau ci-dessous.

	Partie au temps		Epreuve de point		Epreuve de tir		TOTAL
A							
B							
C							
D							