

BOULES - cycle 3

LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Produire une performance maximale, mesurable, à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle :

- Combiner une course et un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.

APPRENTISSAGES VISÉS

Sens de l'activité & habiletés motrices et décisionnelles :

- Adapter l'intensité de son action à un projet de performance choisi au préalable.
- Faire varier les distances et les cibles.
- Combiner intensité et direction du lancer.
- Choisir des cibles

Les savoirs sociaux et cognitifs :

- Tenir des rôles différents : juge, secrétaire, athlète.

ORGANISATION MATERIELLE

Les terrains doivent être tracés sur une surface plane, sans obstacle susceptibles de faire dévier les trajectoires : terre battue, stabilisé ou cour d'école dont le sol a été balayé. (un enrobé en goudron ou une pelouse trop meuble ne conviennent pas).

Chaque piste matérialisée (tracée au sol ou *rubalise*) mesure une dizaine de mètres en longueur et au moins deux mètres en largeur.

Les pistes sont séparées par un couloir de même largeur appelé **couloir de sécurité** pour permettre les déplacements des joueurs qui ne tirent pas.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE DU MODULE

- ↳ **les apprentissages** : sens de l'activité, habiletés motrices et décisionnelles et apprentissages sociaux et connaissance.
- ↳ **liens avec les autres disciplines.**
- ↳ **la situation repère** : la situation qui permet d'évaluer les apprentissages à la fin du module.
- ↳ Les **six situations d'apprentissage** clés : la maison, les rectangles, la rivière, les couloirs, le massacre et les tapis.
- ↳ **les connaissances dans l'activité** : le vocabulaire.
- ↳ **une proposition de Rencontre Inter Écoles** pour deux classes.

BOULES - cycle 3**LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE**

Situation pour	Nom de la situation
Entrer dans l'activité	1. La maison.
Doser l'effort	2. Les rectangles
Construire une trajectoire	3. La rivière
S'équilibrer ; donner une direction à la boule	4. Les couloirs
Organiser son placement	5. Le massacre
Construire une course pour lancer	6. Les tapis

LIENS AVEC LES AUTRES DISCIPLINES

Français	<p>Utiliser le lexique spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations didactiques mises en jeu.</p> <p>Participer à l'élaboration d'un projet d'activité.</p> <p>Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité.</p> <p>Lire une fiche technique et la mettre en œuvre.</p> <p>Trouver sur la toile des informations concernant les activités sportives de référence des activités pratiquées.</p> <p>Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu...),</p> <p>Noter les performances réalisées et les présenter de manière à réutiliser l'information dans les prochaines séances.</p> <p>Rendre compte d'un événement sportif auquel la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple).</p>
Mathématiques	<p>GRANDEURS ET MESURES</p> <p>Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures adaptés</p> <p>Utiliser des instruments pour mesurer des objets physiques ou géométriques.</p> <p>Exprimer le résultat d'un mesurage par un nombre ou un encadrement, l'unité (ou les unités) étant imposée(s) ou choisie(s) de façon appropriée.</p> <p>Lire l'heure sur une montre à aiguilles ou une horloge.</p> <p>Connaître les unités de mesure des durées (année, mois, semaine, jour, heure, minute, seconde) et leurs relations.</p> <p>Estimer une mesure (ordre de grandeur).</p> <p>Construire ou réaliser un objet dont les mesures sont données.</p> <p>Connaître les unités légales du système métrique pour les longueurs (mètre, ses multiples et ses sous-multiples usités), les masses (gramme, ses multiples et ses sous-multiples usités) et les contenances (litre, ses multiples et ses sous-multiples usités).</p> <p>Utiliser les équivalences entre les unités usuelles de longueur, de masse, de contenance et effectuer des calculs simples sur les mesures, en tenant compte des relations entre les diverses unités correspondant à une même grandeur.</p>
E.M.C.	<p>Prendre part à l'élaboration collective des règles de vie de la classe et de l'école.</p> <p>Participer activement à la vie de la classe et de l'école en respectant les règles de vie.</p> <p>Respecter ses camarades et accepter les différences.</p> <p>Refuser tout recours à la violence dans la vie quotidienne de l'école.</p>
Histoire - Géographie	<p>Classer des documents selon leur nature, leur date et leur origine. Consulter une encyclopédie et les pages Internet.</p> <p>Mettre en relation des cartes à différentes échelles.</p> <p>Réaliser un croquis spatial simple.</p>

BOULES - cycle 3

LA SITUATION REPERE (évaluation)

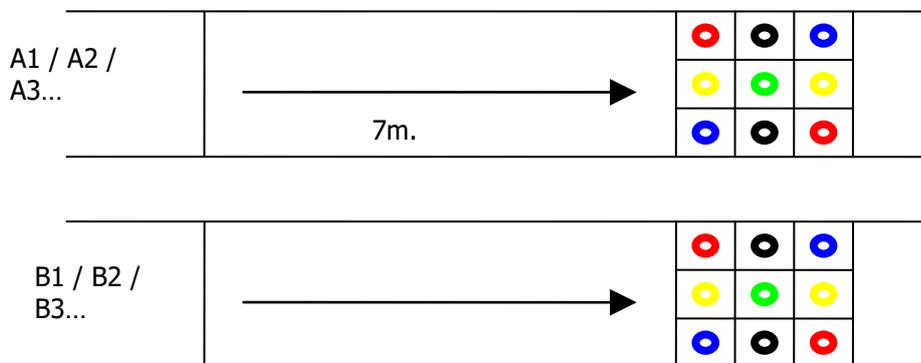
Nous entendons par **situation repère** (SR) une situation d'évaluation généralement présentée sous la forme d'un jeu. Elle est construite de manière à ce que la réussite de l'élève dans cette situation témoigne des apprentissages qu'il a construits au cours du module.

Le livret de l'élève est à renseigner de retour en classe, à la fin de chaque séance.

Dispositif et tâche

Le jeu du damier

4 équipes de 6 joueurs. 4 terrains de jeu / 3 terrains de sécurité. Chaque terrain est affecté à une équipe. L'ordre de passage des joueurs est une option stratégique de chaque équipe qui peut choisir si un joueur peut enchaîner plusieurs essais.



Phase n°1 : POINTER.

Après une course d'élan, chaque joueur réalise 4 lancers pour essayer de placer ses boules dans les cases libres du damier. Chaque case qui reçoit une boule est marquée. À la fin des 24 lancers, on place des cônes dans les cases atteintes (marquées). Chaque cône placé donne 1 point à l'équipe [maximum 9].

Bonification de 3 points si les 9 cases du damier sont occupées par des cônes et de 5 points si les 9 cases du damier sont occupées par des cônes avant 12 lancers.

Phase n°2 : TIRER.

Après une course d'élan, chaque joueur réalise 4 tirs pour essayer de renverser les cônes qui occupent les cases. Chaque cône renversé est retiré du damier et donne 1 point à l'équipe [maximum 9].

Bonification de 3 points si toutes les cases du damier sont vides de cônes à la fin du jeu ou avant 12 tirs et de 5 points si les 9 cases du damier qui étaient occupées sont vides de cônes à la fin du jeu.

Cette situation sert à évaluer : mesurer les apprentissages et quantifier le taux de réussite. Dans une situation plus ludique ou compétitive (tournoi, rencontre inter classes ou écoles), une équipe pointe et l'équipe adverse tire et réciproquement.

Consignes	Respecter l'ordre de jeu en relation avec les consignes de sécurité. Dans la phase 1, lancer avec course d'élan, suivre la boule sur la piste, ramasser sa boule et marquer la case en cas de réussite et revenir par le couloir de sécurité. Dans la phase 2, relever le(s) cône(s) renversé(s), ramasser sa boule et revenir par le couloir de sécurité. Ne pas lancer ou tirer tant que le joueur précédent n'est pas dans le couloir de sécurité.
Buts pour l'élève	Dans chacune des 2 phases du jeu marquer le plus de points en respectant les consignes de jeu et de sécurité. Marquer des points dans chacune des deux phases : pointer et tirer. Organiser l'ordre des essais des joueurs de l'équipe selon la situation (nombre et place de cases à viser / nombre et place des cônes à renverser). Marquer des points de bonification.
Critères de réussite	Réussir au moins 50% des lancers pour pointer et 50% des tirs. Marquer des points de bonification.

BOULES**LA MAISON****Cycle 3****APPRENTISSAGES ATTENDUS**

- Choisir une tenue de boule où l'on est habile.
- Choisir un placement du corps en fonction de la cible.
- Coupler regard / bras / boule.

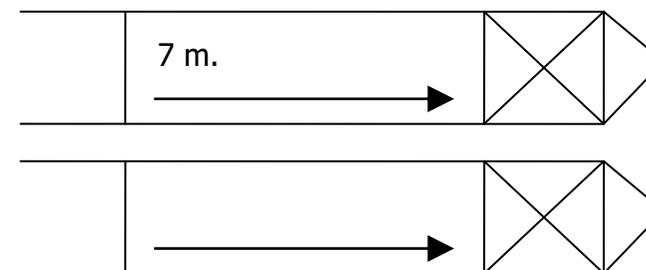
DISPOSITIF ET TACHE :

Plusieurs espaces de lancer ; alterner espace de lancer et espace de sécurité. Chaque joueur dispose de deux essais. On pointe une boule chacun son tour.

On se place à 1 m de la ligne ; on lance la boule en direction de la maison en l'accompagnant ; on la suit en marchant derrière elle ; on ramasse sa boule ; on revient par l'espace de sécurité ; on marque éventuellement le nombre de points sur le tableau de marque.

Codification : Boule réussie = x ; Boule courte = ↓ ; Boule longue = ↑

L'équipe comptabilise ses points de jeu et analyse sa prestation.

**CONSIGNES**

Totaliser un maximum de points sur le tableau de marque.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Chaque joueur marque des points pour son équipe.

PLUS FACILE

Choix des distances par le maître.
Modification de la taille de la maison.
Différentiation et bonification du lieu d'implantation de la boule.
Donner un temps de réalisation.
Augmenter le nombre d'essais

PLUS DIFFICILE

Modification de la taille de la maison.
Différentiation et bonification du lieu d'implantation de la boule.
Donner un temps de réalisation.
Diminuer le nombre d'essais

OBSERVATIONS

BOULES**LES RECTANGLES****Cycle 3**

APPRENTISSAGES ATTENDUS : ▪ Doser son effort.

DISPOSITIF ET TACHE :

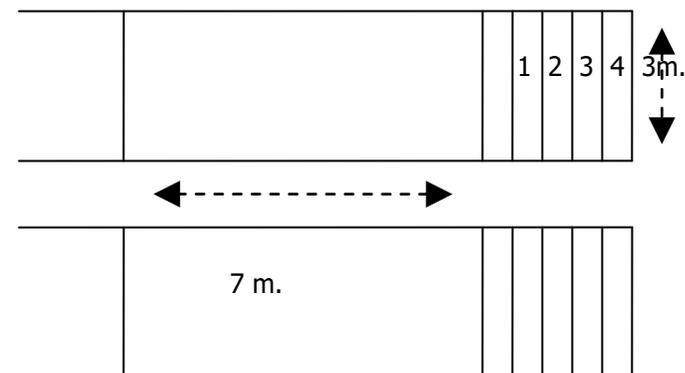
Plusieurs espaces de lancer ; alterner espace de lancer et espace de sécurité. Chaque joueur dispose de quatre essais. On pointe une boule chacun son tour. On lance la boule de manière à ce que la boule roule dans le couloir et qu'elle s'arrête dans le 1^{er} rectangle.

Chaque boule réussie vaut 1 point.

L'équipe comptabilise ses points de jeu et analyse sa prestation.

Idem avec le deuxième, troisième, quatrième couloir.

Variante : analyse prestation et choix du couloir le plus adapté pour défi équipe.

**CONSIGNES**

Défier un adversaire de son choix,
positionner la chaise avant de jouer

CRITÈRES DE RÉUSSITE

On définit à chaque passage le % de réussite.

PLUS FACILE

Augmenter la taille du
couloir.
Augmenter la taille du
rectangle.

PLUS DIFFICILE

Diminuer la taille du couloir
Jouer dans la configuration la
moins favorable pour
l'équipe.

OBSERVATIONS

BOULES**LA RIVIERE****Cycle 3**

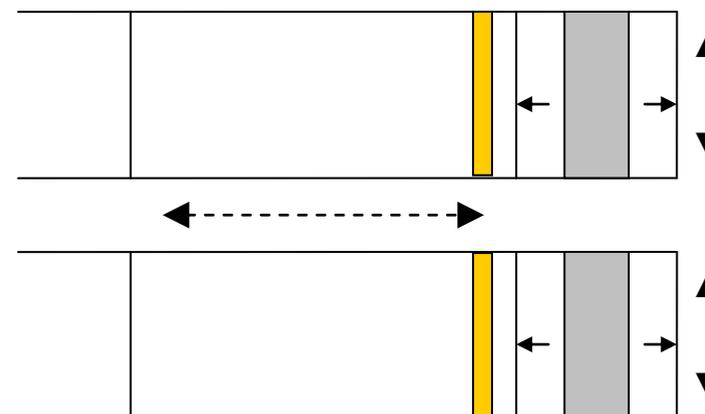
APPRENTISSAGES ATTENDUS : ▪ Construire une trajectoire aérienne (ni trop haute ni trop tendue = en cloche)

DISPOSITIF ET TACHE :

Plusieurs espaces de lancer ; alterner espace de lancer et espace de sécurité ; chaque joueur dispose de quatre essais. On tire chacun son tour. Après une course d'élan, on lance la boule de manière à ce que celle-ci retombe directement dans la rivière. On suit sa boule ; on la ramasse et on revient par l'espace de sécurité.

Codification : Boule réussie ou dans la rivière = X ; Boule courte ou heurtant le madrier = ↓ ; Boule longue = ↑.

Le joueur analyse sa prestation.

**CONSIGNES**

Lancer un maximum de boules dans la rivière.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Obtenir une trajectoire arrondie de la boule.
1 lancer sur 2 arrive dans la rivière.

PLUS FACILE

Choix des distances de tirs et largeurs de la rivière.

PLUS DIFFICILE

Choix des distances de tirs et largeurs de la rivière.

OBSERVATIONS

L'élève ne se bloque pas au moment du lancer.
Le bras qui lance dépasse la position horizontale.

BOULES**LES COULOIRS****Cycle 3**

APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- S'équilibrer
- Donner la direction à la boule par l'organisation de l'axe bras / épaules / jambes / regard

DISPOSITIF ET TACHE :

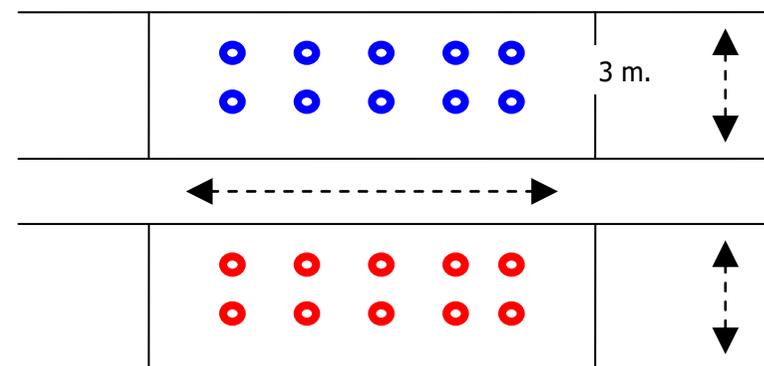
Plusieurs espaces de lancer; alterner espace de lancer et espace de sécurité.

Chaque joueur dispose de quatre essais. On pointe une boule chacun son tour.

On se place à 1 m de la ligne ; on lance la boule en la faisant rouler dans le couloir pour qu'elle s'arrête dans la zone ; la boule ne doit en aucun cas toucher un cône ; on ramasse sa boule ; on revient par l'espace de sécurité ; on marque éventuellement le nombre de points sur le tableau de marque. Chaque boule réussie vaut 1 point.

L'équipe comptabilise ses points de jeu et analyse sa prestation.

Variantes : 2 couloirs de taille différente ; valorisation en points pour le couloir le plus difficile. Choix de l'option laissée au lanceur ou équipe si défi.

**CONSIGNES**

Totaliser un maximum de points sur le tableau de marque.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Chaque joueur marque des points pour son équipe.

PLUS FACILE

Choix de la taille des couloirs
Bonification de points en fonction du type de couloirs choisis.

PLUS DIFFICILE

Choix de la taille des couloirs
Bonification de points en fonction du type de couloirs choisis.

OBSERVATIONS

Tout le corps participe au lancer

BOULES

LE MASSACRE

Cycle 3

APPRENTISSAGES ATTENDUS : ▪ Organiser son placement en fonction de la cible.

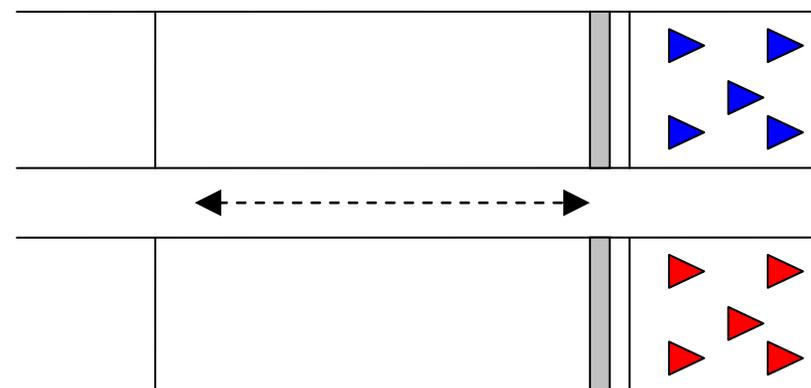
DISPOSITIF ET TACHE :

Plusieurs espaces de lancer ; alterner espace de lancer et espace de sécurité ; 4 équipes de 6 joueurs. 6 quilles disposées sur le jeu. Chaque joueur dispose de 3 essais. On tire chacun son tour. Après une course d'élan dans la zone matérialisée, on lance la boule de manière à ce que celle-ci retombe directement sur un cône ou quille . On suit sa boule ; on la ramasse et on revient par l'espace de sécurité .L'équipe doit abattre un maximum de quilles ou cônes.

Codification : Nombre de quilles abattues après les 18 lancers =

Les six quilles ont été abattues après lancers.

L'équipe analyse sa prestation.



CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	PLUS FACILE	PLUS DIFFICILE
Abattre un maximum de quilles ou cônes.	Chaque joueur a abattu au moins une quille.	Choix des distances de tirs, de la taille et du nombre de quilles ou cônes. Donner un temps de réalisation. Transformer le jeu en défi.	Choix des distances de tirs, de la taille et du nombre de quilles ou cônes. Donner un temps de réalisation. Transformer le jeu en défi.

OBSERVATIONS

BOULES**LES TAPIS****Cycle 3**

APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- Construire une trajectoire aérienne (en cloche)
- construire une course régulière pour lancer.

DISPOSITIF ET TACHE :

Plusieurs espaces de lancer ; alterner espace de lancer et espace de sécurité ;

Chaque joueur dispose de 8 essais. On tire chacun son tour. Après une course d'élan dans la zone matérialisée, on lance la boule de manière à ce que celle-ci retombe directement dans la cible (tapis). On suit sa boule ; on la ramasse et on revient par l'espace de sécurité.

Codification : Boule réussie ou dans la cible = X ; Boule courte = ↓ ;

Boule longue = ↑

Le joueur analyse sa prestation.

**CONSIGNES**

Lancer un maximum de boules dans la cible.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Obtenir une trajectoire arrondie de la boule.
Respecter la zone de lancer.
6 lancers sur 8 arrivent dans la cible.

PLUS FACILE

Choix des distances de tirs et la taille de la cible (tapis).
L'élève choisit la zone de lancer la mieux adaptée à sa course d'élan.

PLUS DIFFICILE

Choix des distances de tirs et la taille de la cible (tapis).
L'élève choisit la zone de lancer la mieux adaptée à sa course d'élan.

OBSERVATIONS

Le nombre de pas est identique à chaque lancer (6 pas). Le lancer se fait à l'amble et le pied d'appui ne varie pas

LA RENCONTRE INTER ECOLES

Pour deux classes sur une demi-journée

Répartition en groupes de 6 élèves.

Rappel des règles de sécurité et distribution du matériel.

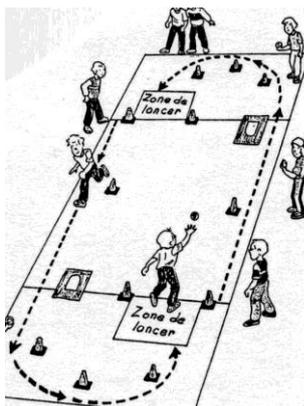
Passation des consignes d'organisation et de jeu dans les ateliers.

Trois phases dans lesquelles il faudra marquer le plus grand nombre de points

Atelier **TIRER** *La rivière, le massacre et les tapis*

Atelier **POINTER** : *la maison, les couloirs et les rectangles*

Atelier découverte du **TIR EN NAVETTE** : *le morpion*



Dans chaque équipe de six (un tireur, deux arbitres, deux ramasseurs de boules et un chronométreur)

Effectuer un parcours délimité par des plots : pendant la course, le tireur doit enchaîner 8 tirs en navette et il est chronométré. Les rôles de chacun sont inversés tout au long du jeu.

Le lanceur : effectuer le parcours en tirant de la zone de lancer vers le tapis ; continuer la course pour prendre la boule tendue par un camarade ou posée sur un porte-boules et tirer à nouveau dans l'autre sens. Au total, lancer huit boules en essayant de toucher un maximum de cibles (tapis ou cônes).

Le chronométreur : mesurer le temps mis par le lanceur.

Codification : Nombre de tirs réussis. Temps mis pour effectuer le parcours.