



# PRÉCISION - ADRESSE

## Document pédagogique

JEUX PRÉCISION / ADRESSE		Maternelle	2 malles
<i>Éducation physique</i>			
Matériel	1 set d'anneaux avec cible en étoile, cible velcro, 1 set de 6 balles pétanque molle, 1 panier cible à 4 zones, 1 jeu de croquet (maillets, balles, portiques)		
Objectifs Pédagogiques	Développer coordination, dissociation segmentaire, précision et adresse.		

## Quelques éléments pour démarrer...

### JEUX DE PRÉCISION / ADRESSE

#### Pétanque molle :

Chaque joueur, à tour de rôle, essaie d'envoyer ses boules le plus près possible du « cochonnet »

Pour chaque partie, le meilleur gagne un élastique autour de son poignet.

Le premier qui a 5 élastiques a gagné.

- Terrain aléatoire (cailloux, pentes...)
- S'approcher ou reculer suivant réussite ou échec.

#### Lancers sur cibles :

- Envoyer les anneaux sur les cibles en s'éloignant de plus en plus
- Celui qui obtient le plus de points gagne la partie
- Cibles : viser toujours la même cible, varier les cibles, les objets à lancer (balles, petits ballons, objets lestés, anneaux, palets...)
- Lancer à bras cassé, par en dessous
- Lancer par-dessus un obstacle (élastique)
- Plus ou moins loin ; changer de distance pour chaque cible
- S'approcher ou reculer suivant réussite ou échec
- Attribuer différentes valeurs aux cibles

## **JEUX D'ADRESSE : Lancer pour atteindre une cible**

### **Compétence propre à l'EPS :**

Cycle 1 : Pratique d'activités physiques libres ou guidées.

### **Définition :**

Jeux nécessitant de la coordination et des habiletés motrices pour atteindre un but ou obtenir un résultat.

### **Fondamentaux (logique interne sportive) :**

Il n'existe pas d'APSA de référence. Les jeux d'adresse s'inscrivent davantage dans des pratiques sociales et ludiques dans lesquelles il s'agit de développer des actions motrices élémentaires et la coordination oculomotrice.

### **Logique interne scolaire maternelle :**

Lancer précisément avec plus ou moins de force en respectant des contraintes pour atteindre un résultat. Ces activités d'adresse mobilisent en permanence la concentration.

### **Objectifs recherchés en maternelle :**

#### **PS**

Lancer loin ; lancer pour atteindre une cible ; rechercher un résultat.

#### **MS et GS :**

Lancer pour atteindre et renverser des cibles ; faire évoluer ses résultats ; adapter ses lancers aux types de cible.

### **Conseils pour élaborer une programmation ou une unité d'apprentissage :**

1. Organiser la progressivité :
  - ▲ des cibles de plus en plus éloignées
  - ▲ des situations plus complexes.
2. Privilégier la démarche d'exploration.
3. Organiser si possible des ateliers à petit effectif (4/5).
4. Préparer autant que possible les activités : tracés, cibles et projectiles.
5. Donner un cadre rigoureux:
  - pour les lancers (respect de la ligne, du signal)
  - pour le ramassage des projectiles (qui, quand, comment ?...)
  - pour le passage (attendre son tour tranquillement, ne pas dépasser, doubler).
6. Outil de validation : en GS, proposer une trace écrite et pas seulement une verbalisation des résultats obtenus.

## Situations référence :

### **PS : lancer dans un carton et/ou dans un cerceau (choix de l'enseignant)**

Chaque élève doit lancer successivement 2 balles lestées et 2 anneaux dans un carton puis dans un cerceau situé à deux mètres. Il doit dire s'il a réussi son lancer ou non.

### **GS : Jeu de quilles**

Quatre élèves se placent derrière une ligne située à 8 m des 6 (ou 9) quilles disposées en triangle. Chacun doit abattre le plus de quilles en trois lancers. Les élèves doivent être capables d'organiser le ramassage et préparer le jeu.

## Situation découverte :

### **Lancer dans le carton sous forme d'ateliers**

Objectif : Expérimenter et comparer différents lancers.

Dispositif : la classe est organisée en groupe de 4 élèves qui tournent d'un atelier à l'autre.

Tâche : lancer dans un carton des objets variés : sacs lestés, palets, assiettes en carton, anneaux à partir d'une ligne située à deux mètres du carton.

Critères de réussite : Chaque enfant doit réussir deux lancers. Il expérimente les lancers et les classe selon leur difficulté.

Variables (une variable à la fois) :

Les façons de lancer, les critères de réussite, la cible, l'éloignement de la cible.

## Quelques situations d'apprentissage :

### **Jeu de massacre**

Objectifs : viser et faire tomber toutes les cibles.

Dispositif : Groupe de 6 à 9 élèves, avec une réserve de balles, réparti sur 3 ateliers. Le point de lancer est un cerceau. Les cibles peuvent être des quilles, des boîtes, des figurines.

Tâche : Chaque enfant prend cinq balles et se place dans un cerceau, à 3m de la cible.

Critères de réussite : tous les objets sont tombés avec le nombre donné de balles.

Variables: le nombre de balles, l'éloignement de la cible, la disposition des cibles (ligne, empilement...).

### **Atteindre le cerceau le plus éloigné**

Objectif : viser et lancer loin.

Dispositif : Les cerceaux-cibles vert, bleu et jaune sont alignés à 1, 2, 3 mètres du point de lancement.

Tâche : Chaque joueur dispose de 3 balles lestées et effectue 3 lancers consécutifs sur la cible de son choix. Il annonce son résultat : « *J'ai atteint 2 verts et un bleu.* »

Critères de réussite : atteindre le cerceau jaune.

En GS : annoncer son projet et le valider.

Variables : l'éloignement des cibles.

### **Jeu de quilles**

Objectifs : viser et lancer en faisant rouler.

Dispositif : des quilles sont disposées à 5m des élèves qui sont derrière une ligne à côté d'un panier contenant 7 balles lourdes.

Tâche : faire tomber les quilles en faisant rouler une balle lourde.

Critères de réussite : faire tomber au moins trois quilles.

Variables : l'éloignement de la cible, disposition des quilles (triangle, ligne, rond, isolées...).

GS : disposer les quilles par couleur, l'élève annonce une couleur et fait tomber la ou les quilles correspondantes.

### **Jeu de l'oie**

Objectifs : viser et doser son énergie.

Dispositif : Groupe de 4 élèves disposant chacun d'un objet de son choix (sac lesté, palet, anneau). Un jeu de l'oie est tracé au sol.

Tâche : lancer à tour de rôle son objet dans les cases et se positionner sur la case atteinte pour le lancer suivant.

Critères de réussite : Atteindre en premier la dernière case du jeu.

Variables : Différents tracés, la présence de cases événement « « Rejouer » « Reculer de... », « avancer de... »...

### **Lancer dans la cible**

Objectifs : lancer sur le drapeau.

Dispositif : Une cible tracée au sol de trois zones concentriques et de couleurs différentes et un drapeau au centre.

Groupe de 4 élèves disposant de sacs de graines, palets, balles, anneaux.

Tâche : Chaque enfant lance tous les objets en essayant de se rapprocher du drapeau.

Critères de réussite : Atteindre la zone du milieu (en plein dans le mille).

GS : en fonction de l'objet utilisé, repérer lequel a été le plus proche du drapeau.

Variables : les façons de lancer, la configuration de la cible.

### **La pétanque (GS)**

Objectifs : viser pour lancer- comparer des distances - exprimer un résultat.

Dispositif : 3 joueurs sur un terrain de 3m X 5m.

Tâche : un des joueurs, tiré au sort, envoie un cochonnet à partir d'une ligne tracée. A tour de rôle, chaque joueur envoie une boule (plastique lourd) le plus près possible du cochonnet.

Critères de réussite : Le gagnant de chaque partie est celui dont la boule est la plus proche du cochonnet.

Variables : La grandeur du terrain, l'éloignement du cochonnet (dépend du lanceur), le nombre de boules envoyées.

Organiser des poules et additionner les parties gagnées. L'élève annonce son projet de gain de partie en fonction de ses adversaires, le gagnant du jeu est celui qui a atteint son objectif annoncé.

# Règle du jeu de croquet

À adapter bien sûr...

## JEU DE CROQUET RÈGLES

***BUT DU JEU : Etre le premier à faire passer sa boule sous tous les arceaux du parcours et toucher le piquet final.***

### Composition du jeu :

- 1 chariot
- 4 cannes de 90 cm (« maillet »)
- 4 boules de 6.5 cm
- 10 arceaux
- 2 piquets

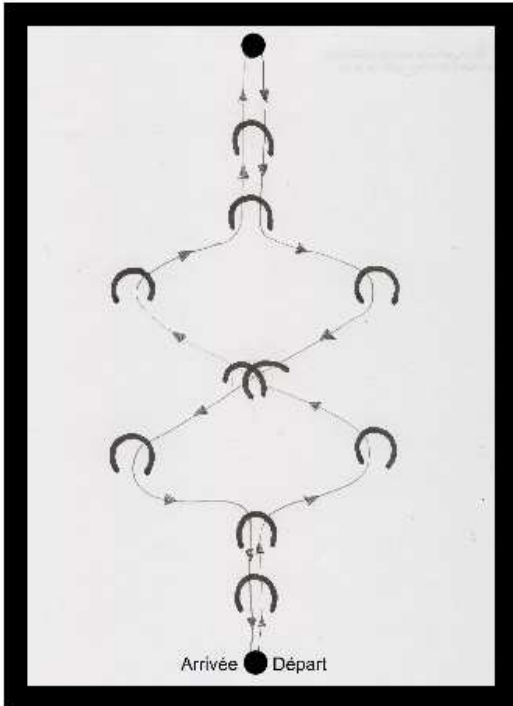
### Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

### ***Règle du jeu de croquet :***

Le terrain de jeu doit être long de 10 à 15 mètres et large de 6 à 8 mètres.

On plante les arceaux et les piquets selon un parcours spécifique représenté sur le schéma ci-contre. La distance entre le premier piquet et le premier arceau est d'environ 2 longueurs de piquets.

Le premier joueur place sa boule à côté du premier piquet. Il prend le maillet de la couleur correspondante et frappe la boule avec le maillet. Il doit essayer de faire passer la boule sous les arceaux suivant le parcours ci-contre. Le vainqueur est celui qui ramène le premier sa boule au piquet de départ après avoir fait le tour du parcours. Pour valider le passage à un piquet le joueur doit taper le piquet avec la boule.



Lorsqu'un joueur passe sa boule sous un arceau ou touche un piquet, il peut rejouer une fois. S'il passe sous 2 arceaux, il rejoue 2 fois.

Si un joueur en poussant sa boule touche celle d'un adversaire, ce qui se dit « roquer » ; il peut au choix:

- **« croquer » cette boule :** « Croquer » c'est placer la boule de l'adversaire contre la sienne qu'on maintient fermement avec le pied, on donne un fort coup de maillet contre sa boule ce qui donne un contrecoup qui doit chasser la boule de l'adversaire pour l'éloigner du parcours.

- **ou rejouer 2 fois**

Lorsqu'un joueur ne touche pas de boules, ne passe pas d'arceaux ou ne touche pas de piquet, c'est au tour du joueur suivant.

### **Variante des règles du jeu de croquet lorsqu'on joue en équipe : « Le corsaire »**

Une fois tous les arceaux franchis, le joueur peut soit toucher le piquet final et gagner la partie soit devenir « corsaire ». Dans ce cas, une fois le dernier anneau passé, et en prenant bien soin de ne pas toucher le piquet, il peut empêcher ses adversaires d'y parvenir.

Lorsqu'une boule d'un adversaire s'en rapprochera, il essaiera de la « roquer » puis de la « croquer » pour l'envoyer dans la direction opposée. Bien entendu le « corsaire » ne s'éloignera jamais trop du but afin de pouvoir toucher le piquet rapidement lorsque cela sera nécessaire.

Cette technique permet lorsque l'on joue en équipe à son coéquipier de se rapprocher du but avant que les autres n'est pu gagner. L'équipe gagnante est celle qui sera parvenue à ramener toutes ses boules au piquet final en premier.

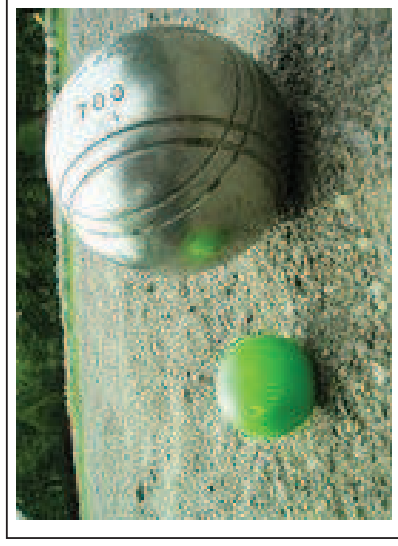
Durant le jeu, on peut s'entraider. Si la boule d'un partenaire se trouve devant un arceau à traverser, le joueur peut l'y pousser en même temps que la sienne.

# EPS à l'école élémentaire

*Jouons  
à la*

*pétanque ...*

*S. Obholtz; Belfort ... site « Institut90*



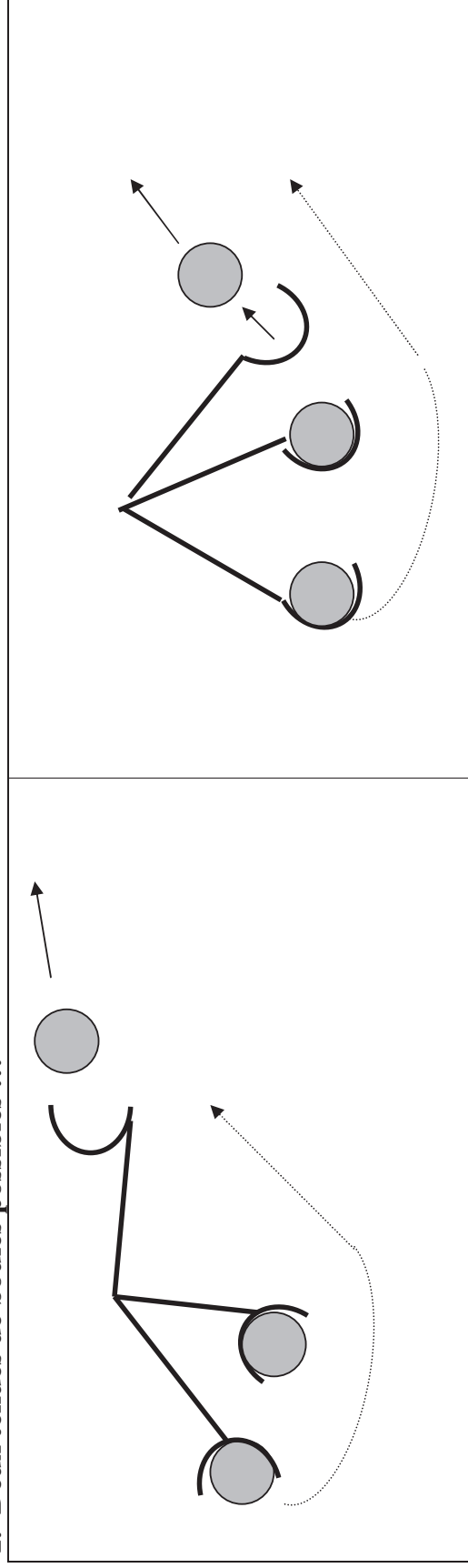




Ce que l'enfant doit découvrir ...

## Savoir 1

### 1. Deux tenues de boules possibles ...



### 2. Adaptation de la puissance du lancer à l'éloignement de la cible ...

### 3. Différentes façons de lancer ...

- ↳ *Glissée (Roulée)* } "*Quand lâcher la boule ?*"
- ↳ *En demi-portée* } "*Quelle trajectoire ?*"

## Fiche 1

Dominante  
**POINTER**

### Objectif essentiel

- Lancer en direction en adaptant la puissance du jet.

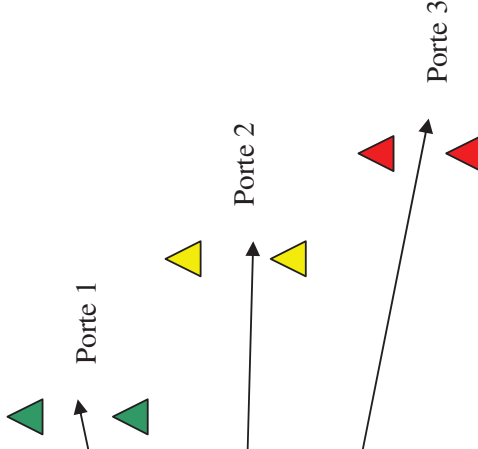
### Matériel

- 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 3 points (une boule dans chaque porte).

### **Régulations possibles ...**

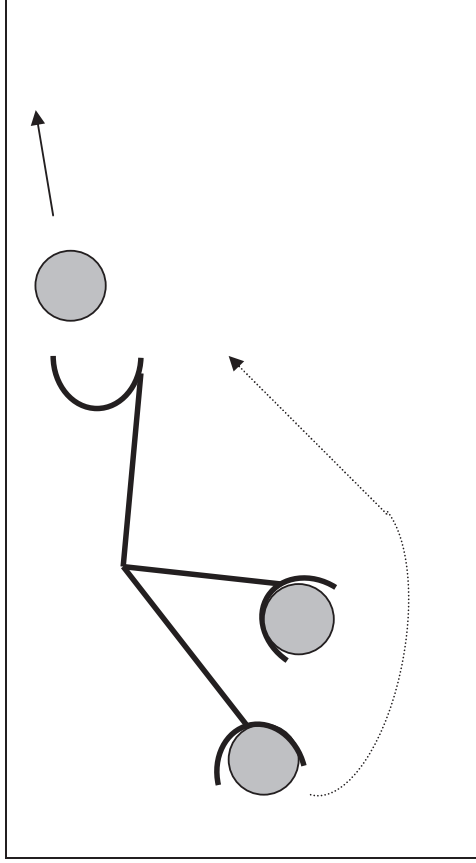
1. Distances « cerceau – portes »
2. Position des différentes portes
3. Largeur des portes.
4. Possibilité de mettre une limite (ligne tracée) après chaque porte : 1 point de plus si la boule passe dans les portes et ne dépasse pas la limite.



Ce que l'enfant doit découvrir ...

## Savoir 2

### 1. Tenue de boule ...



#### rappels :

- **glisser** (rouler) : action de pointer une boule pour que celle-ci roule sur la quasi-totalité de la distance entre le rond et le but (bouchon, cible)
- **Demi-portée** : boule pointée de manière à ce qu'elle tombe à mi-distance du rond et du but , pour rouler ensuite jusqu' au cochonnet.
- **Portée** : boule pointée de manière à ce qu'elle tombe au plus près du cochonnet ... pour rouler un peu ensuite.

### 2. Identifier Différents types de lancers ...

↳ glissée (roulée)

↳ demi-portée

↳ portée

"Quand lâcher la boule ?"

"Quelle trajectoire ?"

"Quel type de lancer privilégier en fonction de la nature du terrain ?"

## Fiche 2

Dominante  
**POINTER**

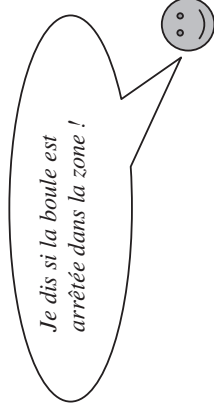
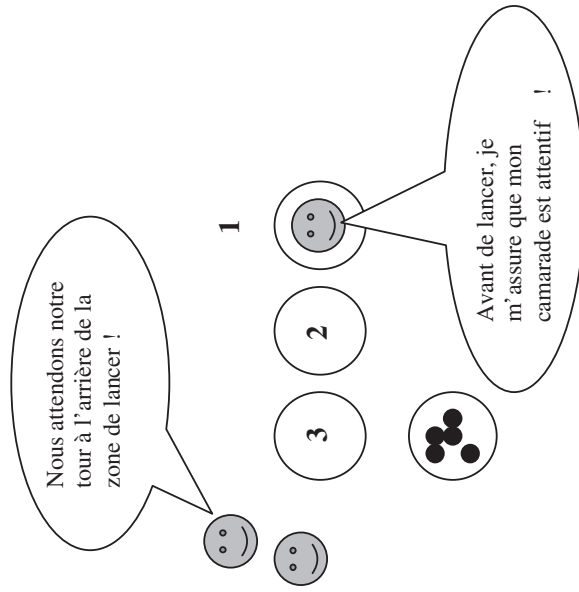
### Objectif essentiel

- **Lancer** une boule pour atteindre une cible

### Matériel

- 6 boules
- 4 cônes ou plots
- 4 Cerceaux

○ : cochonnet



**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

#### **Evolution possible ...**

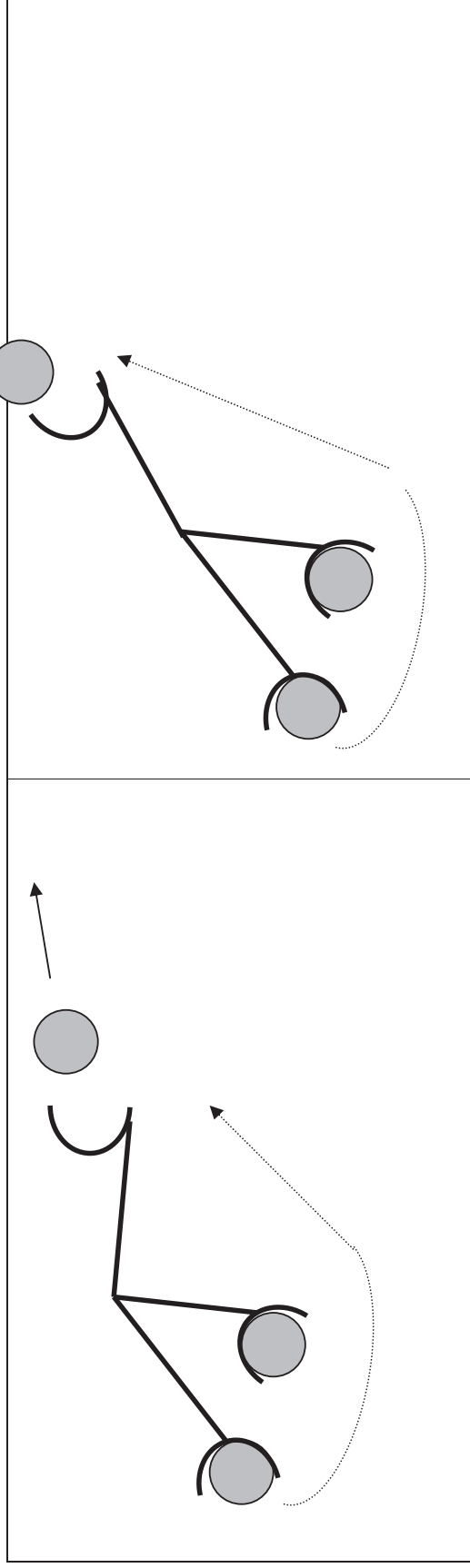
5. 6 boules lancées de la zone 1: 1 point par boule restant dans la cible.
6. 6 boules lancées de la zone 2: 1 point par boule restant dans la cible.
7. 6 boules lancées de la zone 3: 1 point par boule restant dans la cible.
8. Jeu avec décompte des points : chaque joueur choisit ses zones de lancers (stratégie) et marque 0, 1, 2 ou 3 points à chaque lancer : addition des points.



Ce que l'enfant doit découvrir ...

### Savoir 3

#### 1. Tenue de boule ...



#### 2. Identifier Différents types de trajectoires ... (en fonction des distances / à la cible et selon la profondeur de la zone interdite.)

↘ *demi-portée*

↘ *portée*

"Quand lâcher la boule ?"

"Quelle trajectoire ?"

"Quel type de lancer privilégier en fonction des distances / à la cible et selon la profondeur de la zone interdite ?"

### Fiche 3

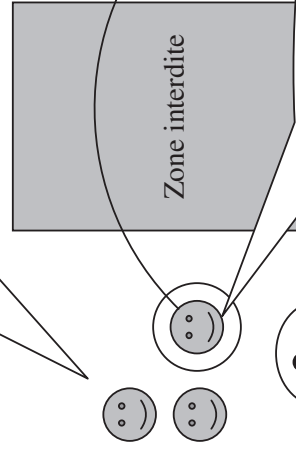
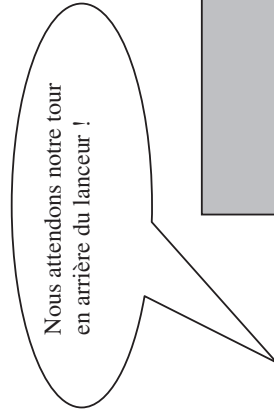
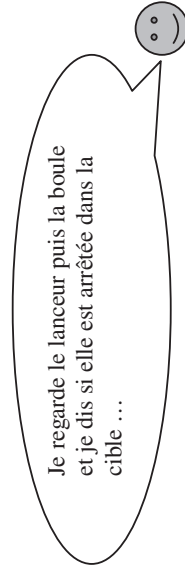
Dominante  
**POINTER**

### Objectif essentiel

- Atteindre la cible en élevant la boule

### Matériel

- 6 ou 8 boules
- 4 cônes ou plots
- sol stabilisé, sable, ...
- 2 cerceaux

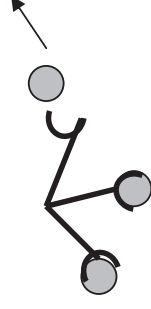


### BUT DU JEU

Atteindre la cible le plus souvent possible sur 6 lancers consécutifs pour obtenir le maximum de points.

### REGLES

- 1 point si la boule reste 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

- ↳ Individuellement (6 maxi par série)
- ↳ Collectivement (6 maxi X ....)

### Pour jouer autrement

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

### Pour réguler ...

10. Distance "cerceau - cible" : plus longue, moins longue.

11. Profondeur de la "zone interdite" : pour adapter la hauteur et la puissance de la portée.

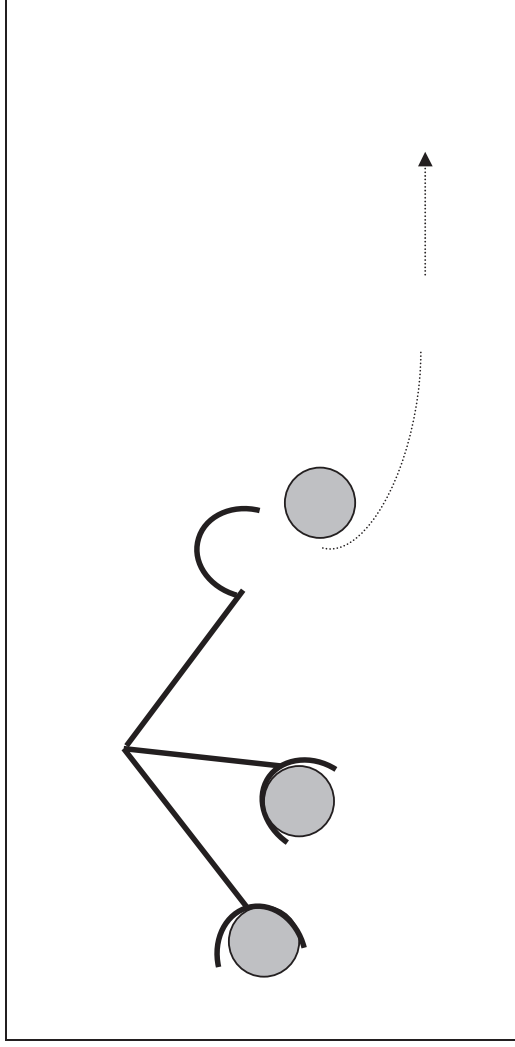
12. Profondeur de la "zone interdite" et Distance "cerceau - cible" : pour amener les joueurs à adapter la hauteur de la portée.



Ce que l'enfant doit découvrir ...

## Savoir 4

### 1. Tenue de boule ...



### 2. Apprendre à ... "glisser" (rouler)

*"Quand lâcher la boule ?"*

*"Quelle trajectoire, quelle force ?"*

*"Les enfants doivent pouvoir dire "trop long", "trop court" et adapter la force de leur lancer."*

## Fiche 4

Dominante  
**POINTER**

### Objectif essentiel

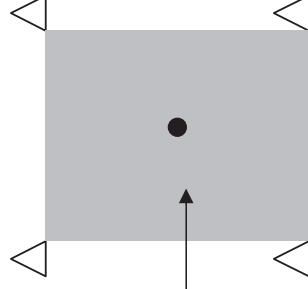
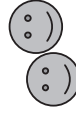
- **Lancer** une boule en la faisant **rouler** pour atteindre une cible

### Matériel

- 6 ou 8 boules (pour 4 enfants)
- petit pont (latte + plots)
- 4 cônes ou plots
- 2 Cerceaux

Je dis si la boule est arrêtée dans la zone !

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



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



### régulations possibles ...

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

Atteindre la cible le plus souvent possible sur 6 lancers consécutifs

### BUT DU JEU

#### 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.

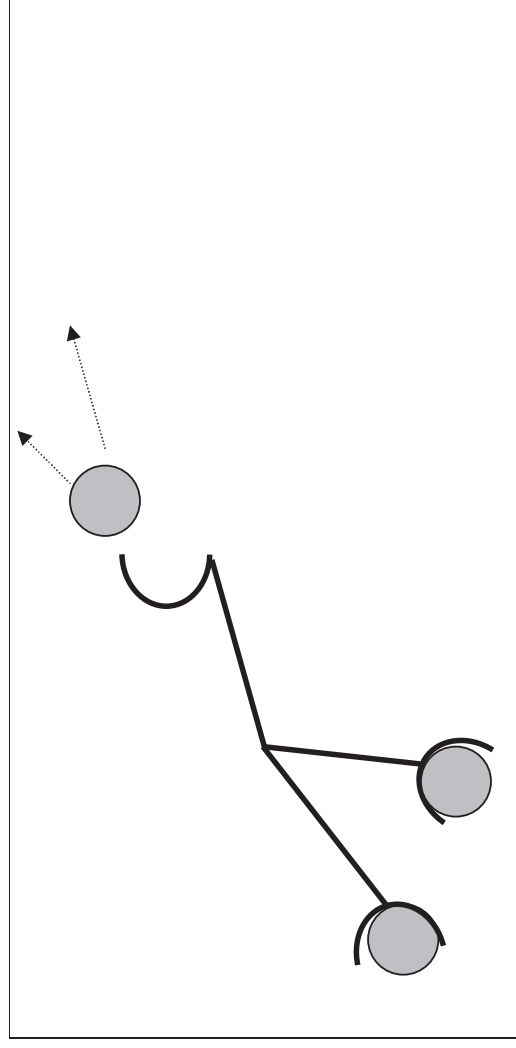




Ce que l'enfant doit découvrir ...

## Savoir 5

### 1. Tenue de boule ...



### 2. Apprendre à ... élever plus ou moins la boule en fonction de la distance ... importance du mouvement du poignet !

*"Quand lâcher la boule ?"*

*"Quelle trajectoire, quelle force ?"*

*"les enfants doivent pouvoir dire "trop long", "trop court" et adapter la force et la trajectoire de leur lancer."*

## Fiche 5

*Dominante*  
**POINTER**

### Objectif essentiel

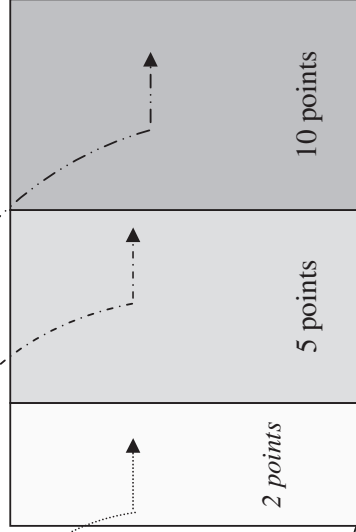
- Atteindre la cible **par une portée**

### Matériel

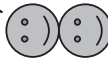
- 6 ou 8 boules
- sol stabilisé , sable, ...
- zones tracées dans le sable ou lattes, plots , cerceaux ...

Nous attendons notre tour en arrière du lanceur !

Je regarde le lanceur puis la boule, je dis si elle est tombée directement dans la cible et j'annonce les points gagnés!



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



### Pour réguler ...

16. Distance "cerceau - cibles" : plus longue, moins longue.

17. profondeur des cibles : plus ou moins profondes

18. forme des cibles : cibles circulaires de diamètres plus ou moins importants en fonction des distances (*tirs plus précis en direction et en longueur*)

### 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

- ↳ Individuellement
- ↳ Collectivement

### Pour jouer autrement

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



Ce que l'enfant doit découvrir ...

Savoir 6

#### 4. Réinvestir les différents types de lancers en fonction des cibles à atteindre ...

- ↳ *Roulée*
- ↳ *Demi – portée*
- ↳ *Portée*
- ↳ *Plombée*

*"Quel type de lancer adopter en fonction de telle ou telle cible ?"*

- ↳ *Plomber sa boule pour atteindre la cible 4 .*
- ↳ *Porter (portée ou demi-portée) sa boule pour les autres cibles.*

## Fiche 6

Dominante  
**POINTER**

### Objectif essentiel

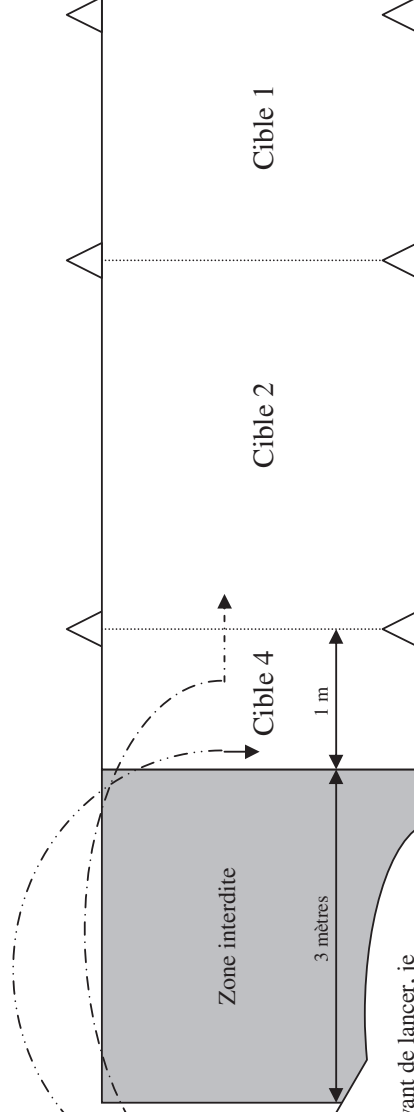
- **Adapter la hauteur de sa portée** à la nature du terrain et à la distance de la cible à atteindre.

### Matériel

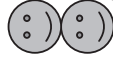
- 6 boules
- sol stabilisé, sable ...
- cônes ou plots
- 2 Cerceaux

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

Je regarde le lanceur et la boule . 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 successivement la cible 1 , puis la cible 2, puis la cible 3 et enfin la cible 4.

### REGLES

- Pour marquer 1 point, il faut que la boule reste dans la cible visée.
- 1 point pour chaque cible atteinte (chaque cible ne rapporte 1 point qu'une seule fois !)
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)



### Pour gagner

Tenter d'atteindre 4 points

**Pour jouer autrement**  
2 contre 2 , chacun lance deux boules dans une cible choisie et annoncee avant les lancers .  
**Gagnant** : le binôme ayant marqué le plus de points

### Régulations possibles ...

19. Dimensions des différentes zones.
20. Imposer un *jet direct* dans la zone : le point est marqué si la boule reste dans la zone : pour apprendre à *plomber* une boule.

## Fiche 7

Dominante  
**POINTER**

### Objectif essentiel

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

### Matériel

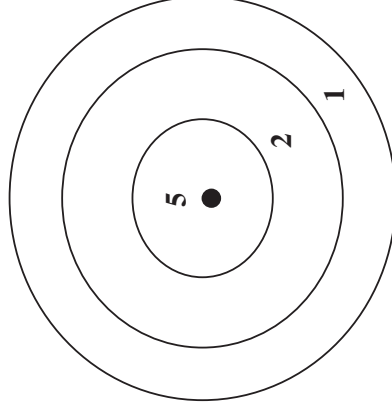
- 6 boules
- sol stabilisé, sable ...
- un bouchon
- 2 Cerceaux

*Je compte les points !*

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

### REGLES

- 2 contre 2
- chacun lance deux boules
- 2 lancers consécutifs.
- On récupère les boules quand tout le monde a lancé : elles sont alors portées et posées dans le cerceau.



### Pour gagner

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

### régulations possibles ...

21. Distances « cerceau – cible »
22. Position de la cible.

## Fiche 8

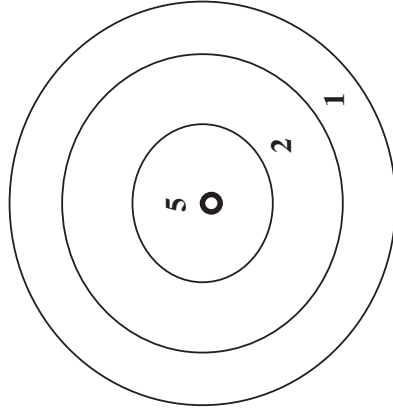
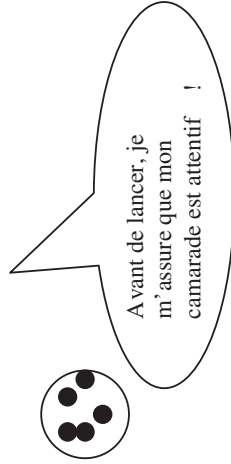
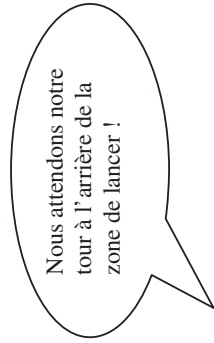
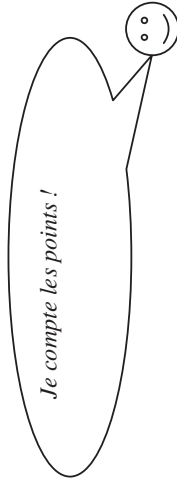
Dominante  
**POINTER**

### Objectif essentiel

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

### Matériel

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



### BUT DU JEU

Lancer la boule le plus près possible du bouchon pour gagner le maximum de points et ceci malgré les boules obstacles disposées sur le terrain

### REGLES

- 2 contre 2
- chacun lance deux boules
- 2 lancers consécutifs.
- On récupère les boules quand tout le monde a lancé : elles sont alors portées et posées dans le cerceau.



### Pour gagner


Marquer plus de points que l'équipe adverse.

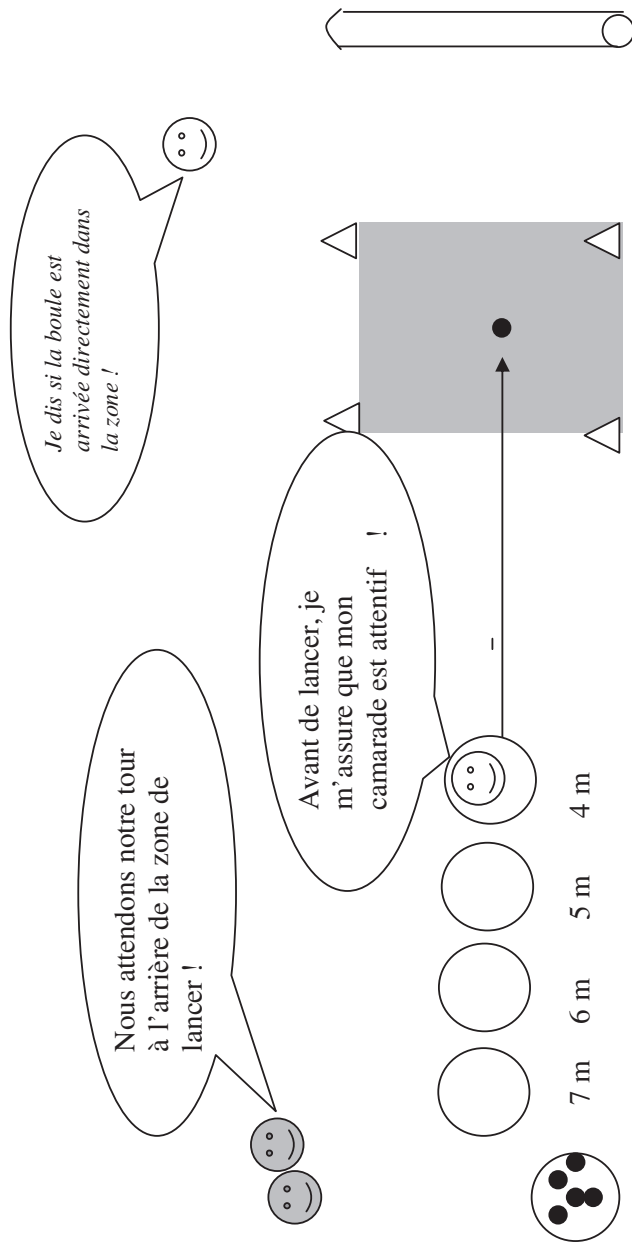
### Régulations possibles ...

23. Distances « cerceau – cible », position des boules obstacles, ...
24. Position de la cible.

Fiche 9	<b>Objectif essentiel</b>	<b>Matériel</b>
<i>Dominante</i> <b>TIRER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lancer</b> une boule directement dans une cible</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 boules (pour 4 enfants)</li> <li>• 1 rondin pour arrêter les boules</li> <li>• 4 cônes ou plots</li> <li>• 3 Cerceaux</li> </ul>

<b><u>BUT DU JEU</u></b>
Atteindre la cible le plus souvent possible en 6 lancers consécutifs
<b><u>REGLES</u></b>
- Pour marquer 1 point, il faut que la boule arrive dans la cible <b>directement</b> sans toucher le sol auparavant
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non

	<b><u>Pour gagner</u></b>
Marquer le maximum de points	
↳ Individuellement	
↳ Par équipe de 3 ou 4	
	<b><u>Pour jouer autrement</u></b>
	2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.



**régulations possibles ...**

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

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

27. Cible avec ou sans boule au centre (3 points si on touche la boule directement, 2 points si on la touche après « rebond »)

Fiche 10	<b>Objectif essentiel</b>	<b>Matériel</b>
Dominante <b>TIRER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer une boule directement dans une cible pour <b>chasser</b> les boules adverses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 boules (pour 4 enfants)</li> <li>• 4 cônes ou plots</li> <li>• 1 rondin pour arrêter les boules</li> <li>• 5 cerceaux</li> </ul>

**BUT DU JEU**  
Sortir le plus de boules de la cible en 4 lancers consécutifs.

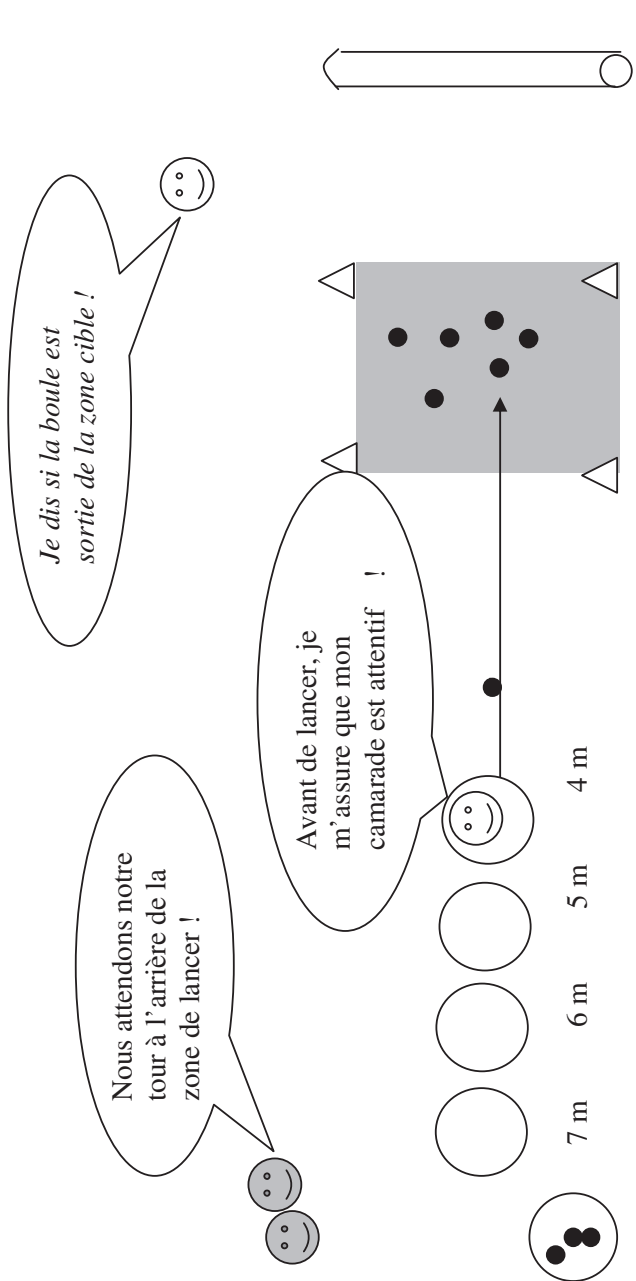
**REGLES**

- 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 4 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 ...**

28. Distance « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer (4, 5, 6, 7 m).  
 29. Taille de la cible ... pour adapter la précision du lancer (de 1m à 30 cm)  
 30. Forme de la cible (triangle pointe dirigée vers le tireur, cercle...)  
 31. Disposition des boules dans la cible (écartées, les unes à côté des autres, ou serrées, les unes devant les autres, favorisant la « multi-éjection »)




Fiche 11	<b>Objectif essentiel</b>	<b>Matériel</b>
Dominante <b>TIRER</b>	<b>Lancer</b> une boule pour <b>chasser</b> une boule adverse en <b>faisant rester sa boule dans la cible</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 boules (pour 4 enfants)</li> <li>• 4 cônes ou plots</li> <li>• 1 rondin pour arrêter les boules</li> <li>• 5 Cerceaux</li> </ul>

**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 et que la boule lancée reste dans la cible
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

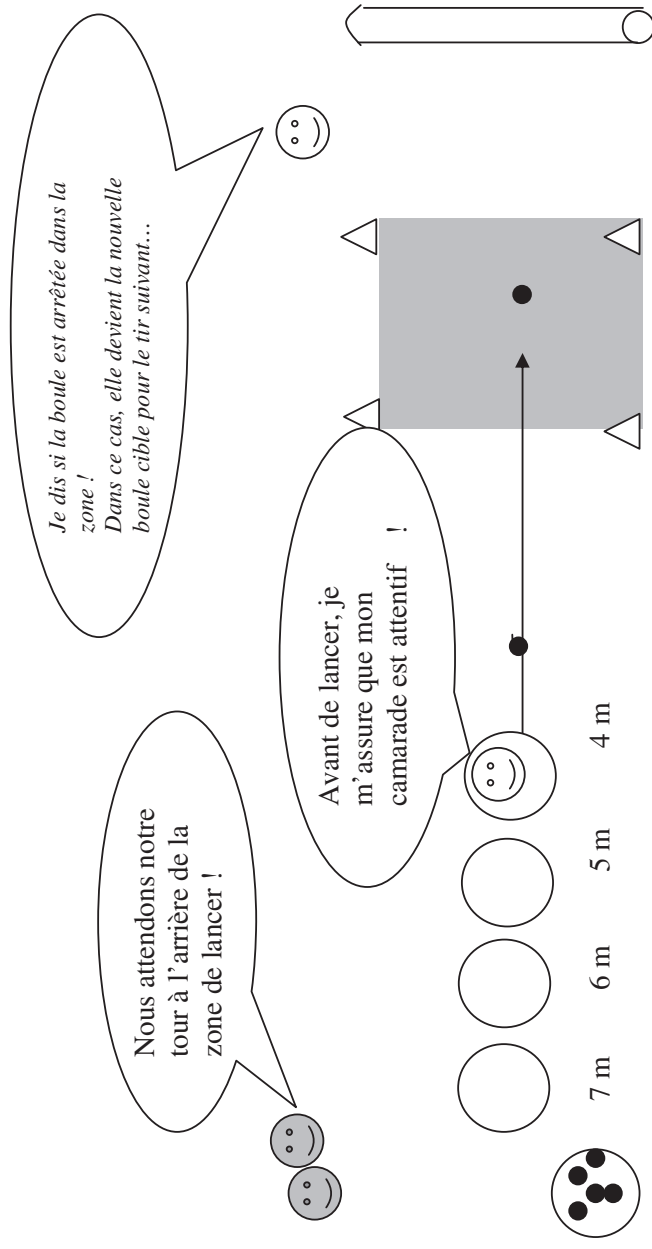
 **Pour gagner**

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 ...**

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

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


34. Disposition de la boule dans la cible (plus ou moins près du fond de la cible)

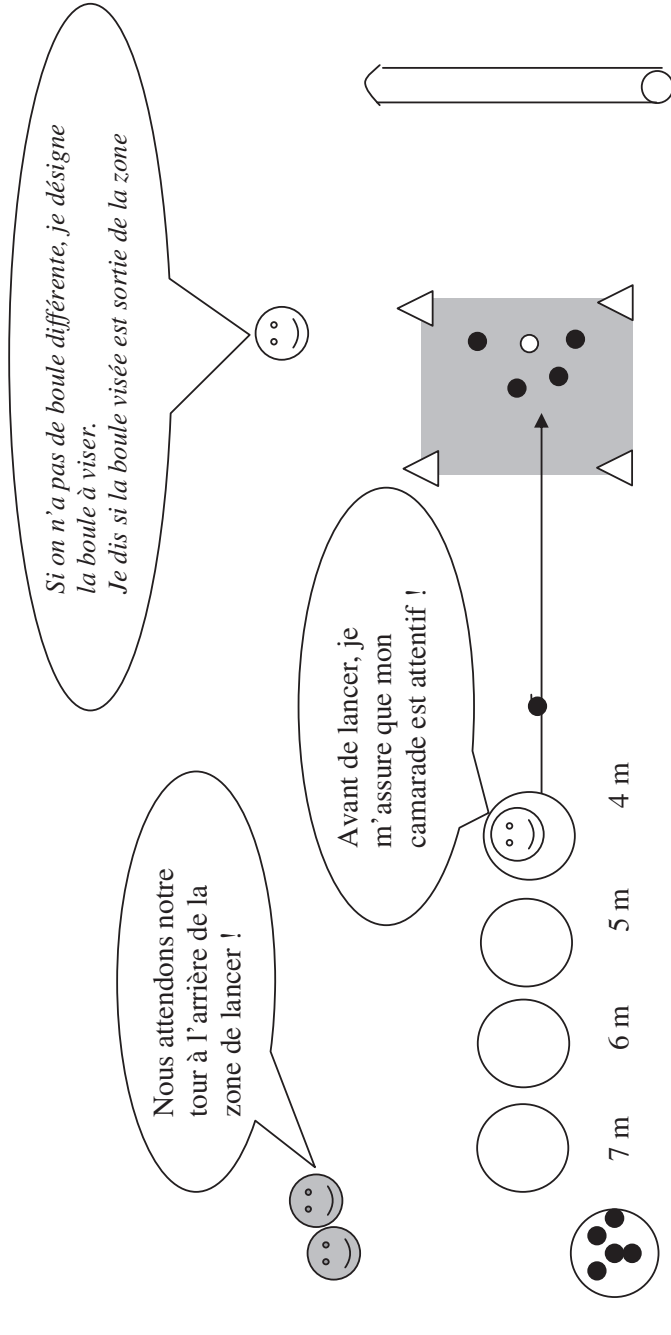
35. Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement = 2 points) ou à la raffle (la boule touche le sol puis roule et vient éjecter l'autre = 1 point)

36. Variantes pour favoriser la réussite et encourager l'élève : 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.

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

<b><u>BUT DU JEU</u></b>
Sortir le plus de boules de la cible sur 6 lancers consécutifs.
<b><u>REGLES</u></b>
- 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 !)


<b><u>Pour gagner</u></b>
Marquer le maximum de points
↳ Individuellement
↳ Par équipe de 3 ou 4
<b><u>Pour jouer autrement</u></b>
2 contre 2, lancer chacun deux boules pour marquer plus de points que le binôme adverse.



<b><u>régulations possibles ...</u></b>
37. Distance « cerceau-cible » ... pour adapter la puissance du lancer (4, 5, 6, 7 m).
38. Espacement des boules dans la cible (grand espacement = facile, boules rapprochées = difficile)
39. Disposition de la boule dans la cible (devant ou derrière les autres boules, ou au centre)
40. Type de tir imposé ou non : on peut tirer au fer (la boule touche l'autre directement) ou à la raflé (la boule touche le sol puis roule et vient éjecter l'autre)
41. 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.

