



Sport boules, pétanque et jeux d'adresse Cycle 2

Dates : Mercredi 3 mai 2023 de 9h30 à 13h

Lieux : Sites de proximité

Forme : Rencontre d'aboutissement pétanque et découverte sport boules

Public : Cycle 2



Inscriptions via le formulaire en ligne
(cliquer sur le lien)

[Inscription à la rencontre sport boules/pétanque](#)

Le formulaire sera actif jusqu'au 20 mars



PREFET DE LA NIEVRE

DIRECTION DÉPARTEMENTALE
DE LA COHESION SOCIALE
ET DE LA
PROTECTION DES DÉBILITÉS








La rencontre



Organisation générale

- ✓ 9h30 Arrivée des bus, gouter et présentation des AS
- ✓ 10h : 3 ateliers de 45 minutes :
 -  Un atelier Boulevard des défis pétanque :
 -  Un atelier Découverte du sport boule composé de 2 situations : le relai tir et le damier point.
 -  Un atelier jeux de lancer de précision (bolas, palets bretons, molky...) et débat sur les émotions sportives.
- ✓ 12h15 : pique-nique
- ✓ 13h15: départ des bus

Document pédagogique support

Pour préparer la rencontre, vous pouvez vous appuyer sur le document pédagogique suivant :

[Document pédagogique pétanque](#)

Pour la rencontre, les enfants devront :

- connaître les règles de sécurité (cf p3)
- connaître les règles de la partie de pétanque (cf p5 du document ci-dessus)
- **être capable de s'auto-arbitrer**

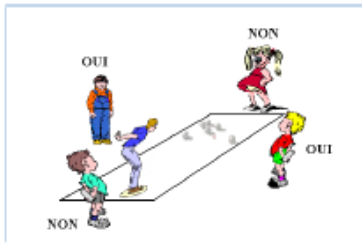
PETANQUE Cycles 2 et 3: SECURITE

Pour les élèves (à lire et à commenter en classe avant toute séance)

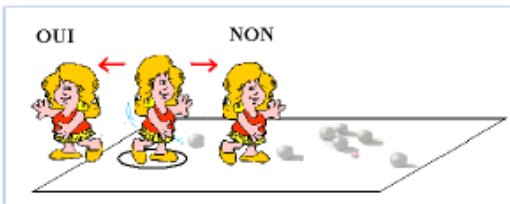
1. Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



2. Ne pas se tenir derrière, ni face au joueur en action.



3. Quitter le rond par l'arrière après avoir joué.



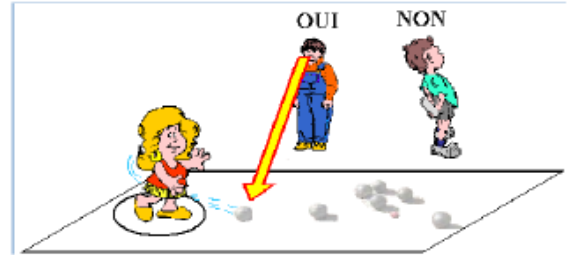
4. Seul le joueur en action a les boules à la main.



5. Ne jamais arrêter une boule en mouvement avec une partie quelconque du corps autre que le dessous du pied.



6. Tout élève n'étant pas en action doit rester attentif et observer le mouvement des boules.



Les ateliers de la rencontre

Boulevard des défis pétanque

« Le boulevard des défis » est une formule de rencontre qui permet aux enfants de jouer tant qu'ils le souhaitent, et qui fait le lien entre apprentissage, réussite et plaisir de pratiquer. Elle est porteuse des enjeux du vivre-ensemble :

- durant les temps de jeux (concertation entre les joueurs, respect des règles de sécurité, adoption d'un comportement adéquat quand l'adversaire joue, occupation de rôles sociaux comme arbitre...);

- en dehors des temps de jeu (déplacements, vie au sein de l'équipe, choix des équipes à défier...).

Objectif : Vivre une rencontre avec d'autres enfants, dans un moment convivial, avec le plus d'autonomie possible.

But : gagner des « vies » en défiant une autre équipe sur les terrains prévus à cet effet. (Réussir les ateliers, pour gagner de nouvelles vies si l'équipe n'en possède plus)

Matériel : 2 boules par joueur, des bracelets pour matérialiser les « vies », des réserves de boules sur chaque terrain de jeu et sur les ateliers (les enfants ne se déplacent pas avec les boules), des seaux pour stocker les boules (une fois jouée ou à la fin de la mène, elles sont ramenées dans le seau à côté du cercle de lancer).

Dispositif : Des équipes de 2 joueurs, des ateliers pour gagner des « vies », un « boulevard des défis » pour que les équipes se rencontrent, des terrains de jeu pour vivre les « défis ».



Chaque équipe disposera d'une vie (matérialisées par un bracelet) pour débiter la rencontre.

Règles du jeu

Rappel : 3 espaces d'évolution : Terrains / Boulevard / Ateliers (vies).

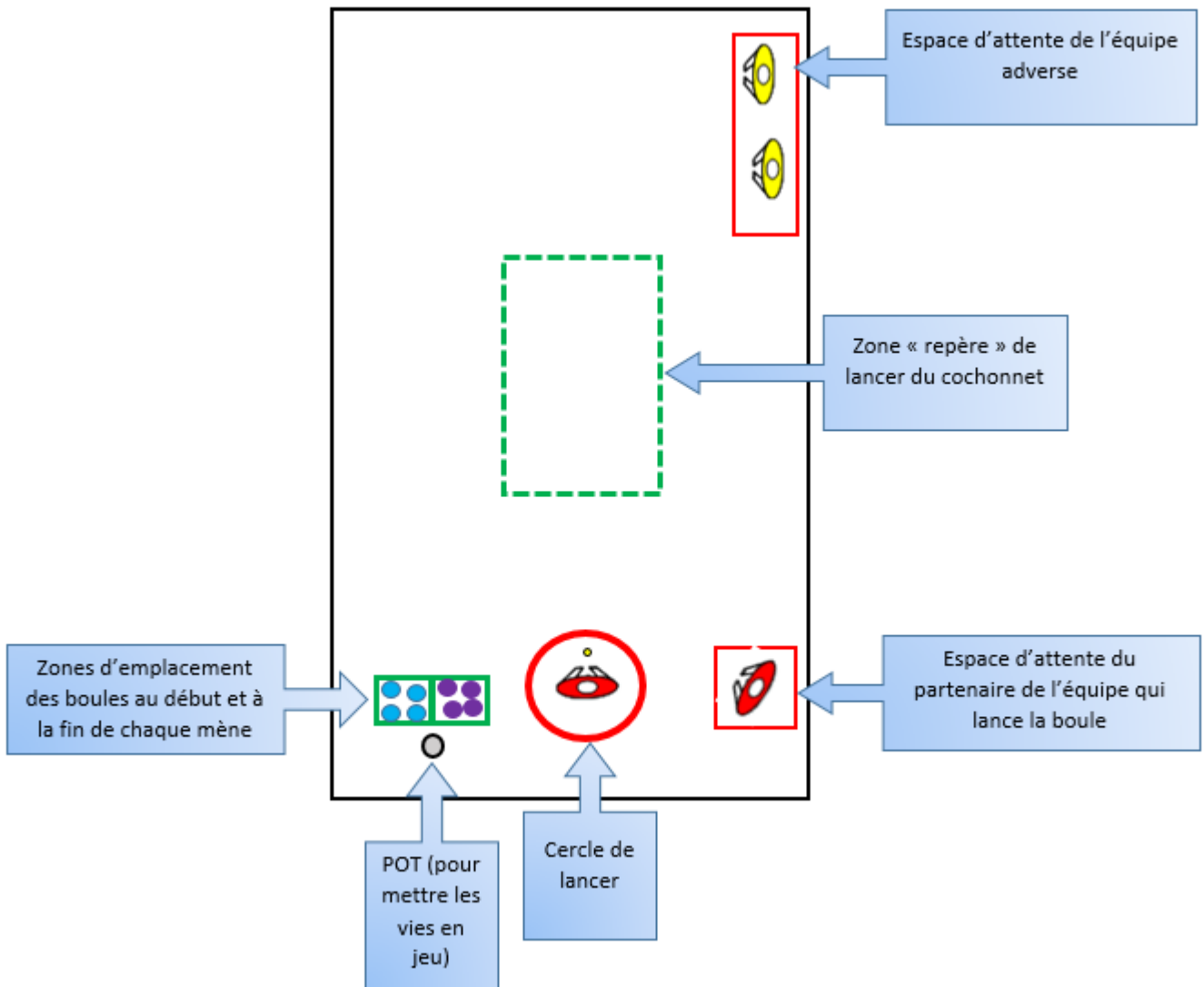
Remarque : Les équipes ne peuvent aller dans l'espace des ateliers à l'unique condition qu'elles n'aient plus aucune vie. En début de rencontre, toutes les équipes ont 1 vie.

1) Chaque partie se joue en 3 mènes. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui aura cumulé le plus de points à la fin des 3 mènes.

En cas de match nul à l'issue des trois mènes, les deux équipes jouent une quatrième mène décisive.

- 2) Le tirage au sort (pierre/feuille/ciseaux) détermine l'équipe qui lance le but (cochonnet)
- 3) Le but (cochonnet) est lancé, les deux pieds à l'intérieur du cercle, dans la zone « repère » (2 essais, au troisième essai le cochonnet est placé au centre de la zone « repère »)
- 4) Le joueur lance sa boule en ayant les deux pieds à l'intérieur du cercle.
- 5) C'est un joueur de l'équipe qui n'a pas le point qui doit jouer.
- 6) Les joueurs ne doivent pas gêner celui qui joue et doivent se situer dans leurs espaces d'attente respectifs avant chaque lancer de boules. (cf schéma terrain)
- 7) C'est l'équipe qui gagne la mène qui relance le but.
- 8) Le nombre de vies en jeu doit être déterminé dans le boulevard avant de commencer (*mettre les vies dans le pot dédié à cet effet avant le début de la partie*)
- 9) Les joueurs ne peuvent modifier quelque élément que ce soit de l'aire de jeu, après le lancer du but.
- 10) **Il est interdit de courir dans les trois espaces de jeu.**

Terrain de jeu pour les matchs



Ateliers pour gagner des vies

ATELIER 1

But : Lancer sa boule dans la cible.

Cible : seau



ATELIER 2

But : Toucher la cible avec sa boule.

Cible : boule sur le plot



ATELIER 3

But : Lancer sa boule pour qu'elle passe sous la chaise et s'arrête dans le rectangle rouge.



ATELIER 4

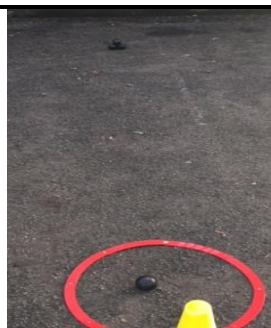
But : Lancer sa boule dans le rectangle jaune sans toucher les plots.



ATELIER 5

But : Toucher la cible avec sa boule.

Cible : boules empilées



N.B. : 4 boules par atelier (2 boules par joueur).

Mon équipe gagne une vie si elle réussit l'atelier 2 fois sur 4.

Découverte sport boules

Le sport boules aussi appelé boule lyonnaise est un jeu proche de la pétanque. Le terrain est plus grand et le matériel différent (des boules plus grosses). Les joueurs disposent d'une zone d'élan pour lancer leur boule.

2 situations seront proposées :

- Le damier point

But : Valider plus de cases que l'équipe adverse

Dispositif :

- Un terrain commun
- Une cible carrée avec 9 cases (case 1m/1m)
- 12 « marquages » 6 de chaque couleur
- 2 équipes de 3 joueurs
- 1 boule par terrain



Déroulement :

Chaque équipe dispose de 6 lancers pour remplir le damier.

Quand la boule s'arrête dans une case (ligne acceptée), elle est remplacée par un « repère » placé au centre de la case.

Une équipe ne peut pas viser une case déjà « occupée ».

Quand les 12 boules sont jouées, l'équipe gagnante est celle qui a validé le plus de cases.

En cas d'égalité, c'est la 1ère équipe qui a placé sa dernière réussite qui a gagné.

- Le relai-tir

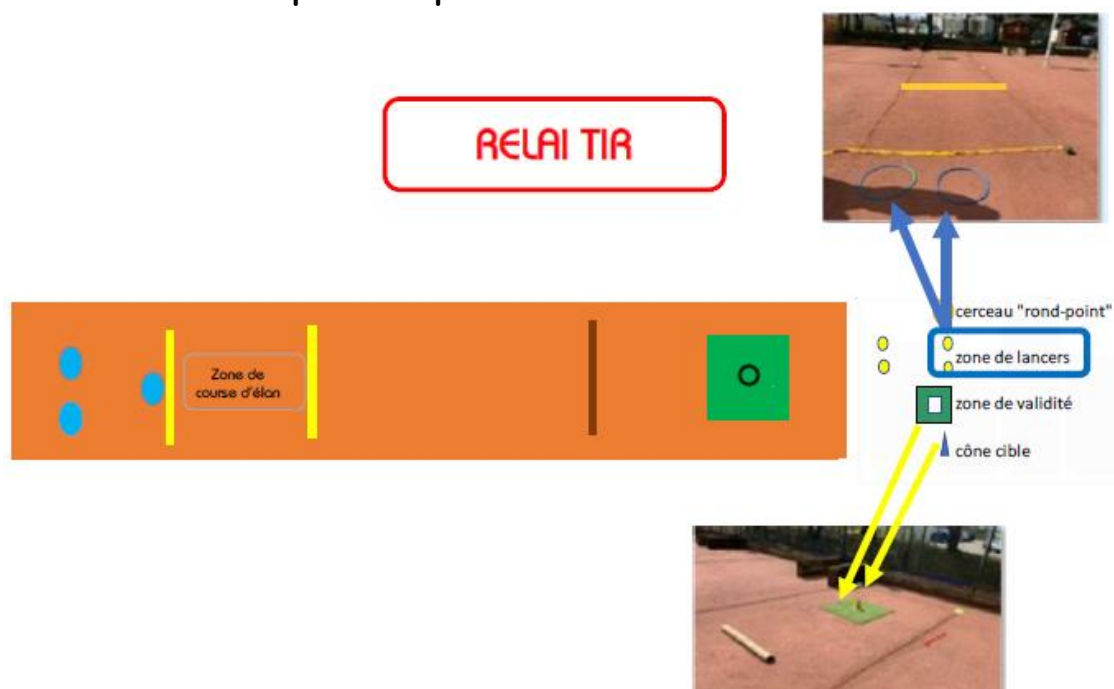
Pour cet atelier, les enfants seront par équipe. Ils devront en 3 minutes, atteindre la cible le plus de fois possible en tirant à tour de rôle.

La boule doit obligatoirement rebondir après la ligne noire (cf plan p9) pour être comptabilisée.

La boule touche la zone verte 1 points.

La boule touche le pneu 2 points.

La boule rentre dans le pneu 5 points.



Atelier jeux d'adresse et émotions sportives

- Plusieurs jeux de lancer d'adresse seront proposés parmi les bolas, les palets bretons, les quilles, le molky...



- Santé : les émotions dans le sport



SANTÉ – Les émotions dans le sport

Objectifs

- Aider à la verbalisation d'états, d'émotions, de comportements et de situations en lien avec le sport et la santé
- Permettre l'émergence et l'évolution des représentations du sport et de la santé

Posture et rôle de l'animateur

- Anime le déroulement de l'atelier
- Questionne le groupe pour susciter la réflexion

But: associer chaque photo à l'étiquette-mot correspondante. Puis trouver la situation qui pourrait correspondre à l'état émotionnel illustré par chaque photo.

Matériel:

- Les photos émotions et étiquettes-mots en annexe

Aménagement proposé:

- En cercle, les enfants sont regroupés autour des photos disposées face visible devant eux.

Annexes et ressources:

- Annexe 1: photos - étiquettes-mots
- Pour aller plus loin: [l'attitude Santé Cycle 3](#)

Déroulement:

- Dans un premier temps: disposer toutes les photos de sorte qu'elles soient visibles par tous les participants (annexe 1,1). Laisser les enfants observer et commenter ce qu'ils voient, ressentent. Puis proposer les étiquettes-mots (annexe 1,2) et demander au groupe de se mettre d'accord pour associer chaque étiquette à une photo. S'il y a désaccord, l'animateur fait expliciter les choix et argumentaires.
- Dans un second temps, l'animateur demande aux enfants d'imaginer une situation sportive qui a pu conduire l'enfant de la photo à l'état émotionnel dans lequel il se trouve ou encore de se projeter dans un tel état émotionnel vécu lors de la RSA du jour.



Pratiquer
Toute pratique
Créer
Communiquer
Échanger Partager
Organiser
Prendre
Décision

La déception

La tristesse

La joie

La colère

La peur

La surprise



Si vous avez des élèves à besoin spécifique pour lesquels nous devons prévoir des aménagements de la rencontre, merci de compléter avec l'élève la fiche navette et de nous la renvoyer avant la rencontre.

Ma carte
navette

Rencontre Sportive Associative :
Association Sportive de l'école :



Enfant



Prénom :

Classe :

Ce que je souhaite pour la rencontre USEP :

Expression libre :

Adulte référent pour la rencontre



Nom et prénom :

Fonction :

Téléphone :

Mail :

Adaptations mises en place au cours du
module d'apprentissage pour cet élève :

Interrogations / besoins pour la rencontre:

(Tu peux écrire et/ou dessiner à propos de toi, de la rencontre, de tes besoins ou de ce que tu aimes dans les rencontres USEP...)