

# Jeux de boules

**Le défi**

**Record tirer**

**Record pointer**

**Bousca**

**Bousca avec contraintes**

Notre rencontre est organisée en prenant en compte les 6 points de notre charte USEP 13 pour les rencontres USEP

**1. Une préparation nécessaire, suffisante et coordonnée**

**Éclairage santé :** *une bonne préparation permettra aux enfants de savoir gérer leur stress et de savoir gérer leurs émotions lors de la rencontre, contribuant ainsi au développement de ces compétences psychosociales.*

**2. Plusieurs niveaux de pratique définis pour chaque activité physique et sportive**

**Éclairage santé :** *permettre à l'enfant de choisir son niveau de pratique engage de nouvelles compétences psychosociales : savoir résoudre des problèmes et savoir prendre des décisions.*

**3. Des rôles sociaux assumés par les enfants, par les adultes**

**Éclairage santé :** *travailler sur ces rôles sociaux permettra de développer les compétences psychosociales suivantes : avoir une pensée créative une pensée critique, savoir communiquer efficacement et être habile dans les relations interpersonnelles.*

**4. Un engagement explicite au respect mutuel**

**Éclairage santé en activant ces points de la charte, l'enfant engage de nouvelles compétences psychosociales : avoir conscience de soi et avoir de l'empathie pour les autres.**

**5. Des documents remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait**

**Éclairage santé :** *La remise de ces documents permet de développer l'estime de soi, compétence importante pour le bon développement physique et moral de l'enfant.*

**6. Santé, environnement, besoins particuliers : trois incontournables.**

*« Prendre en compte les besoins particuliers, s'inscrire dans une démarche éco-citoyenne, adopter une attitude santé sont des préoccupations incontournables de toutes les rencontres organisées par l'USEP13. Pour ces trois domaines, tous les acteurs des rencontres USEP et de leur préparation (enfants, enseignants, parents, éducateurs...) seront sensibilisés. »*

À définir après concertation des classes engagées dans la rencontre :

### **Choix de l'incontournable à travailler**

- Santé (exprimer ses ressentis en utilisant la réglette du plaisir)
- Environnement
- Besoin particulier

### **Rôle des adultes :**

- Installation : chaque enseignant installe avec sa classe en arrivant sur le stade l'atelier qu'il aura choisi lors de la réunion de préparation (cf. annexes)

### **Forme donnée à la convivialité**

- Pique nique. Des fruits seront partagés.

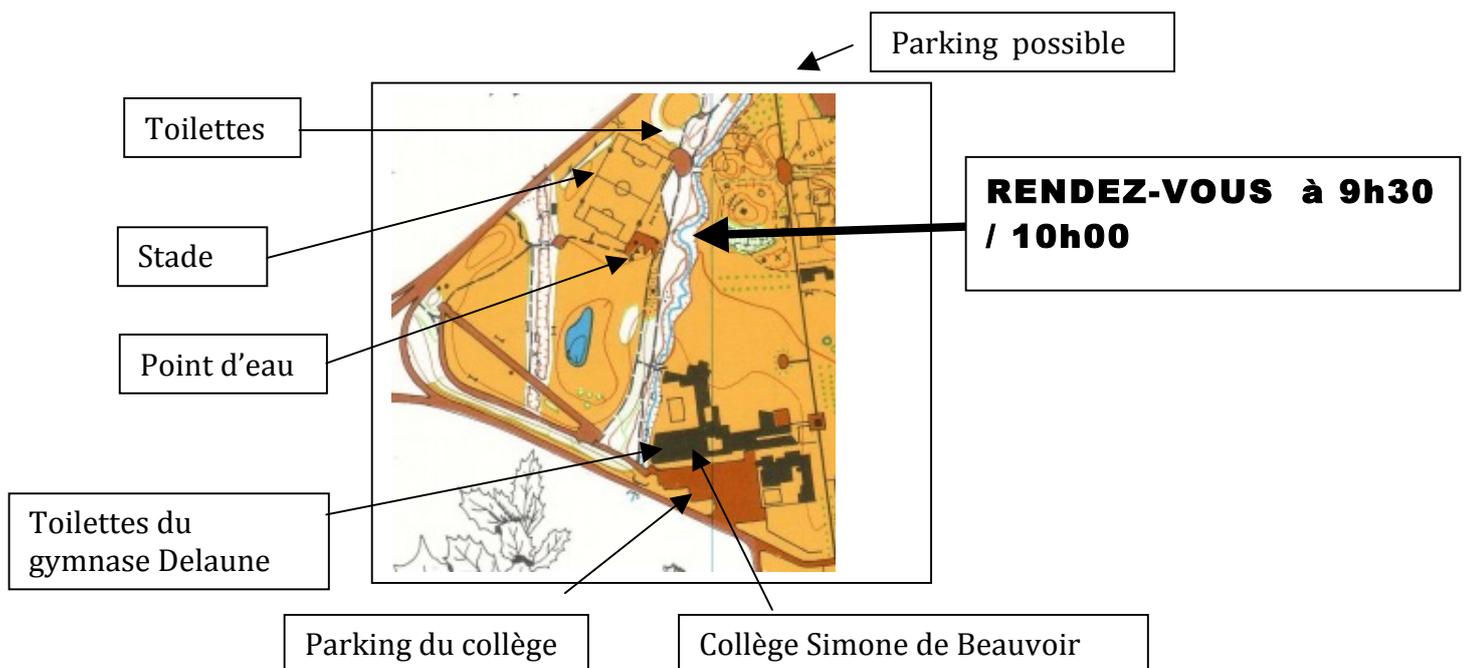
### **Discours d'ouverture :**

- Présentation de la rencontre (organisation, infrastructures, espaces)
- Présentation des classes
- Présentation des enseignants et des adultes accompagnateurs
- Rappel des règles de jeu et du dispositif
- Rappel des valeurs de l'USEP (cf. charte départementale)
- Rappel de l'incontournable travaillé

### **Discours de clôture :**

- Retour sur le déroulement de la rencontre (résultats et valeurs de l'USEP)
- Remise des diplômes
- Organisation de la convivialité

## ***Lieu de rencontre***



# RENCONTRE,

## Niveau 1

**(Boules molles / boules dures en découverte sur un atelier)**

**Durée : 3 heures avec pique nique**

**Les documents utilisés dans cette rencontre sont issus des travaux :**

- **Du secteur USEP étoile (Marseille)**
- **De l'USEP 84 (situation de rencontre cycle 2 disponible sur le site usep 84)**
- **Des productions du stage USEP régional PACA.**

### 4 situations :

- **record « pointer »**
- **record « tirer »**
- **le défi**
- **la bousca**
- **la bousca avec contraintes**

- 4 équipes par classe. Si des équipes ont un effectif supérieur à 6 élèves, la gestion des activités sera adaptée dans l'action.
- Les équipes seront numérotées. Vous serez averti avant la rencontre des numéros d'équipe.
- Des diplômes seront remis à la fin de la rencontre.

écoles	enseignantes	Classes/ numéros	effectif

- 4 jeux de 6 dossards de couleurs différentes.
- 1 jeu de plots
- Les boules nécessaires pour équiper 30 élèves

RAPPELCe que vous devez faire AVANT la rencontre en classe :

- **PRÉPARER** les élèves à la rencontre en leur donnant les dernières informations sur la rencontre.
- **PRENDRE** des crayons pour que les élèves notent les résultats sur leur carte de score.
- **PREPARER** votre kit.
- **ORGANISER** en respectant les informations de ce document.
- **PREPARER** les vignettes pour le boulevard des défis

Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en arrivant sur le site :

- **INSTALLER** l'atelier qui vous sera communiqué avec la rotation des équipes

<b>Ateliers à installer</b> Vous préparerez une affiche pour identifier l'atelier que vous installez. Cette affiche sera accrochée dans l'espace.	<b>Classes</b>
	<i>Le défi</i>
	<i>Record tirer</i>
	<i>Bousca</i>
	<i>Bousca avec contraintes</i>
	<i>Record pointer</i>

Matériel

Prévoir boules et cibles. En ce qui concerne les cercles, je les tracerai à la peinture.

Pour la rencontre :

Dans chaque espace, deux ateliers sont installés pour optimiser le temps d'activité.

Pour le transport :

- Chaque classe de Foesser porte le matériel nécessaire (car réservé).
- Je viendrai chercher dans les écoles et je transporterai le matériel pour les classes de Vitrolles puisqu'elles viennent en bus de ligne ou à pieds.

**Ce que vous devez faire PENDANT la rencontre :**

- **ACCOMPAGNER** un groupe de 4 équipes (Cf. numéros sous votre nom) dans les différentes situations proposées en respectant la fiche de rotation. Vous mettrez à ces équipes les dossards que vous avez apportés.

**Ce que vous devez faire sur le site APRÈS la rencontre :**

- Regrouper les enfants pour participer au moment de convivialité.

**Ce que vous devez faire en classe APRÈS la rencontre :**

- Remettre les diplômes dans des conditions cérémoniales.

**ROTATION**

**RESPONSABLE :**

<b>1</b>	<b>13</b>	<b>17</b>	<b>2</b>
----------	-----------	-----------	----------

Rotation

<b>Le défi</b>	<b>Record tirer</b>	<b>Bousca</b>	<b>Record pointer</b>	<b>Bousca avec contraintes</b>
----------------	---------------------	---------------	-----------------------	--------------------------------

**RESPONSABLE :**

<b>5</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
----------	----------	----------	-----------

Rotation

<b>Record tirer</b>	<b>Bousca</b>	<b>Record pointer</b>	<b>Bousca avec contraintes</b>	<b>Le défi</b>
---------------------	---------------	-----------------------	--------------------------------	----------------

**RESPONSABLE :**

<b>14</b>	<b>18</b>	<b>3</b>	<b>15</b>
-----------	-----------	----------	-----------

Rotation

<b>Bousca avec contraintes</b>	<b>Le défi</b>	<b>Record tirer</b>	<b>Bousca</b>	<b>Record pointer</b>
--------------------------------	----------------	---------------------	---------------	-----------------------

**RESPONSABLE :**

<b>7</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
----------	----------	-----------	-----------

Rotation

<b>Bousca</b>	<b>Record pointer</b>	<b>Bousca avec contraintes</b>	<b>Le défi</b>	<b>Record tirer</b>
---------------	-----------------------	--------------------------------	----------------	---------------------

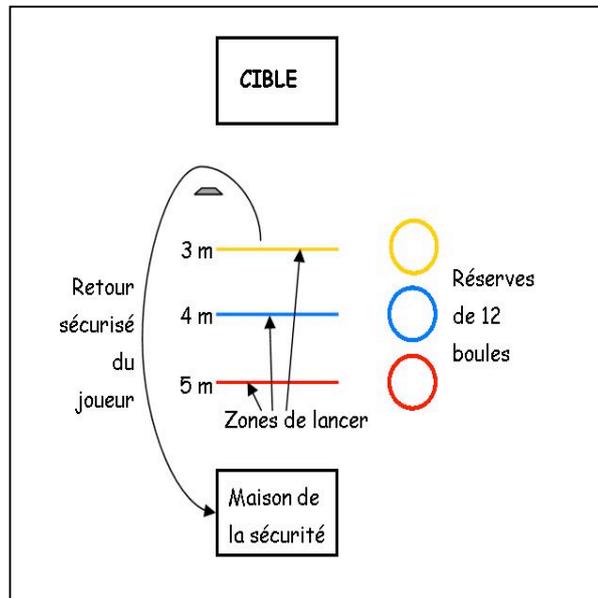
**RESPONSABLE :**

<b>19</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>20</b>
-----------	----------	-----------	-----------

Rotation

<b>Record pointer</b>	<b>Bousca avec contraintes</b>	<b>Le défi</b>	<b>Record tirer</b>	<b>Bousca</b>
-----------------------	--------------------------------	----------------	---------------------	---------------

## record « pointer »

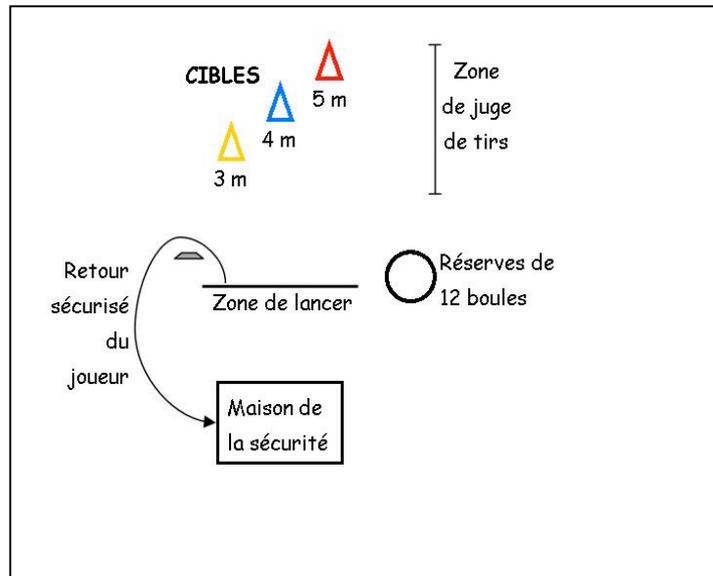


### Rôles sociaux :

- 1 Capitaine d'équipe
- 1 Secrétaire
- 1 Compteur
- 1 Juge de lancer

Chaque équipe joue ses 12 boules depuis la zone jaune, puis zone bleue, enfin la zone rouge. A chaque fin de mène (lancer de 12 boules), le secrétaire notera le nombre de points sur la carte individuelle. Chaque boule dans la cible, ligne comprise, vaut 1 point.

## record « tirer »

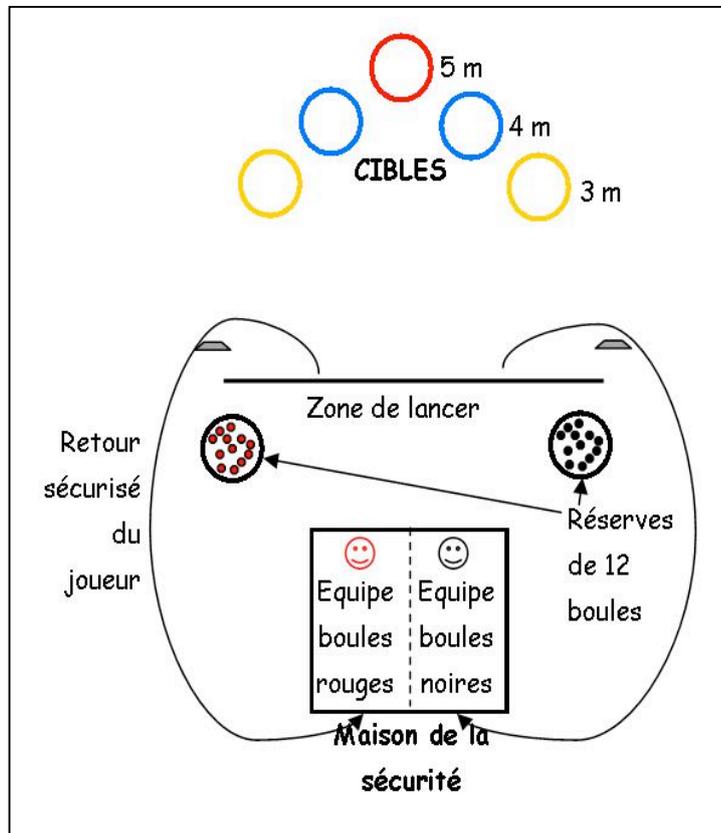


### Rôles sociaux :

- 1 Capitaine d'équipe
- 1 Secrétaire
- 1 Compteur
- 1 Juge de tir

Chaque équipe joue ses 12 boules en visant la cible jaune, puis la cible bleue, enfin la cible rouge. Chaque tir réussi est validé immédiatement par un juge de tir, puis le secrétaire marque le point. Chaque cible touchée vaut 1 point.

# Le défi



## Rôles sociaux :

- 1 Capitaine d'équipe
- 1 Secrétaire
- 1 Compteur
- 1 Juge de lancer
- Cibles tracées (diamètre=1m)

2 équipes s'affrontent. Les joueurs lancent à tour de rôle, en alternant les équipes, leurs deux boules sur la cible de leur choix. Les actions « tirer » ou « pointer » sont toutes deux autorisées.

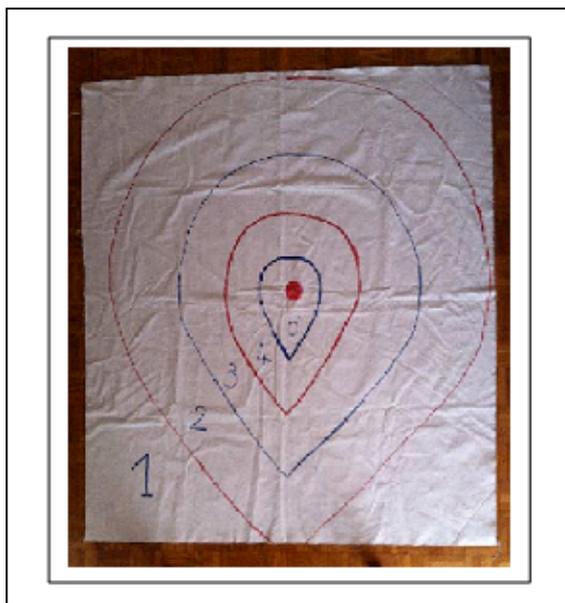
En fin de mène, les points sont comptabilisés sur le modèle suivant : 3 points pour les boules se trouvant dans la cible rouge, 2 points dans les cibles bleues et 1 point dans les cibles jaunes.

Les totaux sont faits après quatre mènes.

**Matériel :** boules dures (rouges = striées) (noires = lisses)

# La bousca

**1. But : marquer plus de points que l'équipe adverse à la fin du jeu.**



## 2. Déroulement

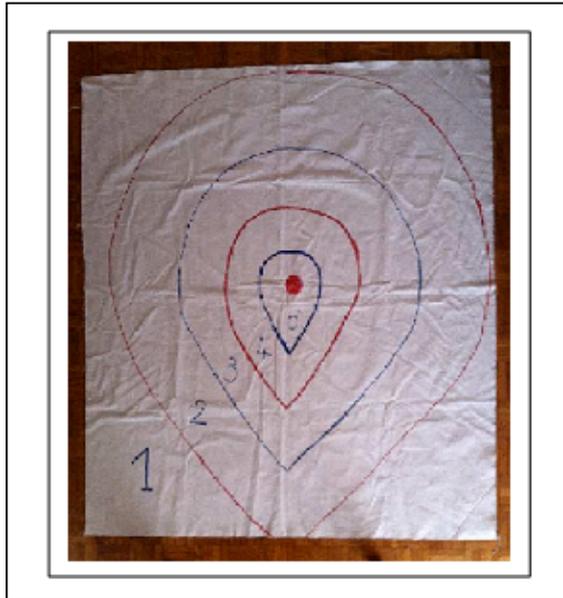
- Lors de la mène 1 et 3 l'équipe A (les bousqueurs) tente de marquer le maximum de points sur la cible avec ses 9 boules puis l'équipe B (les débousqueurs) tente de dégager les boules de la cible.
- Lors de la mène 2 et 4, inversion des rôles (B bousqueurs, A débousqueurs).
- L'équipe qui bousque en premier choisit la distance du lancer (3 - 6 - 9m).
- S'il n'y a plus de boules de bousqueurs sur la cible, les débousqueurs bousquent leurs dernières boules, mais seule la zone à 5 points est valable et peuvent marquer des points.
- Si une boule est sur une ligne, on compte les points de la zone supérieure.

## 3. Conditions de jeu

- 2 ateliers:
- 18 boules molles par atelier (9 rouges ou noires pour chaque équipe)  
NB : *dispositifs particuliers selon le nombre de joueurs par équipe :*
  - *Equipes de 3: 3 boules par joueur pour bousquer ou débousquer.*
  - *Equipes de 4: les 3 premiers joueurs jouent leurs 3 boules. Le quatrième ramasse les 3 boules au choix et les joue à son tour.*
- Utilisation de cibles horizontales à points (1 à 5)

# La bousca avec contraintes

4. **But : marquer plus de points que l'équipe adverse à la fin du jeu.**



## 5. Déroulement

○ Lors de la mène 1 et 3 l'équipe A (les bousqueurs) tente de marquer le maximum de points sur la cible avec ses 9 boules puis l'équipe B (les débousqueurs) tente de dégager les boules de la cible.

○ Lors de la mène 2 et 4, inversion des rôles (B bousqueurs, A débousqueurs).

○ L'équipe qui bousque en premier choisit la distance du lancer (3 - 6 - 9m).

○ S'il n'y a plus de boules de bousqueurs sur la cible, les débousqueurs bousquent leurs dernières boules, mais seule la zone à 5 points est valable et peuvent marquer des points.

○ Si une boule est sur une ligne, on compte les points de la zone supérieure.

## 6. Conditions de jeu

• 2 ateliers:

• 18 boules molles par atelier (9 rouges ou noires pour chaque équipe)

NB : *dispositifs particuliers selon le nombre de joueurs par équipe :*

○ *Equipes de 3: 3 boules par joueur pour bousquer ou débousquer.*

○ *Equipes de 4: les 3 premiers joueurs jouent leurs 3 boules. Le quatrième ramasse les 3 boules au choix et les joue à son tour.*

• Utilisation de cibles horizontales à points (1 à 5)

• Possibilité d'imposer une manière de jouer (rouler, planter, porter). L'enseignant décide d'imposer une contrainte (rouler ou porter).

### Trois manières de jouer la boule

1. Si la cible est à 3 mètres :
  - Rouler : repère à 2m de la cible et fil à 30cm du sol
  - Porter : repère à 1m de la cible et fil à 60cm du sol
  - Planter : repère au bord de la cible et fil à 90cm du sol
  
2. Si la cible est à 6 mètres :
  - Rouler : repère à 4m de la cible et fil à 30cm du sol
  - Porter : repère à 3m de la cible et fil à 60cm du sol
  - Planter : repère à 1m de la cible et fil à 90cm du sol
  
3. Si la cible est à 9 mètres :
  - Rouler : repère à 7m de la cible et fil à 30cm du sol
  - Porter : repère à 4m de la cible et fil à 60cm du sol
  - Planter : repère à 2m de la cible et fil à 90cm du sol

