Animation Pédagogique

Circonscription BOURG 3

Le Sport-Boules à l'école Primaire

Dommartin, le 9 décembre 2009

ORIENTATION DU MODULE D'APPRENTISSAGE

4 phases distinctes ET une compétence traitée:

réaliser une performance mesurée

1. La Découverte
2. La Situation de référence initiale
3. Les Situations de structuration
4. La Situtation de référence finale

Découverte		SRI		Situations d'apprentissage		SRF
•L'environnement •Le matériel •La sécurité •Qu'est ce que le Point ,Tir, le Tir cadence rapide	+	•Evaluation individuelle et collective •Observation des habiletés motrices •Acquisition des consignes de sécurité •La situation de référence	+	•Travail sur la technique du Point et du Tir •Travail sur la direction et la distance •Réussir à lancer loin •Travail sur la situation de référence finale (Rythme et réussite)	+	•Qu'ont-ils appris: compétences et vocable •Mesurer son évolution •Que retenir de l'activité •Savoir la définir •Le jeu du Massacre + Tournoi multi-classes
2 séances		2 séances		5,6 séances		2 séances

PREPARATION DU MODULE D’APPRENTISSAGE

Le Vocabulaire:

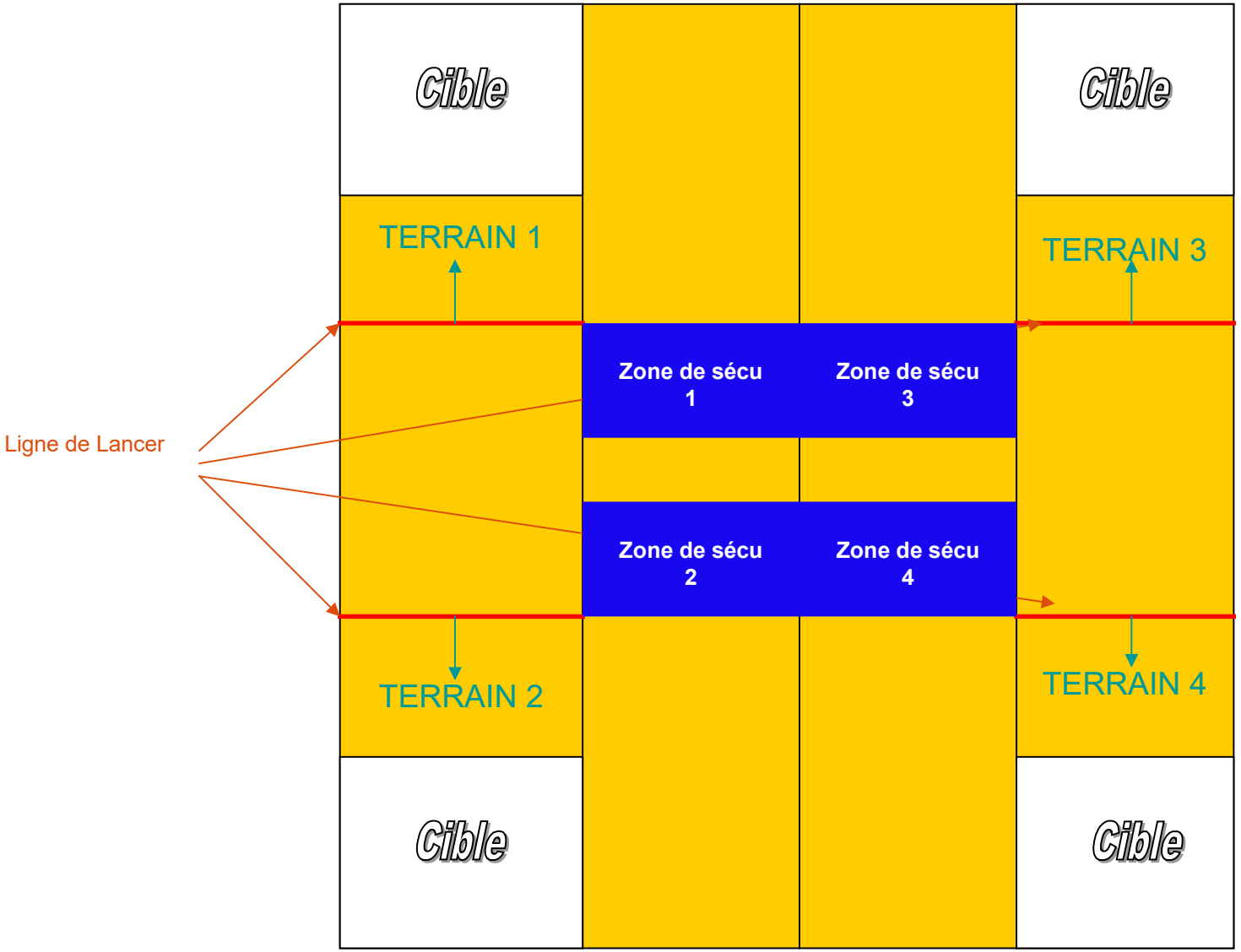
« pointer »c’est faire rouler une boule au sol sans prendre d’élan en direction d’une cible

« tirer » c’est lancer l’objet en l’air après avoir pris de l’élan en direction d’une cible

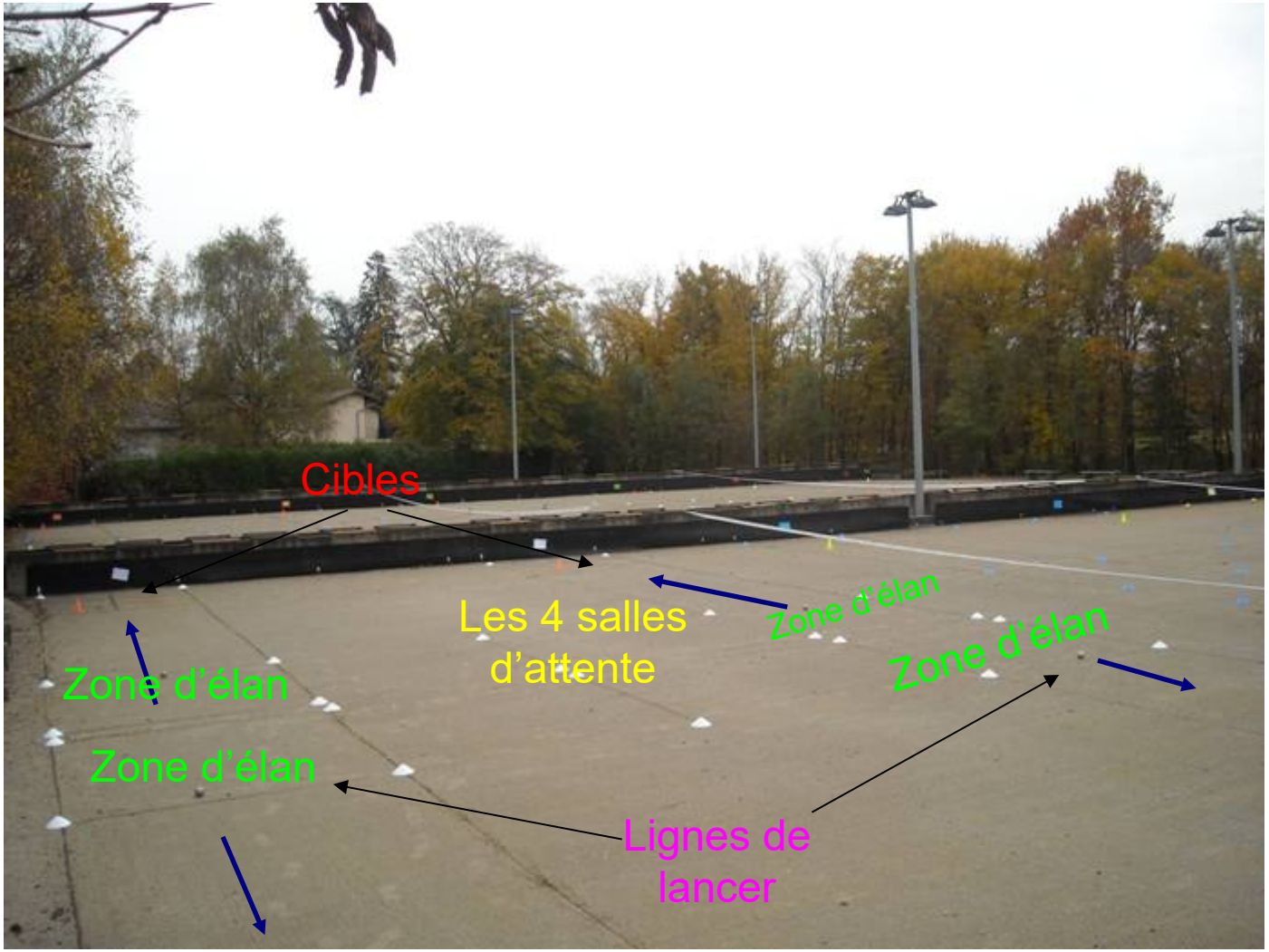
La Sécurité:

« je dois ramasser la boule en regardant autour de moi »
« je dois passer la boule dans la main de mon partenaire »
« la zone de sécurité est l ’espace où je dois attendre mon tour »
« je dois respecter les espaces de sécurité mis en place »
« arrêter la boule avec la semelle de mon pied si elle vient vers moi »

AMENAGEMENT D'UN BOULODROME DE 4 JEUX



AMENAGEMENT D’UN BOULODROME DE 4 JEUX



EXEMPLE DE PRINCIPE POUR LA GESTION D’UNE CLASSE

- La classe est divisée en 4 groupes
- 4 terrains scolaires sont mis en place dans le boulodrome
- Une boule par terrain
- Aménagement de terrains identiques

Facilite la gestion, la sécurité du groupe.
Cet aménagement peut être modifié suivant l’expérience et les aptitudes de chacun.

LE MATERIEL

Boule synthétique d’un poids de 400 grammes
Des coupelles ou assiettes colorées
Des cônes de couleur

LE MODULE D'APPRENTISSAGE

Phase de Découverte
2 voir 3 séances

Objectifs:
- faire découvrir à notre public, les différents types de lancers
- connaissance de l'environnement d'un boulodrome et des différentes zones
- mise en place des consignes de sécurité

Les séances:

-Le jeu des couloirs

-Le jeu des rectangles

-Le jeu du damier à 6 cases

+

-Le Tir rapide

La situation de référence initiale
2 séances

Objectifs:
- Diagnostic collectif et individuel.
- Évaluation de leur interprétation de l'activité
- Mise en valeur des problèmes inhérents à l'activité
- Ebauche du projet individuel

Les séances:

-Le point ciblé

-Le tir sur cible

+

-Le Tir rapide

Phase de structuration
5 à 6 séances

Objectifs:
- Maîtriser la direction
- Maîtriser les distances
- Maîtriser direction et distance
- Travailler sur le rythme
- Travailler sur la qualité du lancer

Les séances:

-Le jeu des couloirs (1) et (2)

-Le jeu des rectangles (bis)

-Le jeu du damier à 9 cases

-Le Tir rapide (1)

-le Tir rapide (2)

La situation de référence finale
2 séances

Objectifs:
Amener chez l'élève une obligation d'analyse l'amenant à construire un projet de réussite en fonction des compétences acquises au cours du cycle

Les séances:

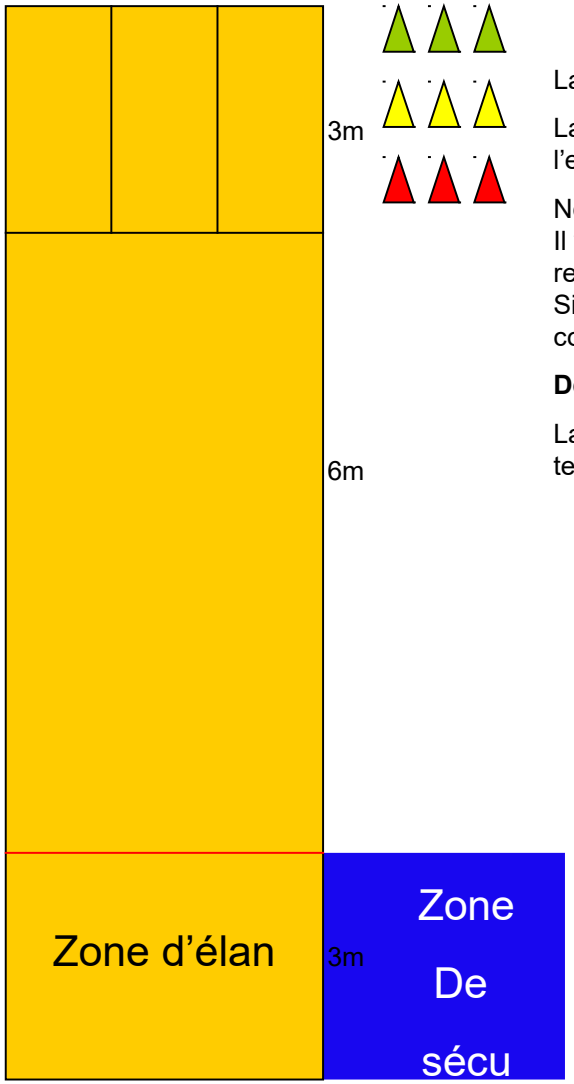
-Le point ciblé

-Le Tir ciblé

-le Tir rapide

DECOUVERTE

LA SEANCE 1



Découverte du Point par le jeu des couloirs:

La classe est donc répartie en **4 groupes sur les 4 terrains avec une boule par terrain.**

La manche peut être limitée en temps ou en nombre de boules ou stoppée dès qu'un joueur réussit l'exercice.

Nous sommes sur du **Point**, donc les élèves doivent faire rouler la boule au sol sans prendre d'élan.
Il va s'agir pour chaque élève du groupe de réussir à placer une boule dans chaque couloir en respectant un ordre (gauche à droite ou inversement).
Si l'élève parvient à **immobiliser la boule dans le couloir visé** alors il pourra placer un cône de sa couleur respective.

Dès qu'un joueur place ses 3 plots, il remporte la manche.

La suite peut se faire en modifiant l'ordre de validation des couloirs, ou également en changeant de terrain ou en passant au tir.

Découverte du Tir:

La classe est toujours répartie en 4 groupes sur les 4 terrains avec une boule par terrain.

La manche peut être limitée en temps ou en nombre de boules ou stoppée dès qu'un groupe réussit l'exercice.

Nous sommes, cette fois-ci sur du **Tir**, donc les élèves doivent prendre de l'élan afin de **lancer la boule en l'air sans s'arrêter.**
Il va s'agir pour chaque élève du groupe de réussir à enlever leur plot placé dans les couloirs. Là aussi, il faut respecter l'ordre.
Si l'élève parvient à faire retomber la boule dans le couloir visé alors il pourra retirer son cône de couleur.

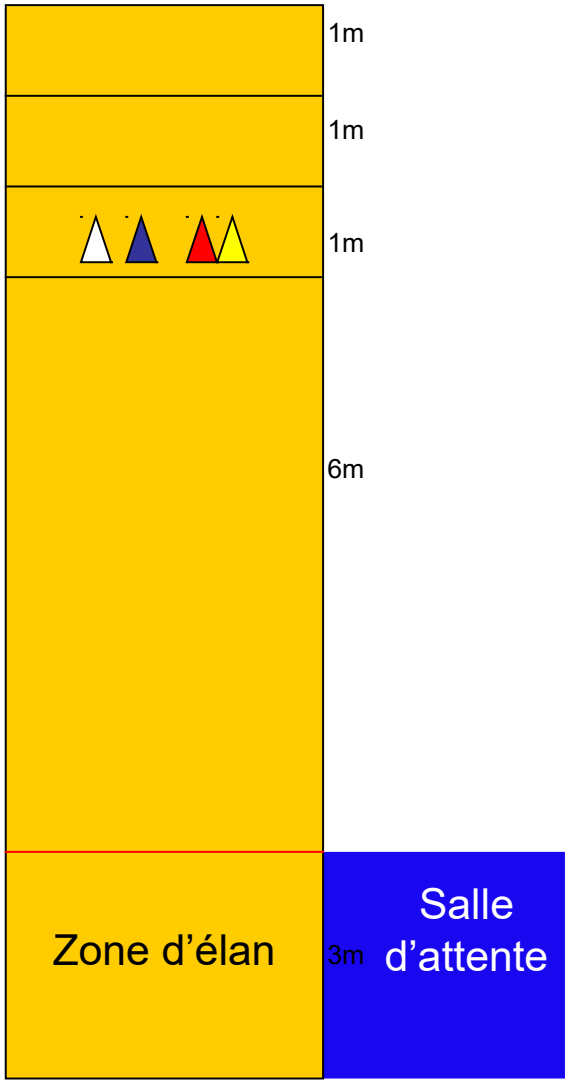
Dès qu'un joueur parvient **à enlever ses 3 plots alors il remporte la manche**.

La suite peut se faire en modifiant l'ordre de validation des couloirs, ou également en changeant de terrain ou en passant à une validation Point+Tir pour chaque couloir.

Retour tableau

DECOUVERTE

LA SEANCE 1 bis



Découverte du point et tir par le jeu des rectangles:

4 groupes, 4 terrains.

La manche peut être limitée en temps ou stoppée dès qu'un joueur réussit l'exercice.

C'est un exercice à faire au point ou au tir. Pour valider le rectangle, il faut soit **immobiliser** la boule dans le rectangle où est placé le plot du joueur, si l'on pointe, soit faire **retomber** la boule dedans en cas de tir.
En cas de réussite, l'élève déplace son plot de couleur sur le prochain rectangle.

Pointer: je ne prends pas d'élan pour faire rouler la boule au sol.

Tirer: obligation de prendre de l'élan, de lancer la boule en l'air sans s'arrêter.

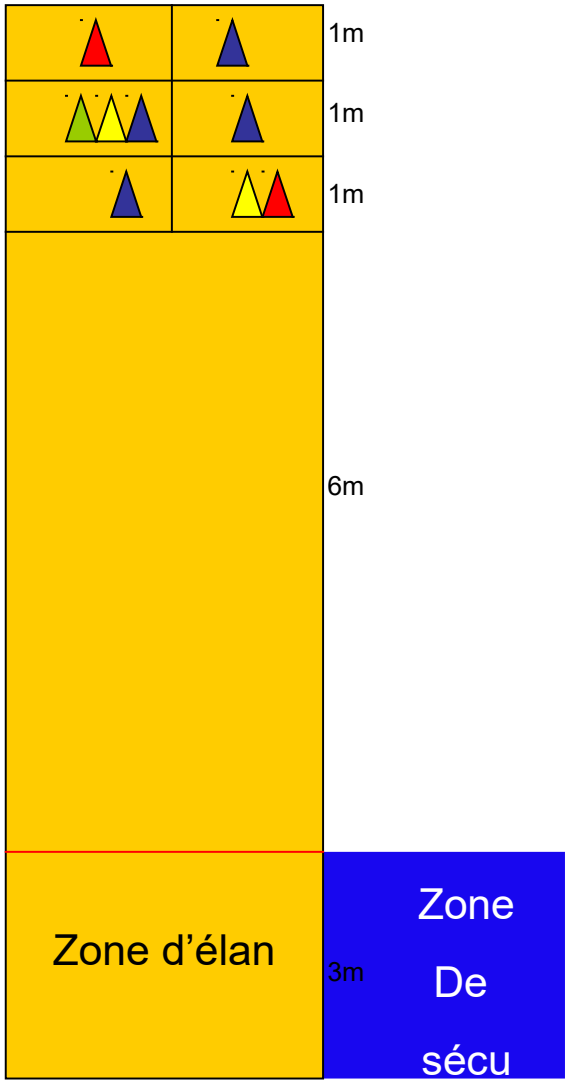
Le but étant de valider les rectangles dans l'ordre choisi du près vers le loin, inversement ou les 2.

On peut changer de terrain, d'action (passer du point au tir), varier en changeant de but en fonction du temps ou du stock de boules….

Retour tableau

DECOUVERTE

LA SEANCE 1 ter



Découverte du point et tir par le jeu du damier à 6 cases:

La classe est donc répartie en 4 groupes sur les 4 terrains avec une boule par terrain.

La manche peut être limitée en temps ou stoppée dès qu'un joueur réussit l'exercice.

Nous sommes sur du Point, donc les élèves doivent faire rouler la boule au sol sans prendre d'élan.
Chaque élève doit essayer de remplir toutes les cases du damier avec les plots de sa couleur. **Si la boule s'arrête** dans une case où il n'y a pas sa couleur alors il place le plot.

Au Tir, même principe, le joueur prend de l'élan et lance la boule en l'air. Pour valider la case, la **boule doit juste retomber** dans la case où il y a un plot de sa couleur, si c'est le cas le joueur enlève alors le plot concerné. Il s'agit ici pour le joueur de vider toutes les cases.

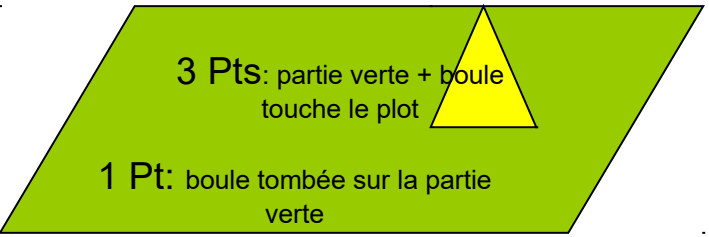
L'évolution de la séance peut se faire en changeant de terrain.

Retour tableau

DECOUVERTE

SEANCE 1 – Tir rapide

Le Tir rapide:



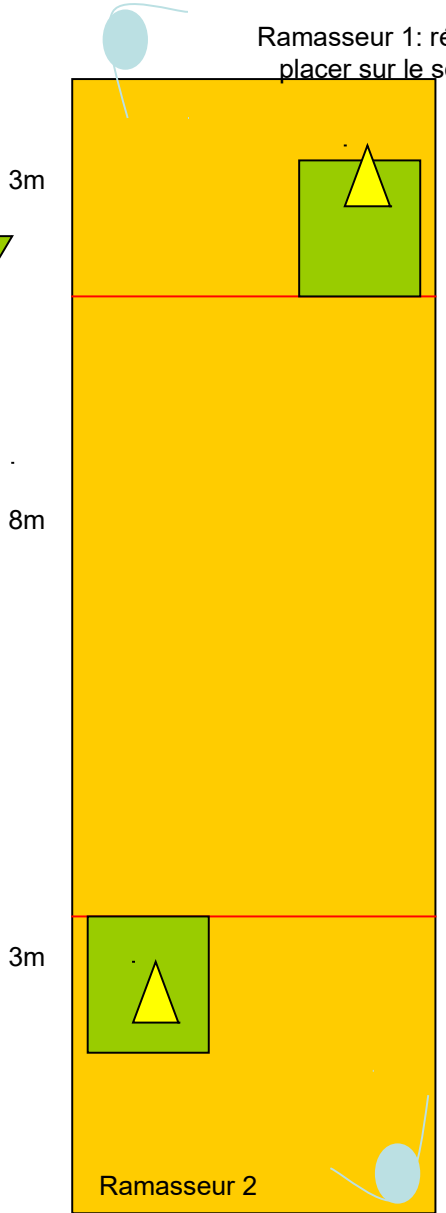
Chaque joueur tire 6 boules sans effectuer d'arrêt.

La manche peut être aussi limitée en temps.

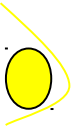
Le joueur doit effectuer le circuit : je lance la boule puis je cours récupérer une boule sur le porte-boule en face, puis je repars dans l'autre sens afin d'effectuer la même action.

Le joueur passe ramasseur ou juges ou commissaires.

JUGE 1



JUGE 2: annonce le nombre de points fait au cours de chaque lancer dans son sens

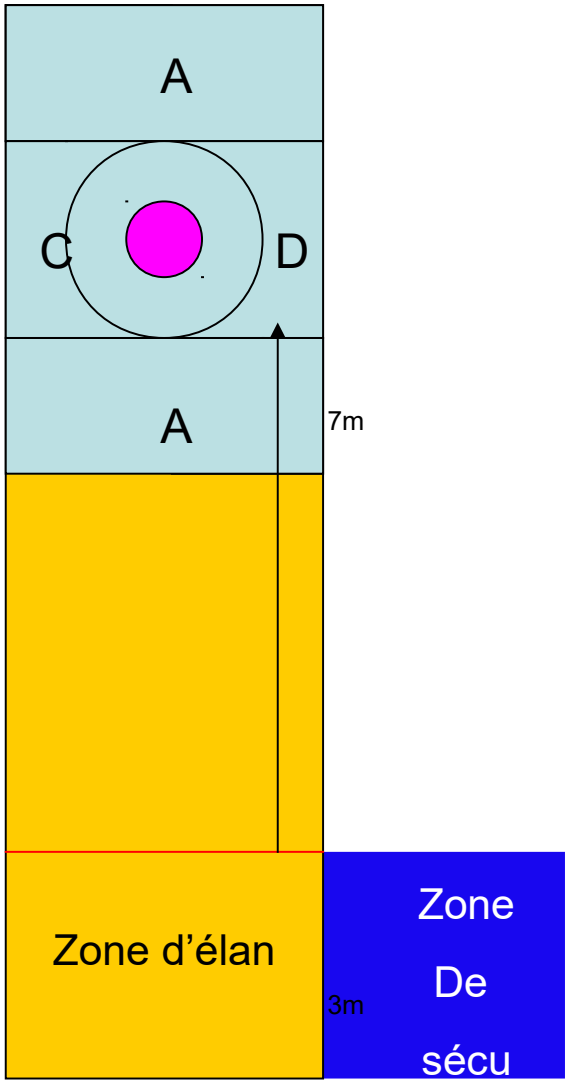


COMMISSAIRE: compte les points, gère le temps.

Retour tableau

SITUATION DE REFERENCE INITIALE

LE POINT CIBLE



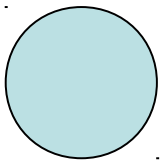
Analyse des problèmes de l'action « pointer »:

Amener l'élève devant le problème du point: maîtriser la **direction** et la **distance**.

L'exercice est simple, il consiste à effectuer 10 lancers en direction de la cible afin de marquer le plus grand nombre de points.
Si la boule s'arrête dans le cercle bleu alors l'élève marque 1 point et dans le cercle rose 2 points.

On peut mettre en place un **commissaire** pour noter les points, un **arbitre** et des **ramasseurs**.

Une feuille de saisie de résultats sera remplie pour chaque joueur.(voir la feuille).Afin d'établir un projet de structuration, nous noterons en cas d'échec dans quelle zone la boule s'est immobilisée.



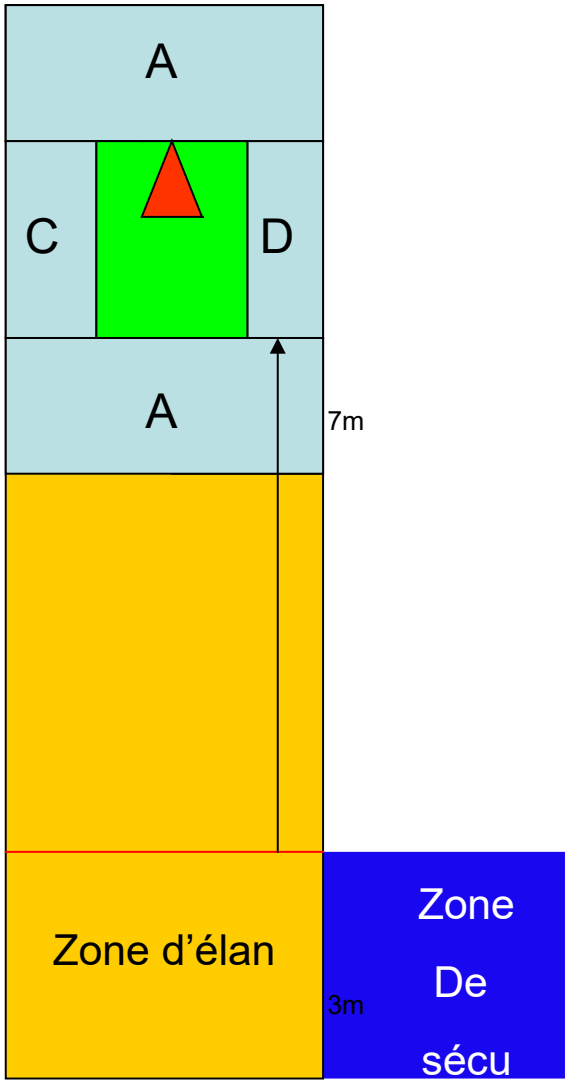
Diamètre 140 cm = 1 point

Diamètre 100cm = 2 pts

Retour tableau

SITUATION DE REFERENCE INITIALE

LE TIR SUR CIBLE



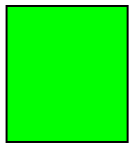
Analyse des problèmes de l'action « pointer »:

Amener l'élève devant le problème du Tir: maîtriser la **direction** et la **distance**.

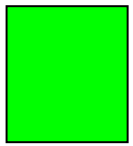
L'exercice est simple, il consiste à effectuer 10 lancers en direction de la cible afin de marquer le plus grand nombre de points.
L'élève prends de l'élan et lance la boule en l'air sans s'arrêter. Si la boule tombe sur la partie verte, il marque un point. Si la boule touche la partie verte en touchant le plot alors il marque 2 points.

On peut mettre en place un **commissaire** pour noter les points, un **arbitre** et des **ramasseurs**.

Une feuille de saisie de résultats sera remplie pour chaque joueur.(voir la feuille).Afin d'établir un projet de structuration, nous noterons en cas d'échec dans quelle zone la boule est retombée.



boule tombant sur la partie verte = 1 point



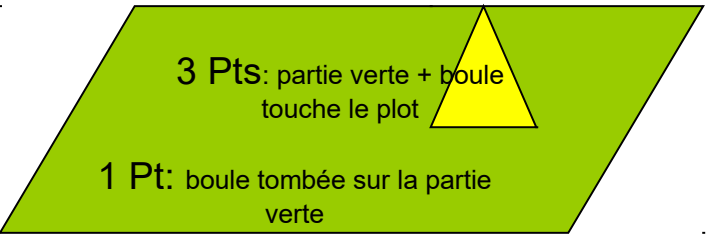
+ = 2 Points

Retour tableau

SITUATION DE REFERENCE INITIALE

LE TIR RAPIDE

Le Tir rapide:



Chaque joueur tire pendant 2 minutes sans effectuer d'arrêt.

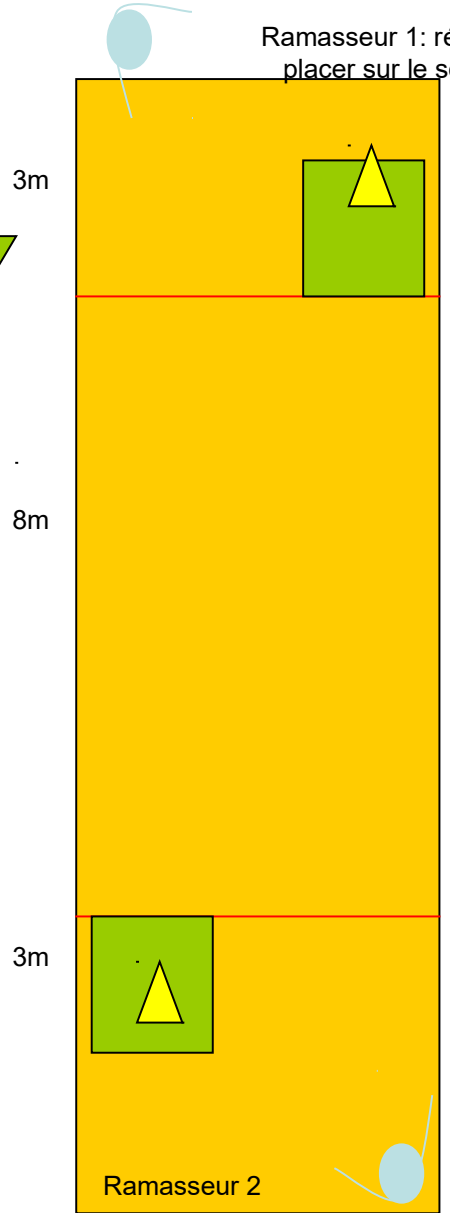
Le joueur doit effectuer le circuit : je lance la boule puis je cours récupérer une boule sur le porte-boule en face, puis je repars dans l'autre sens afin d'effectuer la même action.

Le principe étant de marquer le plus grand nombre de points

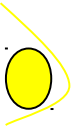
Le joueur passe ramasseur ou juges ou commissaires.

Voir la feuille de points

JUGE 1



JUGE 2: annonce le nombre de points fait au cours de chaque lancer dans son sens



COMMISSAIRE: remplit la feuille de points, gère le temps.

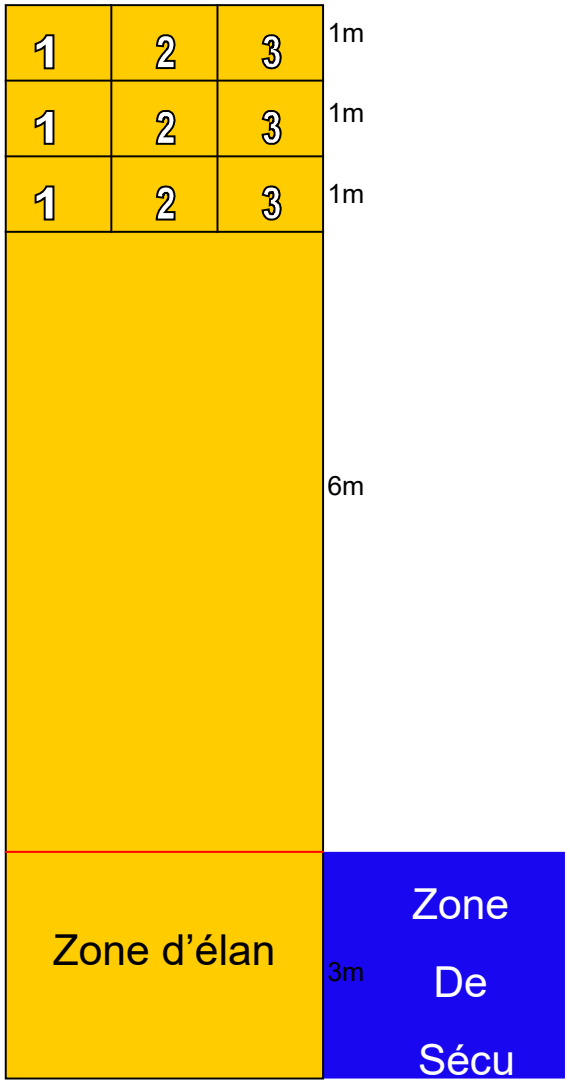
Pour chaque joueur, nous additionnerons le nombre de points faits afin de le comparer à celui des lancer.

Là aussi, un projet sera élaboré soit améliorer les lancers soit augmenter leur nombre.

Retour tableau

STRUCTURATION

LA DIRECTION (1)



Les couloirs (bis):

Dans cette évolution de contenu, l'élève va devoir réussir 9 lancers dans 3 directions différentes.

En effet, chaque élève va devoir valider les 3 cases « 1 », puis les 3 cases « 2 »….

Afin de matérialiser sa réussite il placera une coupelle dans les cases réussies.

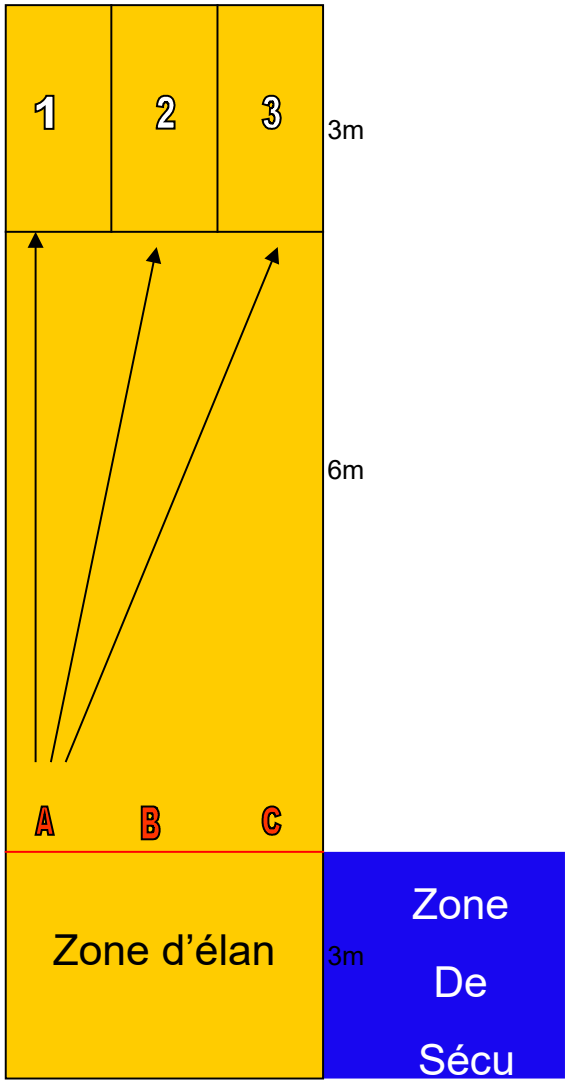
On peut ensuite modifier l'ordre tout en respectant les 3 validations par couloirs.

Bien sur cet atelier doit se faire également au Tir et valider 3 cases par couloir.

Retour tableau

STRUCTURATION

LA DIRECTION (2)



Les couloirs (bis):

Un autre atelier travaillant la direction, c'est une variante avec cette fois-ci un placement de départ imposé.

En effet chaque cible (1,2,3) va devoir être validée par les 3 placements (A,B,C).

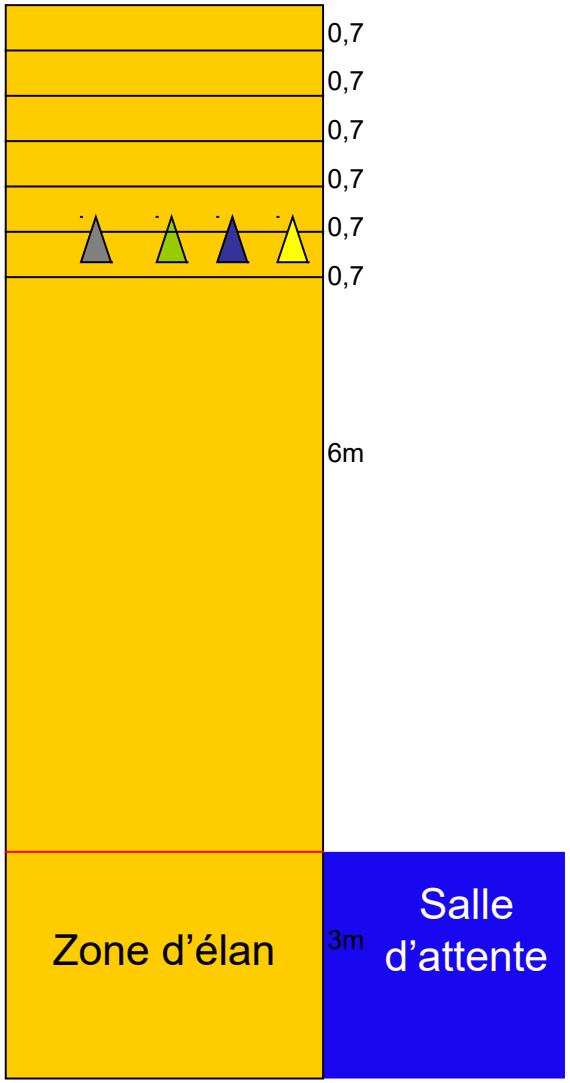
Au cours d'un premier passage, l'élève va devoir immobiliser une boule dans 1,2,3 à partir de A puis même principe à partir de B et C.

Encore une fois, cet exercice reste tout à fait possible au tir.

Retour tableau

STRUCTURATION

LA DISTANCE



Travail sur les rectangles:

Nous sommes cette fois-ci sur des rectangles moins larges et plus nombreux.

Chaque élève possède un plot qu'il va devoir faire faire évoluer en fonction de ses réussites.

Si l'on part sur des validations au point alors la boule doit s'immobiliser dans le rectangle où son plot est présent. En cas de réussite, il place son plot dans le rectangle suivant.

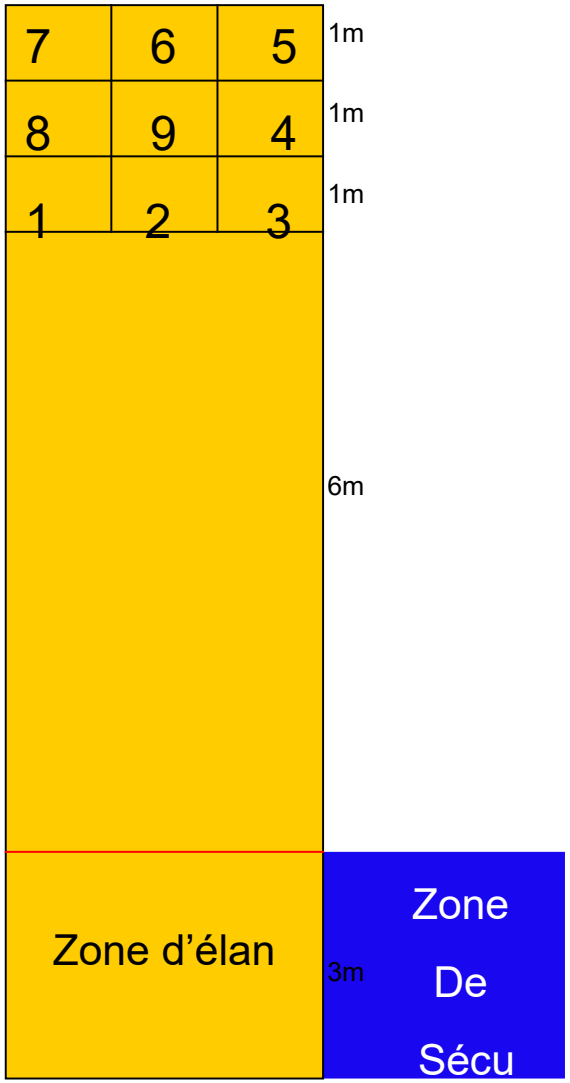
Le gain de la manche peut s'obtenir en étant le premier à valider les 6 rectangles.

Pour le Tir, on prend de l'élan afin de lancer la boule en l'air et la faire retomber dans le rectangle de notre plot.

Retour tableau

STRUCTURATION

DISTANCE ET DIRECTION



Le jeu de l'oie:

La classe est toujours répartie en 4 groupes sur les 4 terrains avec une boule par terrain.

Chaque joueur va devoir valider les cases dans l'ordre indiqué sur la cible. C'est un exercice complexe puisqu'il s'agit de viser case par case. Chaque élève commence par la case 1 pour aller jusqu'à la 9.

La boule doit bien entendu s'immobiliser dans la case du plot du joueur pour passer à la suivante.

En ce qui concerne le Tir, et bien, la boule doit tout simplement retomber dans la case du plot afin de valider cette dernière.

On peut limiter la manche en temps.

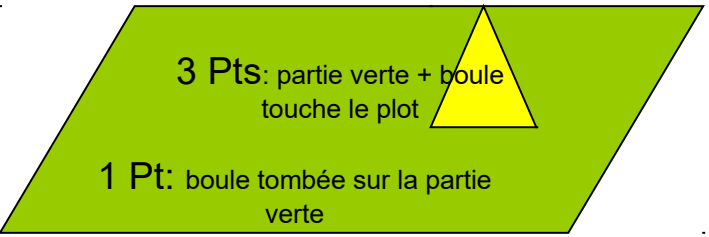
Un changement de terrain permettrait également aux élèves de s'apercevoir que chaque cible est différente de part les bosses appartenant au jeu.

Retour tableau

STRUCTURATION

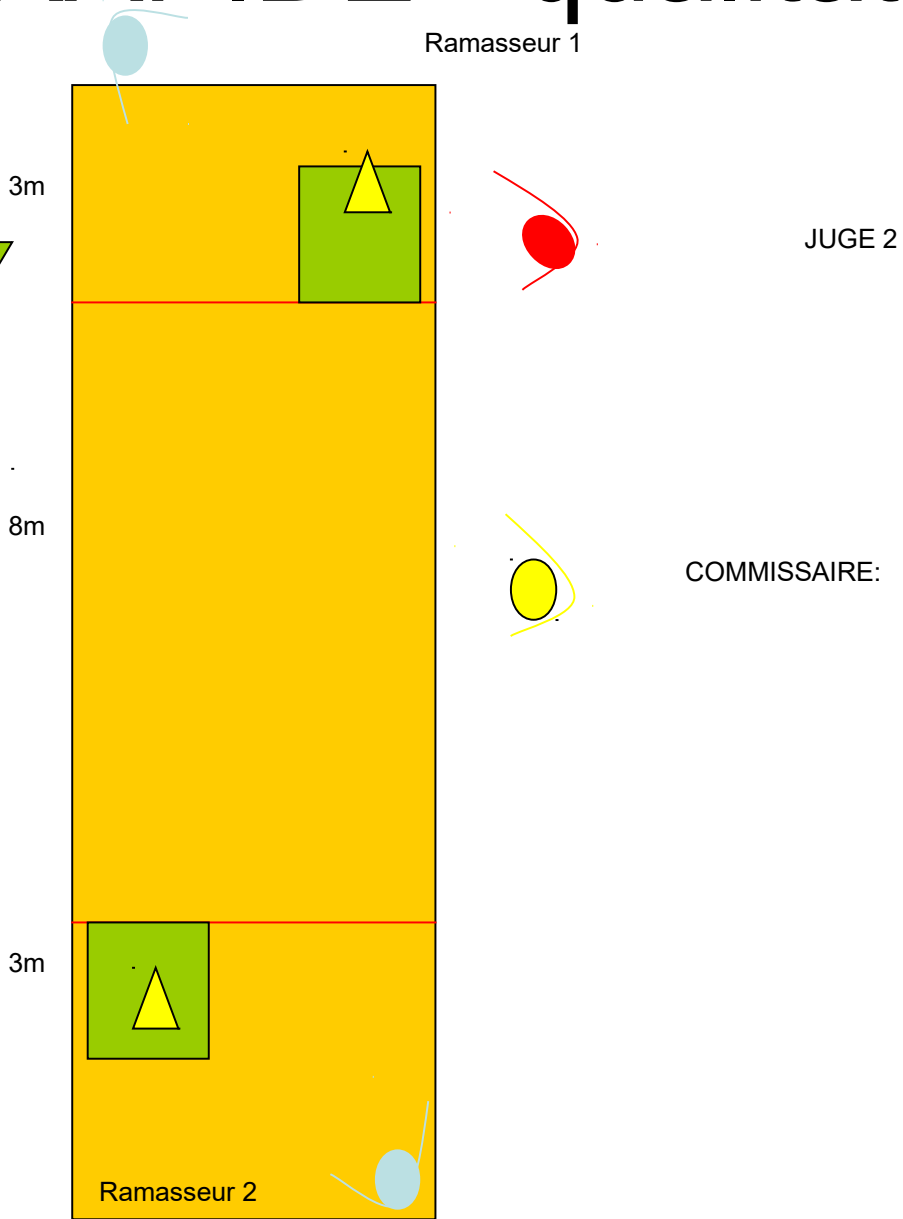
LE TIR RAPIDE - qualitatif

Le Tir rapide:



Chaque joueur doit effectuer le même nombre de lancers qu'en SRI tout en augmentant la performance.

Le joueur s'élance sur cet atelier en essayant de faire une meilleure performance qu'en SRI tout en sachant que son nombre de lancers est limité à celui fait en début de cycle.

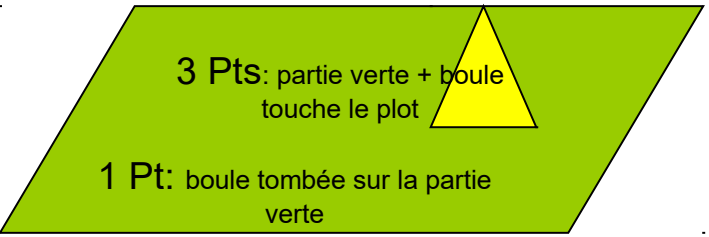


Retour tableau

STRUCTURATION

LE TIR RAPIDE - quantitatif

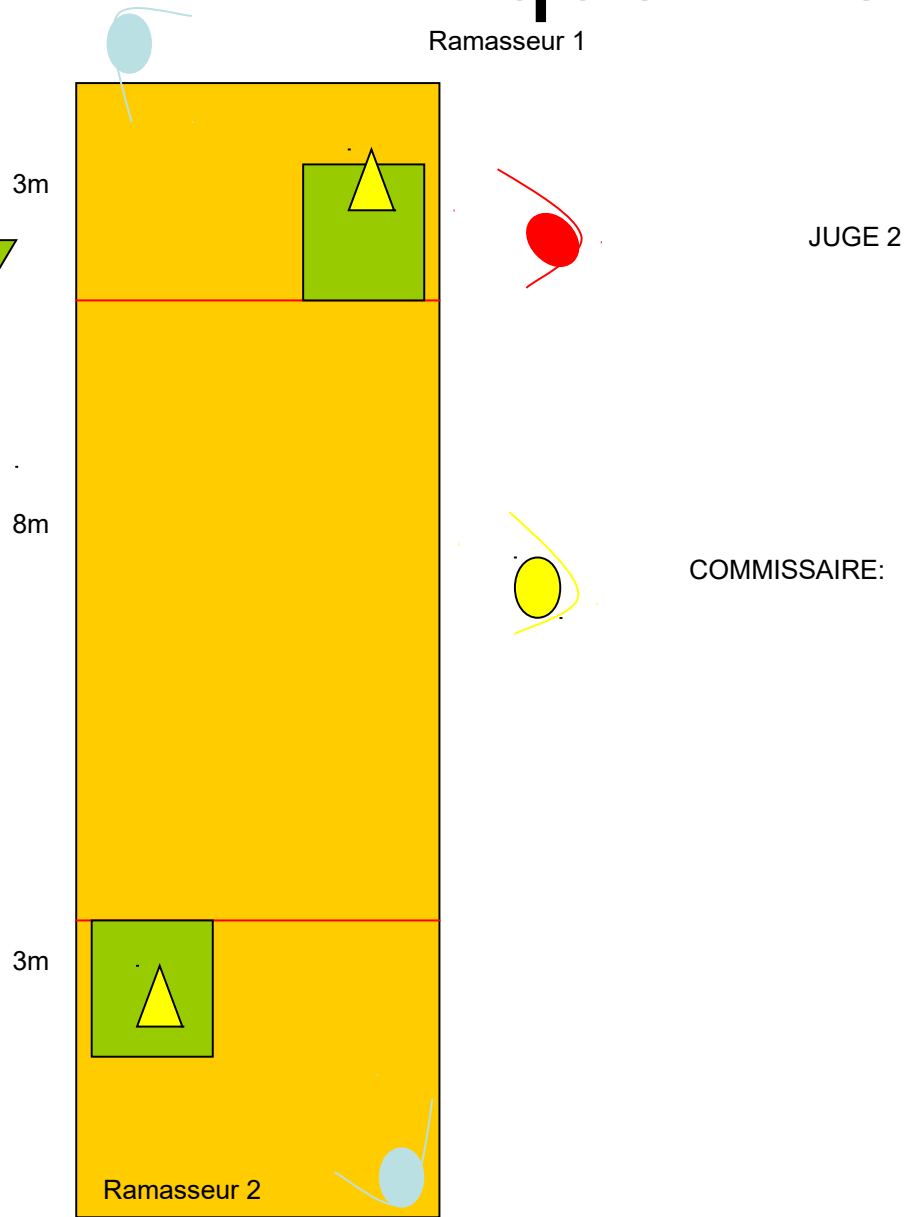
Le Tir rapide:



Chaque joueur doit essayer de lancer en 2 minutes un nombre de boules plus important qu'en SRI.

Nous allons mettre de côté le nombre de points pour travailler sur le rythme de course et le nombre de lancers.

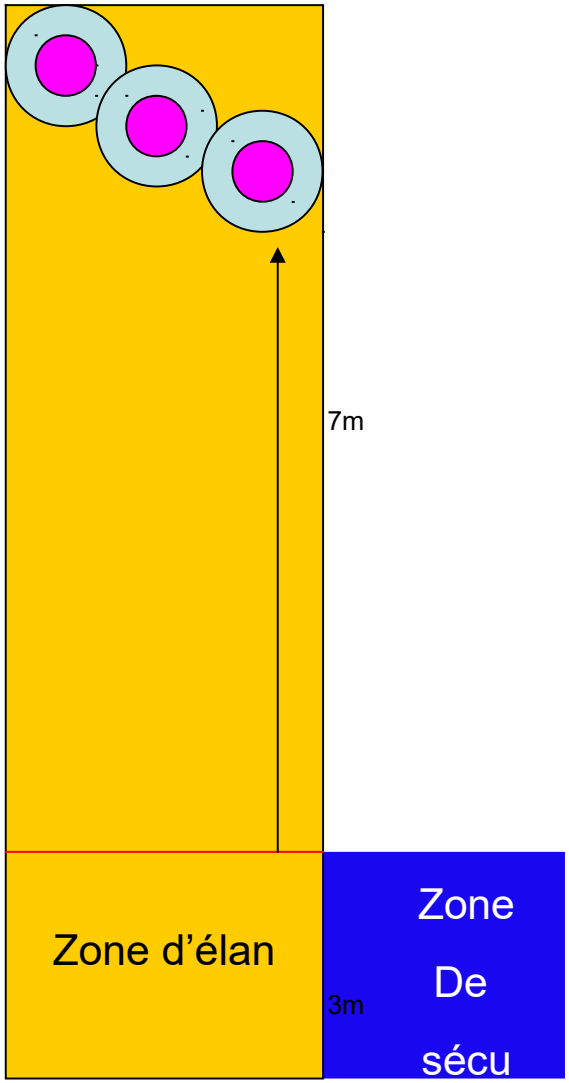
Le critère de réussite portera alors sur le nombre de boules lancées et non sur les points faits.



Retour tableau

SITUATION DE REFERENCE FINALE

LE POINT CIBLE



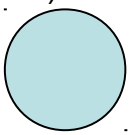
<u>Evaluation du projet en fonction de ses compétences sur l'action « pointer »:</u>

La situation de référence finale évolue dans le sens où l'on propose 3 cibles à notre public.

Elles sont différentes de part leur distance et direction. Chaque élève dispose de 6 boules d'échauffement afin d'analyser le cercle qu'il va choisir pour effectuer ses 10 lancers. Une justification verbale devra être fournie.

L'exercice est simple, il consiste à effectuer 10 lancers en direction de la cible afin de marquer le plus grand nombre de points.
Si la boule s'arrête dans le cercle bleu alors l'élève marque 1 point et dans le cercle rose 2 points.

Une feuille de saisie de résultats sera remplie pour chaque joueur.(voir la feuille).



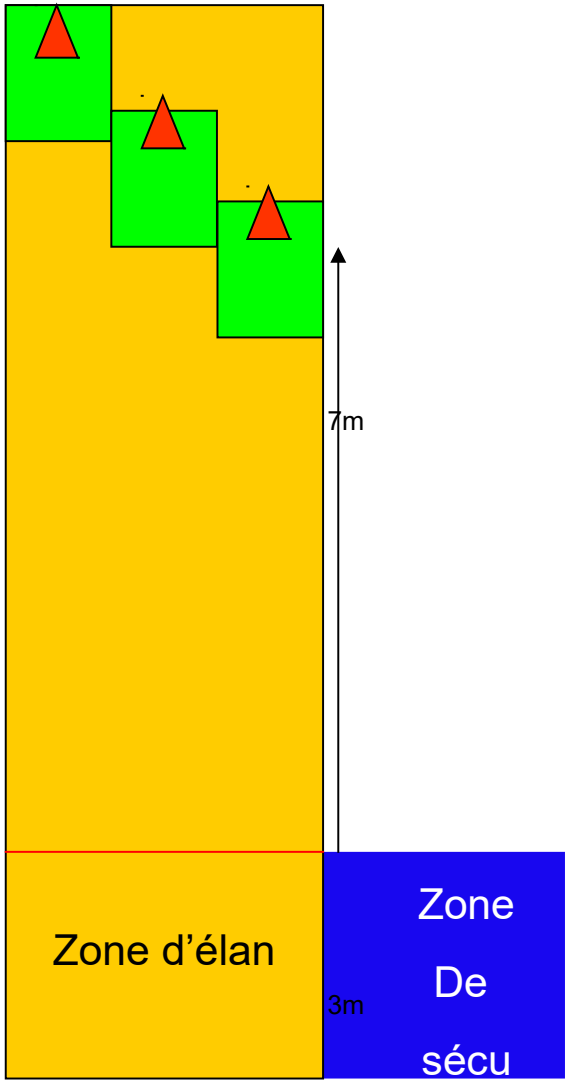
Diamètre 140 cm = 1 point

Diamètre 100cm = 2 pts

Retour tableau

SITUATION DE REFERENCE FINALE

LE TIR CIBLE



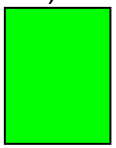
<u>Evaluation du projet en fonction de ses compétences sur l'action « tirer »:</u>

La situation de référence finale propose 3 cibles à notre public.

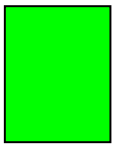
Elles sont différentes de part leur distance et direction. Chaque élève dispose de 6 boules d'échauffement afin d'analyser la cible qu'il va choisir pour effectuer ses 10 lancers. Une justification verbale devra être fournie.

L'exercice est simple, il consiste à effectuer 10 lancers en direction de la cible afin de marquer le plus grand nombre de points.
L'élève prend de l'élan, lance la boule en l'air sans s'arrêter.
Si la boule tombe sur le tapis visé, le joueur marque un point, si elle touche le plot apès être tombée sur le tapis l'élève marque 2 points

Une feuille de saisie de résultats sera remplie pour chaque joueur.(voir la feuille).



tapis vert = 1 point



+

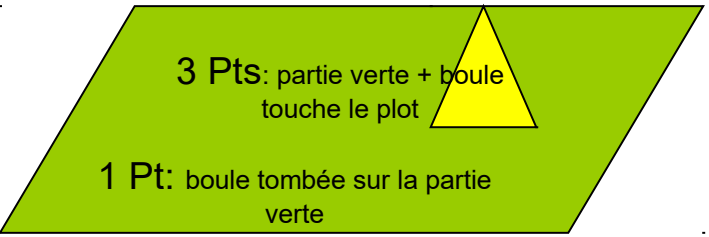
= 2 pts

Retour tableau

SITUATION DE REFERENCE FINALE

LE TIR RAPIDE

Le Tir rapide:



Chaque joueur dispose de 2 minutes pour effectuer un maximum de points.

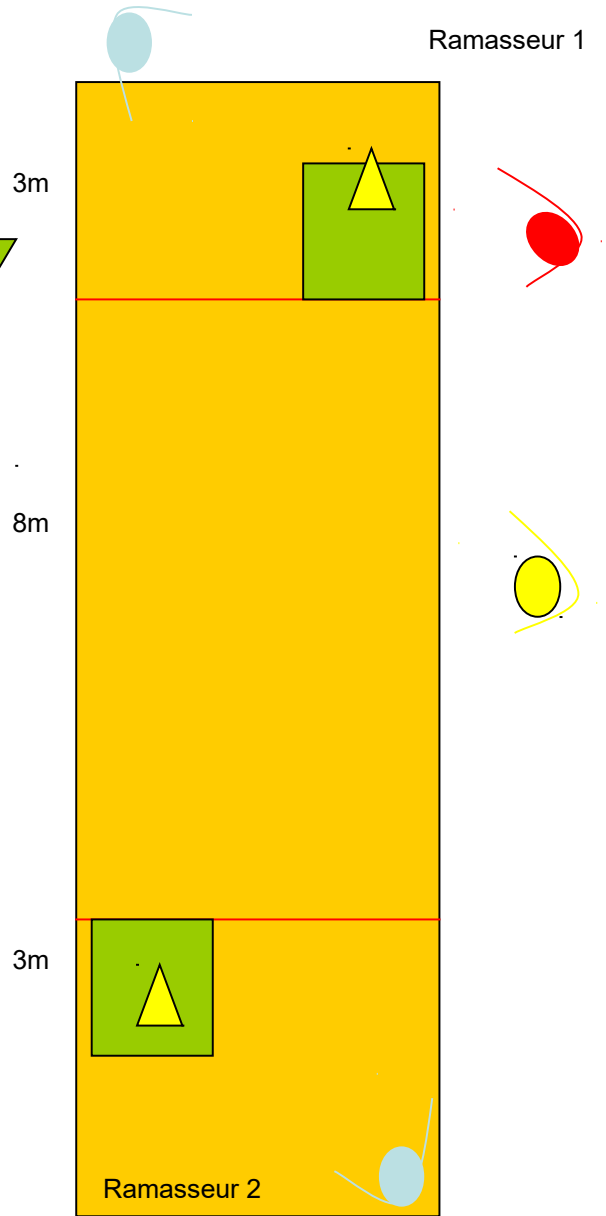
2 projets à choisir par rapport à la SRI:

-Je vais aller moins vite pour faire plus de points

-Je vais aller plus vite, pour lancer plus de boules et essayer de faire plus de points.

(Feuille de points)

JUGE 1



Retour tableau