

ANNEE 2022

SPORT-BOULES au Cycle 3

COMITE BOULISTE DEPARTEMENTAL DE L'ISERE



ECOLE PRIMAIRE

Remerciements

Ce document a été conçu sous la direction de

Stéphane FOURNIER, Conseiller Technique Sportif National - Coordinateur du Développement, de l'Emploi et la Formation

et

Jean-Michel FERRE, Conseiller Technique Sportif Départemental de l'Isère, Agent de Développement et Formateur d'intervenants bénévoles et professionnels.

Les auteurs souhaitent remercier

pour leur soutien et leur confiance

Madame **Viviane HENRI**, Inspectrice d'Académie et Directrice Académique des Service de l'EN,

Madame **Isabelle JOLY**, Conseillère Pédagogique Départementale EPS,

Monsieur **Laurent FAURE**, Président du Comité Départemental de l'USEP 38,

Monsieur **Michel GENTILE**, Président du Comité Bouliste Départemental de l'Isère

pour leur aide et la mise en pratique des exercices

Monsieur **Sébastien CHAROUSSET**, Conseiller Technique Sportif National, Secteur Emploi,
Monsieur **Ronan RECIO**, Conseiller Technique Sportif Départemental des deux Savoies, Agent de Développement.

Messieurs **GOMARIN Pascal**, **GAUTHIER Gérald**, **BOUR Raphaël**, Educateurs Territoriaux des Activités Physiques et Sportives de la ville de BOURGOIN-JALLIEU.

Madame et Messieurs les **professeurs d'Education Physique et Sportive** du Collège Pré-Bénit à BOURGOIN-JALLIEU.

Mesdames **Annaëlle BARAZZUTTI**, **Maëlys FARGEOT** et Messieurs **DELOCHE Lucas**, **MONTARDE Julien**, **MAYOUSSIER Alexandre**, **CASLANI Alexandre**, Apprentis "Animateur de Boulodrome" (CQP et BPJEPS APT option Sport-Boules).

Merci également aux écoles primaires de

MEYRIE

OPTEVOZ

ROMAGNIEU

Ainsi que leurs professeurs des écoles et leurs initiateurs boulistes.

Merci aux Présidents des Associations Sportives Boulistes de

MEYRIE

OPTEVOZ

ROMAGNIEU

RUY-MONTCEAU

Introduction

SPORT-BOULES : HISTORIQUE

La boule lyonnaise a eu une longue histoire avant de devenir le sport-boules. Voyage dans le temps ...

• DU JEU DE BOULES À LA BOULE LYONNAISE •

Les premières traces de jeu de boules remontent à l'antiquité. En effet, on trouve des vestiges en Grèce, en Italie, en Egypte et même en Chine des millénaires avant notre ère. La boule était alors en pierre puis en bois (orme ou buis). Elle fut introduite en France par des marins phéniciens et se répandit très vite en Septimanie (côte méditerranéenne) puis dans la vallée du Rhône.

Petit à petit, la boule évolua : elle fut ferrée par des clous ronds et carrés afin de la renforcer et l'alourdir. Elle devint très populaire au Moyen-âge au point que les rois durent l'interdire de peur qu'elle ne détourne le peuple d'exercices plus profitables à la défense du royaume comme le tir à l'arc ou l'arbalète. Le jeu de boule ne reprit son essor qu'au XIXème siècle dans le Lyonnais.

• DE LA BOULE LYONNAISE AU SPORT-BOULES •

Appelé "jeu de grosses boules", on y joua dans un premier temps sur les quais bas du Rhône et de la Saône puis dans les clos (Clos Jouve - 1850) et les places de la ville (Bellecour et Cours Verdun dès 1894). C'est à cette période, entre 1860 et 1870, que la célèbre Fanny promenait ses "avantages" pour le plus grand plaisir des vaincus. Pendant ce temps, à Nice, on organisait la première compétition bouliste sur la place Arson : moins de monde mais autant d'ambiance.

La boule évolua par la suite en accord avec la technologie. En 1923, elle devint creuse et composée d'un alliage de bronze et d'aluminium puis se remplit par la suite dans le but d'atténuer les rebonds. Elle se para alors de ses fameuses stries. En 1981, la FFB devenue FFSB se dote d'une direction technique nationale. En 1983, les disciplines nouvelles (progressif, précision, combiné) sont instaurées en même temps que les boules de couleur. Enfin, depuis 1997, le sport-boules est au programme des jeux méditerranéens et des jeux mondiaux.

CE DOCUMENT : SPORT-BOULES AUX CYCLES 2 & 3

Le document présenté, ici, est réalisé pour la pratique du Sport-Boules au sein des écoles primaires et des collèges pour les classes de 6^{ème}. Il ne constitue qu'un point de départ de l'activité sportive pour les enseignants qui pourront enrichir leurs leçons à leur convenance.

Sport-Boules aux cycles 2 & 3 est accompagné d'autres documents pédagogiques qui ont déjà fait leurs preuves sur le terrain scolaire.

Il peut aussi être un atout pour la construction de séances des Animateurs de Boulodromes, des moniteurs et initiateurs boulistes.

Bonne lecture et bons cycles ...

Sommaire

Remerciements **Page n° 01**

Introduction **Page n° 02**

Chapitre 1 - Cadre de l'enseignement **Page n° 04**

Les cycles d'enseignement de l'école et du collège *Page n° 05*

Le socle commun de connaissances *Page n° 06*

Les compétences générales *Page n° 08*

Les champs d'apprentissage *Page n° 09*

Croisements entre enseignements *Page n° 10*

Les compétences à travailler *Page n° 11*

Chapitre 2 - Présentation de l'activité **Page n° 12**

Présentation de l'activité *Page n° 13*

Sécurité *Page n° 14*

Les terrains et les boules utilisées lors du cycle *Page n° 15*

Les techniques de lancers *Page n° 16*

Technique : Le Point en BD *Page n° 17*

Technique : Le Tir en BD *Page n° 18*

Les méthodes de lancers *Page n° 19*

Le rôle de chacun *Page n° 20*

Les situations de référence (exemple) *Page n° 21*

L'évaluation des acquis (exemple) *Page n° 22*

Chapitre 3 - Une démarche d'apprentissage **Page n° 23**

Le principe d'élaboration du projet pédagogique en E.P.S. *Page n° 24*

Les objectifs spécifiques de l'activité Sport-Boules à l'école primaire *Page n° 26*

Les apports du Sport-Boules à l'école primaire *Page n° 27*

Construire une leçon : Zones *Page n° 28*

Construire une leçon : Cible et Compétences *Page n° 29*

Construire une leçon : Jeu *Page n° 30*

Construire une leçon : Mise en place *Page n° 31*

Construire une leçon *Page n° 32*

Chapitre 4 - Les fiches pédagogiques **Page n° 33**

Fiches - EVALUER LES ACQUIS *Page n° 34*

Fiches - ENTREE DANS L'ACTIVITE *Page n° 37*

Fiches - APPRENDRE A PROGRESSER *Page n° 45*

Annexes **Page n° 61**

SPORT BOULES à l'école primaire

- Cycles 2 et 3 -

CHAPITRE 1

Cadre de l'enseignement

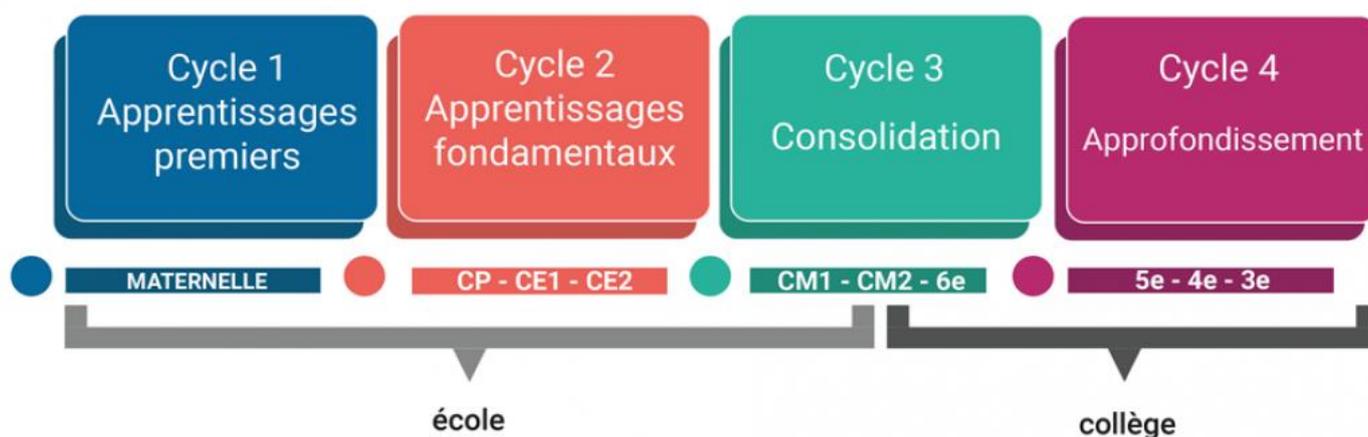
Les cycles d'enseignement de l'école et du collège

La scolarité, dès l'école maternelle, est divisée en quatre cycles de 3 ans qui donnent aux élèves un temps plus long pour l'assimilation des apprentissages.

La scolarité au collège débute par la dernière année de cycle 3, cycle de consolidation. Ce cycle est donc à cheval sur l'école élémentaire et le collège.

Sa mise en œuvre nécessite une concertation renforcée entre le collège et les écoles de son secteur, dans le cadre du conseil école-collège notamment.

Le cycle 4, cycle des approfondissements, comprend les classes de 5e, de 4e et de 3e. Durant ce cycle, les élèves développent leurs connaissances et compétences dans les différentes disciplines tout en préparant la poursuite de leur formation et leur future participation active à l'évolution de la société.



Source : <https://eduscol.education.fr/619/l-organisation-des-enseignements-au-college>

Le socle commun de connaissances

Présentation

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture concerne **les élèves du CP à la 3e**. Il s'agit de l'ensemble des connaissances, compétences, valeurs et attitudes que l'élève doit acquérir pour réussir sa scolarité.

La maîtrise du socle est nécessaire pour obtenir le diplôme national du brevet.

Les composantes du socle commun de connaissance

Le socle commun se décompose en **5 domaines de formation**

D1 Langages pour penser et communiquer.

Il s'agit de l'apprentissage de la langue française, de langues étrangères et régionales, des langages informatiques, des médias, des arts et du corps.

D2 Méthodes et outils pour apprendre

Il s'agit de l'enseignement des moyens d'accès à l'information et à la documentation, des outils numériques, de la conduite de projets et de l'organisation des apprentissages.

D3 Formation de la personne et du citoyen

Il s'agit de l'apprentissage de la vie en société, de l'action collective, de la citoyenneté.

D4 Systèmes naturels et techniques

Il s'agit d'une approche scientifique et technique de la Terre et de l'univers, qui vise à développer la curiosité, le sens de l'observation et la capacité à résoudre des problèmes.

D5 Représentations du monde et l'activité humaine

Il s'agit de comprendre les sociétés dans le temps et l'espace, d'interpréter leurs productions culturelles et de connaître le monde social contemporain.

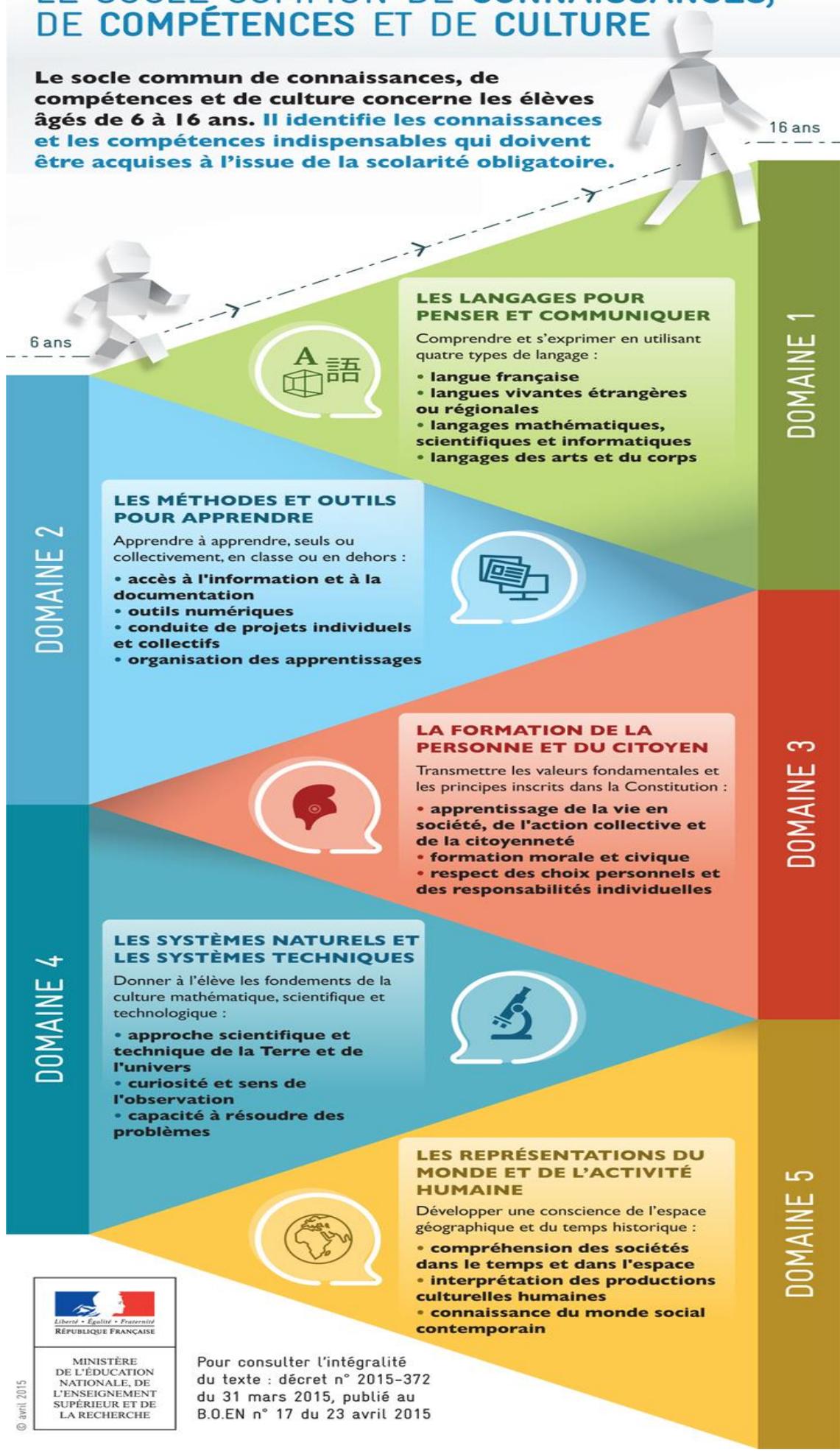
L'évaluation

Le niveau de maîtrise des 5 domaines du socle commun est évalué à la fin de chaque cycle :

1. Maîtrise insuffisante
2. Maîtrise fragile
3. Maîtrise satisfaisante
4. Très bonne maîtrise

LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture concerne les élèves âgés de 6 à 16 ans. Il identifie les connaissances et les compétences indispensables qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire.



6 ans

16 ans

DOMAINE 2

DOMAINE 1

DOMAINE 3

DOMAINE 4

DOMAINE 5

LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

Comprendre et s'exprimer en utilisant quatre types de langage :

- langue française
- langues vivantes étrangères ou régionales
- langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- langages des arts et du corps

LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors :

- accès à l'information et à la documentation
- outils numériques
- conduite de projets individuels et collectifs
- organisation des apprentissages

LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

Transmettre les valeurs fondamentales et les principes inscrits dans la Constitution :

- apprentissage de la vie en société, de l'action collective et de la citoyenneté
- formation morale et civique
- respect des choix personnels et des responsabilités individuelles

LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

Donner à l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique :

- approche scientifique et technique de la Terre et de l'univers
- curiosité et sens de l'observation
- capacité à résoudre des problèmes

LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET DE L'ACTIVITÉ HUMAINE

Développer une conscience de l'espace géographique et du temps historique :

- compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace
- interprétation des productions culturelles humaines
- connaissance du monde social contemporain

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

© avril 2015

Pour consulter l'intégralité du texte : décret n° 2015-372 du 31 mars 2015, publié au B.O.EN n° 17 du 23 avril 2015

Les compétences générales

D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

La démarche d'enseigner en EPS c'est offrir dans chaque leçon ou séance l'accès à deux types d'acquisitions en lien avec le socle.

Des compétences générales pour contribuer à l'acquisition du socle :

CG1 Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Adapter sa motricité à des situations variées.
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

CG2 S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.
- Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

CG5 S'appropriier une culture physique sportive et artistique

- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Source : <https://eduscol.education.fr/87/j-enseigne-au-cycle-3>

Les champs d'apprentissage

D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires permettant d'acquérir **les connaissances et compétences liés aux quatre champs d'apprentissage** :

CAC1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.
- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.
- Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.

CAC2 Adapter ses déplacements à des environnements variés

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.
- Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.

CAC3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

- Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.
- Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.
- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

CAC4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Légende : Attendus de fin de cycle (**AFC**)

Source : <https://eduscol.education.fr/87/j-enseigne-au-cycle-3>

Croisements entre enseignements

D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des notions mathématiques (échelle, distance, etc). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

Les parcours ou courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie.

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations, etc) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière, etc).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu, pour commenter une rencontre, comme langue de présentation d'un spectacle acrobatique, etc

Les compétences à travailler

D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

CAC1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

- Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.
- Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).
- Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.
- Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.
- Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.
- Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.
- Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.
- Respecter les règles des activités.
- Passer par les différents rôles sociaux.

CAC2 Adapter ses déplacements à des environnements variés

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
- Adapter son déplacement aux différents milieux.
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.
- Aider l'autre.

CAC3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.
- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.
- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.
- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

CAC4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

Source : <https://eduscol.education.fr/87/j-enseigne-au-cycle-3>

SPORT BOULES à l'école primaire

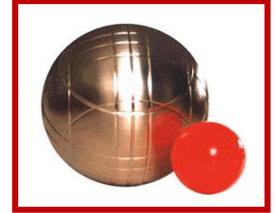
- Cycles 2 et 3 -

CHAPITRE 2

Présentation de l'activité

Présentation de l'activité

Le Sport Boules se déroule dans un milieu stable, sans contrainte physique directe (*opposition d'un joueur*). Aussi, l'environnement est prévisible, le besoin de contrôle est virtuellement seul, en ce sens qu'il cesse dès que l'élève a analysé les caractéristiques spatiales initiales (*distance de la cible par exemple*).



L'activité technique se résume par trois types de lancers : « Le tir », « le point » et « le point et/ou le tir en navette ».



En ce qui concerne l'élève en **activité de tir**, celui-ci réalise une tâche motrice demandant un transport du corps (*trajet*) avec mobilisations de segments (*jambes/tronc, tronc/bras*) et manipulation d'engin (*boule*).

Pour l'**activité de point**, le schéma moteur se réalise lors d'une action moins dynamique que pour le tir. Le trajet du joueur se résume à un déséquilibre avant dans un mouvement de marche.

Dans ce contexte, nous pouvons parler de réponse auto mesurée, dans la mesure où le sujet détermine, en toute liberté, la vitesse, le rythme et le déroulement temporel du mouvement, sur la base d'un patron moteur fixe.

Les exercices de tir et de point au sport boules peuvent être définis comme des habiletés fermées.

Ce cycle constitue la découverte d'un mode de lancer en mouvement visant la précision, donc en relation directe avec la maîtrise de sa coordination motrice. Aussi, l'activité préconise des mouvements de flexion/extension entre membres inférieurs et supérieurs, loin des ruptures de vitesse et des rotations (*lancer de disque, de poids ...*) ou encore de vitesse d'exécution (*handball ...*).

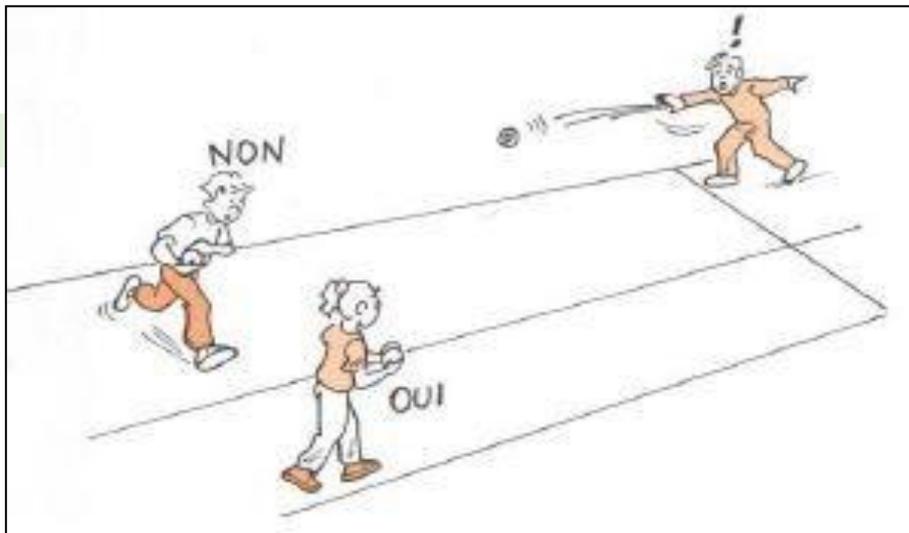
Il permet à l'élève de ressentir et de gérer :

- sa capacité physique à tenir une durée d'épreuve définie.
- le rapport vitesse de course et la précision du lancer dans une contrainte de performance.

Ce document sert de base de travail pour le lancement de l'activité au sein de l'école et peut (et doit) être modifié par les intervenants (*Professeur des écoles, ETAPS*). Il est considéré comme un tremplin à la réalisation d'autres cycles futurs

SECURITE

- S'échauffer pour sécuriser son corps.
- Etre attentif car nous sommes responsables de notre geste dès que nous avons une boule en main.
- Toujours observer l'élève lanceur et les boules en mouvement.
- Respecter les espaces de sécurité définis par l'enseignant(e).
- Respecter les aires de jeu et les sens de lancer.



Ne jamais lancer lorsqu'une personne se trouve devant nous !



Ne jamais arrêter une boule, ni avec le pied, ni avec la main.



Interdiction de ramasser une boule si elle roule encore.



Ne pas traverser les terrains qui ne sont pas les nôtres.



Ne jamais jongler avec les boules.



Ne jamais s'asseoir, ni s'accroupir, sur les terrains.



Les terrains et les boules

utilisées lors du cycle

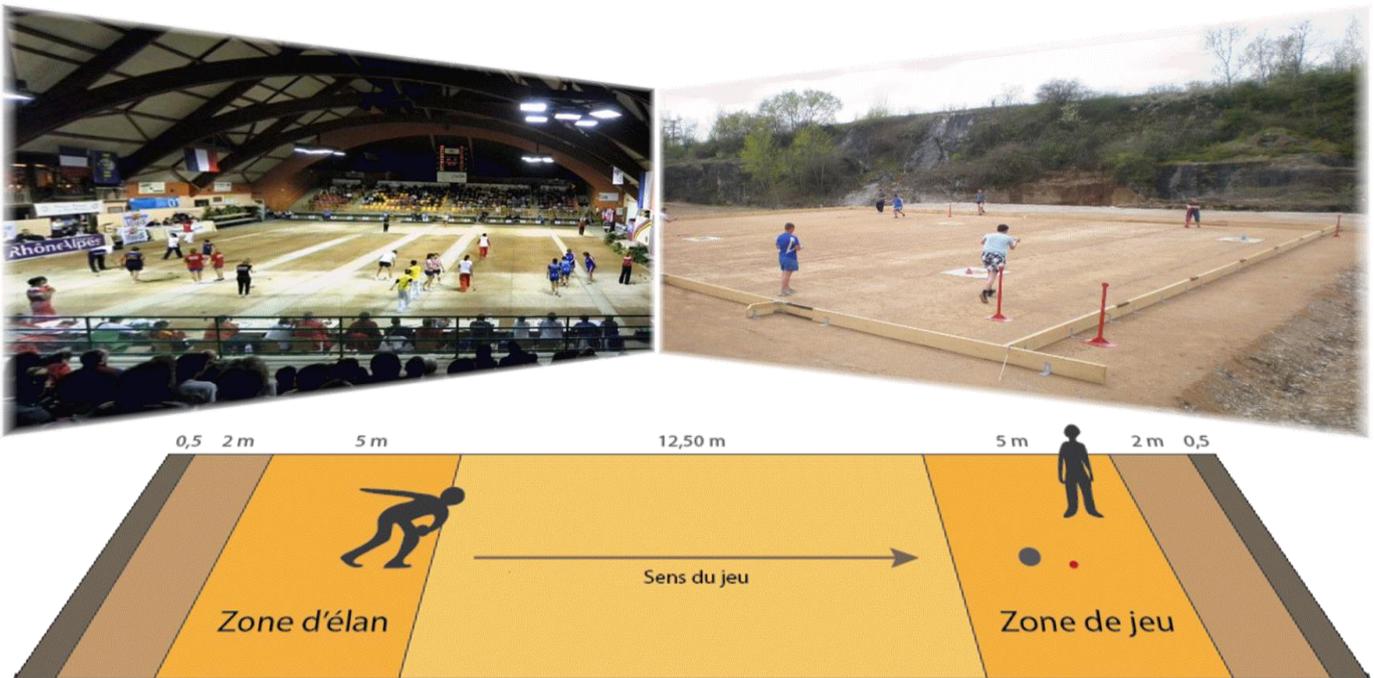
- Le Terrain ou Cadre de jeu

Le sport-boules peut se pratiquer sur des terrains de fortune, non délimités : Places de villages, petites routes, etc.

Toutefois, les compétitions se déroulent sur un terrain délimité, en terre battue, recouvert d'une fine couche de sable.

Ce terrain mesure de 27,50 mètres de long, sur 2,50 à 4 mètres de large.

Il est divisé en sept zones délimitées par des lignes, selon des règles strictement codifiées (Réf : www.ffsb.fr)



- Les boules ou balles



Sport-Boules



Synthétiques



Pétanque



Balles lestées / Soft

Les techniques de lancers

- Le Point

Pointer, c'est lancer la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'immobilise dans une zone définie ou le plus près d'un objectif.



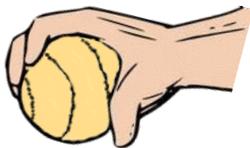
- Le Tir

Tirer c'est lancer, dans une course d'élan, une boule avec une trajectoire aérienne, pour qu'elle touche directement ou indirectement une cible (à moins de 50 cm).



- Le lancer en « pronation » :

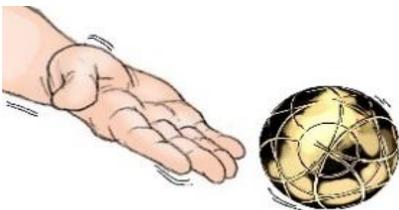
Appelé aussi « sous-main »



Il représente la technique la plus généralisée du Sport-Boules et la plus ancienne. Ce lancer permet de réaliser des « carreaux » au tir, grâce à la rotation donnée de la boule, lors de la sortie de main.

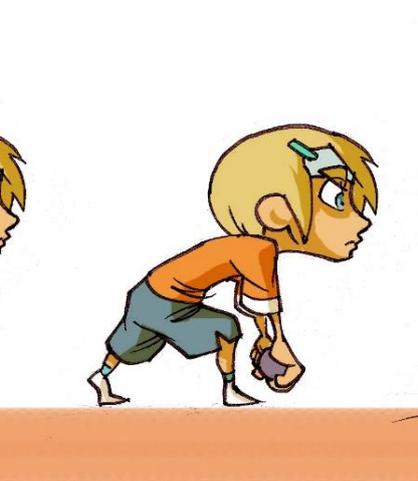
- Le lancer en « supination » :

Appelé aussi « sur-main »

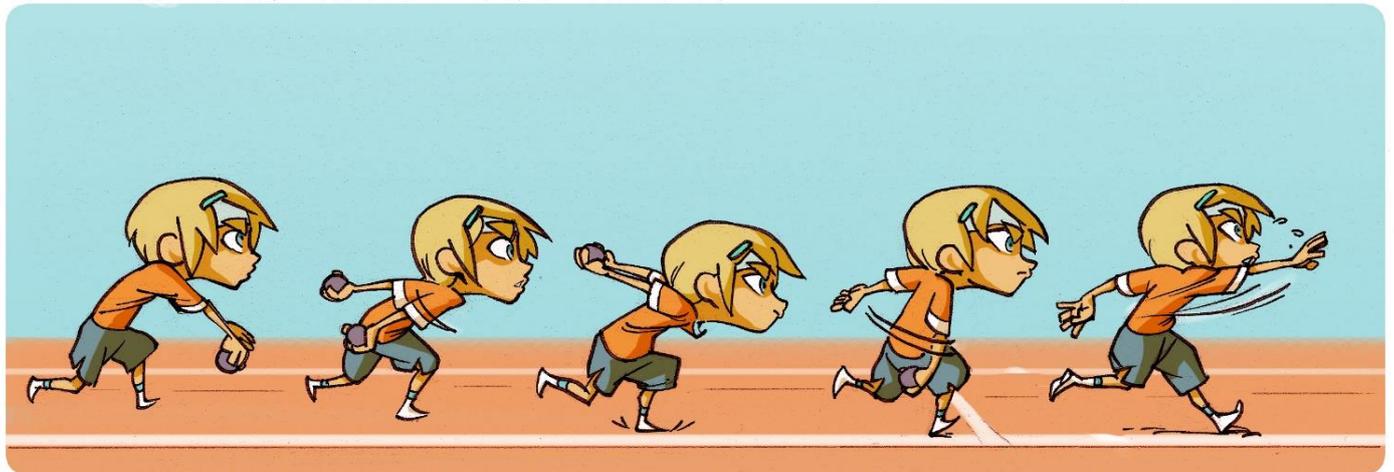


Cette technique est la plus récente. Elle est utilisée par les Chinoises puis elle se démocratise lors des épreuves sportives (Tir progressif). Les plus grand(e)s Champion(ne)s actuel(le)s l'utilisent. Elle permet un lancer plus dynamique avec moins de dépense d'énergie.

Technique : Le Point en BD



Technique : Le Tir en BD

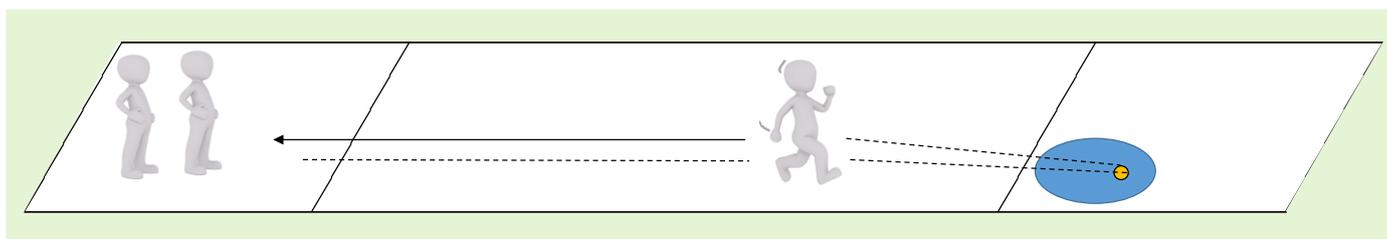


Les méthodes de lancers

Elles sont au nombre de trois et définissent le lancer et le parcours des élèves.

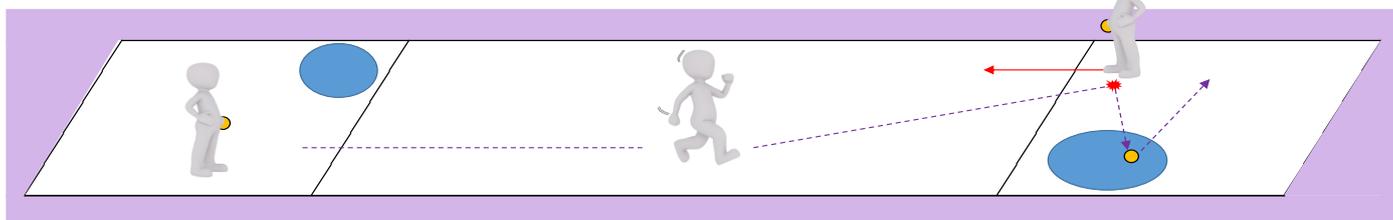
- « Lancer Retour » :

L'élève lance sa boule et court pour aller la rechercher, puis revient pour la transmettre à l'élève suivant qui lance à son tour ...



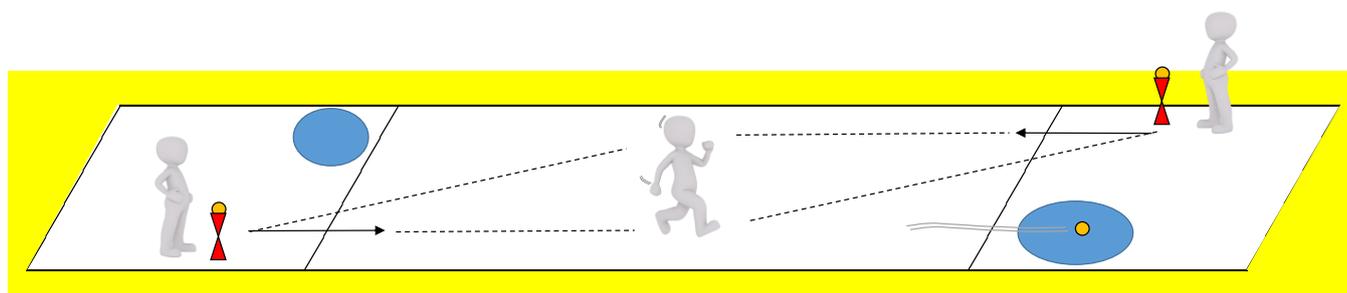
- « Lancer Relais » :

L'élève lance sa boule et court vers l'élève situé en face de lui pour lui transmettre un relais afin qu'il puisse lancer à son tour, et ainsi de suite...



- « Lancer Navette » :

L'élève lance sa boule et court pour prendre une boule de l'autre côté du terrain et lancer de nouveau, et ainsi de suite pendant un temps délimité (temps, nombre d'essais, nombre de points à atteindre ...)



Le rôle de chacun

Athlète - Joueur



- Pratique l'activité en prenant en compte sa sécurité et celle de ses camarades.
- Connait et respecte les règles des activités.
- Connait les moyens techniques à mettre en place pour réussir son lancer.
- Se comporte de façon responsable en encourageant, en acceptant le manque de réussite, en participant à la mise en place et/ou au rangement du matériel.

Arbitre



- Connait les règles des activités.
- S'informe des valeurs des différentes cibles et de leur validité.
- Juge la validité des lancers (zone de lancer, sécurité)
- Désigne la valeur des points réalisés lors du lancer de l'athlète-joueur.
- Règle, si possible, les litiges.

Délégué



- S'assure que l'activité peut bien débuter
(Matériel positionné conformément au règlement, mise en place de tous les acteurs)
- Lance l'épreuve
(fait signe aux acteurs que l'activité va débuter, déclenche son chronomètre et siffle le début)
- Arrête l'épreuve quand le temps est écoulé ou quand un score défini est atteint
(ou en cas d'accident ou de mise en danger d'autrui, en cas de mauvais comportement)

Commissaire



- S'informe des valeurs des différentes cibles et de leur validité.
- Regarde les décisions des juges
- Note toutes les boules jouées par l'élève.
- Attribue les points désignés par l'arbitre.
- Marque le total de chaque épreuve, dans la case "Total" prévue.

Constructeur de cible



- S'assure qu'il n'y a aucun danger avant de se déplacer.
- Récupère les boules projetées, une fois qu'elles sont immobilisées.
- Remplace les boules à leur place pour construire la cible.
- Préviens lorsque la cible est construite

Les situations de référence (exemple)

Pour cet exemple, il existe deux situations de référence; une pour le point et une pour le tir.

Les groupes et les rôles

Il est préférable de créer **6 groupes de 3 à 4 élèves**, selon le choix de l'enseignant.

Ainsi, pendant que le Groupe **A** effectuera son évaluation, le Groupe **B** remplira les rôles d'arbitre-délégué, de commissaire, de constructeurs de cible (*référence : Fiche "Rôle de chacun"*). Ensuite, lorsque que le Groupe **B** effectuera son évaluation, le Groupe **A** remplira les missions d'organisation.

Idem pour les groupes **C** et **D**, ainsi que pour les groupes **E** et **F**.

Situation de référence 1 : Le point

Le descriptif de la situation est notifié dans la fiche situation "**Situation Ref #01**"

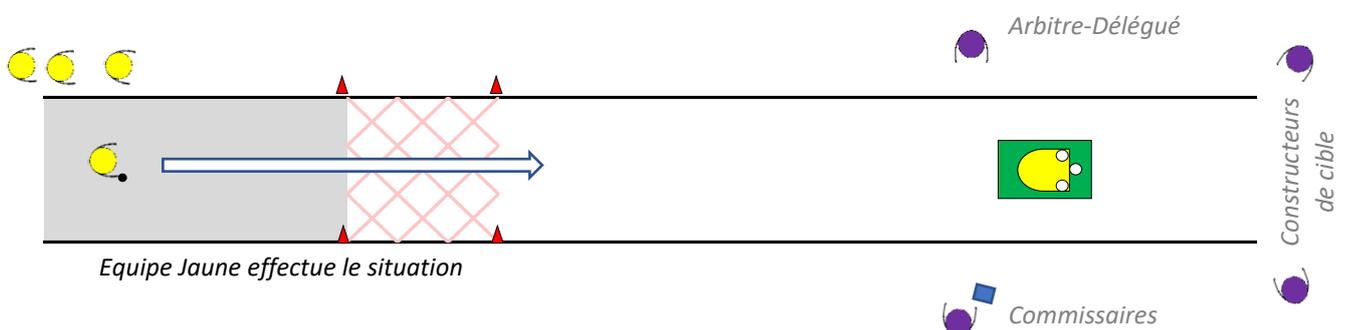
Deux groupes collaborent, sur cette situation, comme définit dans le chapitre précédent.



Situation de référence 2 : Le tir

Le descriptif de la situation est notifié dans la fiche situation "**Situation Ref #02**"

Deux groupes collaborent, sur cette situation, de la même façon que pour le chapitre précédent.



L'évaluation des acquis (exemple)

Evaluer la performance

Les points réalisés par l'élève, lors des deux situations de référence, sont rapportés à un nombre de lancers. Autrement dit, et comme l'exercice s'effectue par équipe et non individuellement, tous les élèves n'effectueront pas le même nombre de lancers aussi nous établirons le rapport suivant :

$$\text{Performance} = \frac{\text{Points réalisés}}{\text{Nb de lancers}} \quad \text{ou} \quad \text{Perf} = \frac{\text{Pts}}{\text{Nb L}}$$

Nous pouvons estimer le tableau suivant :

	Acquis	En cours d'acqu.	Non acquis
Situation Ref #01	Perf $\geq 1,1$	$1,09 \geq \text{Perf} \geq 0,6$	Perf $\leq 0,59$
Situation Ref #02	Perf ≥ 1	$0,99 \geq \text{Perf} \geq 0,5$	Perf $\leq 0,49$
Situation Générale *	Perf ≥ 1	$0,99 \geq \text{Perf} \geq 0,5$	Perf $\leq 0,49$

* Perf Situation générale = Perf Situation Ref #01 + Perf Situation Ref #02

Evaluer la technique spécifique à l'activité

- Situation Ref #01 : Point

Acquis	Appui en position de marche puis suivi du lancer en mouvement. Données de boules correctes.
En cours d'acqu.	Appui en position de marche, membres inférieurs statiques. Données de boule trop près ou trop loin du pied d'appui.
Non acquis	Pas de mouvement d'un déséquilibre vers l'action de marche. Données de boule aléatoires

- Situation Ref #02 : Tir

Acquis	Course continue au moment du tir. Trajectoire montante du lancer et régularité des tombées de boules.
En cours d'acqu.	Course freinée au moment du tir. Trajectoire montante du lancer.
Non acquis	Course arrêtée au moment du Tir. Lancer au "ras du sol".

Evaluer les acquis des rôles et les acquis citoyens

Le descriptif de cette évaluation est présenté sur la fiche d'évaluation de l'enseignant.

SPORT BOULES à l'école primaire

- Cycles 2 et 3 -

CHAPITRE 3

Une démarche d'apprentissage

Le principe d'élaboration du projet pédagogique en E.P.S.

D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

1/2

Les règles d'une aide d'un intervenant extérieur

Toute aide d'un intervenant extérieur doit s'inscrire dans le projet d'école et doit faire l'objet d'un projet spécifique élaboré en commun par les enseignants et les intervenants.

- Cette intervention répond à une demande des écoles et s'inscrit dans une programmation cohérente d'activités physiques et sportives.
- Les actions fondées sur ce projet spécifique sont validées obligatoirement par l'inspecteur de l'éducation nationale pour l'année scolaire.
- Les interventions sont limitées dans le temps et sont établies selon un calendrier permettant un enrichissement des pratiques des enseignants, qui pourront être en mesure de réinvestir cet apport.
- La collaboration est justifiée notamment par l'apport d'une expertise, pour l'utilisation de certains équipements spécifiques, pour assurer le taux d'encadrement et la sécurité.

La mise en œuvre d'un cycle

Les cycles d'activités doivent permettre un temps d'exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement, la recherche de régularité et d'amélioration ainsi que des temps d'évaluation. Les connaissances sur soi, sur les autres, sur l'activité font l'objet de temps d'échanges et de formalisation écrite.

Ce cycle s'appuie sur les socles communs des connaissances et la transversalité entre les activités proposées à l'école primaire.

Aussi certains exercices proposés auront la particularité de toucher les sujets de

- L'écologie
- La citoyenneté
- Les langages
- L'histoire
- La vie de la commune
- L'aide à l'apprentissage par le jeu

Les champs d'apprentissage privilégiés sont "**Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**" et "**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**". Les exercices sont construits en fonction des attendus en fin de cycles 2 et 3 et des compétences à travailler.

Le principe d'élaboration du projet pédagogique en E.P.S.

D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

Le tableau d'une mise en œuvre d'un projet pédagogique

Le tableau permet une mise en œuvre d'un projet de 6 à 12 séances de 45 à 90 minutes

ENTREE DANS L'ACTIVITE : de 1 à 3 leçons	
<p>Pourquoi ? Pour amener l'enfant à comprendre l'essence et les enjeux corporels, culturels et physiques de cette activité.</p>	<p>Comment ? En mettant en place des situations ludiques qui sollicite les techniques de lancer du Point et du Tir.</p>
APPRENDRE A PROGRESSER : de 4 à 8 leçons	
<p>Pourquoi ? Pour permettre à l'élève de développer des compétences afin d'augmenter et de stabiliser ses performances en ajustant des situations d'apprentissage liées aux différents domaines de l'activité et aux capacités de l'élève.</p>	<p>Comment ? En mettant en place des situations organisées par objectifs et/ou thèmes. En permettant un travail individuel et collaboratif (<i>observation, verbalisation</i>). En appliquant des consignes de groupes et</p>
EVALUER LES ACQUIS : de 1 à 3 leçons	
<p>Pourquoi ? Pour faire une évaluation diagnostique : <i>Qu'est ce que l'élève sait déjà réaliser ?</i> Pour faire une évaluation formative : <i>Qu'est ce que l'élève doit apprendre ?</i> Pour faire une évaluation diagnostique : <i>Qu'est ce que l'élève sait réaliser désormais ?</i></p>	<p>Comment ? En mettant en place une situation de référence. En établissant les critères qui mettent en évidence les compétences générales et celles à</p>
REINVESTIR	
<p>Pourquoi ? Pour permettre à l'enfant d'exercer ses apprentissages dans le cadre de compétitions adaptées à la pratique de l'EPS et du sport scolaire (USEP/UNSS)</p>	<p>Comment ? En participant à un tournoi au sein de la classe, à des rencontres interclasses ou inter-écoles, ou hors du temps scolaire.</p>

Les objectifs spécifiques de l'activité

Sport-Boules à l'école primaire

ENTREE DANS L'ACTIVITE		
<p>Objectifs Spécifiques</p> <p>Découvrir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la pratique sportive - le matériel utilisé - les règles de sécurité - les techniques de lancer 	<p>Principes des situations</p> <p>Faire rouler une boule sur le sol en direction d'une zone-cible : Pointer</p> <p>Courir et lancer la boule avec une trajectoire aérienne, en direction d'une cible ou d'une zone : Tirer</p>	<p>Dispositifs d'apprentissage</p> <p>L'ensemble des élèves est réparti en 3 ou 4 groupes. Chaque groupe ne dispose que d'une seule boule.</p> <p>Les aires de jeux sont espacées pour permettre une plus grande sécurité.</p>
APPRENDRE A PROGRESSER		
<p>Objectifs Spécifiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire rouler une boule dans une direction définie. - Pointer pour que la boule s'immobilise à une distance souhaitée. - Analyser les trajectoires des boules pointées. - Tirer avec une course d'élan rectiligne vers la cible. - Coordonner l'action du bras avec le rythme de la course d'élan au tir. - Respecter les règles de lancer. 	<p>Principes des situations</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves s'organisent collectivement afin de trouver les solutions leurs permettant de marquer un maximum de points selon les règles du jeu. - Les distances de lancer, la taille des cibles, les consignes sont adaptées selon le niveau des élèves. 	<p>Dispositifs d'apprentissage</p> <p>Les éducateurs veillent à</p> <ul style="list-style-type: none"> - la sécurité des enfants - la réalisation technique efficace des lancers... sans, toutefois, insister et en questionnant l'enfant. - la compréhension des règles de jeu et des choix à faire. <p>Les éducateurs adaptent les consignes en terme d'acquisition des habiletés.</p>
EVALUER LES ACQUIS		
<p>Objectifs Spécifiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être capable de pointer et tirer selon les fondamentaux - Être capable de réaliser une performance individuelle au sein d'une équipe. - Être capable d'assumer des rôles différents. 	<p>Principes des situations</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 à 4 ateliers Point et Tir. - Epreuves par équipes - Alternance des rôles : Joueur/Arbitre/Commissaire - Comportement citoyen 	<p>Dispositifs d'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaissances techniques de lancer au Point et au Tir. - Connaissances des rôles. - Performances réalisées.

Les apports du Sport-Boules à l'école primaire

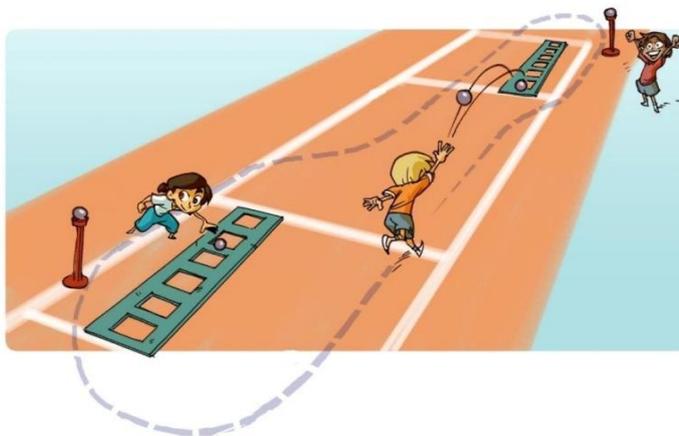
MOTEURS

Développement

- de l'adresse
- de la coordination générale
- de la précision

Aide à la correction motrice :

La boule concrétisant la réussite et/ou l'erreur motrice commise



PHYSIOLOGIQUES

Développement des capacités physiologiques :

Endurance (aérobie), Vitesse (anaérobie alactique) ...

Développement des capacités musculaires et des appareils :

Renforcement musculaire des membres inférieurs, de la souplesse, des capacités pulmonaires et cardiaques.

Développement des capacités cognitives :

Attention, concentration, mémoire, stratégie de jeu, fonction visuo-spatial, manipulation et lancer d'engin (boules, balles, buts ...) ...

SENSORIELS

Sens de la vision

Sens du toucher



AFFECTIFS

Jouer, décider, essayer :

Réussites et/ou mises en échec

Prise en compte d'autrui :

Equipes, Sécurité ...



SOCIAUX

Assumer différents rôles :

Individualité, Partenaires, Adversaires, Arbitres ...

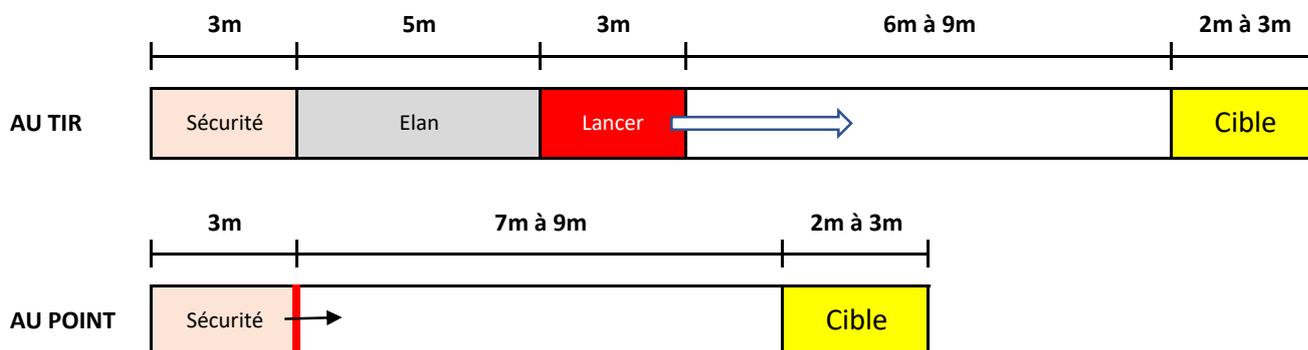
Construire une leçon : Zones

1/5

Les zones de jeu et les distances

Quatre zones sont définies dans une leçon :

- **Zone d'élan :** Elle apparaît lors de la technique de tir uniquement. Elle est définie par l'endroit de départ de course de l'élève et par l'entrée dans le lieu de lancer de la boule vers la cible.
- **Zone de lancer :** Pour la technique de tir est définie une distance de 3 mètres, qui caractérise l'entrée de zone et la sortie de zone. Pour la technique de point est définie une ligne.
- **Zone cible :** Elle est le lieu où la cible est placée.
- **Zone de sécurité :** C'est le lieu où les élèves se placent lorsqu'ils n'effectuent pas de lancer. Elle est définie par l'intervenant.



Le marquage des zones

Généralement, les outils utilisés pour tracer sont "le cinquante" et "le compas".

Il existe plusieurs façons pour marquer les zones et/ou les cibles.

En délimitant les zones avec des cônes, des coupelles et des plots.

En traçant les lignes et en ajoutant de l'eau (*de pluie*), puis en traçant de nouveau la cible.

En utilisant des moquettes et/ou des lanières de marquage.

En utilisant de la lessive et/ou de la craie.



Construire une leçon : cible et Compétences

2/5

Placer la cible en fonctions des compétences :

"Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée"

◦ **Au point**



◦ **Au tir**



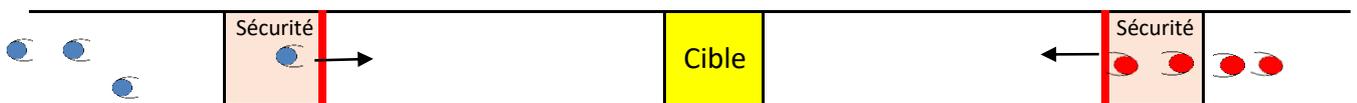
Placer la cible en fonctions des compétences :

"Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel"

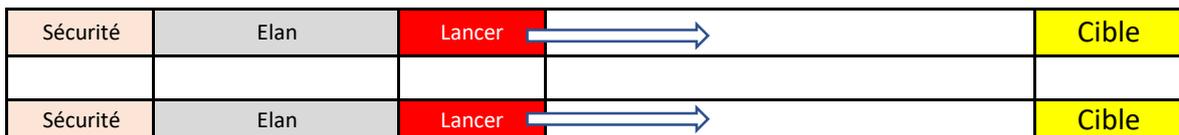
◦ **Au point - 1ère possibilité**



◦ **Au point - 2ème possibilité**



◦ **Au tir - 1ère possibilité**



◦ **Au tir - 2ème possibilité**



Construire une leçon : Jeu

3/5

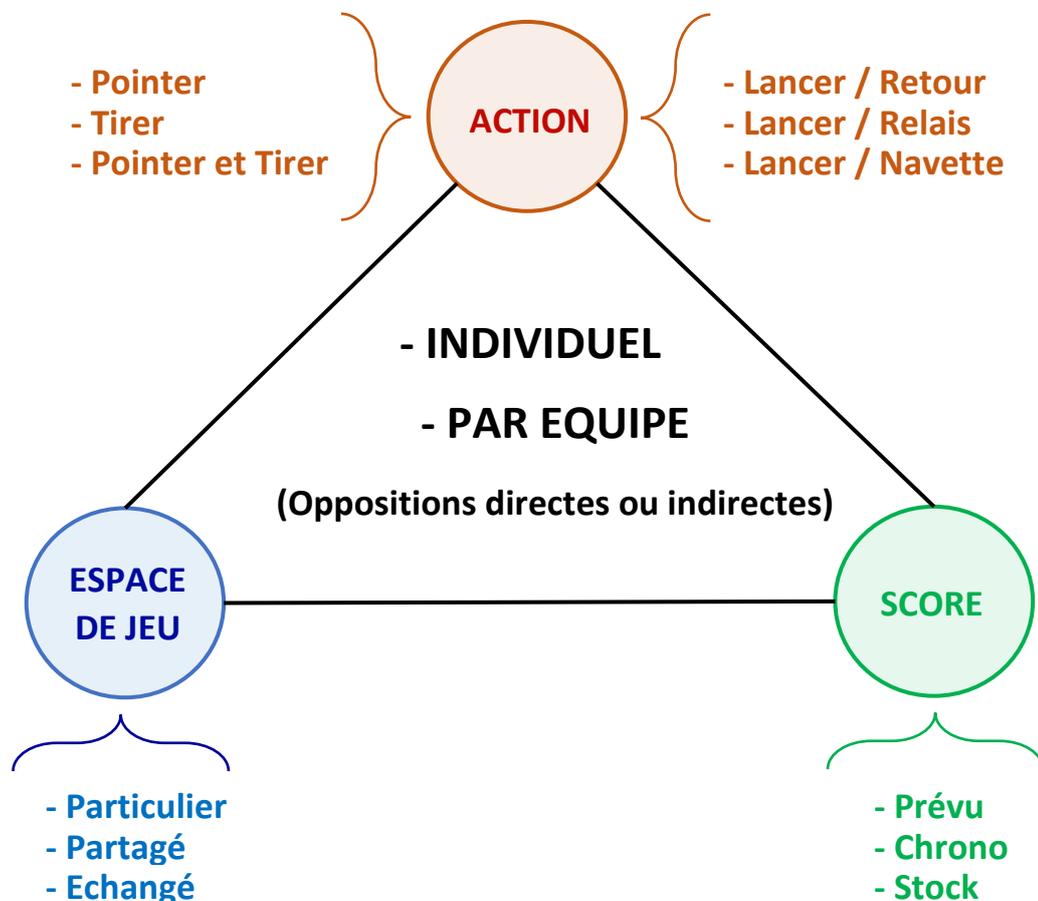
La construction d'un jeu

La base d'un jeu est l'exercice.

Aussi avec un exercice, il est possible de créer une multitude de jeux, appelés aussi variantes. Les variantes peuvent favoriser la réussite des enfants (facilité) ou les amener à trouver des solutions d'exécution propices à leur réalisation gestuelle en vue de succès ou de victoire (difficile)

Lors de sa construction, le jeu (qu'il soit individuel ou collectif) est soumis à l'interaction de trois pôles.

- **L'action** qui est une combinaison entre les techniques gestuelles et les méthodes de lancer
- **L'espace de jeu** sur lequel évolue les enfants.
 - Il est particulier lorsque les équipes évoluent, chacune, sur leur terrain.
 - Il est partagé lorsque les équipes évoluent sur le même terrain.
 - Il est échangé lorsque les équipes réalisent une action sur leur terrain et une autre sur le terrain adverse.
- **Le score** qui peut être prévu quant il faut faire un nombre de points définis, ou dépendre d'un temps ou d'un nombre de lancers définis.



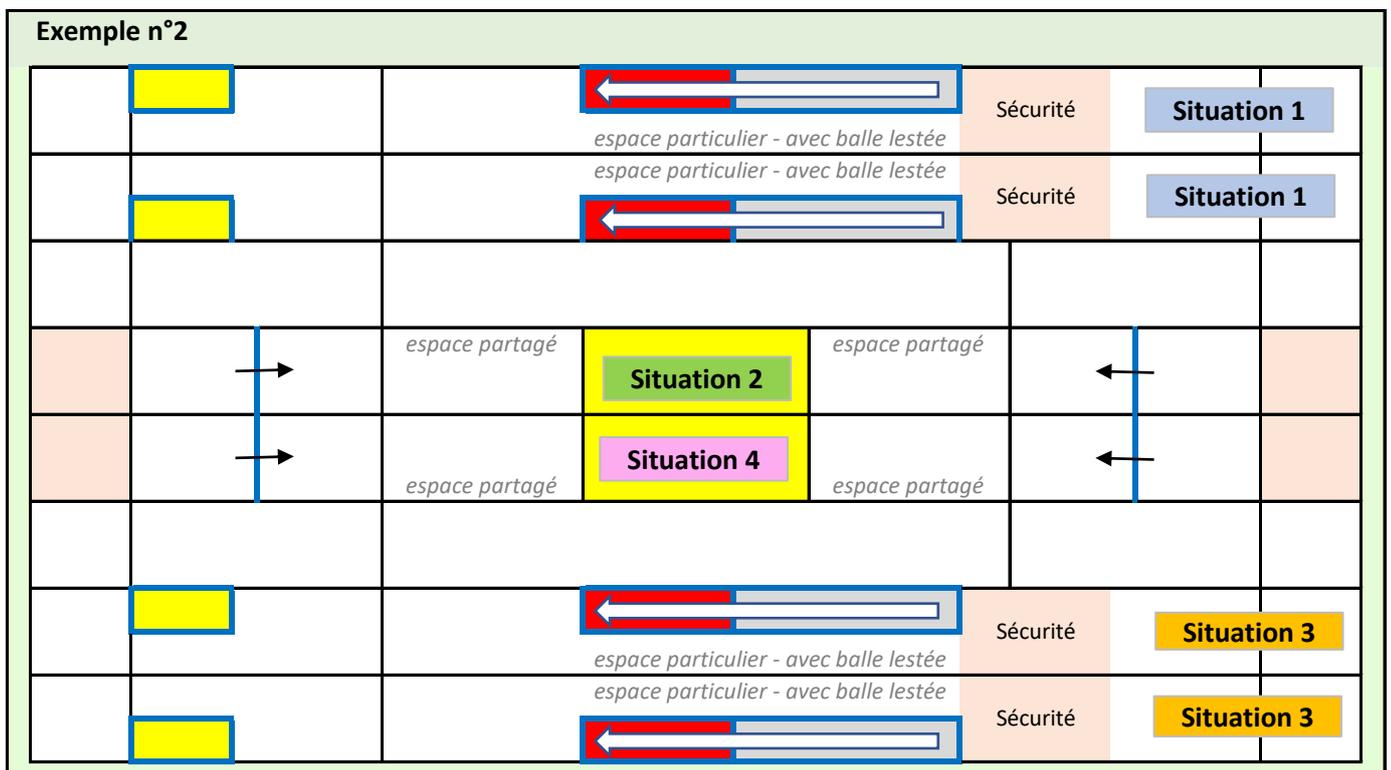
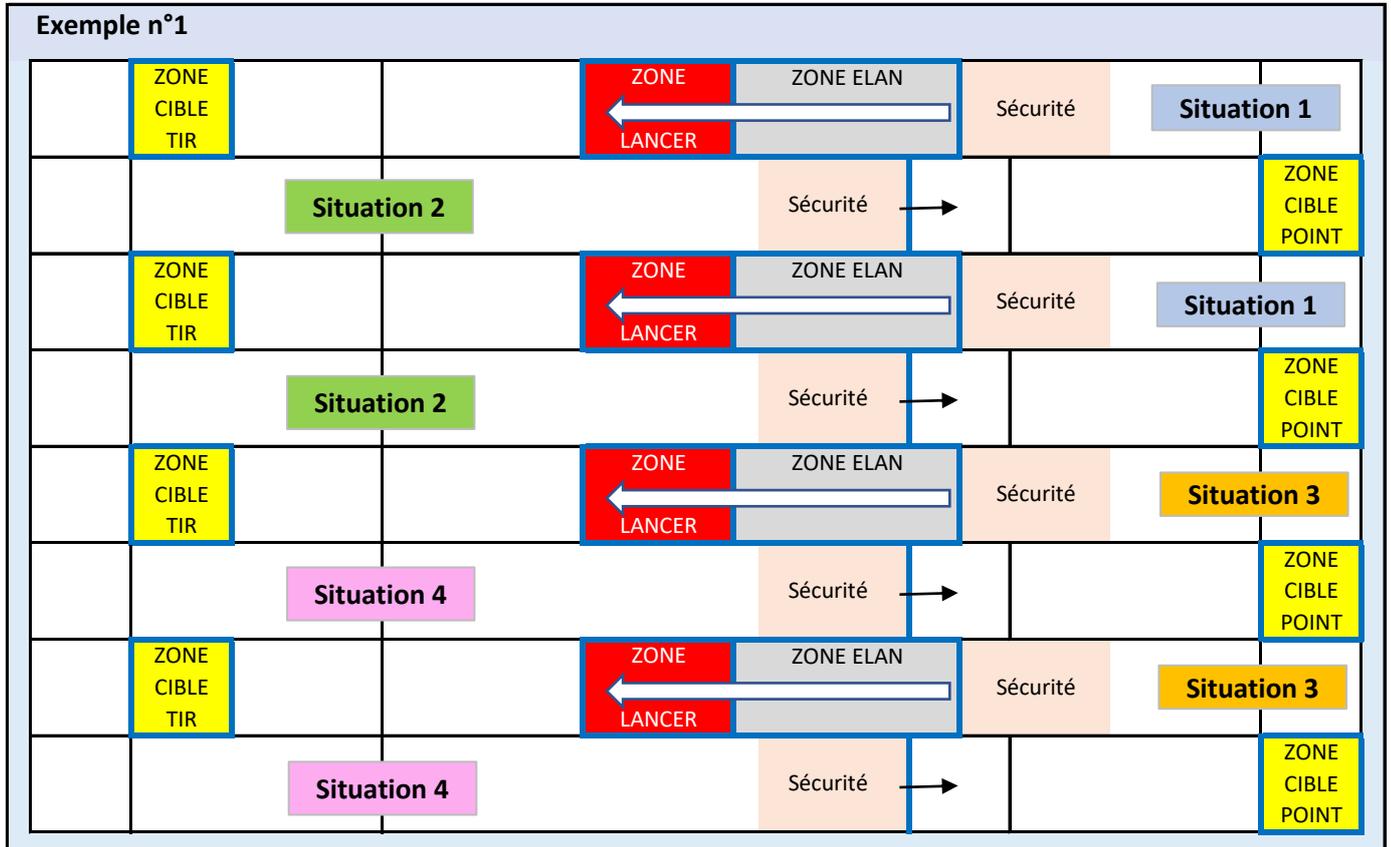
La règle d'or du jeu

Une règle d'or lors de la création d'un jeu est le respect de sa sécurité et de sa faisabilité par les enfants (*compréhension, activité, plaisir*).

Construire une leçon : Mise en place

4/5

Les possibilités de mise en place des situations



Construire une leçon

5/5

La durée d'une leçon

Une leçon peut varier dans le temps de 45 à 90 minutes.

Les groupes

Il est possible de créer 3 à 8 groupes de 3 à 6 élèves selon le choix de l'enseignant.

Les phases d'une leçon

a) Mise en train

Elle est caractérisée par l'accueil, la présentation de la leçon et de ses objectifs, puis de l'échauffement des élèves.

b) Situations d'apprentissage

De préférence, la leçon comporte 3 à 4 ateliers (dédoublés) selon sa durée et le choix du nombre de groupes constitués.

La leçon privilégiera la mise en place de situation :

- d'une situation de la technique de Point *(Acquis spécifiques et compétences à travailler)*
- d'une situation de la technique de Tir *(Acquis spécifiques et compétences à travailler)*
- d'une situation de la technique de Point ou de Tir *(Acquis spécifiques et socle commun)*
- d'une situation de la technique de Point ou de Tir *(selon le choix précédent)*

Une situation d'apprentissage est constituée

- d'1 phase de présentation
- d'1 phase d'échauffement (Essais-Erreurs) d'une durée de 2 à 3 minutes
- de 2 phases de jeu d'une durée de 3 à 4 minutes / avec un petit temps de régulation.
- d'1 phase de bilan

c) Fin de leçon

Elle est caractérisée par un retour au calme, un rappel des objectifs travaillés, le rangement du matériel, et un travail en classe de retour sur l'activité.

Les exemples de thèmes du socle commun :

La citoyenneté et la vie morale : Respect, refus des discriminations, égalité homme/femme.

La santé : Préparation à l'effort, récupération, hygiène de vie, alimentation, les capacités physiques.

La connaissance du monde : Civilisation, art et son histoire, histoire, géographie.

La connaissance de la commune : L'organisation, les monuments et patrimoine, histoire.

L'expression orale : Emotions, langues vivantes, poésies.

L'écologie : Les énergies, les saisons, le gaspillage, le tri sélectif.

et cætera ...

SPORT BOULES à l'école primaire

- Cycle 3 -

CHAPITRE 4

Les fiches pédagogiques

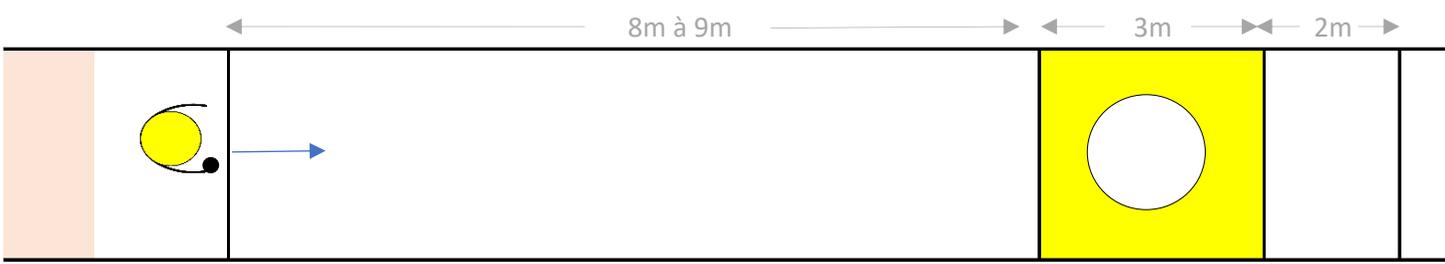
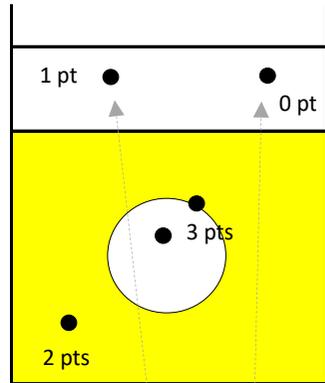
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

EVALUER LES ACQUIS

<p>Buts : Pointer pour que la boule s'immobilise dans le cercle.</p> <p>Consignes : Se placer sur la ligne de lancer et pointer pour marquer un maximum de point. Courir récupérer sa boule pour revenir la transmettre au camarade suivant, qui lancera à son tour. Tous les points réalisés par toutes les équipes sont additionnés pour établir le record de la classe.</p> <p>Les points : La boule s'immobilise dans le cercle = 3 points; la boule s'immobilise dans la zone jaune = 2 points; la boule s'immobilise hors de la zone jaune, en ayant roulé sur le cercle et en ne dépassant pas la ligne des 2 mètres = 1 point.</p>	<p>Matériel : 1 boule(s)</p>
<p>Descriptif :</p>  <p>Durée : 3 minutes d'échauffement par équipe + 1 minute de mise en place + 6 minutes d'évaluation.</p>	<p>Cibles : cercle r=1m</p> 
<p>Jeux et variables : Pas de variable.</p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - Que l'ordre des élèves qui jouent soit bien respecté (pour l'évaluation individuelle) - L'équipe, qui dirige l'activité, assume toutes les missions correctement. <p>Rf Chapitre 2 - Situation de référence Fiche d'évaluation</p>

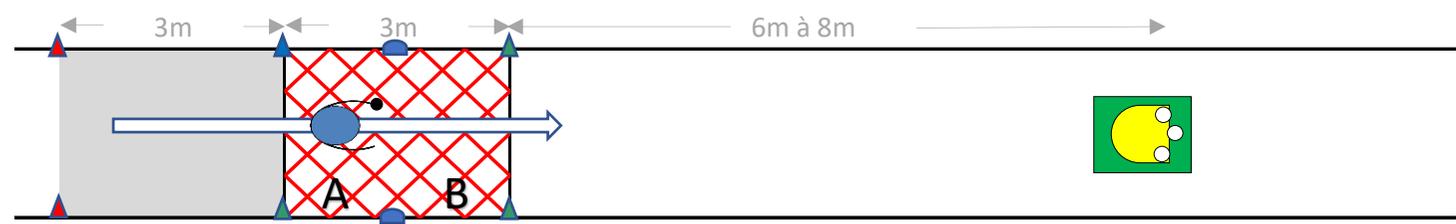
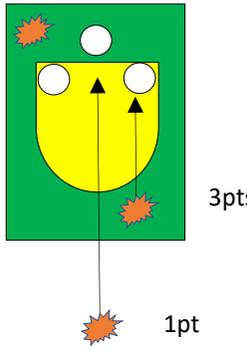
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

EVALUER LES ACQUIS

<p>Buts : Tirer pour que la boule touche directement une cible.</p> <p>Consignes : Prendre de l'élan dans la zone dédiée (grise) puis lancer la boule lorsque l'élève arrive dans la zone de lancer (hachurée rouge). Lancer la boule avec une trajectoire haute et poursuivre sa course en direction des cibles. Ramasser la boule lancée et courir, vers la zone de sécurité, pour la donner au camarade suivant.</p> <p>Les points : La boule lancée touche directement une cible (ou touche le tapis puis une cible) = 3 points La boule lancée touche directement le tapis, sans toucher de cible = 2 points La boule lancée touche une cible en tombant avant le tapis = 1 point</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 boule(s) 1 tapis tir rapide 6 cône(s)
<p>Descriptif :</p>  <p><i>Remarque pour le cycle 3 : il est préférable de lancer dans la zone A.</i></p> <p>Durée : 3 minutes d'échauffement par équipe + 1 minute de mise en place + 6 minutes d'évaluation.</p>	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <p>Pas de variable.</p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - Que l'ordre des élèves qui jouent soit bien respecté (pour l'évaluation individuelle) - L'équipe, qui dirige l'activité, assume toutes les missions correctement. <p>Rf Chapitre 2 - Situation de référence Fiche d'évaluation</p>

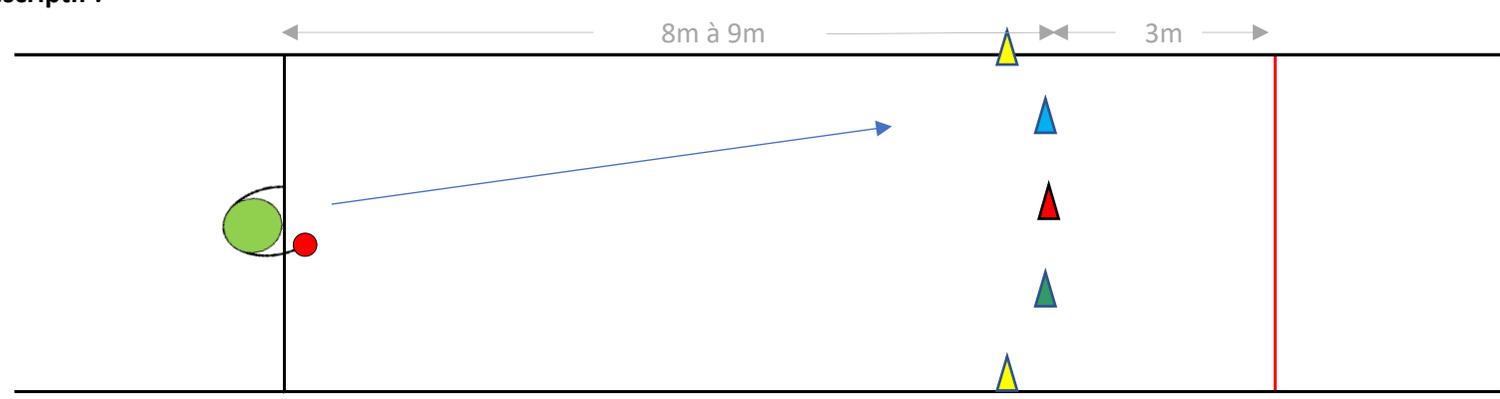
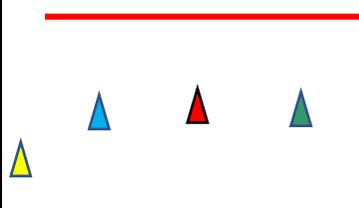
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

ENTREE DANS L'ACTIVITE

<p>Buts : Utiliser la technique du Point pour faire rouler la boule entre les cônes, sans qu'elle ne franchisse la ligne.</p> <p>Consignes : Se placer au niveau de la ligne de lancer et faire rouler la boule. La boule doit passer dans la porte désignée par l'enseignant et s'arrêter avant la ligne. Les portes peuvent être très grandes comme plus petites : (Jaune-Jaune; Bleu-Vert; Rouge- Vert)</p>	<p>Matériel : 1 boule(s) 6 cône(s)</p>
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On lance la boule en supination. - L'équipe change de porte à viser à chaque réussite (Jaune-Bleu à Vert-Jaune). - On se place toujours en face de la porte que l'on vise. - On se place toujours au milieu de la ligne de lancer. - L'équipe qui valide une porte désigne la prochaine porte à viser. 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La sécurité, lors du lancer et du passage de boule, est respectée. - La tombée de la boule n'est pas trop lointaine. - La force du lancer n'est pas excessive. - Le lancer de la boule s'effectue en dessous de la ligne des épaules de l'élève.

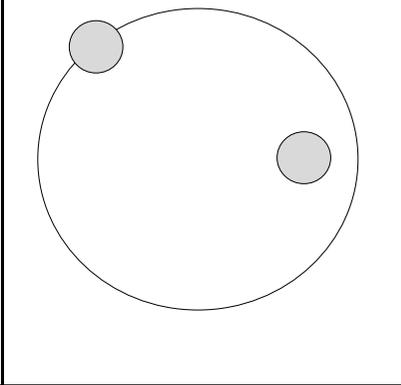
Champ d'apprentissage : C3-1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

ENTREE DANS L'ACTIVITE

<p>Buts : Réussir toutes les phases des consignes</p> <p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Placer 3 boules dans la zone (<i>chaque boule pointée est remplacée par un ballon de hand ou ballon en mousse</i>) 2) L'équipe doit tirer et toucher les 3 ballons (<i>chaque ballon touché est enlevé</i>) 3) Placer 3 boules dans la zone (<i>chaque boule pointée est remplacée par un cône</i>) 4) L'équipe doit tirer et toucher les 3 cônes (<i>chaque cône touché est enlevé</i>) 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 6 coupelle(s) 3 ballon(s) 1 boule(s) 3 cône(s)
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles : $r = 1m$</p> 
<p>Le jeu :</p> <p>L'exercice se réalise par équipe. Une seule boule par groupe. La réussite d'un enfant permet la réussite de l'équipe. Pour valider le point la boule pointée doit s'immobiliser dans la zone ou sur le trait. Pour valider le tir, la boule doit avoir son premier impact après la première ligne (située 2m avant la zone cible).</p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'appui de l'enfant se situe dans la bonne zone de lancer. - La trajectoire de la boule soit conforme à la distance de tir

Champ d'apprentissage : C3-1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

Buts : Lancer sa boule depuis la ligne la plus éloignée de la cible

Consignes : Lancer sa boule après avoir effectué une course d'élan (Tirer) pour qu'elle touche la cible.

La zone de lancer est définie par un rectangle.

Lorsque la cible est touchée soit directement (soit en tombant sur le tapis) l'enfant pourra lancer de la zone qui est située juste après... et ainsi de suite.

Lorsque la cible est ratée, alors l'enfant lancera de la même zone de lancer.

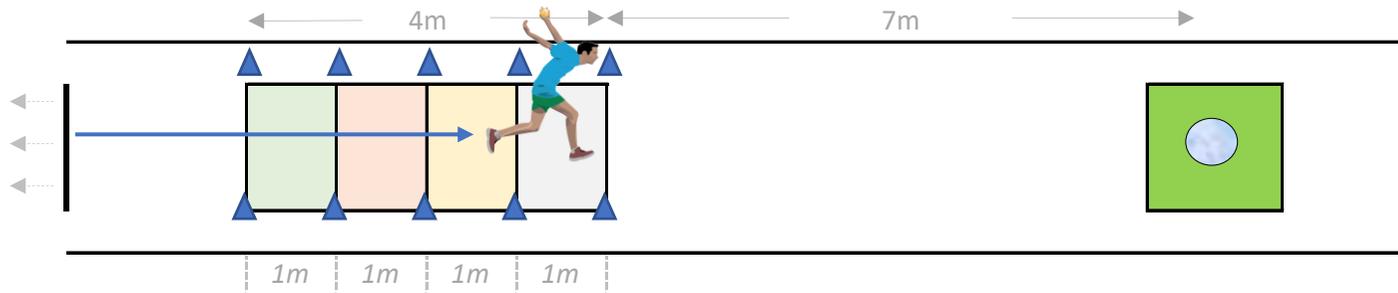
Matériel :

10 cône(s)

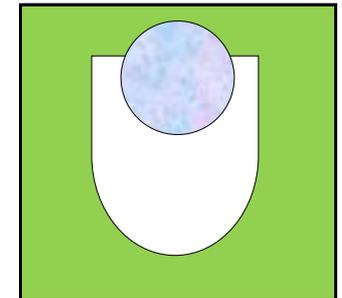
1 tapis tir rapide

1 ballon(s)

Descriptif :



Cibles :



Jeux et variables :

- Jouer avec la grosseur de la cible (but, boule de pétanque, boule cible ...)
- Jouer avec la largeur de la zone de tir (2m, 1m, 50cm, une ligne)
- Jouer par équipe et gagner quand tous les enfants de la même équipe ont réussi avec l'élan sur la dernière zone.
- Changer de zone de tir pour le groupe lors de la réussite d'un enfant.

L'enseignant observe que :

- L'appui de l'enfant se situe dans la bonne zone de lancer.
- La trajectoire de la boule soit conforme à la distance de tir
- L'élève tire en supination ou en pronation
- Le matériel (boule lancée) est adapté à l'élève.

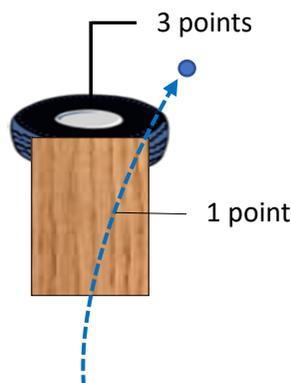
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

ENTREE DANS L'ACTIVITE

<p>Buts : Lancer la boule, au point, afin qu'elle passe sur la planche et tombe dans le pneu.</p> <p>Consignes : Se placer sur la ligne de lancer et pointer la boule pour atteindre la cible. Courir pour récupérer la boule et revenir la transmettre à l'enfant suivant, qui pourra lancer à son tour. Tous les points réalisés par toutes les équipes sont additionnés pour établir le record de la classe : La boule pointée roule sur la planche sans rentrer dans le pneu = 1 point La boule pointée roule et rentre dans le pneu = 3 points</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 coupelle(s) 1 pneu(s) 1 planche(s)
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> Réduire la distance entre la ligne de lancer et la cible Agrandir la distance entre la ligne de lancer et la cible 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu Que l'ordre des élèves qui jouent soit respecté (Possibilité d'évaluation individuelle) L'équipe, qui dirige l'activité, assume toutes les missions correctement.

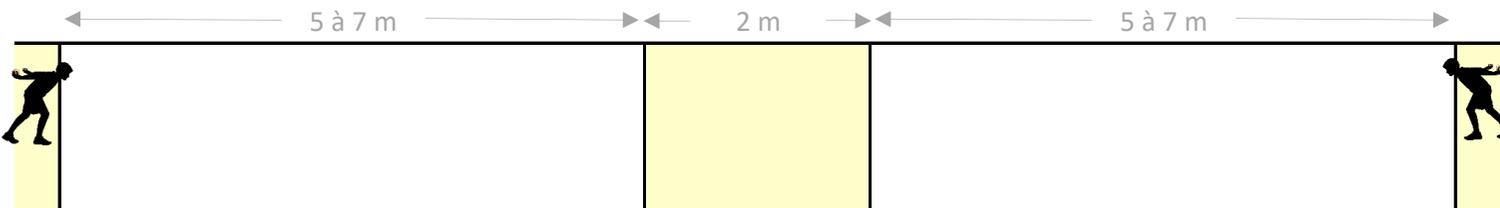
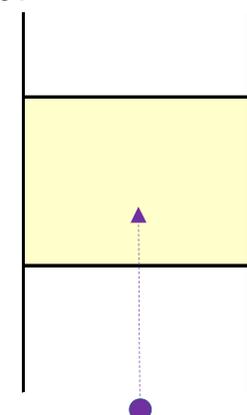
Champ d'apprentissage : C3-4 **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Compétences à travailler : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.

Attendus de fin de cycles : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences à travailler pendant la séance : Coordonner des actions motrices simples.

ENTREE DANS L'ACTIVITE

<p>Buts : Lancer une boule au point pour qu'elle s'immobilise dans une cible. Apprendre en jouant.</p> <p>Consignes : Les équipes jouent à tour de rôle. L'enfant se place sur la ligne et lance la boule, au point. L'enfant court pour récupérer sa boule et la transmettre au camarade suivant, qui lancera lorsque son tour viendra. Si la boule est dans la zone, son équipe doit lire la première ligne (<i>choix de l'enseignant(e)</i>) de la poésie à voix haute. Si la boule n'est pas dans la zone, c'est à l'équipe adverse de lire le texte choisi à voix haute. Les équipes changent de ligne (<i>ou de choix de l'enseignant(e)</i>) lorsqu'elle peut être récitée sans lire par les deux équipes. Le but du jeu est de pouvoir réciter la poésie entièrement ou "le plus loin possible".</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 boule(s) 2 fiche(s) leçon poésie
<p>Descriptif : Chaque équipe possède une boule et la fiche "Poésie"</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les équipes peuvent marquer 1 point par réussite et lecture du texte. Les équipes peuvent marquer 3 points par partie de texte récitée sans lire. L'équipe qui à la plus de points, à la fin de l'exercice, gagne. 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> La sécurité est respectée et la validité des boules jouées Le respect du tour de jeu. L'enfant lance une fois que le texte est énoncé. A la coordination de l'équipe (comme une chorale) lors de la récitation du texte.

Champ d'apprentissage : C3-1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

Buts : Tirer pour que la boule touche directement la cible.

Consignes : Prendre de l'élan dans la zone dédiée (grise) puis lancer la boule lorsque l'élève arrive dans la zone de lancer (hachurée rouge). Lancer la boule avec une trajectoire haute et poursuivre sa course en direction de la cible. Ramasser la boule lancée et courir, vers la zone de sécurité, pour la donner au camarade suivant. Lorsque le ballon est touché, alors l'élève le place dans la zone suivante

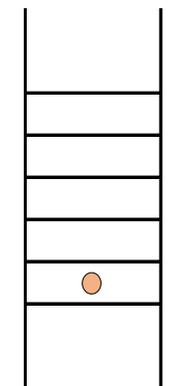
Matériel :

- 1 ballon(s)
- 1 boule(s)
- 6 cône(s)

Descriptif :



Cibles :



Jeux et variables :

- Débuter à partir de la dernière case et redescendre.
- Varié les cibles à toucher (but, boule de pétanque, boule cible ...)
- Tolérer que l'impact de la boule lancée soit à 1 mètre maximum de la cible.

L'enseignant observe que :

- L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu.
- La trajectoire de boule est aérienne.
- L'élève tire en supination ou en pronation
- Le matériel (boule lancée) est adapté à l'élève.

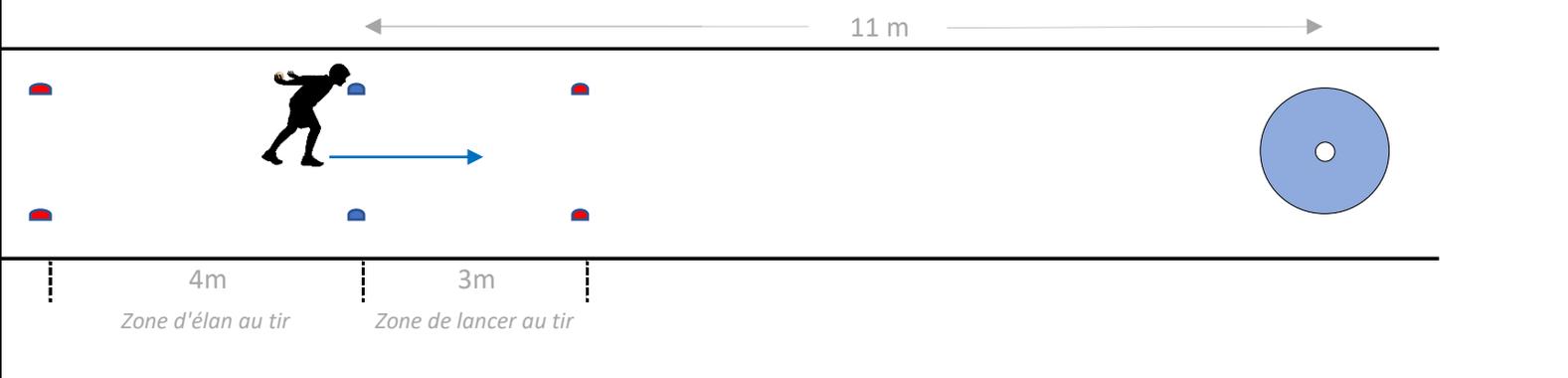
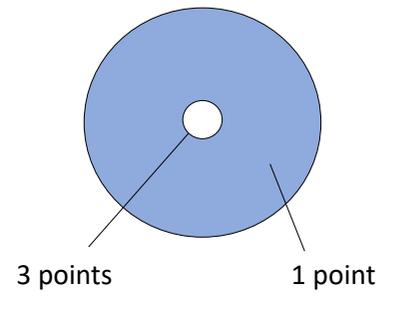
Champ d'apprentissage : C3-1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

ENTREE DANS L'ACTIVITE

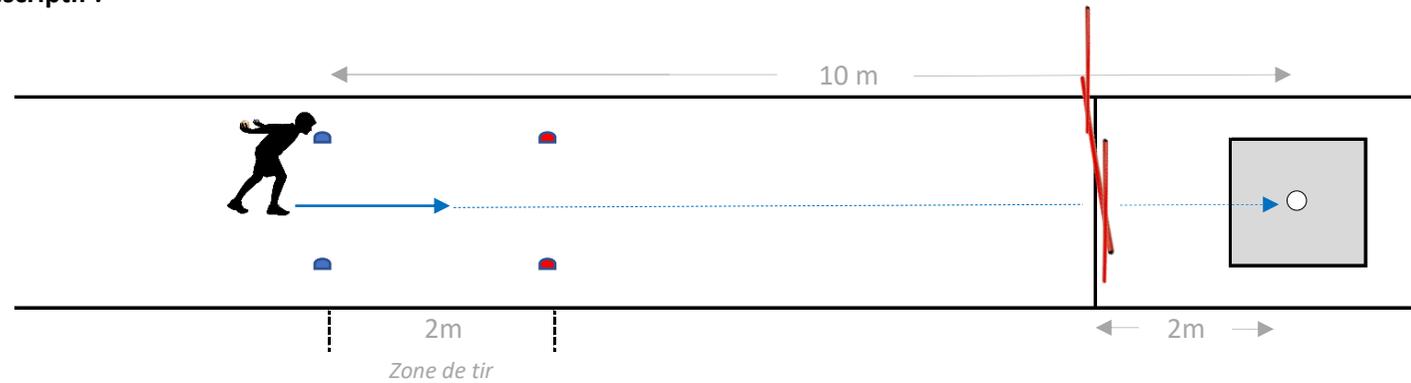
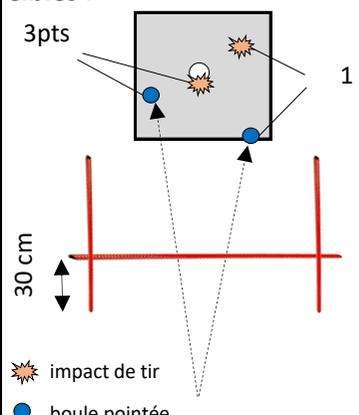
<p>Buts : Faire s'immobiliser, ou faire tomber, une boule lancée dans une zone définie et/ou toucher une cible</p> <p>Consignes : A chaque tentative, les enfants ont le choix de pointer ou de tirer. Pointer : Faire rouler la boule pour qu'elle s'immobilise dans une zone. Tirer : Courir et lancer la boule en hauteur afin qu'elle tombe directement dans une zone.</p>	<p>Matériel :</p> <p>2 boule(s) 6 plot(s)</p>
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles : rayon = 1 mètre</p> 
<p>Jeux :</p> <p>Au point : La boule lancée s'immobilise dans la zone sans toucher la cible = 1 point. La boule lancée s'immobilise dans la zone et touche la cible = 3 points. Au tir : La boule lancée tombe dans la zone sans toucher la cible = 1 point. La boule lancée tombe dans la zone et touche la cible = 3 points.</p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enfant désigne son choix et l'effectue correctement - L'appui de l'enfant se situe dans la bonne zone de lancer, au tir. - La trajectoire de la boule soit conforme à la distance du lancer, au tir. - Le point de chute de la boule soit conforme à la distance du lancer, au point.

Champ d'apprentissage : C3-1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

<p>Buts : Comprendre la différence entre le lancer au point et le lancer au tir</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pointer : Faire rouler la boule pour qu'elle s'immobilise dans une zone, après être passée sous la barre. - Tirer : Réaliser deux foulées et lancer la boule afin qu'elle tombe directement dans une zone, après être passer sur la barre. <p>Remarque : Lorsque la boule pointée marque un point, au minimum, une boule cible est placée au centre de la zone. Ensuite les élèves tirent jusqu'à marquer au moins un point ... Après une réussite, les élèves pointent à nouveau, etc.</p>	<p>Matériel :</p> <p>3 barre(s) 2 boule(s)</p>
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux :</p> <p>La boule pointée roule sous la barre et s'arrête sur une ligne de la zone = 1 point La boule pointée roule sous la barre et s'arrête entièrement dans la zone = 3 points La boule tirée, avec deux foulées d'élan, tombe directement dans la zone = 1 point La boule tirée, avec deux foulées d'élan, touche la cible = 3 points</p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'appui de l'enfant se situe dans la bonne zone de lancer. - La boule passe sous la barre au point et en dessus au tir. - L'enfant réalise une action de tir avec deux foulées seulement.

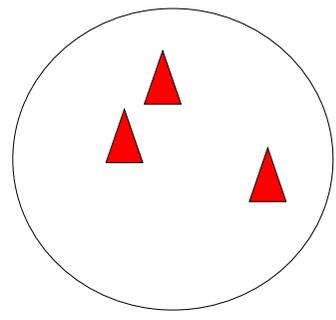
Champ d'apprentissage : C3-1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

ENTREE DANS L'ACTIVITE

<p>Buts : Réussir toutes les phases de consignes</p> <p>Consignes : Pour valider le point la boule pointée doit s'immobiliser entièrement dans la zone. Pour valider le tir, la boule doit avoir son premier impact après la première ligne (située 2m avant la zone cible). L'exercice se réalise par équipe. La réussite d'un enfant permet la réussite de l'équipe. Une seule boule par groupe. Les boules cibles ont pour diamètre 100 mm (boules blanches)</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 coupelle(s) 3 cône(s) 4 boule(s) 1 but(s)
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles : $r = 1m$</p> 
<p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Placer 3 boules dans la zone (chaque boule pointée est remplacée par un cône) 2) L'équipe doit tirer et toucher les 3 cônes (chaque cône touché est enlevé) 3) Placer 3 boules dans la zone (chaque boule pointée est remplacée par une boule blanche) 4) L'équipe doit tirer pour faire sortir les 3 boules blanches de la zone 5) Placer 1 boule dans la zone (chaque boule pointée est remplacée par une boule blanche) 6) L'équipe doit tirer la boule pour la faire sortir de la zone 7) Placer 1 boule dans la zone (chaque boule pointée est remplacée par un but) 8) L'équipe doit tirer le but pour la faire sortir de la zone <p>Variante : Utiliser un cercle de rayon 70 cm</p>	

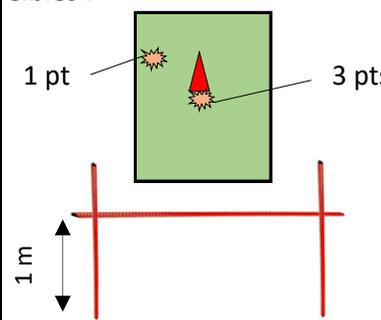
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

APPRENDRE A PROGRESSER

<p>Buts : Tirer pour que la boule lancée passe au dessus de la barre et tombe dans la zone</p> <p>Consignes : Courir dans la zone de lancer puis lancer la boule en direction de la cible. Lancer la boule avec une trajectoire haute et poursuivre sa course vers la cible. Ramasser la boule lancée puis courir dans la zone de sécurité, et transmettre la boule à son camarade.</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 cône(s) 3 barre(s) 6 plot(s)
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p>  <p>1 pt 3 pts</p> <p>1 m</p> <p>☀ impact de tir</p>
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> Lorsque la boule lancée passe par dessus la barre et touche la zone = 1 point Lorsque la boule lancée passe par dessus la barre et touche la cible = 3 points Possibilité de varier les distances de lancers. Possibilité de varier les cibles (boules, gros cônes, ballons ...) 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - Que l'ordre des élèves qui jouent soit bien respectés (si évaluation individuelle ou duel) - L'élève tire en supination ou en pronation - Le matériel (boule lancée) est adapté à l'élève.

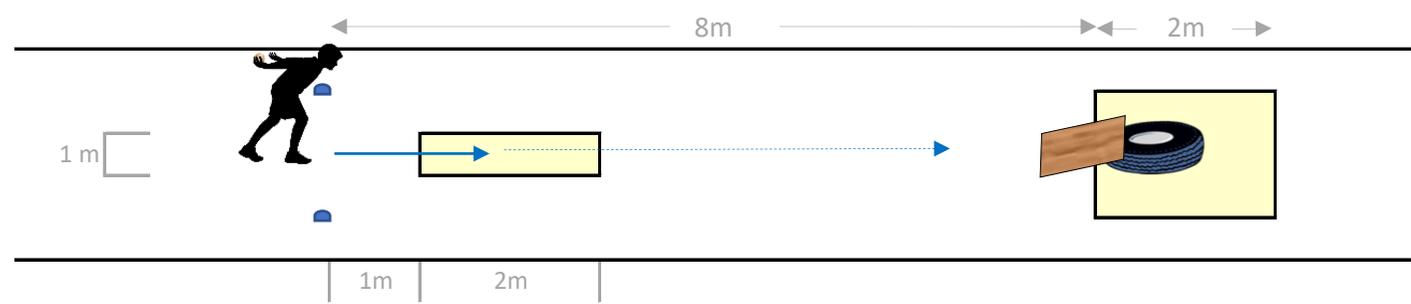
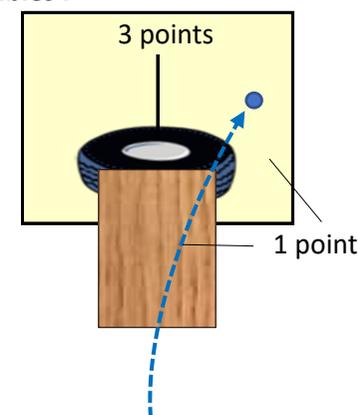
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

APPRENDRE A PROGRESSER

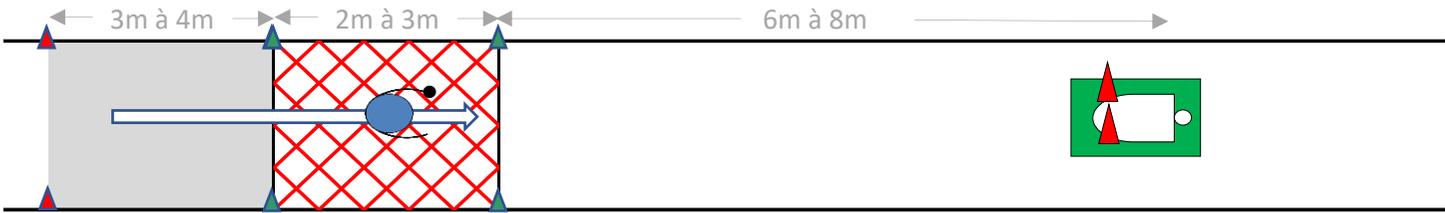
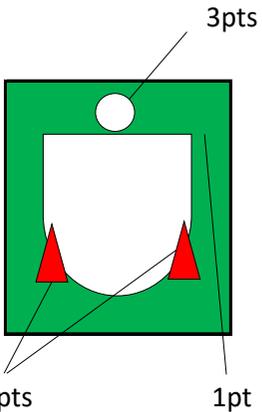
<p>Buts : Lancer la boule, au point, afin qu'elle passe sur la planche et tombe dans le pneu.</p> <p>Consignes : Se placer sur la ligne de lancer et pointer la boule pour qu'elle tombe dans la zone et atteigne la cible. Courir pour récupérer la boule et revenir la transmettre à l'enfant suivant, qui pourra lancer à son tour. Tous les points réalisés par toutes les équipes sont additionnés pour établir le record de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La boule pointée roule sur la planche sans rentrer dans le pneu ou s'arrête dans la zone = 1 point - La boule pointée roule et rentre dans le pneu = 3 points - Si la boule ne tombe pas dans la première zone = 0 point 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 coupelle(s) 1 pneu(s) 1 planche(s)
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> Réduire la distance entre la ligne de lancer et la cible Agrandir la distance entre la ligne de lancer et la cible 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu Que l'ordre des élèves qui jouent soit respecté (Possibilité d'évaluation individuelle) L'équipe, qui dirige l'activité, assume toutes les missions correctement.

Champ d'apprentissage : C3-4 **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Compétences à travailler : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.

Attendus de fin de cycles : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences à travailler pendant la séance : Coordonner des actions motrices simples.

<p>Buts : Tirer pour que la boule touche directement la cible.</p> <p>Consignes : Prendre de l'élan dans la zone dédiée (grise) puis lancer la boule lorsque l'élève arrive dans la zone de lancer (hachurée rouge). Lancer la boule avec une trajectoire haute et poursuivre sa course en direction de la cible. Ramasser la boule lancée et courir, vers la zone de sécurité, pour la donner au camarade suivant.</p> <p>Les points : La boule lancée touche directement la boule blanche (ou le tapis puis la boule blanche) = 3 points La boule lancée touche directement un cône (ou le tapis puis un cône) = 2 points La boule lancée tombe directement sur le tapis sans toucher de cible = 1 point</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 8 cône(s) 2 boule(s) 1 tapis tir rapide
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <p>Tolérer que l'impact de la boule lancée soit à 1 mètre maximum de la cible.</p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - La trajectoire de boule est aérienne. - L'élève tire en supination ou en pronation - Le matériel (boule lancée) est adapté à l'élève.

Champ d'apprentissage : C3-4 **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Compétences à travailler : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.

Attendus de fin de cycles : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

Buts : Tirer pour que la boule touche directement la zone cible centrale.

Consignes : Prendre de l'élan dans la zone dédiée (grise) puis lancer la boule lorsque l'élève arrive dans la zone de lancer (hachurée rouge). Lancer la boule avec une trajectoire haute et poursuivre sa course en direction de la cible. Ramasser la boule lancée et courir, vers la zone de sécurité, pour la donner au camarade suivant.

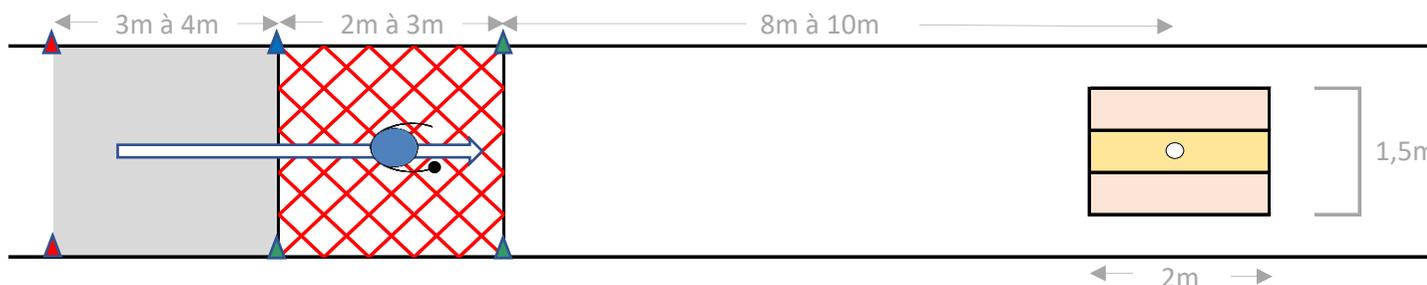
Les points :

- La boule lancée tombe dans la zone centrale = 3 points
- La boule lancée tombe dans une zone latérale = 1 point

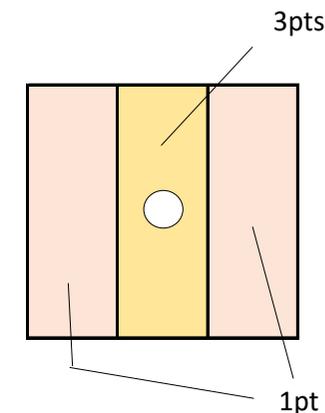
Matériel :

- 6 cône(s)
- 2 boule(s)

Descriptif :



Cibles :



Jeux et variables :

- Donner une valeur à la boule lorsqu'elle est touchée = 5 points
 - Faire un exercice d'opposition avec une autre équipe sur un autre terrain.
- (C3-4)

L'enseignant observe que :

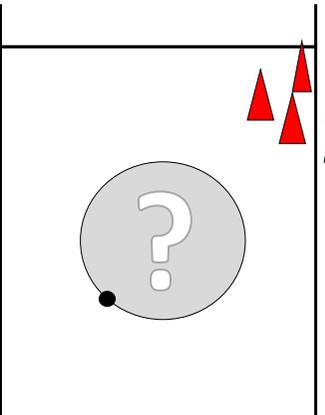
- L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu.
- La trajectoire de boule est aérienne.
- L'élève tire en supination ou en pronation
- Le matériel (boule lancée) est adapté à l'élève.

Champ d'apprentissage : C3-1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

<p>Buts : Pointer pour que la boule s'immobilise dans le cercle mystère (rayon = 1 m)</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la boule ne s'arrête pas dans le cercle, le joueur court la chercher pour la donner au joueur suivant. - Si la boule s'arrête dans le cercle, le joueur va récupérer la boule lancée, la pose au fond du jeu et va chercher un objet à lancer sous l'un des cônes, pour le transmettre au joueur suivant. <p>Objets: une boule cible de 100mm, une balle de tennis, un but, une boule de pétanque, une boule adulte, un cube ...</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 boule(s) 5 cône(s) 1 but(s) 1 balle de tennis 1 cube
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire le rayon du cercle = 70 cm - Ne plus valider une boule qui s'immobilise sur la ligne du cercle. 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - Que l'ordre des élèves qui jouent soit bien respectés - L'équipe, qui dirige l'activité, assume toutes les missions correctement.

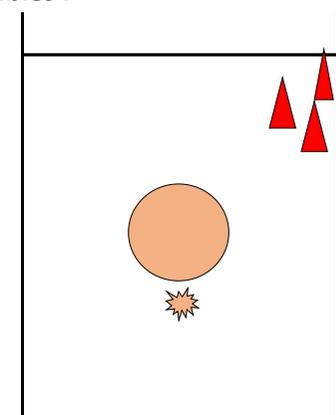
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

APPRENDRE A PROGRESSER

<p>Buts : Tirer pour que la boule touche le ballon.</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la boule ne touche pas le ballon, le joueur court la chercher pour la donner au joueur suivant. - Si la boule touche le ballon, le joueur va récupérer la boule lancée, la pose au fond du jeu et va chercher un objet à lancer sous l'un des cônes, pour le transmettre au joueur suivant. <p>Objets: une boule cible de 100mm, une balle de tennis, un but, une boule de pétanque, une boule adulte, un cube ...</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 boule(s) 5 cône(s) 1 but(s) 1 balle de tennis 1 cube 1 ballon(s)
<p>Descriptif :</p>  <p>The diagram illustrates the layout of the game area. It starts with a 3m wide area on the left, followed by a 3m wide red checkered zone. A blue arrow indicates the direction of the throw from the checkered zone towards a target ball (orange circle) located 8m to 10m away. A 2m distance is marked from the target ball to a goal area on the right, which contains a larger orange circle and three red triangles.</p>	<p>Cibles :</p>  <p>The target area is defined by a vertical line and a horizontal line. Inside this area, there is a large orange circle representing the target ball and three red triangles representing the goal markers.</p>
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Changer la cible = ballon de basket, ballon de foot, ballon de hand, boule - Valider le tir par une tolérance de 1 mètre entre l'impact et la cible 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - La trajectoire de boule est aérienne. - L'élève tire en supination ou en pronation - Le matériel (boule lancée) est adapté à l'élève.

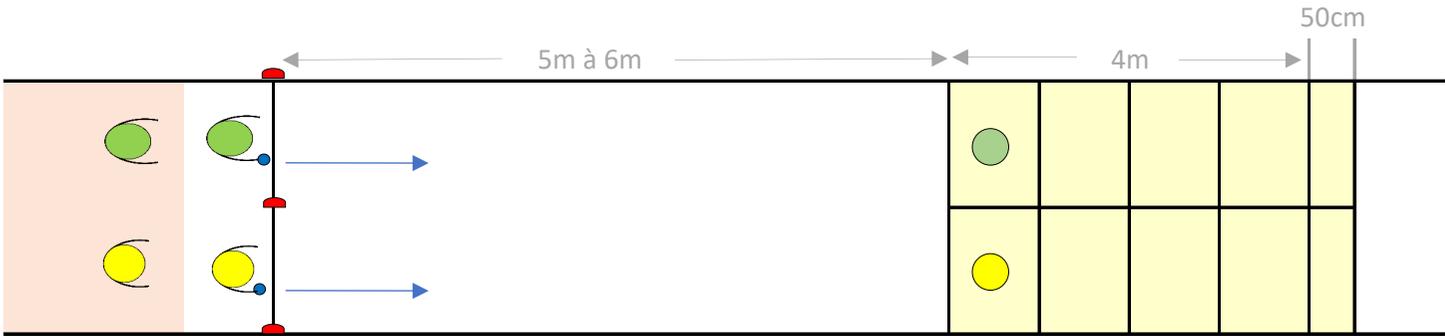
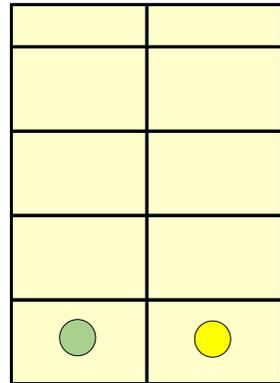
Champ d'apprentissage : C3-4 **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Compétences à travailler : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.

Attendus de fin de cycles : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences à travailler pendant la séance : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.

APPRENDRE A PROGRESSER

<p>Buts : L'équipe qui fait monter le cercle de marquage jusqu'à la dernière case de l'échelle, et qui la valide, gagne.</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par équipe de 1 à 5 personnes. - le 1er joueur se place au niveau de ligne de lancer et fait rouler la boule. - Si la boule s'arrête dans la 1ère case repérée par la coupelle, le joueur déplace la coupelle dans la 2ème case. - il ramasse sa boule et vient passer le relais au camarade suivant(e). 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 boule(s) 5 cercle(s) en plastique
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Débuter à partir de la dernière case et redescendre. - Effectuer un aller/retour 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - Que l'ordre des élèves qui jouent soit bien respecté

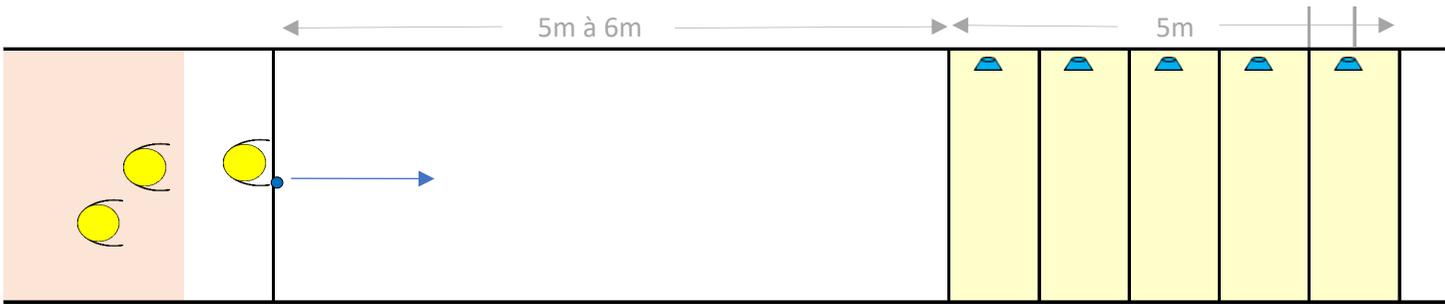
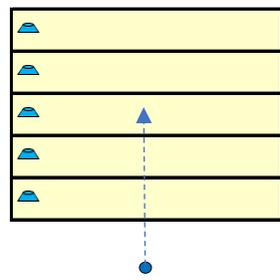
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

APPRENDRE A PROGRESSER

<p>Buts : Pointer pour que la boule s'immobilise dans une case où se trouve une coupelle</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par équipe de 1 à 5 personnes. - le 1er joueur se place au niveau de ligne de lancer et faire rouler la boule. - Si la boule s'arrête dans une case repérée par une coupelle, le joueur enlève la coupelle. - il ramasse sa boule et vient passer le relais au camarade suivant(e). 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 boule(s) 5 ballon(s)
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer la case visée. - Réduire la largeur des zones. - Réduire la longueur des zones. - Doubler le nombre de plots (coupelles) et placer une équipe l'une en face de l'autre. <p><i>(Rf : Exercice 207 : La poésie)</i></p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - Que l'ordre des élèves qui jouent soit bien respecté

Champ d'apprentissage : C3-1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

Buts : Tirer pour que la boule tombe directement dans une case où se trouve une cible.

Consignes :

- Par équipe de 1 à 5 personnes.
- Le 1er joueur commence à courir depuis la zone d'élan et lance la boule lorsqu'il se situe dans la zone de lancer.
- Si la boule tombe dans une case, le joueur enlève le but de la case.
- Si la boule touche un but (soit directement, soit en tombant préalablement dans sa propre zone), l'exercice est terminé.
- il ramasse sa boule et vient passer le relais au camarade suivant(e).

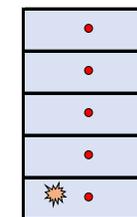
Matériel :

- 5 but(s)
- 1 boule(s)
- 6 cône(s)

Descriptif :



Cibles :



Jeux et variables :

- Valider le tir par une tolérance de 1 mètre entre l'impact et le but
- Faire plusieurs terrains pour créer une opposition d'équipes :
 - . Les équipes tirent sur des buts.
 - . Avec possibilité qu'une équipe tire sur des buts, une autre sur des boules, une autre sur des cônes.

L'enseignant observe que :

- L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu.
- La trajectoire de boule est aérienne.
- L'élève tire en supination ou en pronation
- Le matériel (boule lancée) est adapté à l'élève.

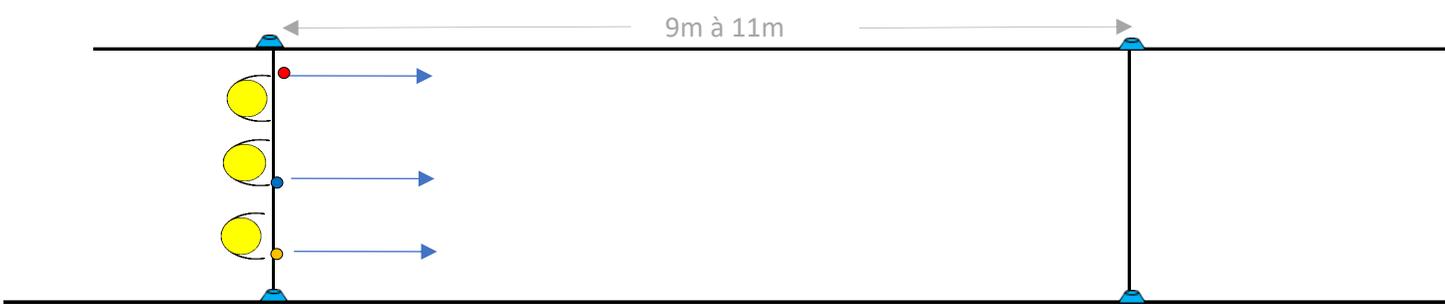
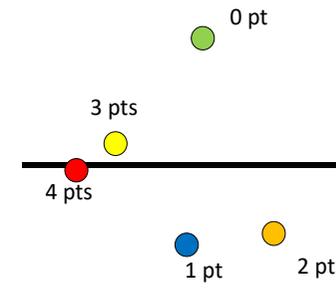
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).

APPRENDRE A PROGRESSER

<p>Buts : Gérer la force de son lancer, au point.</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par équipe de 1 à 5 personnes. - Tous les enfants se placent au niveau de ligne de lancer et font rouler leur boule au top de l'enseignant(e). Il faut placer la boule lancée, le plus près possible de la ligne. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 boule(s) 4 plot(s)
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer la boule en pronation et/ou en supination - Toutes les boules qui dépassent la ligne ne comptent pas. - Toutes les boules qui s'immobilisent devant la ligne ne comptent pas. - lancers des objets différents qui sont définient selon l'ordre d'arrivée de la manche. (boule cible, boule de pétanque, but, balle de tennis etc ...) 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - Que l'ordre des élèves qui jouent soit bien respecté

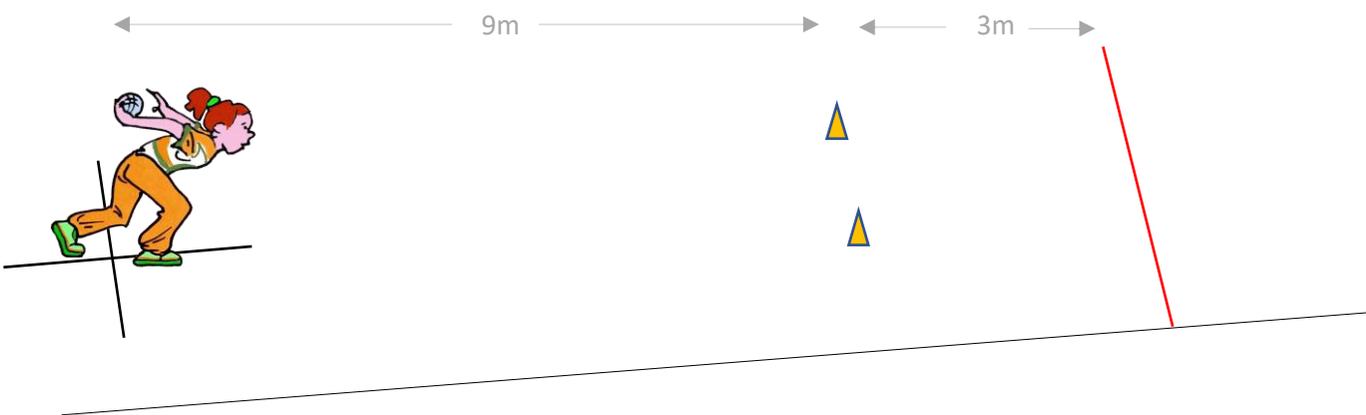
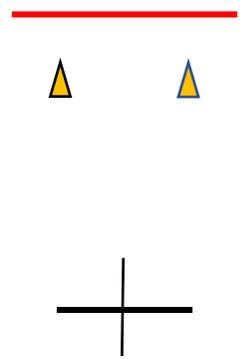
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.

APPRENDRE A PROGRESSER

<p>Buts : Avoir un placement améliorant la gestuelle du point</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer son pied Droit dans la partie avant droite de la case pour les droitier(e) - Inverser pour les gaucher(e) - Placer son pied Gauche dans la partie arrière gauche de la case pour les droitier(e) - Inverser pour les gaucher(e) - Faire passer le genou de la jambe avancée devant la pointe du pied (l'enfant sentira une force dans son quadriceps) - Lancer sa boule pour qu'elle roule entre deux cônes. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 boule(s) 2 cône(s)
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cet exercice peut être placé sur la plupart des exercices de point - C'est un bon complément technique à un exercice de point comme "La poésie", par exemple (Ref : Exercice 207) <p>La boule lancée ne doit pas dépasser la ligne derrière les cônes.</p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe, qui joue, respecte bien les règles de sécurité et de jeu. - Que l'enfant est bien positionné avant de lancer : - L'enfant lève le bras en arrière et lance la boule tout en effectuant une marche vers l'avant

Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).

ENTREE DANS L'ACTIVITE

<p>Buts : Faire s'immobiliser, ou faire tomber, une boule lancée dans une zone définie et/ou toucher une cible</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A chaque tentative, les enfants ont le choix de pointer ou de tirer. - A chaque tentative, les enfants ont le choix de lancer en pronation ou en supination - Pointer : Faire rouler la boule pour qu'elle s'immobilise dans une zone. - Tirer : Courir et lancer la boule en hauteur afin qu'elle tombe directement dans une zone. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 boule(s) 6 plot(s) 1 cône(s) 1 ballon(s)
<p>Descriptif :</p>	<p>Cibles :</p>
<p>Jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> Au point : La boule lancée s'immobilise dans la zone sans toucher la cible = 1 point. La boule lancée s'immobilise dans la zone et touche la cible = points de la cible. Au tir : La boule lancée tombe dans la zone sans toucher la cible = 1 point. La boule lancée tombe dans la zone et touche la cible = points de la cible. 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enfant désigne son choix et l'effectue correctement - L'appui de l'enfant se situe dans la bonne zone de lancer, au tir. - La trajectoire de la boule soit conforme à la distance du lancer, au tir.

Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.

APPRENDRE A PROGRESSER

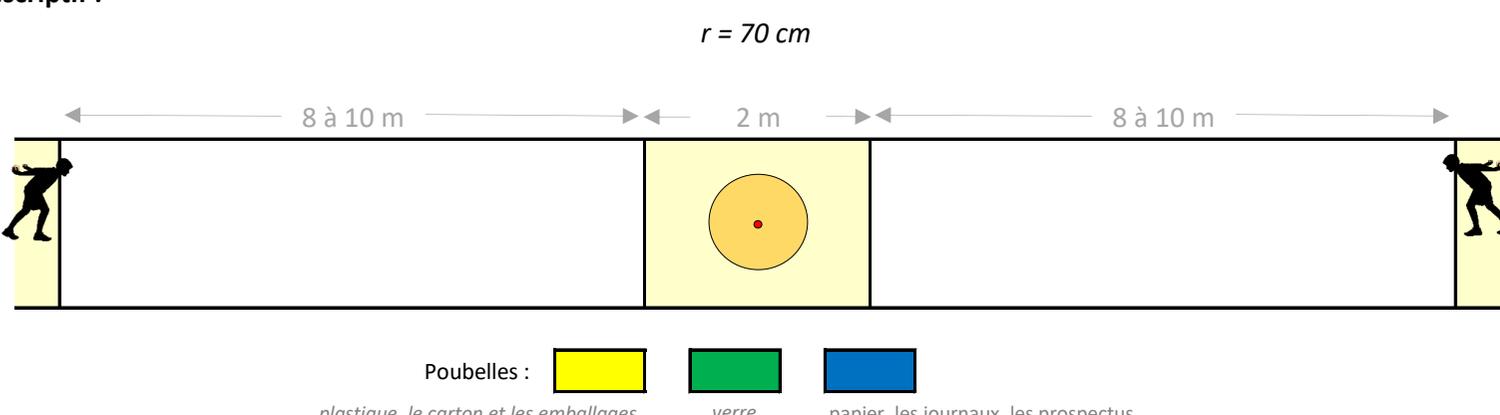
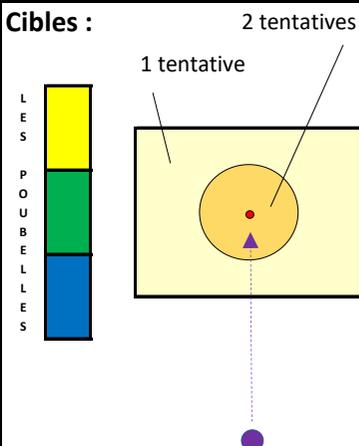
<p>Buts : Faire s'immobiliser, ou faire tomber, une boule lancer dans une zone définie</p> <p>Consignes : A chaque tentative, les enfants ont le choix de pointer ou de tirer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pointer : Faire rouler la boule pour qu'elle s'immobilise dans une zone. - Tirer : Courir et lancer la boule en hauteur afin qu'elle tombe directement dans une zone. - L'enseignant(e) annonce le service d'urgence à appeler et les enfants doivent composer le numéro en tirant ou en pointant. SAMU = 15 / POLICE = 17 / POMPIER = 18 / URGENCE = 112 / MALENTENDANT = 114 / ENFANT EN DANGER = 119 URGENCE MARITIME = 196 / ATTENTAT ou ENLEVEMENT = 117 	<p>Matériel :</p> <p>1 boule(s)</p>									
<p>Descriptif :</p>	<p>Cibles :</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>4</td><td>9</td><td>7</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>7</td><td>2</td><td>4</td></tr> </table>	4	9	7	5	1	8	7	2	4
4	9	7								
5	1	8								
7	2	4								
<p>Jeux :</p> <p>Conseil de marquage : Les lignes seront plus visibles avec de la lessive (bas prix)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les équipes ont un temps défini pour sauver la victime. - L'équipe qui peut dire à quoi correspond le service marque des points. 	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enfant désigne son choix et l'effectue correctement - L'appui de l'enfant se situe dans la bonne zone de lancer, au tir. - La trajectoire de la boule soit conforme à la distance du lancer, au tir. 									

Champ d'apprentissage : C3-4 **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Compétences à travailler : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.

Attendus de fin de cycles : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences à travailler pendant la séance : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.

<p>Buts : Lancer une boule au point pour qu'elle s'immobilise dans une cible. Savoir trier les déchets.</p> <p>Consignes : Chaque équipe lance sa boule pour qu'elle s'immobilise dans la zone centrale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe qui possède la boule immobilisée le plus proche du but répond en premier - Les équipes répondent à tour de rôle tant que la solution n'est pas trouvée et selon le nombre de tentatives gagnées. - L'équipe qui répond correctement marque 1 point. 	<p>Matériel :</p> <p>2 boule(s) 12 fiche(s) détritrus</p>
<p>Descriptif :</p>  <p style="text-align: center;">$r = 70 \text{ cm}$</p> <p style="text-align: center;">8 à 10 m 2 m 8 à 10 m</p> <p style="text-align: center;">Poubelles : </p> <p style="text-align: center;"><i>plastique, le carton et les emballages verre papier, les journaux, les prospectus</i></p>	<p>Cibles :</p> <p>2 tentatives 1 tentative</p> 
<p>Jeux et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire la zone rectangulaire. - Alternner les lancer en supination et en pronation - Changer d'objet à lancer (boules, but, boule cible blanche etc ...) 	<p>L'enseignant(e) doit réaliser les fiches "détritrus" et observer que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalise les fiches "détritrus" - La sécurité est respectée et la validité des boules jouées - L'enfant place le détritrus dans la bonne poubelle

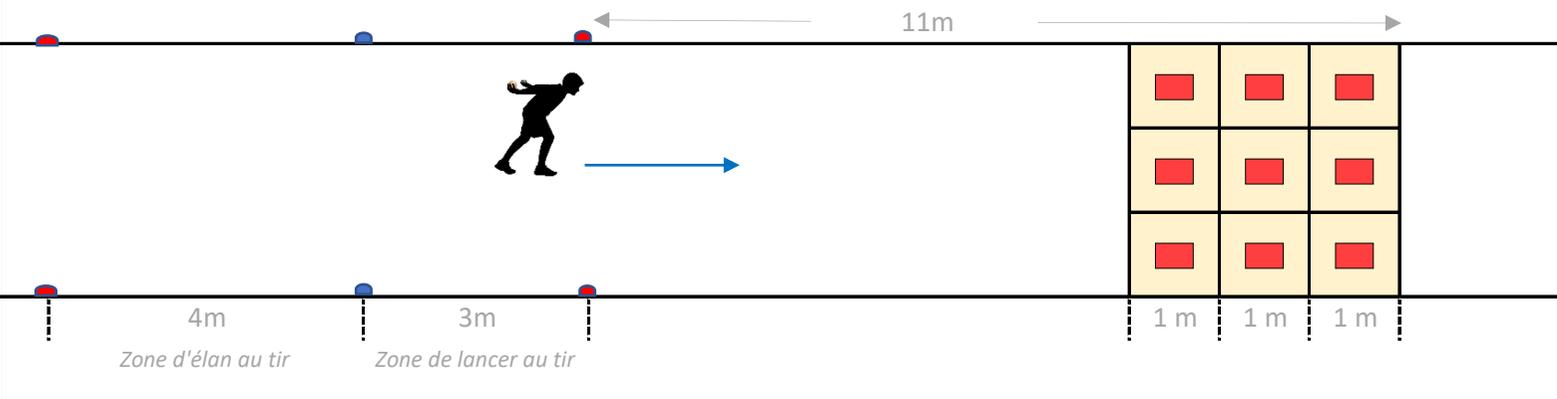
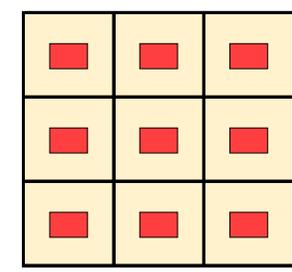
Champ d'apprentissage : C3-1 **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**

Compétences à travailler : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.

Attendus de fin de cycles : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

Compétences à travailler pendant la séance : Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.

APPRENDRE A PROGRESSER

<p>Buts : Faire s'immobiliser, ou faire tomber, une boule lancer dans une zone définie et répondre à une question.</p> <p>Consignes : A chaque tentative, les enfants ont le choix de pointer ou de tirer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pointer : Faire rouler la boule pour qu'elle s'immobilise dans une zone. - Tirer : Courir et lancer la boule en hauteur afin qu'elle tombe directement dans une zone. - L'enseignant(e) place les fiches dans les cases. Il pose la question à l'équipe de l'élève qui a réussi son lancer. - Si l'équipe répond correctement à la question, elle remporte 1 point. 	<p>Matériel :</p> <p>1 boule(s) 9 Fiches par thèmes</p>
<p>Descriptif :</p> 	<p>Cibles :</p> 
<p>Thèmes envisagés : Les catastrophes naturelles : que faire pour la sécurité ?</p> <p>Les langues : énoncer l'image présentée en anglais, Espagnol, Italien ...</p> <p>Drapeaux : dire à quel pays appartient le drapeau.</p> <p>Code de la route : donner la signification du panneau</p> <p>Sentiments : l'enfant qui vient de jouer doit mimer le sentiment découvert et l'équipe de l'élève doit trouver le sentiment exprimé.</p>	<p>L'enseignant observe que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enfant désigne son choix et l'effectue correctement - L'appui de l'enfant se situe dans la bonne zone de lancer, au tir. - La trajectoire de la boule soit conforme à la distance du lancer, au tir. <p>REMARQUE : L'enseignant(e) doit créer les fiches correspondantes au thèmes</p>

ANNEXES