

Ateliers 1 à 4 : Pointer

Activité 2 : Les Damiers

« Les damiers »

Objectifs :

- 1-Placer le maximum de boules sur son damier
- 2-Enlever le maximum de boules du damier de l'équipe adverse

But :

Conservier plus de boules sur son damier que l'équipe adverse

Mise en place :

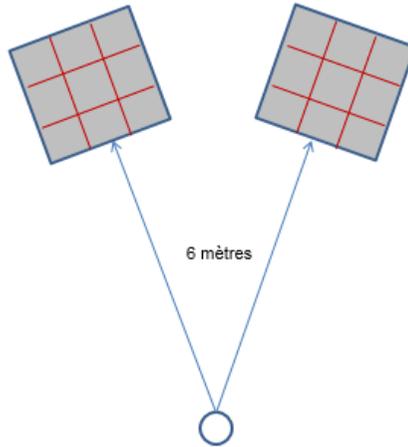
- 2 damiers de 9 cases tracés au sol (case de 50cm de côté).
- Un cercle de lancer commun pour les deux damiers
- 2 équipes de 3 joueurs
- 9 boules par équipe
- 2 jeux de 9 cônes de couleur

Déroulement: Chaque équipe choisit un damier et dispose de 9 lancers. Chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par un cône. Puis les équipes changent de damier et tentent d'enlever le maximum de cônes adverses (tout cône touché est enlevé)

Variantes :

- Jouer à 2 contre 2 sur un damier de 4 cases
- Modifier le nombre et la taille des cases du damier
- Modifier la distance de lancer
- Ne pouvoir enlever qu'un seul cône à la fois
- Jouer sur un seul damier partagé
- Passer à un jeu type morpion (aligner pour une équipe 3 boules)

Situation proche de la référence
STRATEGIE - TACTIQUE



« La rivière »

Situation d'APPRENTISSAGE (Atelier)
Pointer: la portée

Objectif :

Approcher la boule du but en faisant une portée

But :

Envoyer la boule dans une zone située au-delà d'une rivière

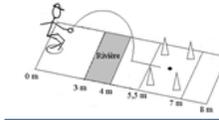
Critère de réussite :

Placer la boule à l'intérieur de la zone formée par les cônes en évitant la rivière

Variantes :

- Agrandir ou réduire la zone-cible
- Rapprocher ou éloigner la zone-cible
- Rapprocher ou éloigner la rivière
- Placer des boules devant la zone cible

Mise en place :



Intérêt de la situation pointer: la portée

Action consistant à envoyer sa boule haute et assez près du but pour qu'elle roule peu après l'impact avec le sol. Cette technique est plus difficile que le glissé.

« La portée obligée »

Objectif :

Envoyer la boule dans une zone cible par-dessus une zone interdite

But :

Envoyer la boule pour la faire tomber dans une zone déterminée pour atteindre une zone cible plus ou moins éloignée

Critères de réussite :

- La boule est envoyée par-dessus la rivière.
- La boule tombe dans la zone de portée obligatoire.
- La boule s'arrête dans la zone souhaitée.

Variantes :

- Agrandir ou réduire la rivière, les zones-cibles
- Rapprocher ou éloigner la zone de portée obligatoire
- Rajouter des zones Modifier l'attribution des points par zone

Mise en place :

Chacun joue à tour de rôle une boule : portée pour atteindre la Zone 1 (portée basse). Si réussite = 1 point. Puis, portée pour atteindre la Zone 2 (portée plus haute). Si réussite = 2 points. Enfin, portée pour atteindre la Zone 3 (portée haute). Si réussite = 3 points.



« La zone cible »

Situation d'APPRENTISSAGE (Atelier)
Pointer: le glissé

Objectif :

Atteindre une zone en faisant rouler la boule

But :

Faire rouler la boule dans la zone-cible

Critère de réussite :

Placer la boule dans la zone-cible

Variantes :

- Agrandir ou réduire la zone-cible
- Reculer à chaque essai réussi
- Attribuer des points à chaque lancer réussi (1 point à 4 m, 2 points à 5 m, 3 points à 6 m...)
- Placer des boules devant la zone cible

Mise en place :



Intérêt de la situation pointer: le glissé

Action consistant à rapprocher la boule le plus près possible du but en la faisant rouler au raz du sol. Cette technique est la plus simple mais la plus aléatoire (gravier, boule devant...)

« Le tunnel »

Objectif :

Atteindre une zone ou approcher le but en donnant à la boule une trajectoire à raz du sol

But :

Faire rouler la boule pour approcher l'objectif (but ou zone-cible) en passant sous « le tunnel » à partir d'un rond de plus en plus éloigné

Critère de réussite :

Passer dans le tunnel

Variantes :

- Agrandir ou réduire la zone-cible, la largeur du tunnel
- Placer des boules devant la zone cible

Mise en place :

