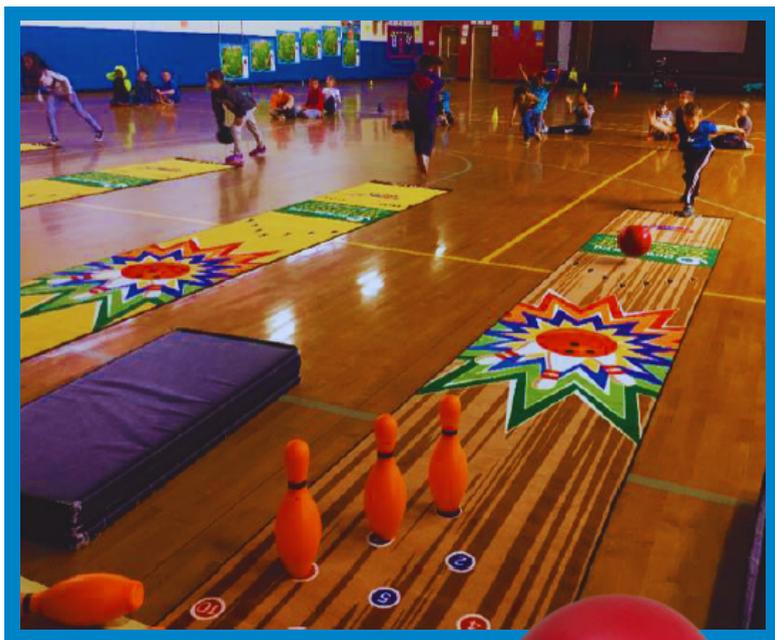




LE BOWLING SCOLAIRE

EN CYCLE 3



Livret pédagogique pour l'enseignant

www.ffbsq.fr

Le Bowling Scolaire

en cycle 3

SOMMAIRE

1. PRÉAMBULE ET INTÉRÊTS DU BOWLING	2
2. PRÉSENTATION.....	3
A. L'ENCADREMENT	4
B. LES CONDITIONS DE PRATIQUE	4
3. LE BOWLING ET LES DOMAINES DU SOCLE	6
4. UN CYCLE BOWLING	11
A. CONSTRUIRE LE CYCLE.....	11
B. COMPÉTENCES TRAVAILLÉES PAR LA PRATIQUE DU BOWLING	12
C. CHAMPS D'APPRENTISSAGE AU PROGRAMME DU CYCLE 3 EN BOWLING	13
D. L'ÉCHAUFFEMENT	14
5. RETOURS SUR L'ACTION DES ÉLÈVES.....	39
A. CONSEILS DU PASSAGE DU KIT BOWLING CAMPUS AU CENTRE DE BOWLING DANS LE CADRE SCOLAIRE	39
B. CONSEILS AUX ORGANISATEURS	40
C. CONSEILS D'ORGANISATION	41
6. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ	42
A. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ AU DÉPART ET SUR LA PISTE	42
B. ESPACE DE JEU DU JOUEUR	43
7. EXEMPLES D'ORGANISATION SPATIALE	44
A. L'ATELIER PINDECK.....	44
B. CONSTRUIRE UN JEU	44
C. EXEMPLE D'ORGANISATION POUR TOUTE LA CLASSE	46
8. LEXIQUE	47

1. PRÉAMBULE ET INTÉRÊTS DU BOWLING

Ce fascicule présente, en lien avec les programmes EPS du Cycle 3, les compétences à atteindre, des jeux pour aider les élèves à progresser et une analyse des problèmes qu'ils peuvent rencontrer.

Pour ceux qui ne connaissent pas l'activité, il donne des précisions sur le matériel, les aménagements possibles tenant compte de l'âge des élèves et de leur sécurité, et comprend un lexique des termes usuels au bowling.

Le bowling, souvent perçu comme un jeu réservé aux adultes, est pourtant très riche et particulièrement adapté à une pratique en milieu scolaire.

Motricité fine complexe, éducation à la sécurité, respect de soi, des adversaires, des règles, gestion et contrôle des émotions, développement de l'autonomie dans la prise de décision... Autant de compétences déjà enseignées en milieu scolaire !

Ce livret doit permettre à des enseignants de cycle 3 de construire un projet d'enseignement du bowling. Il est un ouvrage de référence, adapté aux élèves, prenant en compte leurs besoins spécifiques. Les fiches pédagogiques, bien illustrées et concises sont facilement utilisables.

Cette pratique du bowling en milieu scolaire permettra la découverte d'un sport formidable et un accès plus facile aux écoles de bowling labellisées par la FFBSQ et pourquoi pas, le jeu en famille ou entre amis pour partager des moments de convivialité.

**Le Bowling. Un jeu, un sport et plus encore...
Une façon de vivre dans le respect des autres.**

2. PRÉSENTATION

Le jeu de Bowling consiste à faire tomber des quilles, à renouveler l'exploit en maîtrisant un enchaînement d'actions qui met en jeu le corps, l'objet et l'espace.

C'est une activité sportive qui place l'apprenant dans une situation de réussite dont le résultat sera noté avec des partenaires ou des adversaires pour témoins.

Le jeu de Bowling se caractérise par une triple confrontation :

- à une piste et des quilles
- à soi-même
- à un ou plusieurs adversaires

C'est la relation "situation de la boule par rapport aux quilles visées" qui détermine le projet de trajectoire et donc les conduites motrices à mettre en œuvre.

C'est la zone d'impact qui est fondamentale et qu'on doit apprendre à maîtriser.

Pour imprimer une trajectoire contrôlée à la boule (grâce à un matériel spécifiquement adapté au public scolaire), nous focaliserons notre attention sur le placement du corps au départ de la piste, l'équilibre pendant le mouvement, l'orientation de la main et la trajectoire de la boule et les quilles jusqu'au moment de l'impact.

Le jeu de bowling requiert des qualités de coordination, d'adresse, d'équilibre et de souplesse. Il nécessite aussi maîtrise de soi (calme, réflexion), stratégie et respect (des autres joueurs).



Envoyer la boule en la lançant d'une manière appropriée pour faire tomber le plus de quilles en le moins de lancers possible.

A. L'ENCADREMENT

L'enseignant en assure la mise en œuvre par sa participation et sa présence effective. Il est donc nécessaire de le former pour acquérir les compétences minimales.

B. LES CONDITIONS DE PRATIQUE

1. L'espace

Surface plane intérieure (gymnase) ou extérieure (préau, espace goudronné non herbeux, terrain vague), espace public et, bien sûr, piste de bowling.

2. Le matériel

Dans le cadre d'un cycle de bowling, nous préconisons l'utilisation du Kit Bowling Campus, matériel spécifiquement adapté pour une pratique hors des centres de bowling.

3. L'utilisation des pistes :

Les pistes sont en tissu (type moquette) d'une épaisseur de 5 mm et sont sérigraphiées à l'identique d'une piste classique, avec des repères et des couleurs.

Les boules sont en plastique. Incontournables pour une pratique scolaire. Elles sont colorées, peu onéreuses et trouées pour les petites mains. Elles permettent de construire le jeu sans risque et de lancer sans conséquence fâcheuse.

Le sac pédagogique « Bowling scolaire »



2 pistes : 6m et 10m
3 boules : 1,3kg, 1,8kg et 2,2 kg
20 quilles : 10 par piste
1 pin deck

A trouver dans l'école :

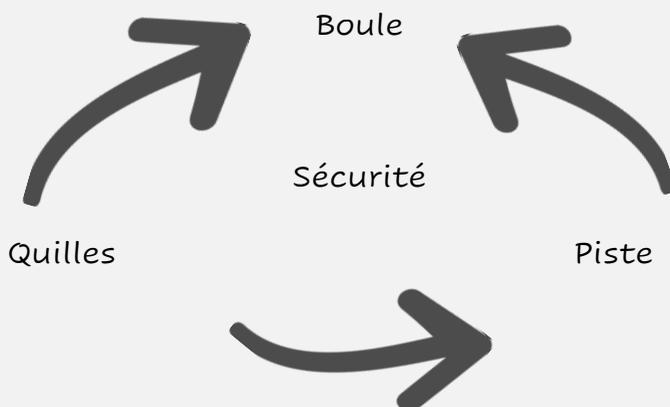
- 8 cônes
- 8 cerceaux
- 10 lattes plates
- 8 balles de tennis
- 2 ballons en mousse

Pour vous aider à acquérir ce matériel, contactez la Ligue Régionale (LR) ou le Comité Départemental (CD) de Bowling proche de chez vous.

Plus d'informations sur le site web de la Fédération : <http://www.ffbsq.fr/>

Finalité de l'utilisation du matériel pédagogique :

AIDER L'ÉLÈVE À ORGANISER LA RELATION



3. LE BOWLING ET LES DOMAINES DU SOCLE

		Compétences travaillées	
Compétences spécifiques	Compétences visées		
Se situer pour agir en sécurité	Développer sa motricité et construire un langage du corps	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adapter sa motricité à des situations variées. 2. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. 3. Mobiliser différentes ressources (physiologiques, biomécaniques, psychologiques, émotionnelles) pour agir de manière efficiente. 	
Respecter les règles	S' approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et Outils	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendre par l' action, l' observation, l' analyse de son activité et de celle des autres. 2. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. 	
Savoir viser et doser pour atteindre la cible	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...) 2. Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. 3. Assurer sa sécurité et celle d' autrui dans des situations variées. 4. S' engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	
Respecter la logique du jeu	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	<ol style="list-style-type: none"> 1. Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors de l' école. 2. Connaître et appliquer des principes d' une bonne hygiène de vie. 3. Adapter l' intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger 	
Comprendre la relation « situation de la boule par rapport aux cibles » qui conditionne le projet de trajectoire	S' approprier une culture physique sportive et artistique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Savoir situer des performances à l' échelle de la performance humaine. 2. Comprendre et respecter l' environnement des pratiques physiques et sportives 	
FINALITÉ DE L' EPS AU CYCLE 3			
Éducation à la sécurité / Éducation à la solidarité		Éducation à la responsabilité / Éducation à l' autonomie	

Compétences travaillées	Domaines
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> D.1.1 Adapter sa motricité à des situations variées. D.1.2 Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. D.1.3 Mobiliser différentes ressources (physiologiques, biomécaniques, psychologiques, émotionnelles) pour agir de manière efficiente. 	D1
<p>S' approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> D.2.1 Apprendre par l' action, l' observation, l' analyse de son activité et de celle des autres. D.2.2 Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. 	D2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> D.3.1 Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). D.3.2 Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. D.3.3 Assurer sa sécurité et celle d' autrui dans des situations variées. D.3.4 S' engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	D3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> D.4.1 Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l' école. D.4.2 Connaître et appliquer des principes d' une bonne hygiène de vie. D.4.3 Adapter l' intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas semettre en danger. 	D4
<p>S' approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> D.5.1 Savoir situer des performances à l' échelle de la performance humaine. D.5.2 Comprendre et respecter l' environnement des pratiques physiques et sportives. 	D5

DES COMPORTEMENTS OBSERVÉS...

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	OBSTACLES RENCONTRÉS PAR LES ÉLÈVES	INDICATEURS DE PROGRÈS
Se situer pour agir en sécurité	La perception de l'espace de jeu est imprécise. L'élève ne fait pas attention au joueur à côté	Passe d'une activité centrée sur lui à une activité d'observation de l'autre : - déplacement déployé du groupe en sécurité - l'élève regarde autour de lui avant de lancer la boule
Respecter les règles	Le matériel est oublié, mal rangé ou dégradé	A une attitude responsable et citoyenne. Connait les règles de base
Savoir viser et doser pour atteindre les quilles	Difficulté à s'organiser pour viser en direction des quilles La boule roule hors de la piste. Les lancers sont aléatoires	Réduit sa zone de dispersion, est capable de lancer droit et d'atteindre des quilles
Respecter la logique du jeu	L'élève se place mal par rapport à son intention	L'élève se place de manière idéale pour obtenir son choix de trajectoire et abat les quilles irrégulièrement
Comprendre le déroulement d'une partie et sait compter les points	Ne comprend pas les règles de comptage de points	L'élève est capable de calculer manuellement les résultats des spares et des strikes

... AUX COMPORTEMENTS TRANSFORMÉS

COMPORTEMENTS ATTENDUS	ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<p>Matérialiser la zone dangereuse Positionner les plots</p> <p>Regarder autour de soi Attendre que la voie soit libre</p>	<p>L'élève place les plots suffisamment loin pour matérialiser la zone</p> <p>Il respecte la zone lorsqu'il ne joue pas. Il sait quand il peut lancer une boule sans danger</p>
<p>Être responsable de son matériel Respecter l'autre. Comprendre les règles et le comptage des points</p>	<p>Il organise le retour de sa boule par un camarade. Il joue les différents rôles sociaux</p>
<p>Équilibre, Rythme, Orientation, Analyse coordination membres supérieurs et inférieurs</p> <p>Marcher 4 pas avant de lancer Produire un geste adapté à la distance et orienté vers les quilles Lancer la boule en restant équilibré</p>	<p>Il visualise la trajectoire plusieurs fois avant de jouer S'élance en rythme, adopte une position d'arrivée équilibrée et sait diriger la boule</p>
<p>L'élève touche les quilles régulièrement</p>	<p>Auto-arbitrage Décompte exact de ses lancers et de ceux de son camarade</p>
<p>L'élève sait compter les points obtenus par rapport au nombre de quilles tombées (bonif strikes et spares)</p>	<p>L'élève évalue sa partie et celle de son partenaire</p>

Situations de début d'activité	Compétences évaluables
Le balancier.....p16	D1. 1
Le lancer, le lâcher.....p17	D1.2 D1. 3

Situation de référence	
Le lance-roquette.....p18	D1 .1 D2 .2 D 3.1

Situations de jeu	
Le héron.....p20	D1 .1 D1.2 D1.2 D2.2
Le flamand rose.....p21	
La girouette hors-piste.....p22	D1.1 D1.3
Le billard.....p23	D1.2 D1.1
Le morpion.....p24	D1.1 D1.2 D2 .1
Ici ou là-basp25	
Les paliers.....p26	D3.3 D3.2 D3.1 D3.2
Le flash mob.....p27	D1.3
Le métronome.....p28	D5.1 D3.4

Situations globales	
	D3.1 D3.2
Le duo.....p29	D5.2 D3.1 D3.2 D4.3
Qui perd gagne.....p30	D5.2 D3.1 D3.2 D4.3
Le score parfait.....p31	D5.2 D3.1 D3.2 D4.3
La Schère.....p33	D3.3 D2.2 D3.1
5 frames avec arbitre.....p34	D3.2 D3.3 D3.4 D1.3 D5.1
10 frames en Baker system avec arbitre.....p35	

Situation d'évaluation terminale	
Le lance-roquette.....p37	D5.1 D5.2 D3.1 D3. 4 D4.3

Retour sur l'action des élèves	
Construire la sécurité.....p43	D5.1 D5.2 D3.1 D3.4
Exemples d'organisations spatiales.....p45	

4. UN CYCLE BOWLING

A. CONSTRUIRE LE CYCLE

Situations de début d'activité	Objectifs
Le balancier.....p16	Échauffement / découverte du geste sens du jeu / sécurité
Le lancer, le lâcher.....p17	

Situation de référence	Objectifs
Le lance-roquette.....p18	S'élancer en rythme, et s'orienter pour viser les quilles

Situations de jeu	Objectifs	
Le héron.....p20 Le flamand rose.....p21	Équilibre / Direction / Sécurité	ÉQUILIBRE
La girouette hors-piste.....p22 Le billard.....p23 Le morpion.....p24 Ici ou là-basp25 Les paliers.....p26		
Le flash mob.....p27 Le métronome.....p28	Coordination/ Direction / Sécurité	COORDINATION

Situations globales	Objectifs	
Le duo.....p29 Qui perd gagne.....p30 Le score parfait.....p31 La Schère.....p33 5 frames avec arbitre.....p34 10 frames en Baker system.....p35	Logique du jeu en coopération directe Se déplacer en sécurité Marquer le score Se confronter en opposition Stratégie de jeu	Situations de jeu en opposition

Situation d'évaluation terminale	Objectif
Le lance-roquette.....p37	Évaluer le comportement et les choix stratégiques en situation de jeu
Situation de réinvestissement	Objectif
Jeu de confrontation en condition réelle (dans un bowling) avec arbitre	Évaluer la maîtrise de la logique du jeu et la capacité à jouer à plusieurs en sécurité

Ce livret « Le Bowling en cycle 3 » est un outil pédagogique destiné à la fois à des non-spécialistes et à des spécialistes du Bowling. Les situations proposées ne sont ni figées, ni exhaustives mais doivent se transformer et évoluer selon la personnalité et le savoir-faire de l'enseignant tout en respectant les principes fondamentaux et la spécificité du jeu Bowling.

B. COMPÉTENCES TRAVAILLÉES PAR LA PRATIQUE DU BOWLING

<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</p>	<p>Le bowling scolaire permet aux élèves de développer leur motricité (notamment par l'équilibre, l'orientation et la rythmicité) et d'exprimer différents gestes en utilisant son corps comme : manipuler un objet (boule de bowling), viser une cible (les quilles) ou encore lancer un projectile en le faisant rouler (ici la boule de bowling).</p>
<p>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils</p>	<p>Les jeunes joueurs de bowling acquièrent des méthodes d'apprentissage pour chaque exercice proposé. La progression d'un cycle de 5 séances permet à l'élève d'acquérir une méthode d'apprentissage pour chaque situation : je pense à mon geste - je choisis de l'exécuter- je le corrige s'il le faut (par des retours en arrière) - je deviens autonome par des répétitions du geste - je l'optimise enfin dans des situations variées avec des pistes, quilles et trajectoires différentes. Les boules légères et quilles en plastique, mini-pistes moquettées et tableaux simplifiés de notation des performances, sont des outils adaptés à l'âge des élèves du cycle 3.</p>
<p>Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités</p>	<p>Dans l'activité bowling scolaire, les élèves partagent les règles, notamment de sécurité, et à tour de rôle la responsabilité des poses de quilles, de notation et d'arbitre. L'apprentissage vers plus de responsabilités est permanent au bowling.</p>
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<p>L'activité physique et régulière du bowling participe à l'entretien de la santé des pratiquants, notamment par l'utilisation des différentes qualités physiques de base, mais en privilégiant l'adresse et la souplesse, les plus importantes de ce sport. La pratique régulière du bowling, sport sans contacts, est d'ailleurs indiquée pour l'entretien de l'équilibre du corps en mouvement.</p>
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p>En apprenant le geste du bowling, les élèves comprendront que le lancer s'appuie sur un minimum de force pour un maximum d'efficacité. Le bowling participe à une bonne culture physique et d'un certain point de vue artistique, vu l'élégance du joueur dans l'approche qui privilégie la souplesse.</p>

C. CHAMPS D'APPRENTISSAGE AU PROGRAMME DU CYCLE 3 EN BOWLING

<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Le bowling s'inscrit dans le parcours de formation des élèves du primaire en les aidant à produire une performance graduée et mesurable comme le remplissage des différents tableaux donnant les résultats des parties ou des exercices proposés. La progression s'effectue par des situations d'abord ouvertes sur des quilles seules, puis par groupes de 2 ou de 4. Ensuite dans des situations plus fermées avec des consignes demandées ; enfin l'ensemble des 10 quilles.</p>
<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Le bowling scolaire propose des environnements variés (mini-pistes de 6 m et 9 m à l'école même, puis véritable piste de bowling de 19 m) qui demandent aux élèves une adaptation dans les attitudes et déplacements sur l'approche. Le bowling scolaire est également une alternative nouvelle offerte aux enseignants en complément des sports individuels ou collectifs déjà connus et pratiqués à l'école.</p>
<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>En lançant chacun à tour de rôle, tous les élèves d'une même classe s'expriment devant les autres dans leur prestation de lancer. Aucun n'est mis de côté. L'important, c'est que chacun suive un parcours personnel de progression. En tant que sport individuel mais qui peut se jouer en équipe, le bowling s'adapte à tous les élèves en permettant, notamment à ceux qui rencontrent des difficultés à s'exprimer avec leur corps, de réussir devant leurs camarades. De plus, au cycle 3, les garçons commencent à avoir une capacité physique plus importante que les filles et ont tendance à obtenir de meilleurs résultats en EPS. Le bowling, en privilégiant l'adresse et la souplesse plutôt que la force, rétablit l'équilibre avec des filles qui rivalisent et souvent surpassent les garçons dans les résultats. Il est donc important que les équipes soient mixtes.</p>
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Les parties effectuées permettent de conduire un affrontement d'abord interindividuel, mais aussi collectif en élaborant différentes formes d'équipes (addition de scores individuels ou partie de bowling effectuée à plusieurs).</p>
<p>Apprendre à respecter l'autre</p>	<p>L'éthique du sport est mise en avant sur le thème du « Bowling Étiquette » initié par la FFBSQ où les notions de respect, maîtrise de soi, loyauté et refus de la violence sont inculquées aux jeunes.</p>
<p>Champs d'apprentissages transversaux</p>	<p>Le bowling est une activité sportive de précision ; il mobilise l'attention, demande de la concentration et de l'adaptation, toutes notions que l'élève aura l'occasion de fructifier dans les matières intellectuelles. Des séances de calcul mental peuvent être organisées par l'enseignant qui apprendra aux élèves les méthodes de calcul propres au comptage des points du bowling.</p>

D. L'ÉCHAUFFEMENT

Préalable à toute activité physique, l'échauffement est destiné à préparer le corps et l'esprit à la pratique. Il vise à diminuer le risque de blessures. L'échauffement comprend 3 phases et dure environ une quinzaine de minutes.

Phase 1 : L'activation cardio pulmonaire

Elle sert à augmenter la température interne du corps afin de rendre sa fluidité plus importante.

Exemple général : course lente de 3 à 5 minutes sans essoufflement et en restant capable de parler avec son camarade.

Exemple spécifique : trottiner avec un camarade sur la surface de jeu et nommer les lieux et objets rencontrés (départ, approche piste, boule, plots, etc...).

Disposer les élèves en cercle, chacun tenant une balle de tennis ou en mousse. Au signal, je lance ma balle à mon voisin de gauche et je me tourne vers la droite pour rattraper la balle de mon voisin.

Phase 2 : Les étirements et la mobilisation articulaire

Cette phase sert à mettre les muscles et les articulations dans des positions inhabituelles. Ces exercices doivent se faire au seuil de la douleur, ne pas faire mal et durer 10 secondes dans la position. Cette phase doit concerner la totalité du corps.

Exemple général : se pencher en avant jambes tendues pour tenter de toucher le sol avec les doigts.

Effectuer des rotations avec les poignets, les épaules, la nuque ...

Exemple spécifique : tenir une balle à 2 mains, la poser au sol jambes tendues puis rester dans la position en comptant jusqu'à 10 (5 fois)

Par 2, dos à dos, sans bouger les pieds, tourner le haut de son corps vers son camarade pour lui donner la balle dans un sens puis dans l'autre (5 fois) puis se la donner en passant entre les jambes (5 fois)

Lancer des balles en mousse avec la main droite puis la gauche loin devant soi.

Phase 3 : Le renforcement musculaire

Cette phase a pour objet de développer le tonus musculaire

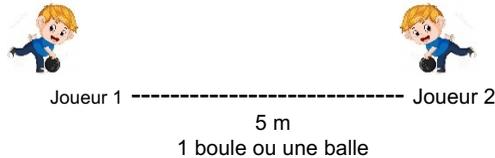
Exemple général : maintenir son corps tendu en appui sur les mains (ou les avant- bras) et les pieds au sol pendant 15 à 30 secondes. Seuls les pieds et les mains touchent le sol. Idem dos vers le sol

Exemple spécifique : Maintenir une boule, bras tendus devant soi, pendant 15 secondes.

LE BALANCIER

OBJECTIFS : Se familiariser avec la boule.
Faire rouler la boule (ou la balle) avec un balancier

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Apprendre à marcher tout en prévoyant l'organisation nécessaire pour faire rouler la balle au sol en direction du partenaire, en faisant un balancier

CONSIGNES :

En dispersion. Par 2. À 5 m d'écart

- Faire 2 balanciers et au 3ème faire rouler la balle ou la boule en direction du partenaire.
- Puis changer de rôle.

Durée : 2 mn

VARIANTES :

2 par piste. 1 à chaque extrémité

- Idem avec la main opposée

Retour sur l'action avec les élèves :

- Est-ce du Bowling ?
- Quelles sont les similitudes ? et les différences essentielles avec le bowling ?
- Quelles sont les difficultés rencontrées ?

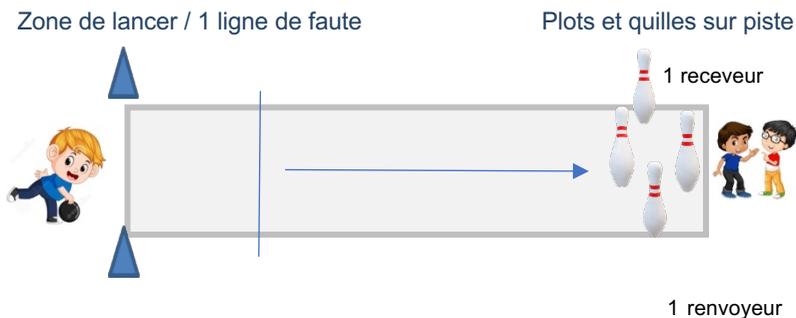
LE LANCER – LE LACHER

OBJECTIF : Comprendre la logique interne du jeu

MATÉRIEL :

- Une piste, 1 boule, 2 plots, 4 quilles
- 1 lanceur, 1 receveur, 1 renvoyeur

DISPOSITIF : Par 3



Départ délimité par 2 plots placés à mi-distance entre la ligne de faute et les quilles (2 équipes par piste).

BUT DU JEU : Atteindre les quilles en réalisant le balancier et en faisant passer la boule entre les plots. Sans franchir la ligne de faute.

CONSIGNES :

Partir entre et en arrière des plots : lancer en statique avec un balancier de bras, paume orientée vers le haut. À tour de rôle
Compter les quilles renversées, puis changer de rôle, faire 9 rotations ; Celui a le plus de points a gagné (1 point par quille renversée)

VARIANTES :

En départ arrêté, boule tenue à 2 mains en position haute (niveau du ventre), faire un balancier et lancer pour toucher les quilles

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

L'enfant est capable de donner une définition du jeu de Bowling

Retour sur l'action avec les élèves :

Expliquez la logique du jeu.

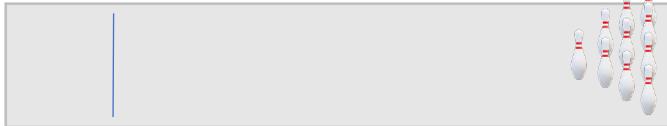
LE LANCE ROQUETTE (Marcher déclencher)

OBJECTIF : Savoir lancer avec élan, en restant équilibré et orienté, pour viser et faire tomber les quilles

MATÉRIEL : Sur piste, 1 boule, 10 quilles



DISPOSITIF : 1 joueur / 1 ligne de faute / 1 receveur et 1 renvoyeur



BUT DU JEU : Faire tomber le maximum de quilles sur 1 lancer en restant équilibré

CONSIGNES :

Faire plusieurs pas, enclencher un balancier pour lancer la boule, paume vers le haut et faire tomber les quilles Puis changer de rôle. Le receveur replace les quilles, le renvoyeur renvoie la boule doucement sur le côté de la piste

VARIANTES :

- 1- Le joueur a droit à 2 lancers pour faire tomber toutes les quilles
- 2- Le joueur doit faire tomber les 10 quilles en moins de lancers possibles

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Le joueur touche la quille du milieu en restant équilibré

INDICATEUR DE RÉALISATION :

- La paume de la main est orientée vers le haut
- Le joueur arrive sur le pied opposé à la boule pendant et après le lâcher de la boule

Retour sur l'action avec les élèves :

Que faut-il faire pour réussir à faire tomber les quilles ?
Quelles difficultés rencontrez-vous ?

CARTE DE SCORES

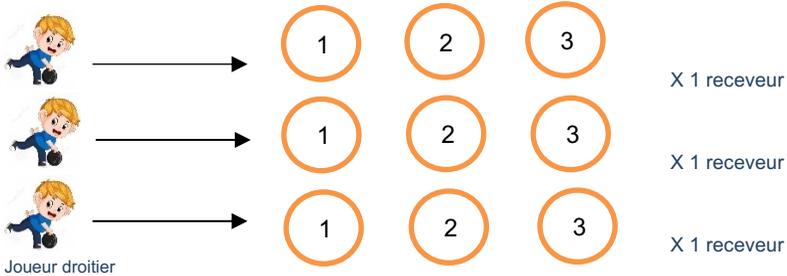
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	TOTAL
PRENOM					
SCORE					
CUMUL					

LE HÉRON (La position de départ)

OBJECTIF : Lancer en restant équilibré

MATÉRIEL : 1 balle de tennis, des cerceaux

DISPOSITIF : Par groupe de 6, répartis par 2 sur une ligne de 3 cerceaux



BUT DU JEU : Savoir bien se positionner et rester équilibré après avoir lancé la balle de tennis en visant un cerceau

CONSIGNES :

- De la position unipodale, rester en équilibre, faire le balancier et lancer la balle (ne pas faire de pas en avant)
- Faire 3 lancers en visant cerceau 1, puis 2, puis 3
- Lancer 3 balles et changer de rôle

VARIANTES :

De la position unipodale, faire un balancier et un pas vers l'avant puis lancer la balle pour atteindre les cerceaux (le 1, puis le 2, puis le 3). Garder la position équilibrée pendant 2 secondes

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Le joueur a atteint les cibles en restant équilibré, le pied d'arrivée est celui opposé à la boule

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Le joueur maintient la position 2s après avoir lancé et il est bien placé par rapport à sa latéralité

Retour sur l'action avec les élèves :

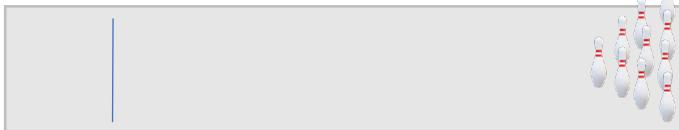
Quelles difficultés rencontrez-vous ?

LE FLAMAND ROSE (L'approche complète)

OBJECTIF : Lancer une boule avec élan et rester en équilibre, assurer la sécurité

MATÉRIEL : 1 boule par équipe de 3 - sur piste de 10 m

DISPOSITIF : X 1 renvoyeur X 1 receveur en bout de piste



10 quilles

BUT DU JEU : Faire tomber le plus possible de quilles en 2 lancers, avec élan en restant équilibré

CONSIGNES :

Le joueur se place dans la zone d'élan, il effectue quelques pas avec un balancier et fait rouler la boule vers les quilles. Après le lancer, il maintient la position en équilibre 2 s.

Rotation à chaque lancer ; faire 5 rotations

VARIANTES :

Le joueur fait 4 pas avant de lancer et s'organise pour arriver sur la jambe opposée du lancer

Conseil : faire le 1^{er} pas du même côté que la boule

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Joueur : la boule fait tomber les quilles

Observateur : le joueur est bien positionné (1^{er} pas du même côté que la boule) et il reste équilibré après avoir lancé

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Le joueur réussit à faire tomber des quilles en étant coordonné dans son approche et en restant équilibré sur la jambe opposée

Retour sur l'action avec les élèves :

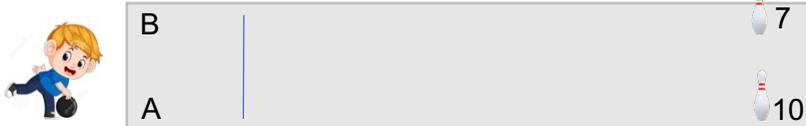
Où est le danger principal ?

LA GIROUETTE (Direction - Orientation)

OBJECTIF : Savoir gérer : Direction, placement, orientation ; s'organiser par rapport aux quilles

MATÉRIEL : Par 3, sur piste de 10 m, 1 boule et les quilles 7 et 10.

DISPOSITIF : 1 renvoyeur, 1 receveur en bout de piste



BUT DU JEU : Savoir se placer et orienter sa trajectoire de lancer pour faire tomber les quilles 7 et 10

CONSIGNES :

- Le joueur se place sur la zone d'approche en fonction de la quille visée (En point A ou B)
- Pour faire tomber la quille 7, le joueur se place en A, à droite de la piste et s'oriente vers la quille 7
- Pour faire tomber la quille 10, le joueur se place sur le point B, à gauche de la piste et s'oriente vers la quille 10
- Il effectue 2 lancers consécutifs ; 1 point marqué par quille tombée ; faire 5 rotations

VARIANTES :

Rajouter une quille au milieu, donc 3 choix possibles.

Faire 3 lancers consécutifs

Se repérer par rapport aux flèches dessinées sur la piste.

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Avoir fait tomber les quilles visées.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Le joueur regarde les quilles visées et s'oriente bien en fonction du lancer choisi.
Modification en fonction de la cible

Retour sur l'action avec les élèves :

Quels sont les indices qui indiquent que ton camarade va réussir ?

LE BILLARD (L'Orientation, la Trajectoire)

OBJECTIF : S'organiser, se placer par rapport aux quilles visées 1 et 7 ou 1 et 10

MATÉRIEL : 1 boule pour 3, sur petite piste 6 m quilles 1,7 et 10

DISPOSITIF : X 1 renvoyeur X 1 receveur en bout de piste



BUT DU JEU : Choisir son placement pour toucher la quille 1 et faire tomber la 7 ou la 10

CONSIGNES :

- Le joueur annonce les 2 quilles qu'il souhaite faire tomber.
- Il se place en fonction de son projet et lance la boule, avec élan.
- 2 lancers puis changement de rôle ; faire 6 rotations.

VARIANTES :

Jeu du domino : chercher à faire tomber les quilles 1, 3, 6 et 10 ou les quilles 1, 2, 4 et 7. (positionner uniquement les 4 quilles sur la piste)



INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Les quilles annoncées sont tombées

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Le joueur a repéré que s'il touche la quille 1 sur le côté, il réussit à faire tomber la quille 7 ou 10

Retour sur l'action avec les élèves :

Procédez-vous différemment pour atteindre les quilles ? Pourquoi ?

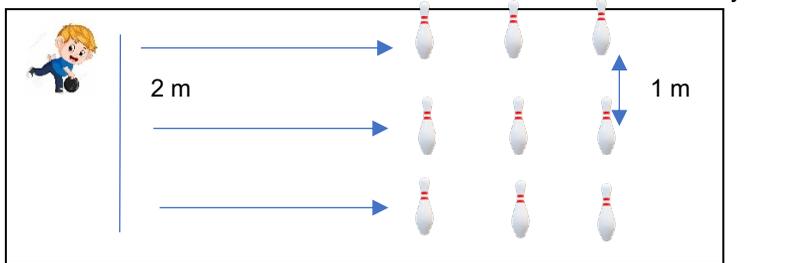
OBJECTIF : Savoir doser son geste et orienter son bras

MATÉRIEL : Par 3

- Hors de la piste : 9 quilles assez écartées (1 m),
- 1 balle de tennis ou un ballon



DISPOSITIF HORS-PISTE :



BUT DU JEU : Faire tomber une ligne de 3 quilles en se positionnant de manière adaptée à la ligne choisie faire 3 lancers (pour essayer les 3 lignes) et changer de rôle.

CONSIGNES :

- Chercher à faire tomber une ligne de 3 quilles en se positionnant de manière adaptée à la trajectoire envisagée.
- Il faut lancer avec la paume vers le haut mais comme un lancer de pétanque : la balle ne touche pas le sol avant d'entrer en contact avec la quille
- Faire 3 lancers et changer de rôle. Faire 6 rotations

VARIANTES :

Le renvoyeur impose au joueur une ligne à viser ou une quille à faire tomber

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

L'élève réussit à faire tomber la quille choisie par le renvoyeur ou une ligne de quille

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Le lancer est réussi si la cible est touchée directement sans que la balle touche le sol (faire un lancer de pétanque, mais avec la paume vers le haut ; la balle ne roule pas au sol)

Retour sur l'action avec les élèves :

Procédez-vous différemment pour atteindre chacune des quilles ? Pourquoi ? L'élève est capable de repérer une différence de fonctionnement chez un camarade (positionnement de départ et amplitude visiblement différentes selon les quilles à atteindre) et de le démontrer

ICI OU LÀ-BAS (Dosage)

OBJECTIF : Savoir doser son geste et orienter son bras

MATÉRIEL : sur piste, 1 boule, 10 quilles, 1 receveur et 1 renvoyeur

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : Faire tomber le maximum de quilles à différentes distances
Repérer le fonctionnement de l'autre en fonction de la cible choisie (dosage et placement en fonction des quilles restantes)

CONSIGNES :

- Le joueur lance, en position statique, à 3 m (Zone 1) pour faire tomber le maximum de quilles.
- Puis idem à 6 m (zone 2) avec 1 pas, puis à 10 m (zone 3) avec des pas.
- On additionne le score obtenu sur les 3 zones

VARIANTES :

Si le joueur réalise un strike, il relève toutes les quilles pour l'essai suivant.
Maximum de points obtenus : 30

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Avoir dépassé les 20 points

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Avoir adapté son geste de lancer en fonction de la distance

Retour sur l'action avec les élèves :

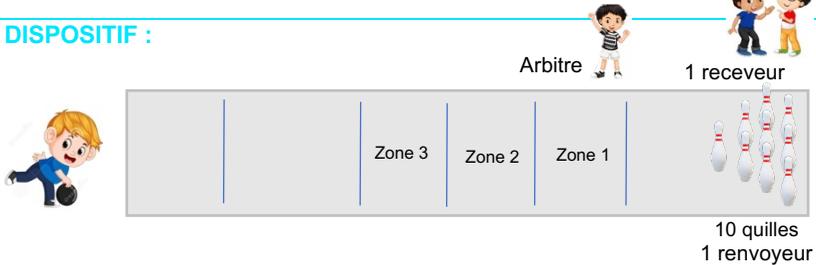
Est-il important de délimiter une zone de lancer avant de jouer ? Pourquoi

OBJECTIF : Savoir doser et vouloir performer

MATÉRIEL : sur piste,

- 1 boule, 10 quilles
- par 4, un joueur un receveur un arbitre et un renvoyeur

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : 2 joueurs qui arrivent à la zone 3

CONSIGNES :

Le 1er joueur lance avec 1 pas d'élan à 3 m des quilles (en zone 1), et doit faire tomber 7 quilles pour passer en zone 2.

Il a droit à 2 essais.

- Si échec : il laisse la place à un autre joueur (changement de rôle, rotation dans le sens des aiguilles d'une montre)
- Si réussite, il se place en zone 2 et doit faire tomber 6 quilles
 - Si échec, il laisse sa place
 - Si réussite, il se place en zone 3 et doit faire tomber 5 quilles

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Le joueur réussit à chaque zone à faire tomber le nombre de quilles requis.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Le joueur a bien su se placer et gérer son énergie dans les lancers en fonction des zones.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment faites-vous pour réussir ? Qu'est ce qui peut favoriser la réussite ? Où doit se placer celui qui compte lorsque l'autre joue ?

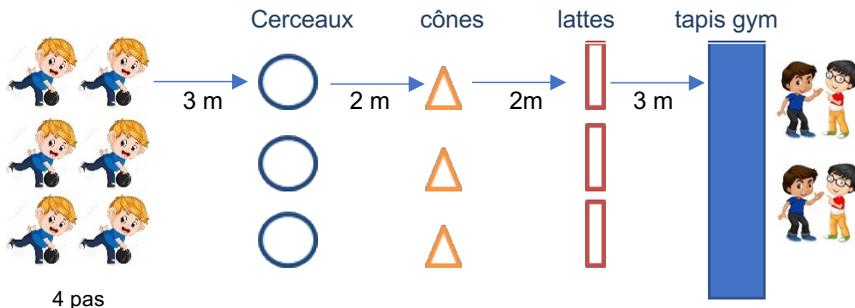
LE FLASH MOB

OBJECTIF : Être capable d'associer des pas à un balancier, en rythme, bien équilibré (approche complète) pour viser à différentes distances avec des balles de tennis.

MATÉRIEL : Hors-piste

- 9 joueurs : 2 vagues de 3 joueurs et 3 réceptionneurs
- Balles de tennis, 3 cerceaux, 3 cônes, 3 plots, un tapis de gym, des lattes

DISPOSITIF HORS-PISTE :



BUT DU JEU : Réaliser des lancers de précision en vague et scorer

CONSIGNES :

Les joueurs de chaque vague effectuent 4 pas, avec un seul balancier et lancent la balle (2 lancers) pour atteindre : le cerceau, puis le cône, puis les lattes, puis le tapis de gym (tous placés à différentes distances)

- Chaque joueur lance 4 balles pour viser chaque cible.

Les joueurs de la vague 2 sont observateurs de la vague 1 et comptent les points acquis par le joueur situé devant eux :

Cerceau = 1pt Cône = 2pt Latte=3 pt tapis = 5 pt

- Puis on change de rôle. Faire 3 rotations

VARIANTES : Chaque joueur a 4 balles et choisit sa stratégie pour marquer le plus de points (max=20 points)

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Au cours des 4 pas, 1 seul balancier et cible atteinte

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Avoir su choisir sa stratégie en fonction de ses capacités

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment faire pour réussir à marquer le plus de points ?

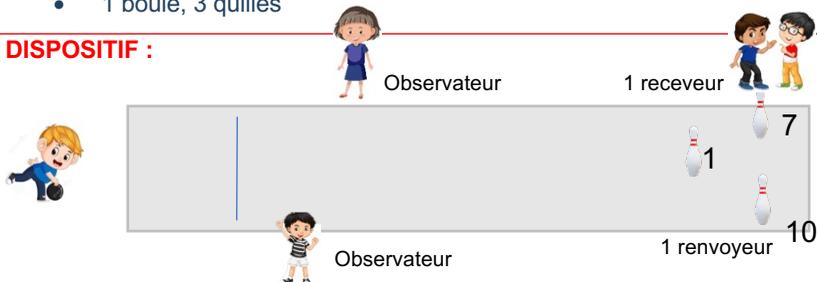
LE MÉTRONOME

OBJECTIF : Être capable de lancer la balle en coordonnant le balancier et 4 pas d'élan.

MATÉRIEL : sur piste, par 5

- 1 boule, 3 quilles

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : Faire tomber les 3 quilles en réalisant une approche à 4 pas avec balancier

CONSIGNES :

- Les 2 observateurs vérifient le respect de la ligne de faute et comptent le nombre de quilles tombées
- Les receveurs relèvent et renvoient les quilles
- Le joueur, en position de départ, boule placée devant son ventre tenue à deux mains, déclenche un balancier en même temps qu'il réalise son premier pas et continue son balancier, tout en marchant jusqu'à la ligne de faute. Puis il lance la boule.

DROITIER

Boule tenue à 2 mains



Position de départ

2 bras tendus (au niveau des épaules)



Pied droit devant

bras droit tendus vers l'arrière



Pied gauche devant

balancier



Pied droit devant

Lancer



Pied droit devant

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Si le pas et le balancier sont coordonnés : 2 pts

Et si les quilles tombent : 1 pt par quille

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Les observateurs attribuent les points ; si la ligne de faute est dépassée = annulation des points des quilles tombées

Retour sur l'action avec les élèves :

Qu'est-ce qui vous a semblé le plus difficile ? Coordonner les pas ou lancer ?

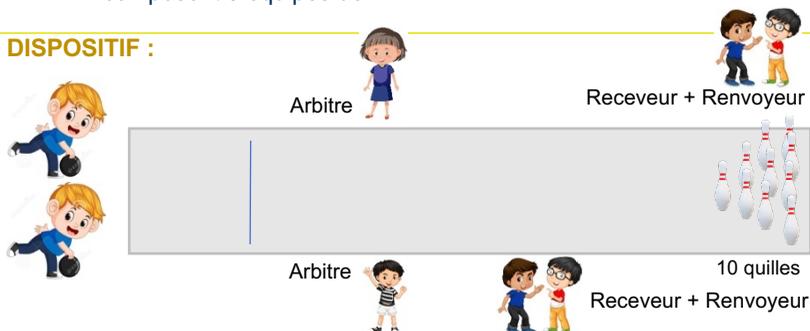
LE DUO (Jouer en doublette)

OBJECTIF : Jouer en opposition directe et produire une performance maximale, mesurable. Se situer par rapport à l'adversaire (nombre de quilles tombées).

MATÉRIEL : sur piste, 10 quilles, 1 boule

- 1 groupe de 6 : 2 joueurs, 2 arbitres et 2 receveurs et renvoyeurs composent 3 équipes de 2.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : Faire tomber le plus de quilles possibles en doublette sur un lancer par personne, en approche complète 4 pas.

- Puis changement de rôle. Faire 3 rotations.

CONSIGNES :

3 équipes de 2 : les joueurs lancent chacun une boule dans le but de faire tomber toutes les quilles (on compte les points)

- Si le 1er joueur fait tomber 3 quilles, il en reste 7 pour le joueur 2
- Si le joueur 1 fait un strike, le joueur 2 fait un seul lancer avec 10 quilles

Total de points possibles : 20

VARIANTES : Jouer en tripléte

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Les points acquis par la doublette sans pénalités

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Chacun applique son rôle : les arbitres vérifient et comptent, les renvoyeurs ne perdent pas de temps et les joueurs jouent sans faute.

Retour sur l'action avec les élèves :

Qu'est-ce qui vous a plu dans ce jeu ?

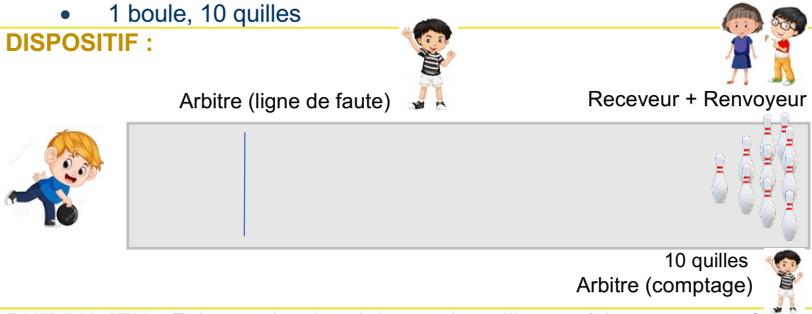
QUI PERD GAGNE !

OBJECTIF : Faire tomber le minimum de quilles en 2 lancers
Établir une stratégie dans un but de performance (placement dosage choix)

MATÉRIEL : sur piste, par groupe de 5 (jeu individuel)

- 1 boule, 10 quilles

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : Faire tomber le minimum de quilles en 2 lancers **sans faire 0.**

CONSIGNES :

Le joueur dispose de 2 lancers consécutifs (avec approche complète) et doit faire tomber le minimum de quilles en tout.

Ex : S'il ne touche aucune quille au 1^{er} lancer, on compte 10 points et s'il ne touche aucune quille au 2^{ème} lancer, on rajoute encore 10 points : total 20 points.

Ex : s'il touche 1 quille au 1^{er} lancer et qu'il ne fait tomber aucune quille au 2^{ème} lancer il marque : 1+9 soit 10 points

Après 2 lancers, on change les rôles. Faire 5 rotations.

VARIANTES : Transformer ce jeu individuel en jeu par équipe de 2

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Chaque rôle social est bien tenu et respecté (arbitre, receveur, revoyeur) ; le joueur adopte une stratégie.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Le joueur réussit au moins une fois sur les 5 rotations, les arbitres rendent un score.

Retour sur l'action avec les élèves :

Quelles stratégies avez-vous adopté pour réussir ?

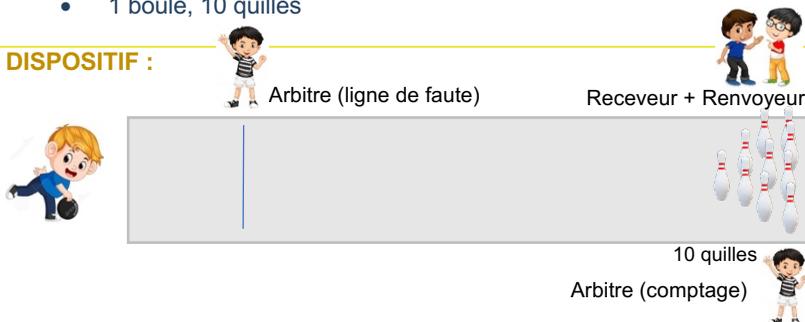
LE SCORE PARFAIT

OBJECTIF : Établir une stratégie dans un but de performance

MATÉRIEL : sur piste, par groupe de 5 (jeu individuel)

- 1 boule, 10 quilles

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : Faire tomber maximum 9 quilles en 2 lancers (**1 quille doit rester debout à la fin des 2 lancers**)

CONSIGNES :

Le joueur dispose de 2 lancers pour faire tomber 9 quilles avec approche complète.

Il doit trouver quelle quille il faut choisir au 1er lancer et au 2ème, pour réussir. (Adapter ses trajectoires)

On additionne les points obtenus par chaque élève sur 5 rotations

Ex : En cas de strike en 1ère boule, on compte 0

Et si aucune quille n'est touchée au 2ème lancer, on compte 0

VARIANTES : Jouer par équipe de 2 ou 3 et laisser les jeunes adapter leur stratégie

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Le vainqueur est celui qui a le plus de points

INDICATEUR DE RÉALISATION :

L'élève doit choisir les bonnes quilles à viser et savoir adapter sa trajectoire et son placement

Retour sur l'action avec les élèves :

Qu'est ce qui permet de réussir le lancer ?

QU'EST CE QUE LA DISCIPLINE SCHERE ?



Nom de la discipline : **NINEPIN BOWLING SCHERE**

En France, le Ninepin Bowling Schere est pratiqué essentiellement en Lorraine, dans les Vosges et les Ardennes dans un « quiller » spécifique.

Les quilles portent un nom correspondant à leur position sur la piste de jeu (roi, valet...). Elles sont disposées en carré et en diagonale.

Le but est de faire tomber le maximum de quilles en 120 lancers.

Ces 120 lancers sont répartis en 8 épreuves de 15 lancers où des quilles spécifiques sont à abattre en fonction de chaque épreuve.

LA SCHERE

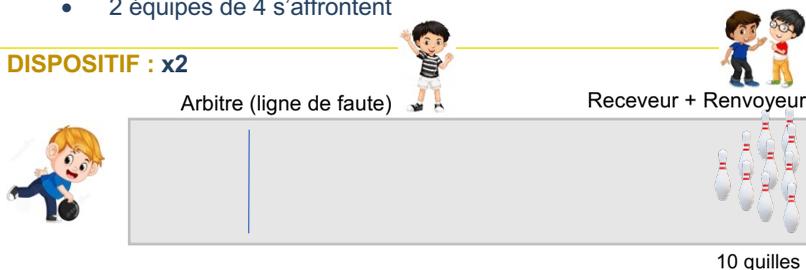
OBJECTIF : En situation de confrontation, avec comptage, établir une stratégie de réussite aux spares.

Découvrir une discipline différente du bowling : la Schère.

MATÉRIEL : 2 pistes de 10 m ou 6 m, 2 boules, 20 quilles,

- 2 équipes de 4 s'affrontent

DISPOSITIF : x2



BUT DU JEU : En 10 frames, 2 équipes s'affrontent sur 2 pistes pour faire tomber le maximum de quilles

CONSIGNES :

Les 10 quilles sont remises en place dès lors que toutes les quilles sont tombées. Si une ou des quilles restent debout, le joueur continue à les jouer. Les 10 quilles seront remises dès lors que toutes les quilles sont tombées. Seules les quilles tombées sont comptabilisées

VARIANTES : Expliquer ce qu'est la « Schère » : une des 8 disciplines de la FFBSQ

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

- La quille 1 est touchée régulièrement sur le 1er lancer
- Réaliser les spares

INDICATEUR DE RÉALISATION :

L'élève regarde la quille avant de jouer et se positionne en relation avec la quille. Il a une stratégie de spare.

Retour sur l'action avec les élèves :

Quelles sont les stratégies pour augmenter le score ?

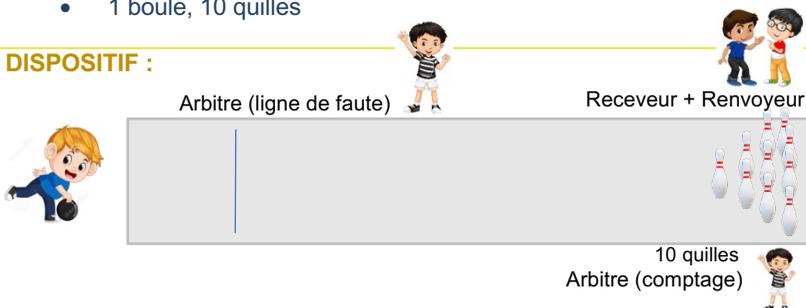
5 FRAMES AVEC ARBITRE

OBJECTIF : Être capable de jouer une partie de bowling composée de 5 frames dans les conditions réelles de jeu

MATÉRIEL :

- Sur piste, par groupe de 5 (jeu individuel)
- 1 boule, 10 quilles

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

- Faire des parties de 5 frames, avec les règles officielles du bowling.
- Faire tomber le maximum de quilles en 5 frames.

CONSIGNES :

- Chaque élève lance 2 fois la boule (1 frame), puis changement de rôle. Faire 5 rotations.
- L'élève comptabilise le score de ses 5 lancers.

VARIANTES : Faire des parties de 10 frames.

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Réaliser le score le plus élevé.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

L'élève cherche à performer et se mesurer aux autres

Retour sur l'action avec les élèves :

Qu'est ce qui permet de réussir le lancer ?

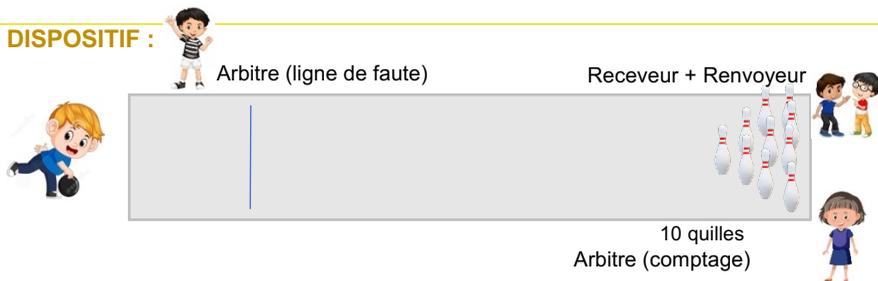
10 FRAMES EN BAKER SYSTEM AVEC ARBITRE

OBJECTIF : Être capable de jouer une partie de bowling composée de 10 frames dans les conditions réelles de jeu avec plusieurs joueurs

MATÉRIEL :

- Sur piste, par groupe de 5 (jeu individuel)
- 1 boule, 10 quilles

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : Réaliser une partie complète en équipe

CONSIGNES :

Chaque joueur joue 1 frame complète les uns après les autres. Par exemple, le joueur 1 joue la frame 1, le joueur 2 la frame 2, etc.

VARIANTES : Le joueur 1 fait le premier lancer, le joueur 2 le 2^{ème}, etc.

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

Réaliser le score le plus élevé.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

L'élève cherche à performer

Retour sur l'action avec les élèves :

L'élève cherche à performer pour l'équipe et encourage ses partenaires ?

L'ÉVALUATION

Idéalement, l'évaluation terminale en cycle 3 doit se dérouler sur une confrontation dans un bowling voisin ou, si ce n'est pas possible, sur un espace aménagé de façon à bien visualiser l'aire de départ, la piste et les quilles.

Si cette évaluation ne peut pas se dérouler dans un centre de bowling, la mise en place de la situation de référence « l'approche à 4 pas ou Lance-roquette » pourra être réalisée à l'école.

Dans un espace aménagé, nous utilisons le kit bowling campus (ou sac scolaire, employé lors du cycle).

Dans un bowling, nous utilisons les boules prêtées par le centre.

ORGANISATION DE L'ÉVALUATION

Lors de l'évaluation, l'idée est de disposer d'un vrai JEU (aménagé).

L'évaluation portera à la fois sur la conduite motrice (maîtrise) et la performance. (Score)

Dans la fiche d'évaluation :

- ➔ La maîtrise est notée par l'enseignant au cours du jeu (cf. fiche enseignant). Elle a pour but d'évaluer les stratégies mises en place par l'élève pour coordonner marche et lancer, orienter et doser la boule, ainsi que l'aspect « sécurité de l'activité ».
- ➔ La performance est notée sur le score réalisé soit par l'élève soit par l'équipe (cf. fiche élève).

La partie - ÉVALUATION ENSEIGNANT

ORGANISATION :

Mise en place de la situation de référence :

- L'approche à 4 pas (ou « Lance-Roquette »)
- Sur une piste de kit bowling Campus, 10 quilles, 1 boule

Consignes à donner aux élèves :

Faire 4 pas, enclencher un balancier pour lancer la boule et faire tomber le plus possible de quilles en 2 lancers

Barème sur 20 points :

- Maîtrise : 12 points
- Performance : 8 points

Éléments du total général pour la maîtrise et la réalisation globale (RG) :

- **Coordination** (4 pas + balancier) de 1 à 3 points
 - Maîtrise = je lance la boule sur la piste avec un mouvement fluide et non saccadé
 - Réalisation globale = je lance la boule sur la piste dans un mouvement forcé et saccadé (différent rythme)
- **Équilibre** : rester équilibré à la fin du lancer de 1 à 3 points
 - Maîtrise = Après le lâcher, je reste en position équilibrée jusqu'à que la boule touche les quilles
 - Réalisation globale = Après le lâcher, je suis déséquilibré(e) avant que la boule ne touche les quilles
- **Stratégie** : Choix du placement et de la trajectoire de 1 à 3 points
 - Maîtrise = avant le lancer, je visualise ma trajectoire et me positionne en fonction de celle-ci (notion de routine de préparation)
 - Réalisation globale = je me place au hasard et lance la boule directement
- **Connaissance des règles** : respect de la ligne de faute et savoir compter les points obtenus sur 5 lancers maximum de 1 à 3 points
 - Maîtrise = Lors de mes lancers je ne dépasse pas la ligne de faute et je sais compter les points en toute autonomie
 - Réalisation globale = Lors de mes lancers, je dépasse quelquefois la ligne de faute et j'ai des difficultés à compter les points.

Calcul du total général pour la performance :

- **Points obtenus sur maximum 5 frames : 0 à 8 points**
- **Note totale sur 20**

FICHE D'ÉVALUATION ÉLÈVE

(Fiche simplifiée)

NOM :

Prénom :

Classe :

Notation sur le score : de 0 à 8 points

L'élève évaluateur note le score obtenu à chaque lancer

Grille de notation

Score maximum : 50 points

L'élève évaluateur note à chaque lancer, le nombre de quilles abattues.

Il calcule le total obtenu en 5 frames et grâce au tableau barème et transforme ce score en une note

	1	2	3	4	5	TOTAL	POINTS
SCORE							
CUMUL							

Notation sur 20: Tableau Barème

SCORE	POINTS
50	8
Entre 45 et 49	7
Entre 38 et 44	6
Entre 31 et 37	5
Entre 25 et 30	4
Entre 16 et 24	3
Entre 11 et 15	2
Entre 2 et 10	1
Entre 0	0

5. RETOURS SUR L'ACTION DES ÉLÈVES

A. CONSEILS DU PASSAGE DU KIT BOWLING CAMPUS AU CENTRE DE BOWLING DANS LE CADRE SCOLAIRE

Le centre de bowling est un centre privé accueillant différents publics (loisirs et licenciés). Certaines procédures de conditions de pratique et de sécurité seront différentes de celles du Kit Bowling Campus.

L'environnement

- L'environnement « centre de bowling » est beaucoup plus grand et plus bruyant en raison de la longueur des pistes et de la structure du bâtiment. C'est un centre ouvert au public de tout âge. Il peut y avoir d'autres activités annexes.

La sécurité

- Il existe une ligne de faute réelle qui délimite la zone d'élan et le début de la piste. Les pistes sont huilées et il peut être dangereux de dépasser cette ligne au risque de glisser et tomber souvent à la renverse.
- Il existe des règles de priorité en compétition qui peuvent être mises en place ou non lors d'activité ludique et loisir. Dans le cadre du loisir, le joueur reste dans la zone d'approche.
- 1 seule personne sur l'aire de jeu lors du lancer. Les autres restent derrière assis ou debout.
- Un râteau balaye les quilles tombées. Il sera donc nécessaire de lancer la boule une fois que le râteau est relevé.

Le matériel

- Le matériel est différent de celui du Kit Bowling Campus et adapté à l'environnement de la structure piste. Les boules seront de matière différente. Les diamètres des trous pour les doigts sont différents et les poids vont de 3 kg 500 et 8 kg environ.
- Le système de mise en place de positionnement des quilles et de retour de boule se fait mécaniquement et non manuellement.
- Des chaussures spécifiques sont mises à disposition par le centre afin de protéger la surface de la zone d'élan de matière synthétique ou en bois et qui permettent la glisse. Pour accéder aux pistes il sera donc nécessaire d'échanger les chaussures à l'accueil de l'établissement.

Le comptage

- Le comptage se fait automatiquement par informatique sur un scoreur visible par le pratiquant. Ce comptage se fait avec les bonus du strike et du spare.

Le nombre de personnes par piste

- Généralement le nombre de joueur par piste est autour de 6 pour des raisons informatiques.
- 1 joueur sur l'aire de jeu (de lancer) et les autres derrière.

Le temps de jeu

- Le temps de jeu est différent à partir du moment où les quilles sont replacées et les boules renvoyées automatiquement.
- Il faut attendre que le râteau soit relevé avant de rejouer.

B. CONSEILS AUX ORGANISATEURS

La dernière séance du cycle BOWLING SCOLAIRE au sein du club

Dans le cadre du bowling scolaire, des cycles sont organisés dans un environnement extérieur au centre de bowling (gymnase de l'école) avec l'utilisation de l'outil Kit Bowling Campus.

La dernière séance se faisant dans l'environnement réel du centre, il sera donc nécessaire d'être vigilant sur l'explication des règles de sécurité et de la différence de l'environnement comparée à celle du scolaire.

Plusieurs différences sont observées sur le centre de bowling :

Le matériel

- Les boules seront généralement plus lourdes avec des diamètres de trous différents.
- Il y a une obligation de changer de chaussures

La sécurité

- 1 seule personne doit être présente dans la zone d'élan
- Présence d'huile sur les pistes : pour ne pas glisser, ne pas dépasser la ligne de faute

L'environnement

- Les pistes sont plus longues et huilées ainsi que la zone d'élan.
- La zone d'élan et de la piste est délimitée par une ligne noire ou ligne de faute
- Les quilles sont repositionnées automatiquement
- Les boules sont renvoyées automatiquement
- Les scores sont marqués automatiquement
- Présence d'un râteau : mécanisme qui balaye les quilles abattues (temps d'attente)

C. CONSEILS D'ORGANISATION

1. Constituez les groupes (6 maximum par piste) avec un ordre de jeu
2. Chaque groupe passe à l'accueil pour changer les chaussures puis se dirige et s'installe sur sa piste attribuée. Si possible et pour un meilleur fonctionnement 1 personne dédiée est présente sur chaque piste (en principe un bénévole du club).
3. Une fois le groupe arrivé, les enfants choisissent leur boule (aidés par la personne ressource), retournent à la piste et la déposent sur le remonte boule :

Soyez vigilant sur le choix de la boule. Le plus important sera le trou attribué au pouce, il faut qu'il ne soit, ni trop grand, ni trop petit et le pouce doit rentrer entièrement. On positionnera ensuite le majeur et l'annulaire.

Une fois les groupes installés sur les pistes, donnez quelques consignes de sécurité :

- Une personne sur l'aire de jeu
- On attend que la boule soit sortie du rail pour la récupérer
- Pas de précipitation sur les lancers. Attendre que le râteau soit relevé.
- On ne lance pas la boule mais on essaie de la faire rouler

Si le centre offre la possibilité de le faire, on peut mettre en place un échauffement en lançant quelques boules pour se familiariser avec l'environnement :

- Chaque joueur lance une boule chacun son tour
- Soyez vigilant à l'impatience des jeunes de faire tomber des quilles et au fonctionnement du râteau
- Vous pouvez mettre à disposition 2 à 3 lancers par joueur.

4. Lors de la compétition, les joueurs jouent en fonction de l'ordre et du format de celle-ci :

Format classique : chaque joueur réalise une partie complète (10 frames) et joue au maximum 2 lancers par jeu.

Ce format est le plus long et il faut compter environ 12' par joueur pour faire une partie complète. Ce format est alors intéressant en individuel ou en équipe de 2.

Format Baker system :

Seulement une seule partie est réalisée par tous les joueurs. Le joueur 1 joue la frame 1, le joueur 2 la frame 2, le joueur 3 la frame 3, etc, ainsi de suite jusqu'à faire une partie complète soit 10 frames.

Ce format est intéressant en termes de jouer en équipe, d'ambiance et de rapidité de réalisation. Il y a la possibilité de faire plusieurs matchs avec une revanche et une belle par exemple, ou le premier arrivé en totalisant X matchs

6. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ



POUR PRÉVENIR LE DANGER DE LA BOULE

- Vis-à-vis des joueurs de son groupe
- Vis-à-vis des autres groupes autour de la piste

A. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ AU DÉPART ET SUR LA PISTE (dans une formule collective)



Délimiter la zone de lancer sur la piste ou sur l'atelier
Avec des petits cônes ou du scotch au sol

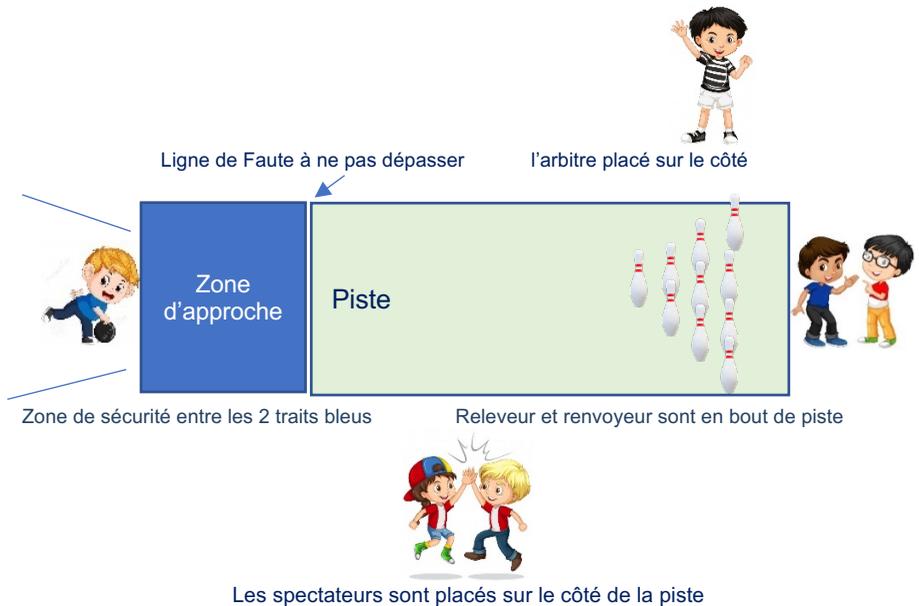
ATTENTION



Se placer loin derrière n'est pas dangereux et l'enfant qui s'y trouve doit y rester ! Surtout, ne pas lui demander de **PASSER DEVANT**, il risque de le faire **au moment où le joueur lance sa boule pour jouer**.

Ne pas dépasser la ligne de faute (dangereux car après la piste est huilée)

B. ESPACE DE JEU DU JOUEUR



Les différents rôles sociaux :

- Le joueur : il est prêt à jouer et est situé au début de la zone d'approche.
- L'arbitre : il vérifie que le joueur ne dépasse pas la ligne de faute. Il compte les points acquis et sait remplir une feuille de score simplifiée
- Le receveur : il replace les quilles, on l'appelle aussi le « requilleur »
- Le renvoyeur : il renvoie la boule vers le joueur

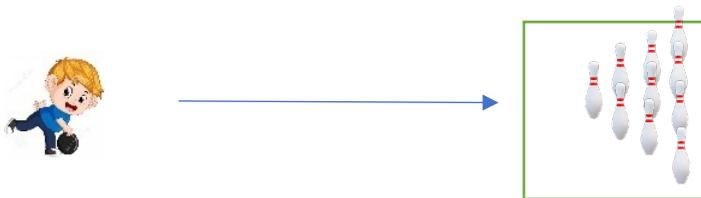
Dans une situation, les élèves changent de rôle social, et donc, géographiquement de place.

On appelle cela la rotation. Elle se fait dans le sens des aiguilles d'une montre, plusieurs fois par situation pédagogique.

7 . EXEMPLES D'ORGANISATION SPATIALE

A. L'ATELIER PINDECK

Le Pindek est un petit tapis carré d'1mX1m, qui permet des situations de précisions sur distances courtes



L'atelier DOSAGE, ou Direction, ou Précision hors-piste
Il utilise des cerceaux, des balles ou des ballons



B. CONSTRUIRE UN JEU

Hors-piste, le joueur peut jouer dans plusieurs directions, des « receveur » et « renvoyeur » de boule sont placés derrière les quilles. Le joueur est en sécurité

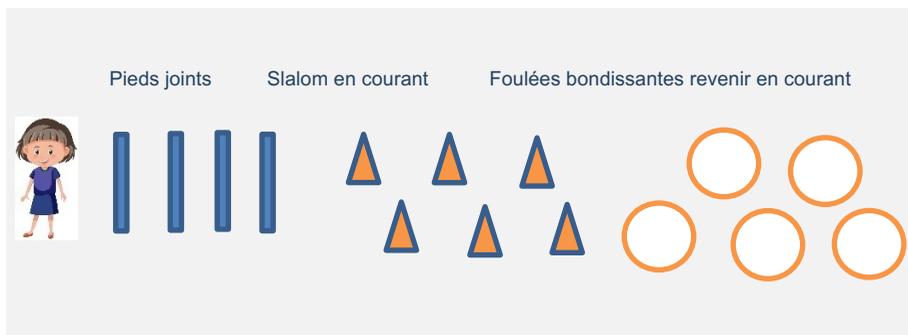


Zone de lancer et ligne de faute

Lorsque le joueur a fait 2 lancers, on change de rôle. Le jeu se termine quand tous les élèves ont été joueur / lanceur; les points acquis par chacun sont comparés et un vainqueur est donné.

Les points sont attribués par nombre de quilles renversées.

ATELIER DE PSYCHOMOTRICITÉ



ATELIER RUN AND BOWL

Chaque joueur doit effectuer une course de 2 x 20 m et lancer une balle dans une cible. On peut organiser cet atelier en relais.



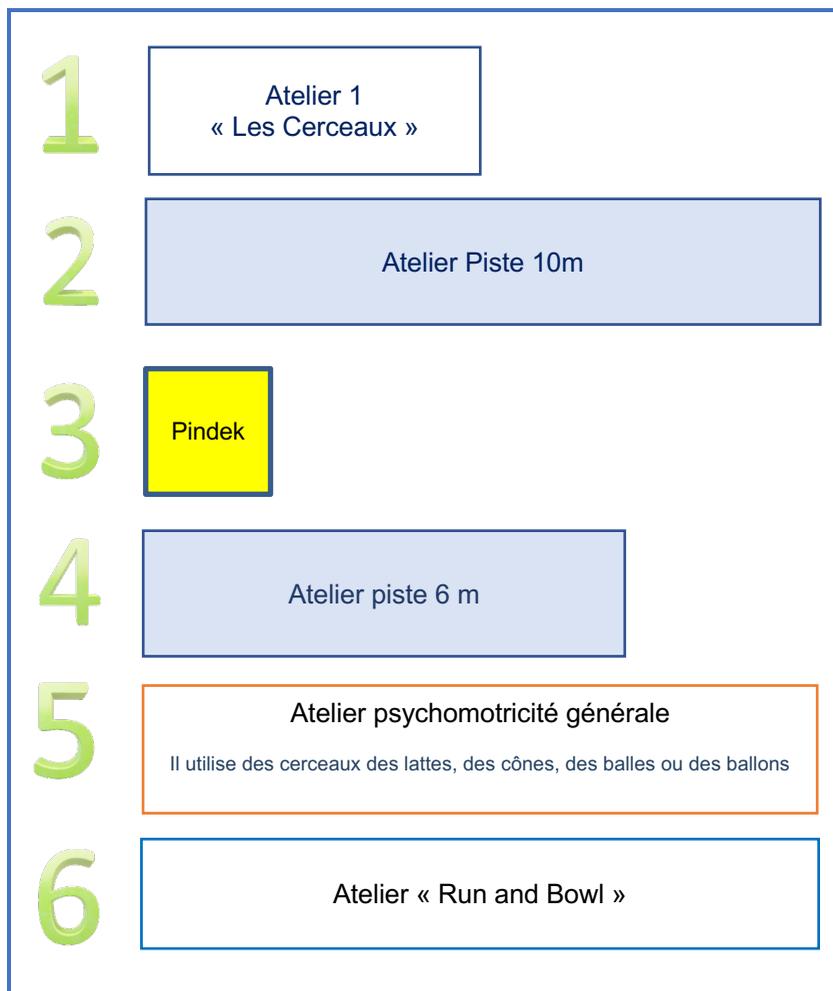
C. EXEMPLE D'ORGANISATION POUR TOUTE LA CLASSE

(Ateliers et jeux)

Dans un gymnase, disposer tout le matériel en au moins 5 ateliers.

Chaque atelier regroupe 4 ou 5 élèves

Principe de rotation : après 2 lancers réalisés, les élèves changent de rôle, et/ou de place sur les ateliers « piste »



8. LEXIQUE

STRIKE : 10 quilles abattues au premier lancer.

SPARE : 10 quilles abattues en 2 lancers.

FRAME ou JEU : Chaque joueur a 2 lancers pour abattre 10 quilles.

FLECHE : repères de visée disposés sur la largeur de la piste permettant un choix de trajectoire.

BALANCIER : mouvement pendulaire de la boule précédant le lâcher.

APPROCHE : C'est le geste dynamique du lancer combinant les pas avec le balancier.

ZONE DE LANCER : Zone utilisée pour effectuer le lancer (avant la ligne de faute).

La FFBSQ et les écoles de Bowling et de Quilles

Les Écoles de Bowling, labellisées par la Fédération Française de Bowling et de Sports de Quilles ont été créées en 1998. Elles sont destinées à développer la pratique auprès des jeunes.

Ces structures sont encadrées par un éducateur qualifié et possède des équipements aménagés et adaptés.

Elles ont pour objectifs :

- La garantie d'une organisation administrative, sportive et pédagogique structurée
- Un apprentissage et un suivi du jeune régulier
- L'accès aux compétitions jeunes
- Une marche vers la détection de jeunes talents
- La première étape de la filière de haut niveau

Pour trouver un club ou une école : <https://ffbsq.fr/fr/trouver-un-club>

La FFBSQ est une Fédération multidisciplinaire, composée de huit disciplines, organisées en deux groupes :



<https://ffbsq.fr/fr/la-federation/presentation>



« Le Bowling en Cycle 3 »

est une publication de la ffbsq
190 rue ISATIS • 31670 LABÈGE
Tél. 05 82 95 78 60
<http://www.ffbsq.fr/>

1ère édition • 2021 • 2 000 exemplaires

Directeur de publication : Pascale SONCOURT, Directrice Technique Nationale
(DTN) de la FFBSQ

Conception, textes et illustrations :
Direction marketing et communication

Réalisation :
Pascale SONCOURT (DTN)
Patrice SERRADEIL & Eric COURAULT : Cadres Techniques de la FFBSQ

Ont participé à l'élaboration du livret :
Marcel BECAT Professeur des écoles
Philippe CHEVALIER professeur d'EPS

Remerciements à tous ceux qui ont collaboré à cet ouvrage.

© Fédération française de Bowling et sport de quilles

Tous droits de reproduction, traduction et adaptation réservés pour tous pays.

NOTES

