

Cycle 2



MESURER DES LONGUEURS, DES DISTANCES en EPS

Sport d'origine gréco-romaine, la **boccia** est un sport **mixte** qui s'apparente à la **pétanque**, devenu **sport paralympique depuis 1984**. La boccia a sa propre fédération internationale. Le but est de marquer plus de points que son adversaire.

Pratique, sécurisée, **on peut y jouer partout** pour la découvrir en loisir. **Pour les compétiteurs**, le jeu se déroule **en salle, sur une surface lisse**, avec des balles en cuir de couleurs : des rouges, des bleues et une boule blanche : le JACK (*équivalent du cochonnet*)

La commission fédérale de boccia, a été créée en 2007 et compte aujourd'hui **plus de 3000 pratiquants** licenciés, dont plus de **400 compétiteurs en France**.

Toutes les balles ne sont pas identiques, mais adaptées au joueur

Nous vous proposons de découvrir le plaisir de viser et de se rapprocher d'un but

« à courte distance ».

Pour cela, vous allez fabriquer des **balles** en améliorant la technique de la **comète**.

Elle doit pouvoir **rouler** !

Vous pourrez jouer

- ◆ « **en salle** », le terrain sera un **tapis de sol**
- ◆ « **dehors** » sur un terrain de **4 pas** de longueur et **2 pas** de largeur, marqué par des plots.



Il n'est pas toujours facile de savoir quelle est la boule la plus proche.

Parfois « **ça se voit** », parfois il faut **vérifier**.

Comment faire ?

À vous de trouver le moyen de **comparer** ou de **mesurer** avec précision pour **désigner la balle gagnante**. Essayez, testez plusieurs façons... et ensuite vous pourrez échanger avec vos camarades. Ils ont peut-être trouvé d'autres solutions ?

Règle du jeu « de la boccia d'école »

- ◆ **Deux équipes** de 3 joueurs. Chaque joueur dispose d'une balle .
- ◆ **Un terrain** : en salle (tapis de sol) ou en extérieur (2 pas sur 4) et une balle cible (jack) lancée par un joueur d'une des deux équipes (*désigné, tiré au sort, le plus jeune... les joueurs décident*).
- ◆ **Chaque joueur à son tour** (les pieds au bord du terrain) lance sa balle pour arriver au plus près de la cible. (*le premier joueur qui lance sa balle est celui qui a lancé le jack*).
- ◆ L'équipe dont une balle est **la plus proche du jack** prend la tête. L'autre équipe doit alors jouer pour reprendre l'avantage. Et ainsi de suite...
- ◆ Lorsque toutes les balles sont lancées, il faut compter les points. L'équipe gagnante marque **un point pour chaque balle** mieux placée (proche du jack) que la meilleure balle de l'équipe adverse.
- ◆ L'équipe qui marque un ou plusieurs points prend le jack et le relance pour jouer une nouvelle manche. Une **partie** se joue en **13 points gagnants**.

Si vous devenez très forts, vous pourrez organiser des tournois?

Prévoyez une « feuille de scores » pour comptabiliser vos points ?