



NIVEAU : INITIATION

Ateliers Boccia

Par Sophie Ternel, Directrice sportive Boccia



Préambule

Par Sophie Ternel, Directrice sportive Boccia

Son parcours

- ▶ Licence STAPS Education Motricité (2003) et Master STAPS en « management de la santé et du sport » (2007)
- ▶ Découverte de la boccia dans le cadre d'un stage à l'institut d'éducation motrice d'Olbia HYERES (Var) (2006)
- ▶ Agent de développement au CDH du var (2007-2017)
- ▶ Directrice sportive de la boccia (2008 à aujourd'hui)
- ▶ Agent de développement FFH (2017 à aujourd'hui)

Pourquoi la boccia ?

La Boccia est un des outils les plus complets et les plus adaptés pour travailler avec le grand handicap. Il favorise l'accomplissement de la personne, le développement de ses capacités et la possibilité de s'exprimer en loisir comme en compétition jusqu'au plus haut niveau sportif.

Quel est l'enjeu de la formalisation de ces ateliers ?

Cela permet de proposer des séances organisées et pensées pour structurer le chemin du sportif et améliorer son niveau (quel qu'il soit). De plus, cela fait émerger des approches pédagogiques différentes en osant les décloisonner, les confronter et surtout les partager. J'invite donc les encadrants à s'inspirer des ateliers sans faire de copier-coller, à réfléchir à la mise en place d'ateliers par rapport à soi (son expérience, ses connaissances) et à développer sa propre approche pédagogique. Les schémas de remédiations détaillés sur chaque atelier semblent d'ailleurs un bon outil pour mettre en place cette démarche.

Comment structurez-vous un cycle d'apprentissage ?

Je pars toujours de l'évaluation du pratiquant (de ses caractéristiques physiques, techniques et psychologiques). De là, j'identifie des objectifs individualisés et cohérents à partir de ma connaissance des fondamentaux de l'activité. Je me base sur les mêmes fondamentaux quel que soit le niveau de pratique (plus le niveau de pratique augmente, plus chaque fondamental se perfectionne). Ensuite j'ajuste la progression en fonction de chaque sportif, de son handicap et de sa personnalité. La référence que je peux connaître de la Boccia de haut niveau est bien sûr importante. Mais, le traitement pédagogique reste déterminant pour respecter la progression de chaque pratiquant, quel que soit son profil.

Quelles sont les acquisitions attendues chez le joueur à l'issue de ce cycle d'initiation ?

Il s'agit pour moi de l'acquisition d'une connaissance minimale du jeu (compréhension du jeu et des stratégies), d'une découverte du plaisir de pratiquer la boccia (en mettant en place des situations ludiques) ainsi que d'une initiation à l'esprit du jeu (qui facilite la progression du joueur) et à certains fondamentaux techniques (qui seront ensuite perfectionnés au niveau 2).

Comment les encadrants peuvent utiliser les ateliers dans leur pratique ?

L'essentiel est avant tout de comprendre comment se construisent les situations pédagogiques ainsi que les compétences et les apprentissages ciblés sur chaque atelier, en référence aux fondamentaux de la boccia. 3 étapes préalables me semblent également nécessaires à la mise en place de ces ateliers :

- ▶ L'évaluation des caractéristiques du sportif
- ▶ L'installation et le réglage du matériel du sportif (fauteuil, balles, rampes, licorne)
- ▶ La connaissance des fondamentaux de l'activité.

Réalisation : FFH - Direction Technique Nationale - Sandra Mauduit

Crédit Photo : Grégory Picout/FFH - Réalisation graphique : www.yummyum.fr - Décembre 2019.



SOMMAIRE

SÉANCE ❶	LES RÈGLES DE BASE	P. 4
SÉANCE ❷	LE JEU	P. 11
SÉANCE ❸	LA MOBILITÉ	P. 18
SÉANCE ❹	LA VISÉE	P. 25
SÉANCE ❺	LE LANCER	P. 32
SÉANCE ❻	LE TOURNOI AMICAL	P. 39

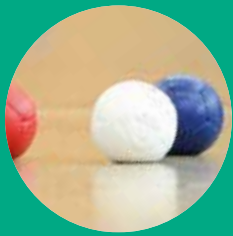


NIVEAU : INITIATION

Séance n° 1

LES RÈGLES DE BASE

- ① JOUER**
- ② LE V ET CARRÉ**
- ③ CONCOURS DE PENALTY**
- ④ LES AIRES**
- ⑤ JEU EN DOUBLETTE**
- ⑥ JEU EN INDIVIDUEL**



NIVEAU : INITIATION

Atelier ① : JOUER

Séance n°1 • Les règles de base

MATÉRIEL

Jeux de balles, rampes, support à roulette de rampe, délimitations.

DURÉE DE L'ATELIER

10'

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 6 joueurs

MODES DE PRATIQUE

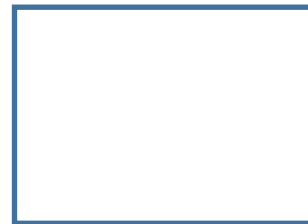
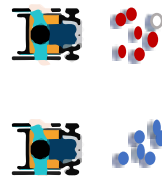
Jeu à la main et avec rampe

GESTION DE GROUPE

En individuel , en doublette, en tripléte voire plus...

DESCRIPTION

- ▶ Avoir un espace de jeu délimité, carré ou rectangulaire
- ▶ Distribuer les balles (6 rouges et 6 bleues minimum)
- ▶ Donner le Jack au joueur rouge
- ▶ Les assistants déplacent la rampe autour de l'espace sous consigne de leur joueur



FONDAMENTAUX

- ▶ Décider
- ▶ Se placer
- ▶ Lancer
- ▶ Réaliser des coups techniques

CONSIGNES

Le joueur rouge envoie le Jack, et joue une balle. Le joueur bleu joue à son tour pour reprendre le point. Tant que joueur bleu n'a pas repris le point, il joue. Le jeu est fini quand toutes les balles sont lancées. Le joueur qui gagne est celui qui se situe le plus près du jack. Le joueur peut se déplacer sur les côtés du rectangle (sans entrer dans l'espace de jeu). Réaliser une manche.

APPRENTISSAGE

- 1 **Se placer** : le joueur agit seul au moment où le jeu commence et identifie l'espace de jeu ;
- 2 **Jouer** : il sait quoi faire à l'annonce de la couleur, sait quand c'est à lui de jouer et intègre la notion de manche jouée et de points gagnés contre un adversaire.

REMÉDIATIONS

JOUEURS EN DIFFICULTÉ

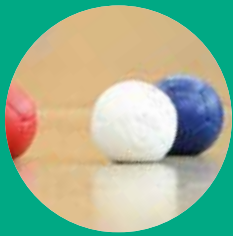
- ▶ Distribuer 3 balles par couleur maximum

EXERCICE TROP FACILE

- ▶ Evoluer vers l'exercice 2
- ▶ Les joueurs doivent savoir qui doit jouer

JOUEURS AVANCÉS

- ▶ Définir un temps limite par lancer (1 minute maximum)
- ▶ Ecouter les règles et les utiliser pour jouer



NIVEAU : INITIATION

Atelier 5 : BOCCIA TOUCH'

Séance n°2 • Le jeu

MATÉRIEL

Balles ; rampe ; délimitation

DURÉE DE L'ATELIER

10'

NOMBRE DE JOUEURS

1 à 6 joueurs et plus

MODES DE PRATIQUE

Jeu à la main et avec rampe

GESTION DE GROUPE

En équipe, en duel,
ou en individuel

DESCRIPTION

- ▶ Délimiter un espace de jeu (rectangle) en craie ou en scotch
- ▶ Disposer 4 balles bleues sur le terrain
- ▶ Les joueurs peuvent lancer simultanément



FONDAMENTAUX

- ▶ Lancer
- ▶ Se placer
- ▶ Décider
- ▶ Réaliser des coups techniques

CONSIGNES

Le joueur doit toucher chaque balle bleue. Chaque balle touchée est retirée du jeu. L'objectif est de ne plus avoir de balle sur son espace de jeu en moins de 20 balles lancées. Le joueur doit annoncer la balle visée avant chaque lancer. Il a le droit de lancer d'où il souhaite sans rentrer dans l'espace de jeu. Pour les joueurs rampe, « balayer » avant chaque lancer. Réaliser le jeu une fois.

APPRENTISSAGE

1 **Se placer** : s'équilibrer sur son assise. 2 **Viser** : aligner œil-main ou le couloir de rampe-cible. 3 **Lancer** : adapter la force et la vitesse de lancer ou la hauteur de rampe à la longueur de balle souhaitée. Rectifier l'alignement, la force et la vitesse de bras ou la longueur de rampe en fonction des lancers précédents.

REMÉDIATIONS

JOUEURS EN DIFFICULTÉ

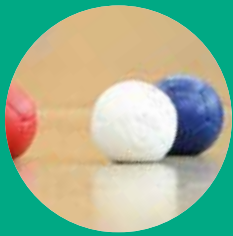
- ▶ Remplacer les balles bleues par des plots plus larges et demander au joueur de les toucher

EXERCICE TROP FACILE

- ▶ Positionner des obstacles dans l'espace de jeu

JOUEURS AVANCÉS

- ▶ Définir un temps limite par lancer (1 minute maximum)
- ▶ Les balles lancées (réussies ou non) sont laissées au sol. Pousser une balle au sol est autorisée



NIVEAU : INITIATION

Atelier 4 : MOLLKY BOCCIA

Séance n°5 • Le lancer

MATÉRIEL

Craie, balles, rampes, support à roulette pour rampes, chronomètre, cônes, plots

DURÉE DE L'ATELIER

10'

NOMBRE DE JOUEURS

1 à 6 joueurs et plus

MODES DE PRATIQUE

Jeu à la main et avec rampe

GESTION DE GROUPE

En individuel, en duel ou en équipe

DESCRIPTION

- ▶ Indiquer une ligne de lancer : craie ou scotch
- ▶ Disposer un jeu de Mollky à 4 mètres
- ▶ Le joueur se place en dehors de l'espace de jeu délimité



FONDAMENTAUX

- ▶ Se placer
- ▶ Lancer
- ▶ Réaliser des coups techniques

CONSIGNES

Jouer au Mollky avec un nombre illimité de balles de bocchia. Marquer le nombre de points indiqués sur la ou les quille(s) tombée(s). Jouer alternativement jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 50 points. Réaliser une partie.

APPRENTISSAGE

1 Se placer : se placer face à la cible, s'équilibrer sur son assise. **2 Viser** : aligner œil - main ou couloir de rampe-cible. **3 Lancer** : lancer de toutes ses forces en direction de la cible, accélérer fort son bras de l'arrière vers l'avant au moment du lancer, adapter la hauteur de rampe à la longueur de balle souhaitée. Rectifier l'alignement, la force et la vitesse de bras ou la longueur de rampe en fonction des lancers précédents.

REMÉDIATIONS

JOUEURS EN DIFFICULTÉ

- ▶ Rapprocher le jeu

EXERCICE TROP FACILE

- ▶ Intégrer la règle de la rechute à 20 points en cas de dépassement des 50 points
- ▶ Possibilité de circuler autour de l'espace de jeu délimité
- ▶ Communiquer avec l'encadrant ou ses partenaires pour déterminer quelle quille tirer

JOUEURS AVANCÉS

- ▶ Les joueurs gèrent leur partie de façon autonome
- ▶ Annoncer la quille visée avant chaque lancer

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



PARTENAIRE OFFICIEL DE LA
FÉDÉRATION ET DES ÉQUIPES
DE FRANCE



PARTENAIRES OFFICIELS



PARTENAIRES ASSOCIÉS & FOURNISSEURS OFFICIELS



PARTENAIRES DE LA COMMISSION BOCCIA

