

Fédération française de billard

CAHIER DE DÉCOUVERTE DU BILLARD



SAMUSER RIKE

BIENVENUE DANS TON CAHIER DE DÉCOUVERTE DU BILLARD

Prends connaissance des premières pages du cahier pour découvrir le billard ou en savoir davantage.





Réponds aux quizz pour gagner des points.



Passe les épreuves sur le billard pour gagner des points.



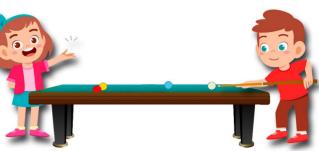
En additionnant les points gagnés tu recevras ton diplôme.

Tu trouveras aussi dans ce cahier des conseils pour jouer au billard, des jeux, ...



3 Les avantages du billard

Le billard est un sport pour tout le monde.
C'est cool, on se retrouve entre amis pour y jouer.





C'est une activité physique douce.
Toute la famile peut se retrouver autour d'un billard.

On peut aussi y jouer avec des amis qui ont certains handicaps.





C'est aussi un sport cérébral. Il faut réfléchir et anticiper ce que l'on doit faire.





le billard c'est pour tout le monde, tout le temps !



Les différents billards.

Il existe quatre disciplines du billard reconnues officiellement en France :



Le billard Américain.

Le but est de jouer la bille blanche sur les billes de couleur pour les empocher (les faire entrer dans les poches), librement ou selon un ordre ou un groupe (billes pleines ou billes rayées). Il peut se jouer avec toutes les billes, ou moins, selon les règles.









Les billes

Au billard Américain. toutes les billes sont numérotées!







pleines (1 à 8).







Les hilles rayées (9 à 15).

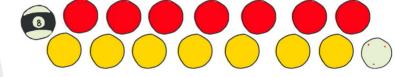
La bille blanche est la bille de tir.



Le billard Anglais Blackball

Il se joue avec la bille blanche et 15 billes de couleur : 7 rouges, 7 jaunes et la noire (numéro 8). Le but du jeu est d'empocher, à l'aide de la bille blanche, toutes les billes d'une même couleur, puis d'empocher la bille noire en dernier pour gagner la partie.





Le billard Snooker

C'est le plus grand de tous les billards. Il se joue avec la bille blanche, 15 billes rouges et 6 billes de couleur. Le but est d'accumuler le plus de points possibles en jouant une bille rouge puis une bille de couleur différente. Après empoche, les billes de couleur reviennent sur leur emplacement d'origine,

mais pas les rouges.

Au Snooker,
chaque couleur de bille
correspond à un nombre
de points.



Rouges 1 pt

Jaune 2 pts

Marron 4 pts



Rose 6 pts

Verte 3 pts



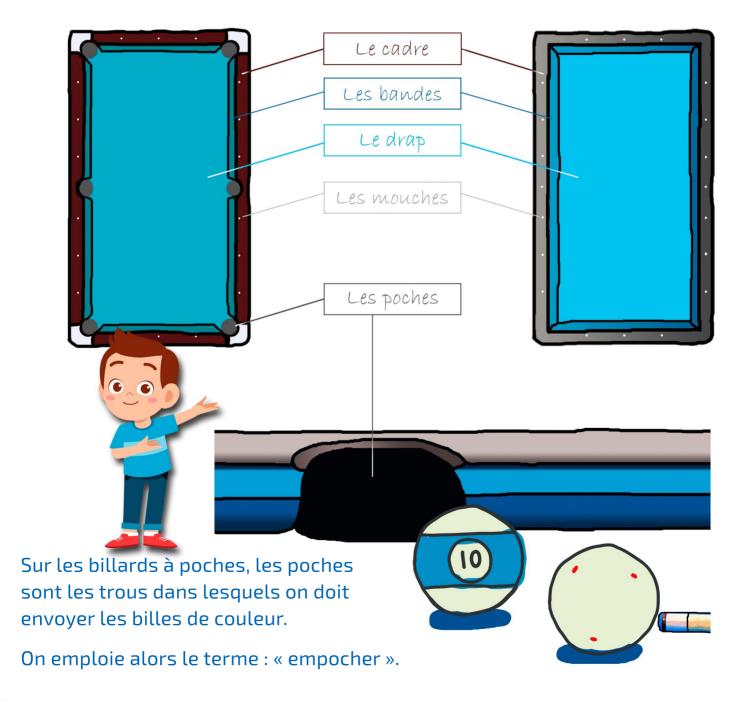
Bleue 5 pts



Le matériel

Un billard est composé de plusieurs éléments :

- des bandes en caoutchouc délimitent la surface de jeu,
- les bandes sont accrochées sur un cadre,
- la surface de jeu et les bandes sont recouvertes d'un tissu appelé «drap»,
- sur certains billards, des repères sont présents sur le cadre ; ces repères sont appelés mouches.

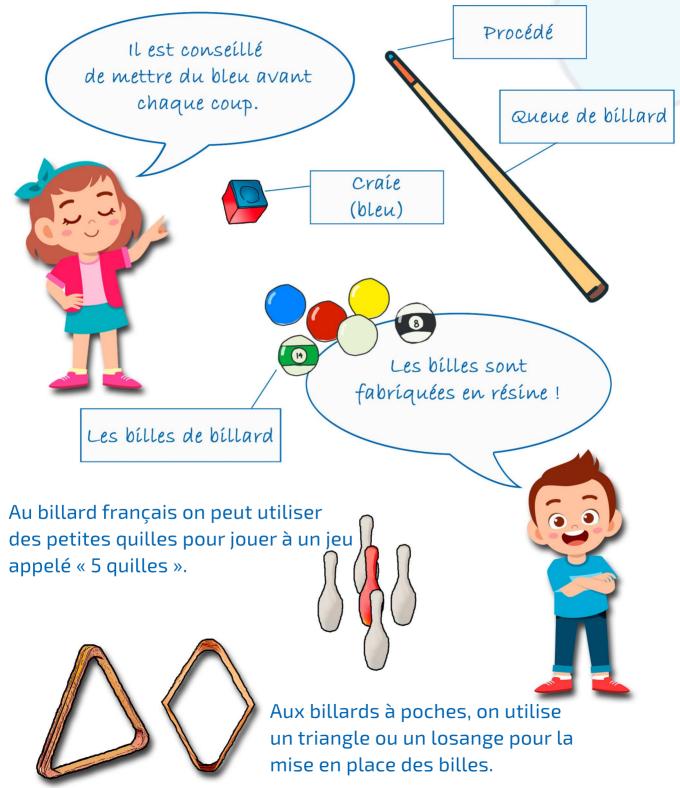


Le matériel

On propulse les billes à l'aide d'une queue.

À l'extrémité de la partie la plus fine de la queue de billard, se situe le procédé : c'est une pièce de cuir sur laquelle on met de la craie, souvent appelée « bleu ».

La craie évite à la queue de « glisser » lors d'un tir.



QUIZZ

Réponds correctement aux questions suivantes pour gagner des points!

☐ Un sport **Le billard est / 1 point :** Un jeu de société ☐ Un art

Relie les billes à leur billard / 4 points :







☐ Français ☐ Américain ☐ Snooker □ Blackball

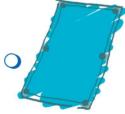




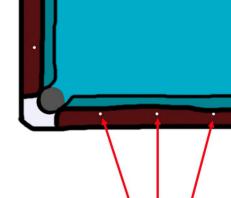
Quel billard a des numéros sur toutes les billes ? / 1 point

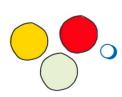
☐ Français ☐ Américain ☐ Snooker ☐ Blackball

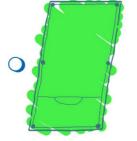












Combien y a-t-il de billes de couleur au Blackball? / 1 point

Comment appelle-t-on les repères sur le cadre ? / 1 point

☐ Des points Des papillons ☐ Des mouches ☐ Des signes

quizz 9

Coche le bon terme / 1 point : ☐ Queue de billard ☐ Canne de billard	Raye la bille qui n'existe pas au billard Snooker / 1 point :
☐ Tige de billard ☐ Bâton de billard	
	Avec combien de billes joue-t-on
Généralement, de quelle couleur	au billard français ? / 1 point :
est la craie que l'on utilise au	□ 1 ou 2 □ 2 ou 3
billard / 1 point :	□ 3 ou 4 □ 4 ou 5
□ Violette □ Orange	
□ Jaune □ Bleue	Comment nomme-t-on le plus
	grand billard ? / 1 point :
	☐ Français ☐ Américain
Raye la bille qui n'existe pas au	☐ Snooker ☐ Anglais
billard Américain / 1 point :	2 7 1186013
2 6 0 3	Quel billard n'a pas de poches ?
	/1 point:
	☐ Français☐ Américain☐ Snooker☐ Anglais
Écris le nom de la pièce de cuir	□ Snooker □ Anglais
fixée sur la queue / 1 point :	
	Au billard français, peut-on tirer
	avec une autre bille que la bille
	blanche?/1point
	□ oui □ non
5	
Sur un billard à poches, combien	
y a-t-il de poches ? / 1 point	NOTE /20
	MOIE
Les bandes du billard sont : / 1 point	Page 9

Fédération française de billard



Décerné à

qui a remporté avec succès les épreuves de découverte du billard



Le:

Signature de l'animateur



Signature du titulaire

BILLARD: les bonnes pratiques







Pour bien jouer, il faut savoir se maîtriser et rester concentré.



La pratique régulière d'une activité physique autre que le billard est conseillée.



Ne pas oublier de bien s'hydrater et de manger équilibré pour rester en forme. Même si tu aimes beaucoup jouer au billard, cela ne doit pas t'empêcher de faire tes devoirs



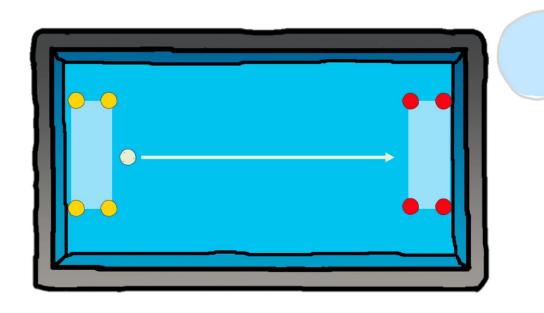


Le jeu se déroule en une partie entre deux joueurs.

Le but du jeu est de placer la bille blanche en un tir dans le camp adverse matérialisé par 4 billes. La bille blanche peut rebondir sur la petite bande. Le coup n'est pas valable si le joueur commet une faute ou si la bille blanche touche une bille.

Ils tirent 5 fois à tour de rôle.

Après 5 tirs chacun, le joueur qui a le plus de points a gagné. Si égalité, on continue jusqu'à ce qu'un tir départage les joueurs.



Bon à savoir : en modifiant la taille de la zone de but, on modifie la difficulté.

Jeu de découverte



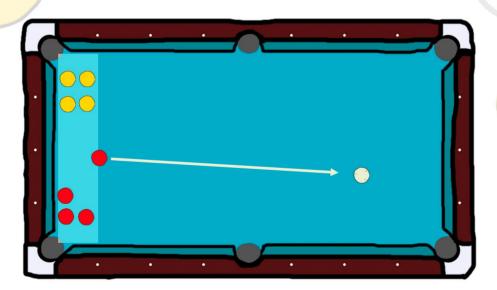


La pétanque.

Le jeu se déroule avec des règles similaires à la pétanque avec 4 billes de couleur par joueur.
Chaque tir est effectué depuis la première mouche du billard. Le premier joueur tire la blanche.
Il joue ensuite une des billes de sa couleur pour la placer au plus près de la bille blanche.

Le joueur adverse tente à son tour de placer une de ses billes au plus proche de la bille blanche.

S'il y parvient, c'est à son adversaire de jouer, sinon il rejoue jusqu'à ce qu'il y parvienne ou qu'il n'ait plus de billes à jouer.



Toute bille empochée, ou qui revient derrière la première mouche, est retirée du jeu. Si c'est la bille blanche, on attribue 4 points à l'adversaire. On comptabilise le plus grand nombre de billes du même groupe au plus proche de la bille blanche pour attribuer les points au joueur.

Il faut 8 points pour gagner une partie.



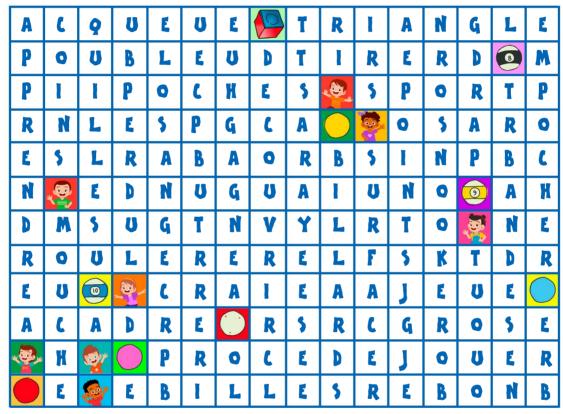


MOTS MÉLÉS

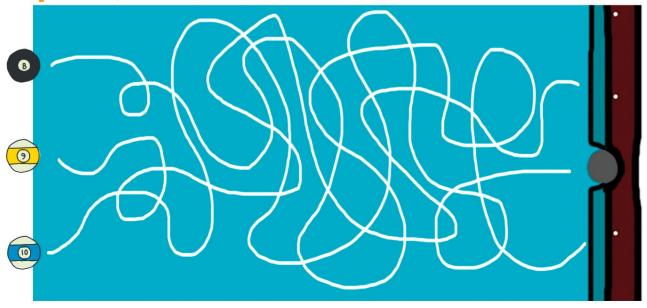
Entoure les mots suivants dans la grille ci-dessous. Les mots sont inscrits en vertical et en horizontal. Pas en diagonale. Une lettre peut être utilisée pour plusieurs mots.

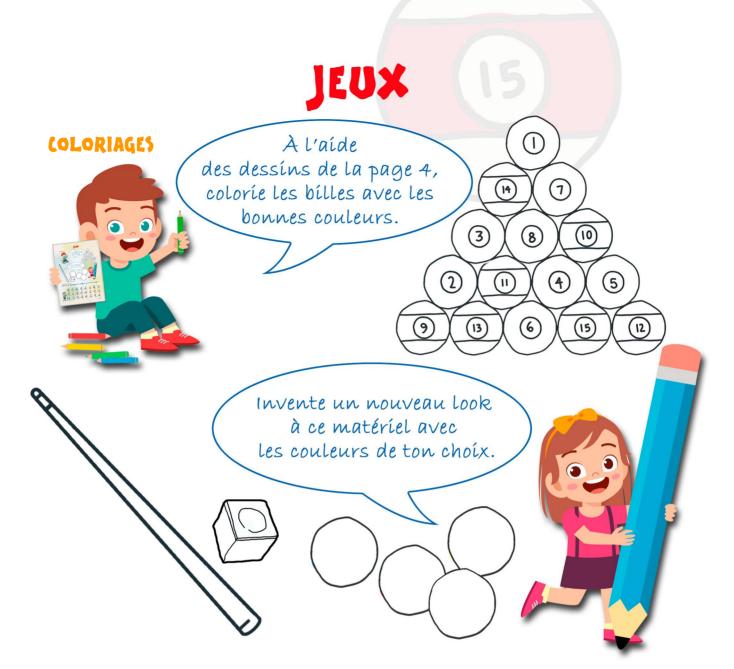
Découvre le mot mystère avec les lettres restantes :

Apprendre Bleu Coins Gagne Mouche Poches Rebond Surface Bandes Découvrir But Jeu Perdu Oueue Rouler Sport Billard Craie Drap Jouer **Points Ouilles** Rose Tirer Billes Cadre Empocher Losange Procédé Rayées Snooker Triangle



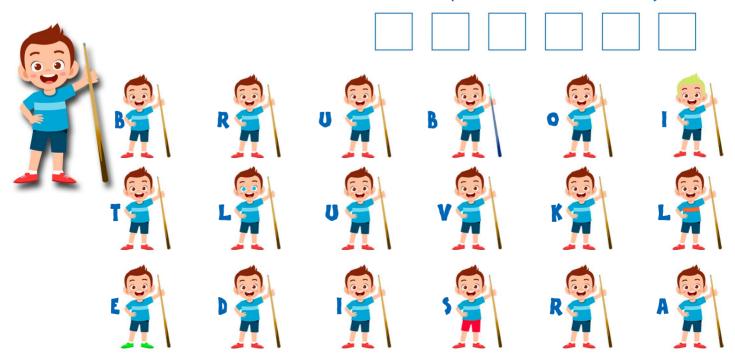
QUELLE BILLE SERA EMPOCHÉE ?

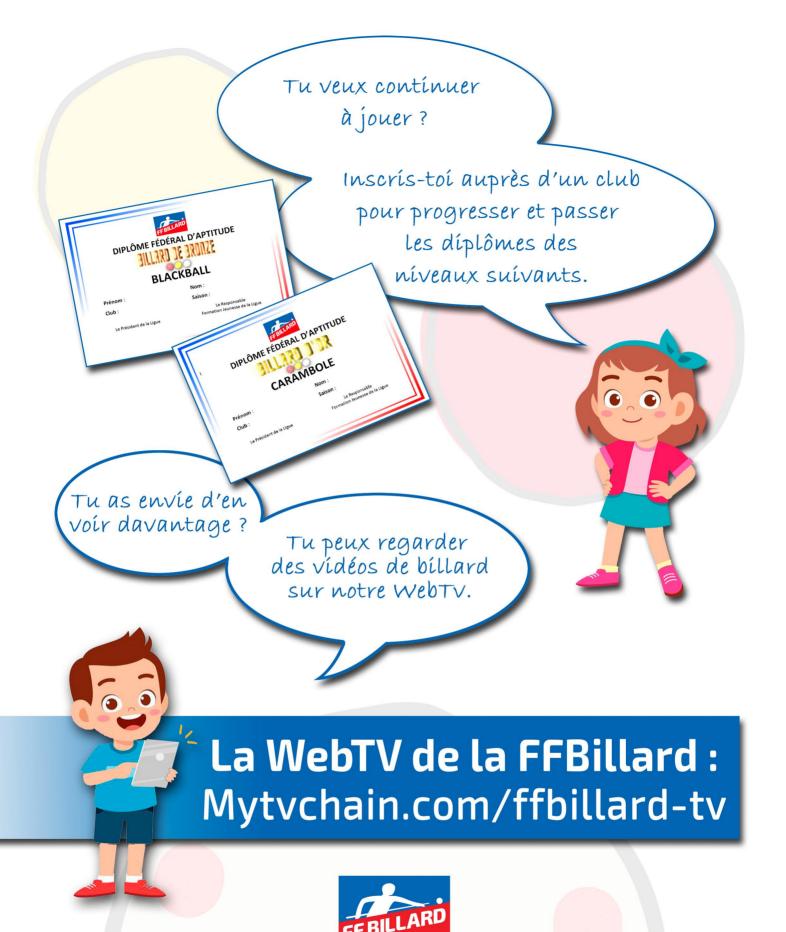




CHERCHE ET TROUVE

Entoure les six enfants différents du modèle pour trouver le mot mystère :





Fédération française de billard

CS 42202 - 03202 VICHY CEDEX 04.70.96.01.01 - ffb@ffbillard.com

Document destiné aux animateurs

AVANT PROPOS

Bravo! Si vous lisez ce document c'est que votre club souhaite se développer et mener des actions de promotion du billard auprès du public enfants. La découverte du billard par les plus jeunes ne peut pas être abordée de la même manière qu'auprès des adultes. Que ce soit dans les locaux du club ou extramuros, le contenu et la conduite de l'animation doivent être adaptés pour ce public spécifique.

Les principaux objectifs de ces animations sont :

- promouvoir la pratique du billard auprès des plus jeunes
- renouveler, augmenter et rajeunir les effectifs des clubs

Afin de vous accompagner au mieux pour mener ces animations, nous avons le plaisir de vous fournir ce cahier de découverte du billard. Certes, il est le support des animations pour les enfants, mais celles-ci ne seront réussies que par la meilleure adaptation du comportement des personnes qui encadrent l'activité. Le savoir faire de l'animateur est donc primordial pour que le jeune découvre le billard avec plaisir et qu'il ait envie de revenir vers le club.

Et pour compléter vos animations, vous pouvez bénéficier gratuitement d'un kit de communication en le commandant auprès du secrétariat fédéral : secretariat@ffbillard.com

Restant à vos côtés pour soutenir et répondre à vos questions, nous sommes certains que vos actions de promotion du billard seront facilitées par l'utilisation de cet outil et auront un impact certain dans la réalisation de vos objectifs.

BONNES ANIMATIONS À TOUTE VOTRE ÉQUIPE!!

Conduite d'une animation auprès des enfants

1. Attitude de l'animateur

La relation entre l'animateur et l'enfant est primordiale pour la meilleure découverte du billard. Chez l'enfant, la recherche du jeu prime sur la recherche de connaissance ou d'apprentissage, qui sont cependant les éléments inhérents à la découverte d'une activité. Il conviendra donc à l'animateur de conduire une séance basée sur le jeu et le plaisir associé, tout en apportant les notions essentielles à la pratique. En d'autres termes : associer le billard à une pratique ludique, amusante et facile d'accès.

2. Présentation du contenu

À partir de ce constat, il est évident que la pratique d'une partie avec les règles des compétitions n'est pas opportun à l'idée de l'association « plaisir-jeu ». Le niveau des joueurs ne permet pas de pratiquer rapidement, ni de s'amuser, en se soumettant aux contraintes techniques et tactiques que les règles traditionnelles imposent.

C'est pourquoi, le cahier de découverte vous propose des jeux, adaptés au public enfants qui découvre les premiers gestes du billard, pour une pratique quasi immédiate. Ensuite de leur faire passer une série d'épreuves sur le billard et à l'écrit, en vue d'obtenir le diplôme découverte. Pour cela, ils devront réussir un certain nombre de figures imposées, très facilement réalisables, et répondre à un questionnaire. L'objectif est de délivrer le diplôme à tous les participants, afin de les valoriser et provoquer l'envie de revenir vers le club pour continuer l'apprentissage du billard.

3. Présentation du déroulement d'une séance « type » (durée approximative 45mn) :

A. Présentation du matériel, des différents billards - Temps d'échanges - 2 à 3 mn

Le premier contact que le jeune a avec le billard est très important. Si le ressenti est bon, il en gardera un agréable souvenir. C'est pourquoi cette introduction au billard doit être la plus plaisante possible. Un savant dosage des informations dans un laps de temps très court doit être apporté. L'important est d'aller à l'essentiel avec un discours agréable et compréhensible pour les enfants. Les échanges doivent-être privilégiés. Exemple de question :

- « Qui connaît le billard ?»
- « Quel type de billard connaissez-vous ? »
- « Qui a déjà joué ? »

L'objectif est de présenter succinctement ce qu'est le billard sans entrer dans les détails.

B. Démonstrations et explications : comment tenir la queue et propulser la bille blanche - 5 mn

L'objectif n'est pas de passer trop de temps à former les joueurs, mais qu'il puissent projeter la bille blanche à l'aide d'une queue. Les standards de posture et de gestuelle ne seront peut-être pas respectés, mais le joueur doit être en capacité de tirer.

C. Pratique d'un jeu au choix (pages 12 et 13) - 10 à 15 mn.

Les jeux sur le billard peuvent être utilisés aussi bien sur un billard à poches qu'un billard Carambole. L'objectif est de permettre à l'enfant de se familiariser avec le matériel et effectuer les premiers gestes. Ce temps doit être un premier contact ludique avec le billard. L'animateur doit dispenser ses conseils durant cette phase.

D. Présentation des épreuves sur le billard - 1 à 2 mn.

Très rapidement, l'animateur doit expliquer que chaque joueur va tenter de réaliser des figures imposées pour gagner des points. Les joueurs devront également gagner des points en répondant à un quizz. Le cumul des deux entraîne la délivrance d'un diplôme. Cette présentation des épreuves doit être très rapide et efficace.

E. Déroulement des épreuves - environ 15 mn selon le nombre de joueurs.

- Distribution d'un exemplaire du cahier de découverte à chaque joueur. Le cahier sera conservé par tous les participants à l'issue de l'animation.
- Appel du premier joueur (ou des premiers joueurs si plusieurs billards), pour exécuter la première figure.
- Dès la première figure exécutée, appel du joueur suivant, etc. L'alternance des joueurs entre chaque figure est importante pour éviter un temps d'attente trop important.

Les enfants peuvent répondre au quizz en attendant le passage d'une épreuve sur le billard. Ils peuvent être interrompus durant le guizz et reprendre ensuite.

Ils peuvent consulter les pages du cahier pour répondre aux questions. S'ils ont fini, et que les épreuves sur le billard ne sont pas terminées, ils peuvent s'amuser grâce à des jeux proposés en fin de cahier .

Il faut obtenir la moyenne sur le cumul du quizz et des épreuves, soit 40 points maximum possibles. Si les deux types de billards sont présents lors de l'animation, les joueurs seront répartis et passeront les épreuves que sur un seul billard.

F. Remise des diplômes - 5 mn

Renseigner le nom de chaque joueur sur les diplômes et signer. Appeler les participants un à un pour leur remettre leur diplôme. Des goodies, ou un petit cadeau (une craie, un pin's du club, ...) à l'initiative du club, peuvent accompagner le diplôme.

Les épreuves ont été élaborées pour que tous les enfants puissent obtenir le diplôme. Le but est de valoriser les enfants pour que leur expérience du billard soit la plus positive possible. Pour cela, il ne faut pas annoncer les notes à l'ensemble des participants, ni établir un classement.

4. Préparation et organisation

- De façon optimale, un groupe composé de 4 à 6 joueurs par animateur est conseillé. Un trop faible nombre de joueurs peut nuire à la dynamique de l'animation, trop de participants peut entraîner un manque d'efficacité dans la transmission des consignes et du savoir.
- L'animateur doit prendre en compte le nombre de joueurs en corrélation avec le nombre de billards à disposition. Un maximum de 4 joueurs par billard est vivement conseillé.
- Prévoir le nombre de queues de billard et de craies et de stylos adéquat.
- Prévoir un nombre conséquent de cahiers afin que chaque participant puisse en conserver un. Dans le cas où le club a téléchargé le cahier, les diplômes doivent être imprimés sur un papier de qualité.
- Commander le kit communication (goodies) auprès du secrétariat afin d'assurer la promotion sur place, d'améliorer la qualité visuelle de l'aire de jeu et récompenser les jeunes participants.
- Pour les animations en extérieur : Prévoir les plaquettes de présentation de la FFBillard, avec les coordonnées du club, afin de les distribuer aux parents. Leur donner tous les contacts utiles pour qu'ils puissent revenir au club. Fournir également l'adresse du site internet du club ou de la page Be Sport, pour que les parents aient le maximum d'informations sur les activités du club. Indiquer les jours et horaires d'accueil des publics jeunes.
- Imprimer des bordereaux de prise de licence à faire remplir par les parents afin qu'ils reviennent vers le club avec tous les renseignements et les documents nécessaires à l'adhésion des enfants.

Billard Carambole

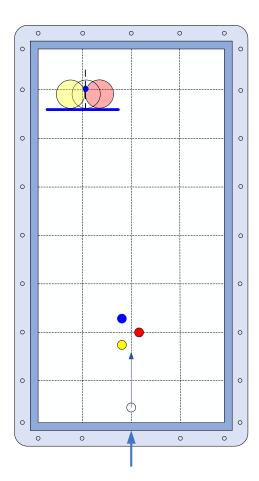


Figure 1: jouer entre les billes jaune et rouge

Consignes:

Disposition assez précise des billes jaune et rouge.

Il doit être impossible de toucher la bleue sans avoir toucher la rouge du côté gauche.

Tracer éventuellement une ligne matérialisant la visée.

En fonction de la réussite du coup test, rapprocher les 3 billes de la blanche.

Viser entre les billes jaune et rouge.

Attaque au milieu de la blanche (sans effet).

Carambolage jaune/rouge ou rouge/bleue acceptés : 5 pts

3 essais maximum

NOTE OBTENUE / 5 PTS

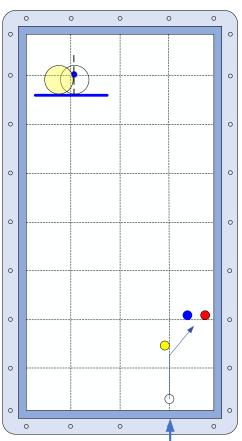


Figure 2 : Jouer à droite

Consignes:

Viser le bord droit de la bille jaune (tracer éventuellement une ligne matérialisant la visée)

Attaque au milieu de la blanche (sans effet)

Carambolage jaune/rouge ou rouge/bleue acceptés : 5 pts

3 essais maximum

NOTE OBTENUE / 5 PTS

Billard français

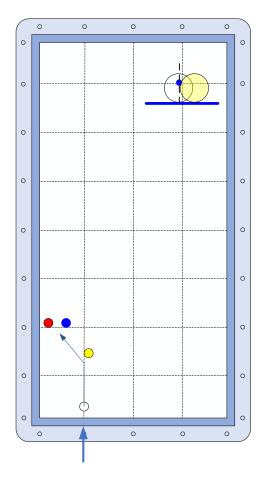


Figure 3 : Jouer à gauche

Consignes:

Viser le bord gauche de la bille jaune (tracer éventuellement une ligne matérialisant la visée)

Attaque au milieu de la blanche (sans effet)

Carambolage jaune/rouge ou rouge/bleue acceptés : 5 pts

3 essais maximum

NOTE OBTENUE / 5 PTS

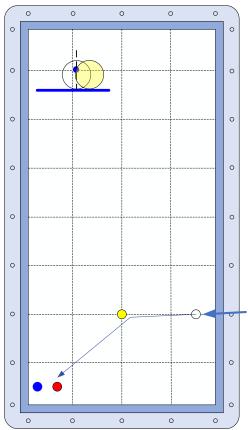


Figure 4 : Jouer à droite

Consignes:

Attention! Les distances augmentent!

Consignes : La visée est plus précise ! Vérifier le bon alignement

du corps

Attaque au milieu de la blanche (sans effet)

Carambolage jaune/rouge ou jaune/bleue acceptés : 5 pts

3 essais maximum

NOTE OBTENUE / 5 PTS

TOTAL:...../ 20 PTS

Billards à poches

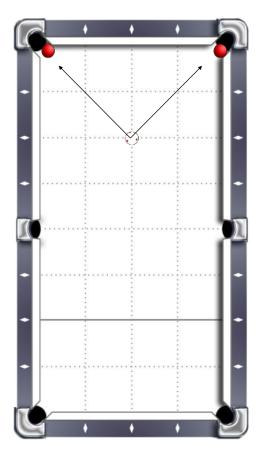


Figure 1 : Empocher une bille sur une courte distance

Consignes:

Viser chaque bille de telle sorte quelle soit empochée.

Placer la bille blanche avant chaque tir sur le point noir. Placer les billes de couleur en bord de poche.

3 essais par bille pour réussir une empoche. Dès qu'un essai est validé, on passe à la bille suivante.

2pts / bille de couleur empochée.

1 pt si bille de couleur et bille blanche empochées.

5 pts si deux les billes de couleurs ont été empochées.

NOTE OBTENUE / 5 PTS

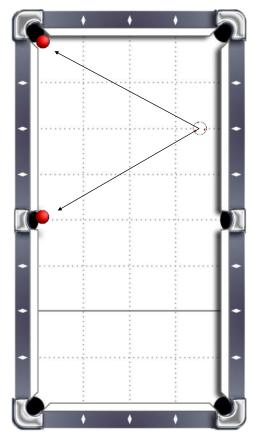


Figure 1 : Empocher une bille avec un chevalet sur cadre Consignes :

Viser chaque bille de telle sorte quelle soit empochée.

Placer la bille blanche avant chaque tir sur son point d'origine. Placer les billes de couleur en bord de poche.

3 essais par bille pour réussir une empoche. Dès qu'un essai est validé, on passe à la bille suivante.

2pts / bille de couleur empochée.

1 pt si bille de couleur et bille blanche empochées.

5 pts si deux les billes de couleurs ont été empochées.

NOTE OBTENUE / 5 PTS

Billards à poches

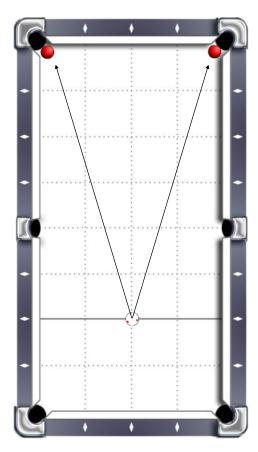


Figure 3 : Empocher une bille sur une longue distance

Consignes:

Viser chaque bille de telle sorte quelle soit empochée.

Placer la bille blanche avant chaque tir sur son point d'origine. Placer les billes de couleur en bord de poche.

3 essais par bille pour réussir une empoche. Dès qu'un essai est validé, on passe à la bille suivante.

2pts / bille de couleur empochée.

1 pt si bille de couleur et bille blanche empochées.

5 pts si deux les billes de couleurs ont été empochées.

NOTE OBTENUE / 5 PTS

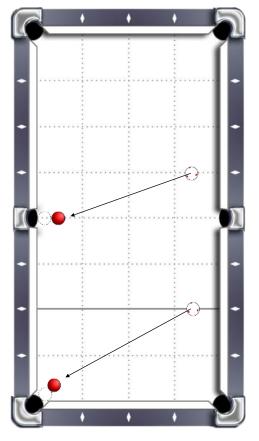


Figure 4: Empocher une bille avec un chevalet sur cadre Consignes:

Viser la bille de telle sorte quelle soit empochée.

Placer la bille blanche avant chaque tir sur son point d'origine. Placer la bille de couleur à distance d'une bille du bord de la poche.

3 essais par bille pour réussir une empoche. Dès qu'un essai est validé, on passe à la bille suivante.

2pts / bille de couleur empochée.

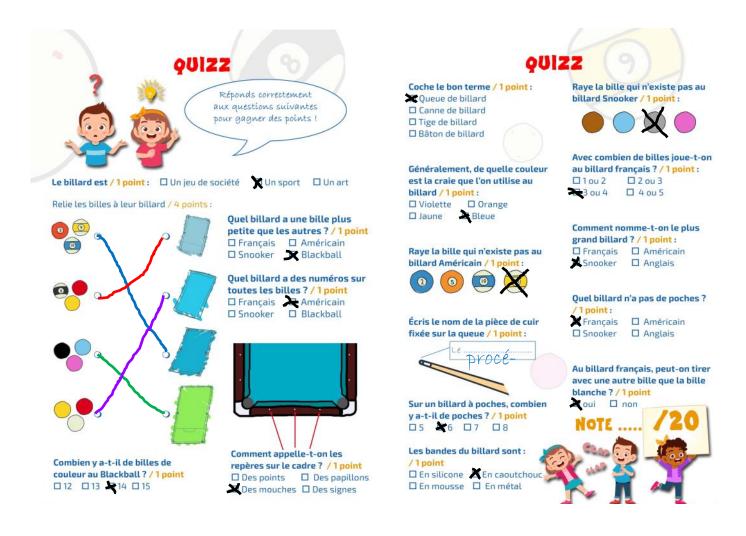
1 pt si bille de couleur et bille blanche empochées.

5 pts si deux les billes de couleurs ont été empochées.

NOTE OBTENUE / 5 PTS

TOTAL: / 20 PTS

Les réponses aux questions du quizz



Les solutions des jeux

Mots mêlés: le mot mystère est PARTAGE

Quelle bille sera empochée : la bille n°10

Cherche et trouve : le mot mystère est BILLES

Coloriages:



