

CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTLEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL

A L'ÉCOLE PRIMAIRE

LA PETANQUE

Valérie Boucheron CPC EPS Mornant Sud et Paul Bouvard CPD EPS DSDEN du Rhône. Avril 2018

SOMMAIRE

LES ENJEUX EDUCATIFS DANS LES JEUX D'OPPOSITION INTERINDIVIDUELLE

Des précautions à prendre.

VERS UNE EDUCATION A LA RESPONSABILITE

LES APPRENTISSAGES DANS LES PROGRAMMES 2015

- A L'ECOLE ELEMENTAIRE

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN JEUX D'OPPOSITION INTERINDIVIDUELLE

- DES LIENS AVEC L'EDUCATION CIVIQUE ET MORALE SONT A FAIRE
- LES DIFFERENTES REGLES
- LES ROLES COMPRIS ET ASSUMES
- LA SECURITE
- CONTENUS D'ENSEIGNEMENT
- DES PRINCIPES D'ACTION A CONSTRUIRE

UNE DEMARCHE

- FAIRE AGIR EN SECURITE
- LE MODULE D'ENSEIGNEMENT
 - o PHASE DE DECOUVERTE
 - o SITUATION COMPLEXE
 - o PHASE DE STRUCTURATION
 - o BILAN

|

[Retour](#)

LES ENJEUX EDUCATIFS DANS LES JEUX D'OPPOSITION COLLECTIVE OU INTERINDIVIDUELLE

Pour l'enseignant il s'agit de permettre aux élèves de :

- oser s'engager dans un affrontement sans que le résultat soit assimilé ou remette en cause l'estime de soi,
- comprendre qu'un jeu est un espace symbolique réglé et partagé qui permet de jouer ensemble, que tout résultat est relatif pour apprendre à perdre ou à gagner,
- se doter d'une motricité spécifique au point et au tir,
- savoir maîtriser son engagement,
- construire la prise en compte de l'autre ou des autres en prenant des informations afin de choisir l'action la plus appropriée,
- apprendre à tenir des rôles au service du jeu et des autres.

FAVORISER UNE EDUCATION A LA RESPONSABILITE A TRAVERS LES JEUX DE BOULES

À partir de situations concrètes et intelligibles de jeu , il s'agit de développer des actions responsables chez les élèves. L'éducation à la responsabilité¹ doit permettre aux élèves d'adopter des conduites autonomes et adaptées, prévoyantes ou réactives, et de développer des analyses lucides, des attitudes prudentes et des démarches solidaires.

- **Pratiquer ensemble en sécurité** : ma sécurité est dépendante de l'engagement de l'autre, du respect des règles qu'il consent, la sécurité des protagonistes s'appuie le souci de l'autre
- **Se mettre à distance « de conduites « inconscientes » pour les comprendre et les contrôler** volontairement (l'impulsivité voire l'agressivité, la triche, le gain malgré tout !)
- **Avoir progressivement conscience de ses actes** et de leur conséquence sur autrui.

¹ CIRCULAIRE N°2006-085 DU 24-5-2006 ÉDUCATION À LA RESPONSABILITÉ EN MILIEU SCOLAIRE

PROGRAMMES 2015

A L'ECOLE ELEMENTAIRE

[Retour](#)

CYCLE 2	CYCLE 3	LES COMPETENCES GENERALES A TRAVAILLER DANS LE MODULE (VOIR EN ANNEXE)
<p>ATTENDUS Dans des situations aménagées et très variées,</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu. - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. 	<p>ATTENDUS En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. 	

[Retour](#)

<p>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. - Accepter l'opposition et la coopération. - S'adapter aux actions d'un adversaire. - Coordonner des actions motrices simples - S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. - Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité. 	<p>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir. 	
---	---	--

[Retour](#)

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN JEUX D'OPPOSITION INTERINDIVIDUELLE

A TRAVERS LES JEUX D'OPPOSITION COLLECTIVE OU INTERINDIVIDUELLE, DEVELOPPER UNE EDUCATION CIVIQUE ET MORALE EN ACTES ²

LA SENSIBILITÉ : SOI ET LES AUTRES

- Identifier et partager des émotions, s'exprimer en respectant les règles de l'échange en mobilisant un vocabulaire adapté
- Prendre soin de soi et des autres (respect de son intégrité et de celle des autres - Manifester le respect des autres dans son langage et son attitude (cycle 3)
- Accepter les différences
- Apprendre à coopérer

À TRAVERS ET À PARTIR ET LA
PRATIQUE DES JEUX
D'OPPOSITION

LE DROIT ET LA RÈGLE : DES PRINCIPES POUR VIVRE AVEC LES AUTRES

- Adapter sa tenue, son langage et son comportement
- Respecter les autres et les règles
- Comprendre que la règle commune peut interdire, obliger, mais aussi autoriser
- Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les appliquer (cycle 3)

Comprendre qu'il existe une gradation des sanctions et que la sanction est éducative (accompagnement, réparation...).

LE JUGEMENT : PENSER PAR SOI-MÊME ET AVEC LES AUTRES

- Exposer une courte argumentation pour exprimer et justifier un point de vue et un choix personnels - prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue Nuancer son point de vue (cycle 3)
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général

L'ENGAGEMENT : AGIR INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

- S'impliquer et respecter les engagements pris envers soi-même et envers les autres
- Coopérer en vue d'un objectif commun.
- Expliquer en mots simples la fraternité et la solidarité.
- Prendre des responsabilités dans la classe
- Pouvoir expliquer ses choix et ses actes (cycle 3)

Documents

ressources (EMC dans la classe et dans l'école site EDUSCOL) pour faire un travail sur : la différence – les préjugés, l'égalité fille garçon, différencier son intérêt général de l'intérêt particulier

² Programmes d'enseignement arrêté du 12-6-2015

LES REGLES ET LES ROLES DES POINTS D'APPUI POUR EDUQUER A LA RESPONSABILITE

1. FAIRE RESPECTER ET FAIRE TRAVAILLER LES DIFFERENTES REGLES

L'élève est confronté à un système de règles de différentes natures ; ce qui lui permet de faire l'expérience qu'une règle n'est pas qu'un interdit mais qu'elle protège, autorise, permet de jouer ensemble. Elles doivent être respectées, comprises et consenties.

LES REGLES DE SECURITE

- Les règles relatives à l'espace :
 - o Le respect des espaces de jeu
 - o Juge, arbitre, observateur sont hors aires de jeu
 - o Un espace de non jeu clairement délimité
- Les règles relatives à l'organisation : les signaux de début et de fin de situations
- Les règles relatives aux élèves en action
- Des attitudes d'écoute et de concentration

LES REGLES DU JEU

Le but doit être clair, le critère de réussite doit être explicite. Tous les membres du groupe les connaissent.

2. FAIRE RESPECTER ET FAIRE COMPRENDRE L'UTILITE DES ROLES

Les rôles sont au service de l'intérêt général et permettent un rapport à l'autre explicite, partagé par la classe. Ils doivent être définis clairement par l'enseignant dans leur nature et dans leur utilité.

Les rôles s'apprennent. Ils doivent faire l'objet d'apprentissages spécifiques et progressifs. Ils sont assumés avec sérieux pendant toute la séance et doivent valorisés lors de l'évaluation

Les rôles sont attribués aux élèves par l'enseignant :

Chaque élève a un rôle précis attribué par l'enseignant qui veille à faire une répartition équitable des rôles avec une rotation systématique et organisée au sein d'un groupe. *Dès que beaucoup d'informations sont en jeu, il faut séquencer les tâches d'observation et d'arbitrage.*

- **Le rôle d'arbitre** : est très difficile car en plus de l'observation pertinente nécessaire à la prise de décision, il faut gérer les tensions relationnelles.

Il n'est pas possible de confier d'emblée, l'arbitrage d'une partie aux élèves. Il est d'abord nécessaire d'apprendre à partager un espace, des règles et des relations. In fine, l'enseignant reste le juge arbitre, il est garant de la loi.

Chaque membre de l'équipe d'arbitrage **ne juge qu'une seule règle** (arbitre du temps : signal début et fin, arbitre de ligne, arbitre d'arrêt de combat demandé, arbitre d'une règle simple).

- **Le rôle d'observateur**

Observer s'apprend : aider les élèves à prendre des indices pertinents sur la pratique constitue un véritable apprentissage.

L'observation est d'autant plus difficile que les élèves sont jeunes. Elle ne peut porter que sur des critères observables : le critère de réussite pour les plus jeunes et un seul critère et/ou un indicateur portant sur la manière de faire pour les plus grands.

Les fiches utilisées doivent être simples et doivent surtout servir à quelque chose ensuite. Les observations peuvent également se faire à l'oral.

L'ENSEIGNANT RESTE EN PERMANENCE LE JUGE ARBITRE ET GARANT DU CADRE MATERIEL, REGLEMENTAIRE ET SOCIAL.

[Retour](#)

LA SECURITE

Les activités de lancer en général, et le sport-boules en particulier, nécessitent une organisation très rigoureuse des dispositifs humains et matériels. Elles permettent d'assurer en permanence la sécurité de tous les élèves.

→ Sur le plan de la sécurité active :

Une présentation en classe est indispensable. Elle explique clairement l'organisation de la séance, les dispositifs, les tâches et les différents rôles à tenir.

Des principes sont appris et mis en œuvre par les élèves :

Au niveau des attitudes :

- Les joueurs sont attentifs à ce qui se passe autour d'eux.
- Un joueur ayant une boule en main est responsable de son geste.

Au niveau du comportement :

- La position assise ou accroupie est interdite.
- l'élève ne ramasse jamais sa boule tant qu'elle n'est pas arrêtée.
- la boule se transmet de la main à la main.

→ Sur le plan de la sécurité passive :

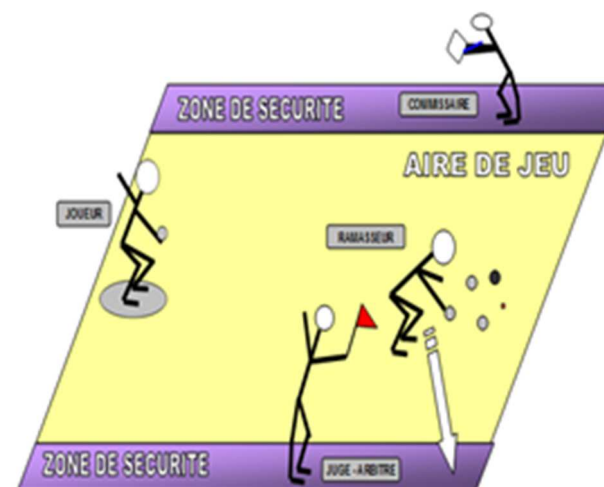
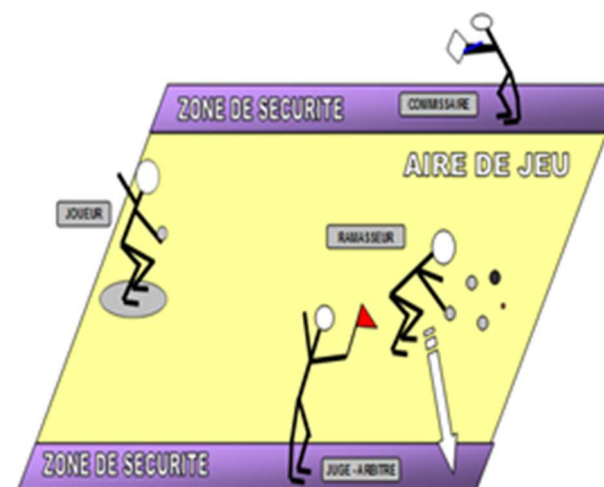
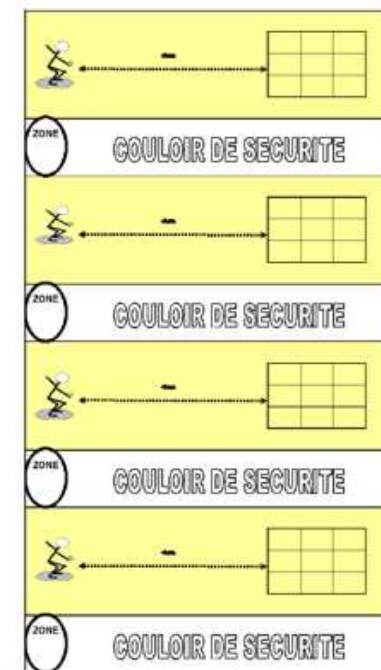
Au tir, des espaces de sécurité sont aménagés entre chaque jeu.

Les zones de jeu et d'élan sont obligatoirement matérialisées.

Une seule boule est, en général, mise à disposition par atelier.

Du matériel adapté doit être utilisé : boules, quilles, plots...

TRACAGE DES TERRAINS



[Retour](#)

UNE DEMARCHE

ORGANISATION D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE

12 à 15 séances avec des séances en classe avant et après la séance au terrain

Structuré en 4 phases

Une phase de découverte : elle privilégie la mise en activité fonctionnelle et la construction de de sens

Elle permet de :

- Oser s'engager et accepter
- Découvrir les actions et les paramètres liés à l'activité
- Installer et faire respecter les régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement
- De mettre en place et de faire accepter les différents rôles

Une phase de référence pour fixer le cadre et les perspectives de travail : elle met en œuvre une situation complexe qui vise à faire vivre l'ensemble des problèmes posés par l'activité.

L'élève va pouvoir à travers une observation simple identifier ce qu'il sait faire ou non dans des actions individuelles en situation d'attaquant, de défenseur, d'arbitre.

Une phase de structuration EN DEUX TEMPS : c'est une phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices et sociales

L'élève s'entraîne pour :

- Augmenter ses habiletés motrices
- Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace.
- Connaître le résultat de ses actions.
- Respecter et participer au jugement des règles d'or de fonctionnement et du jeu
- Participer à l'organisation.

Une phase de bilan pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés sur le plan des attitudes, des habiletés motrices et des connaissances

Une situation de réinvestissement peut être envisagée comme la Participation à une **rencontre** interclasse, USEP pour réinvestir les acquis.

En Classe

Présenter aux élèves pour qu'ils comprennent

- Ce que l'on va apprendre
- Comment on va s'organiser
 - Constituer les groupes
 - Présenter les différentes règles et leurs utilités
 - Présenter les différents rôles et leurs utilités
 -

Présenter les situations (dispositif, but, actions utilisées) avec une grande attention au vocabulaire spécifique employé

Revenir sur ce qui é été vécu

- Travail sur le vocabulaire spécifique à l'oral et à l'écrit
- Travail sur l'utilité des rôles, des règles en lien avec EMC
- Exploitation des traces
- Régulation / activité / rôles /règles/ les difficultés rencontrées

[Retour](#)

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
De 3 à 5 Séances ¹	1 à 2 séances	De 5 à 8 séances	Bilan : 1 à 2 séances
Construire du sens	Se confronter à un problème	Construire des savoirs	Evaluer les savoirs acquis
			Réinvestissement : 1 rencontre
<i>Situations d'appui</i>	<i>Situations complexes d'appui</i>	<i>Situations d'appui</i>	<i>Situations d'appui</i>
<p>1- Situation sans opposition, sur terrains séparés : → <i>priorité : agir en sécurité, s'organiser, lancer</i></p> <p>La marelle</p> <p>2- Situations avec opposition, sur terrain partagé : → <i>priorité : faire des premiers choix stratégiques dans une situation d'opposition</i></p> <p>Le mur Le pot</p>	<p>Situation avec opposition, sur terrain séparé:</p> <p>Le damier équipe</p>	<p>Des situations plus ciblées proposées en fonction des progrès prioritaires à faire par les élèves.</p> <p>Les bases autorisées</p> <p>Le triangle 1-3-5</p> <p>La rivière</p>	<p>Situation avec opposition et choix stratégique d'action en fonction de la cible, sur terrain partagé:</p> <p>La course au score</p>

-Construire les éléments de la sécurité et du fonctionnement, connaître avant la séance les règles, les rôles, les espaces de jeu.

-Expliciter le sens des règles.

-Permettre l'entrée dans l'activité en sécurité.

-Identifier les problèmes rencontrés.

-Faire le point sur ce que l'on sait faire, sur les règles et les rôles, les difficultés rencontrées.

-Faire émerger des pistes de travail pour s'améliorer.

-Travailler sur les situations : faire décrire et expliquer les dispositifs, le but, les critères de réussite et les manières de faire.

-Garder et travailler sur la trace (en classe) :

- Des règles d'action efficaces,
- Du projet collectif de chaque équipe,
- Des résultats.

-Travailler en lien avec EMC : faire expliquer, argumenter sur le rapport à soi, aux autres, à la règle.

-Faire un bilan des progrès réalisés.

-Faire un bilan sur la relation aux autres, la coopération et l'opposition.

→Préparer une rencontre.

¹ Le nombre de séances réservé à chaque phase dépend de la longueur du module et doit être adapté aux besoins des élèves

[Retour](#)

LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :

Ils sont en lien avec les compétences attendues en fin de cycle :

1) S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou la partie en identifiant les situations favorable de marque, puis réaliser les actions décisives qui en découlent	
NIVEAU 1	NIVEAU 2
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet
Adapter ses stratégies de jeu à ses adversaires (s'opposer) et de ses partenaires (coopérer)	S'adapter au changement de stratégie d'attaque ou de défense
Reconnaitre une situation d'attaque ou de défense et s'informer pour agir	Anticiper la prise et le traitement d'informations pour enchaîner des actions d'attaque ou de défense
<p>Toutes les situations nécessitant une action spécifique pour répondre à une intention stratégique sont adaptées :</p> <p>Par exemple, s'il faut placer plus de boules que l'adversaire dans une cible, le joueur peut choisir de rajouter des boules ou d'enlever celles de l'adversaire</p> <p>L'enseignement passe alors par des situations globales ou des situations problèmes plus complexes : (le damier, le mur, le pot...)</p> <p>L'enseignant pose des questions sur les INTENTIONS des élèves afin de les faire passer progressivement d'un choix d'intentions successives à un projet de jeu (tirer, pointer , refendre pour ajouter, gêner, enlever)</p>	

2) Maitriser la motricité simple mais efficace du lancer, puis l'adapter en fonction de la situation	
NIVEAU 1	NIVEAU 2
Coordonner les éléments de base du lancer	Utiliser au mieux ses ressources motrices pour gagner en efficacité
<p>Explorer les manipulations liées à l'engin (boules molles, sacs de sable, boules souples...) en orientant ses actions en fonction de la cible (alignement segmentaire, élan du bras...)</p> <p>Différencier des lancers de plus en plus fort, de plus en plus haut, de plus en plus précis.</p> <p>Des ateliers sont aménagés pour explorer la notion de distance, de hauteur, de direction d'une trajectoire.</p>	
<p>Exemples :</p> <p>Le minigolf pétanque, Le triangle 1, 3, 5</p> <p>Pousser une boule de son équipe dans une cible, faire sortir la boule de l'adversaire d'une cible, éviter les boules des adversaires, construire un mur avec des boules pour protéger une cible...</p>	

3) Respecter ses partenaires, ses adversaires et les arbitres , puis être solidaire de ses partenaires	
4) Assurer différents rôles sociaux (joueurs, arbitres, observateurs) puis savoir observer et évaluer	
NIVEAU 1	NIVEAU 2
Accepter de tenir des rôles simples d'arbitres et d'observateurs	Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser
Avoir un rapport respectueux de l'autre qui permette au jeu d'aboutir : situations de jeu global où les élèves viennent rendre compte de leurs résultats et de leurs rôles Connaître les règles, principales fautes, limites du terrain, comptage des points	Connaître les règles d'arbitrage, assurer l'organisation, les relations, faire respecter les règles de sécurité. Les fiches d'observation ont une utilité pour la suite de la séance, du module d'enseignement.

5) Accepter le résultat d'une partie et être capable de la commenter, puis savoir l'analyser avec objectivité	
NIVEAU 1	NIVEAU 2
Accepter les différentes formes de résultats (notion de fin de jeu) avec l'aide d'un organisateur ou en auto arbitrage <ul style="list-style-type: none"> - Au score (la première équipe qui a 7 points) - Au temps (l'équipe qui a le plus de points en 5 minutes) - En fonction d'une tâche définie (nombre de quilles renversées par exemple) - A la fin d'un stock limité de boules 	Passer du score de la mène au score de la partie

<p>En résumé : maîtriser la progressivité d'une situation c'est proposer aux élèves des allers-retours entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'opposition indirecte et l'affrontement sur terrain partagé - La connaissance de la règle et son appropriation pour agir en autonomie - La maîtrise d'un geste et son utilisation en situation de jeu

PRINCIPES D'ACTION pour apprendre les lancers de précision :

Premier principe :

L'alignement de l'œil directeur, du bras lanceur et du pied d'appui avec la cible.



Deuxième principe :

Variabilité des manières de faire :

Lancer par le haut, par le bas

Tenue de la boule en pronation, en supination

Lancer sans élan du bras, avec élan du bras

Lancer face à la cible, à gauche de la cible, à droite de la cible

Lancer de près, lancer de loin

Pointer, demi porter, tirer

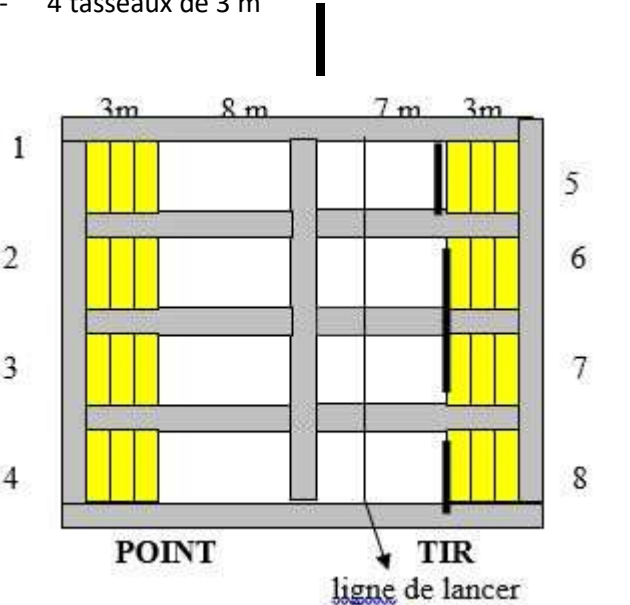
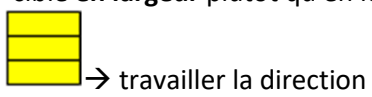
Troisième principe

Stabilisation des manières de faire efficace

[Retour](#)

PHASE DE DECOUVERTE : la marelle

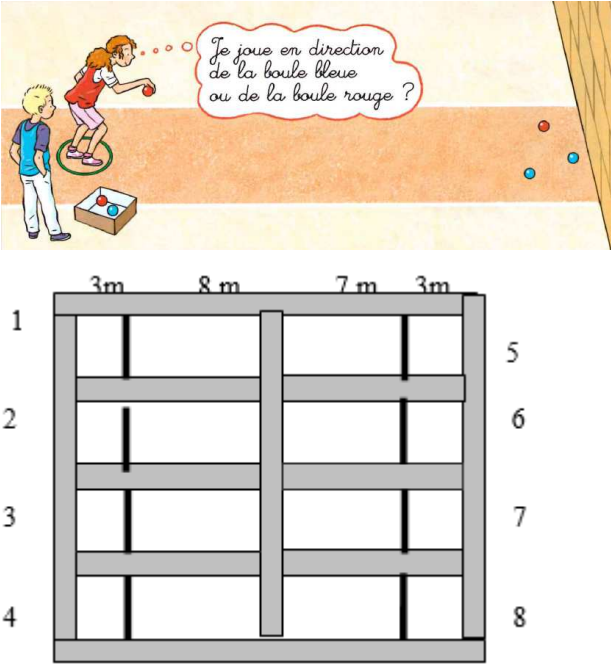
- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de distance dans les actions de tirer et pointer
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
 - Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Atelier POINTER (Jeux 1 à 4)</p> <p>Pointer (lancer) la boule pour qu'elle s'arrête dans une cible annoncée (rectangle).</p> <p>Atelier TIRER (Jeux 4 à 8)</p> <p>Lancer la boule par-dessus le tasseau pour qu'elle tombe (impact) dans une cible annoncée (rectangle).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 8 terrains - une boule par groupe - une cible matérialisée au sol sur chaque terrain - 4 tasseaux de 3 m  <p>Dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : L : 3 m, l : 1 m 	<p>Jeux 1 à 4</p> <p>Le joueur annonce la cible qu'il vise, lance sa boule, la suit. Quand elle est arrêtée, il la ramasse, revient par le couloir de sécurité (grisé) et la donne au joueur suivant. Quand il a réussi, le joueur change de cible. Chaque joueur pointe à tour de rôle, il effectue 10 lancers.</p> <p>Jeux 5 à 8</p> <p>Le joueur annonce la cible qu'il vise, lance sa boule, la suit, la ramasse, revient par le couloir de sécurité et la donne au joueur suivant qui s'est avancé sur la ligne de lancer. Chaque joueur tire à tour de rôle, il effectue 10 tirs.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer une quille à l'emplacement de la boule ou de l'impact dans la zone atteinte, le suivant doit envoyer sa boule dans une des deux autres zones, le suivant dans la troisième... Changer l'ordre de passage. - cible en largeur plutôt qu'en longueur : 	<p>Jeux 1 à 4</p> <p>Avoir réussi à pointer au moins une boule dans chaque cible (les lignes font partie de la cible).</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main.</i></p> <p>Jeux 5 à 8</p> <p>Avoir réussi au moins un impact dans chaque cible (les lignes font partie de la cible).</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p> <p>Variante :</p> <p>Atteindre au moins une fois sur deux une cible vide.</p>

PHASE DE DECOUVERTE : le mur

Objectifs de l'enseignant :


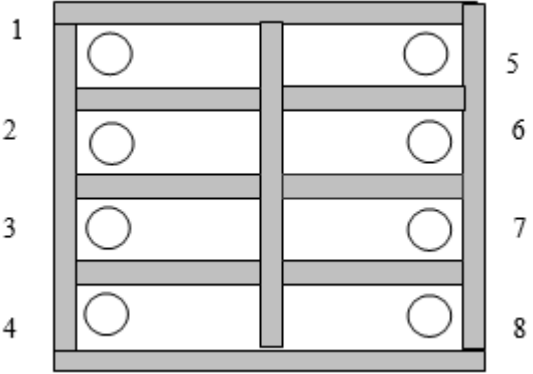
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de distance dans les actions de tirer et pointer
- Permettre aux élèves de faire des premiers choix stratégiques dans une situation d'opposition
- Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
- Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 joueurs - 8 terrains - 1 boule par joueur - Matérialiser le mur par une ligne ou un tasseau  <p><u>Dimensions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. 	<p>Niveau 1 : 3 joueurs par terrain. Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun dispose de 3 lancers pour s'approcher le plus possible du mur (sans le toucher). Le joueur dont la boule est le plus près du mur a gagné. Après le 1^{er} lancer de chacun, marquer le placement avec un tracé, une pastille de couleur, et reprendre sa boule pour le 2^{ème} lancer, etc...</p> <p>Niveau 2 : jouer par équipe 3 contre 3 pour permettre des choix stratégiques. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers : après les 1ers lancers de chacun, on marque les placements avec un tracé ou une pastille de couleur, puis les joueurs reviennent au départ pour leur 2^{ème} lancer.</p> <p><u>Variation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier la distance de lancer 	<p>Avoir placé sa boule la plus près du mur.</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p>

PHASE DE DECOUVERTE : le pot

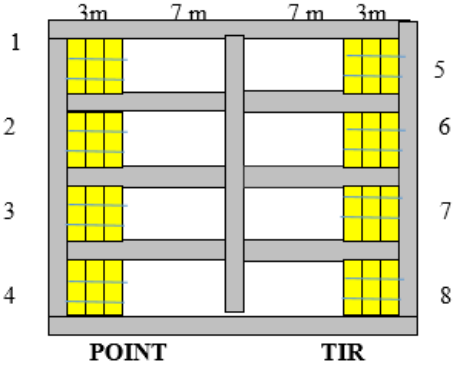
Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de distance dans les actions de tirer et pointer
- Permettre aux élèves de faire des premiers choix stratégiques dans une situation d'opposition
- Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
- Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Avoir plus de boules que l'adversaire dans la cible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 joueurs - 8 terrains - 1 boule par joueur. - Matérialiser la cible avec un cerceau ou un tracé au sol   <p><u>Dimensions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. 	<p>Niveau 1 : 3 joueurs par terrain. Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun dispose de 3 lancers pour placer le plus de boules dans la cible. Une fois le 1^{er} lancer réalisé par chacun des 3 joueurs, ceux-ci vont les récupérer et reviennent par le couloir de sécurité, puis relance alternativement leur 2^{ème} boule. Le comptage des points se fait donc au fur et à mesure. Le joueur qui a le plus de boules dans la cible a gagné.</p> <p>Niveau 2 : jouer par équipe 3 contre 3 pour permettre des choix stratégiques. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers : après les 1ers lancers de chacun, on compte les boules dans le « pot », puis les joueurs reviennent au départ pour leur 2^{ème} lancer.</p> <p><u>Variation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier la distance de lancer, la taille et la forme de la cible - Placer des boules de chaque équipe au départ dans le « pot »(cible) 	<p>Avoir placé ses boules dans la cible.</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité.</i></p>

PHASE DE REFERENCE: le damier équipe

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves de se positionner dans les actions de pointer et tirer
 - Permettre aux élèves de faire des choix tactiques puis stratégiques pour réussir
 - Régler les problèmes de fonctionnement et de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
Remplir les cases du damier.	<p>8 équipes de 3 ou 4 élèves 8 terrains 3 boules par joueur une zone de stockage des boules des plots/quilles pour matérialiser la case atteinte par la boule (2 couleurs différentes, 1 par équipe) une cible matérialisée au sol par un tracé de carré de 9 cases sur chaque terrain</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Damier de 4 cases -Terrain partagé 	<p>Déroulement :</p> <p>Chaque équipe dispose de 9 lancers. 1 seule boule(→plot) par case est autorisée. 2 équipes A et B jouent en même temps sur terrains séparés, opposés (ex terrain A-1 et B-5)</p> <p>Equipes A et B pointeurs : les joueurs lancent alternativement leur boule en cherchant à la placer chacun dans une case du damier. Après les 3 lancers, les joueurs échangent de terrain.</p> <p>Equipes A et B tireurs : les joueurs essaient de tirer les boules placées par l'équipe adverse.</p> <p>Des plots sont alors placés là où il reste des boules, pour les remplacer.</p> <p>Toutes les boules sont ramassées.</p> <p>Puis on rejoue de cette façon encore 2 fois.</p>	Avoir rempli plus de cases de son damier que l'équipe adverse.

Trace possible :

LE DAMIER EQUIPE

EQUIPE <u>A</u> :					
→ POINTER			→ TIRER		


LE DAMIER EQUIPE

EQUIPE <u>B</u> :					
→ POINTER			→ TIRER		

[Retour](#)

PHASE DE STRUCTURATION : les bases autorisées

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'affiner les actions de pointer et tirer
 - Permettre aux élèves de faire des choix tactiques puis stratégiques pour réussir
 - Régler les problèmes de fonctionnement et de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Atteindre la cible en premier en utilisant (ou non) des zones d'arrêt autorisées</p>	<p>8 groupes de 3 ou 4 élèves 8 terrains une boule par élève une zone de stockage des boules une cible et des zones matérialisées au sol sur chaque terrain. Les zones deviennent de plus en plus étroites, elles sont séparées d'un mètre :</p> <p>zone 1 : 2m zone 2 : 1m50 zone 3 : 1m zone 4 : 0,50m</p> 	<p>Déroulement : Le tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les joueurs lancent alternativement leur boule dans les zones d'arrêt autorisées. S'ils y parviennent ils repartent de cette zone, sinon ils repartent du départ. La première équipe qui a atteint la cible a gagné.</p> <p>1er temps : on joue sans opposition : On essaie de rejoindre la cible.</p> <p>2ème temps : on joue en « concurrence »</p> <p>La première équipe de 3 joueurs qui a mis deux boules dans la cible a gagné.</p> <p>3ème temps : les deux équipes s'opposent :</p> <p>On a le choix soit de faire avancer sa boule (action de pointer) soit on enlève la boule de l'adversaire en tirant.</p>	<p>Atteindre la cible</p> <p>Atteindre la cible avant l'autre l'équipe</p>

Traces possibles :

Dénombrer le nombre de coups pour atteindre la cible : on indique sur la bande la zone atteinte

Exemple :

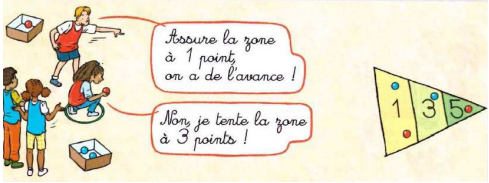
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	X		
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	---	--	--

Mettre en relation son intention et sa réalisation :

intention	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	X	
réalisation	<i>1</i>	<i>2</i>	X	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	X	

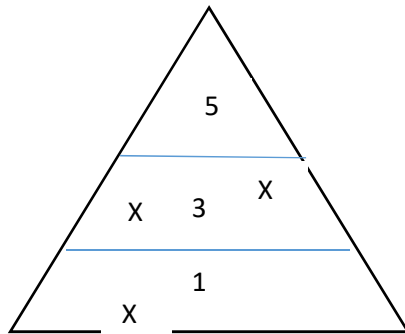
PHASE DE STRUCTURATION : le triangle 1, 3, 5

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'affiner les actions de pointer et tirer
 - Permettre aux élèves de faire des choix tactiques puis stratégiques pour réussir
 - Régler les problèmes de fonctionnement et de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Marquer le plus de points possibles.</p>	<p>8 groupes de 3 ou 4 élèves 8 terrains une boule par élève une zone de stockage des boules une cible matérialisée au sol sur chaque terrain</p>  <p>Variable :</p> <p>Taille du triangle isocèle entre 60 cm et 1m de base Distance de jeu : de 6 à 10m</p>	<p>Déroulement :</p> <p>Le tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les joueurs lancent alternativement leur boule en cherchant à obtenir le maximum de point. Les boules sont laissées sur place après chaque lancer (dans ou hors du triangle). Les boules déplacées restent à leur nouvelle place</p> <p>1er temps : on joue sans opposition : on essaie de marquer le maximum de points.</p> <p>2ème temps : on joue en « concurrence » Chaque équipe de 3 joueurs joue trois boules (1 boule chacun) pour marquer le maximum de points. L'équipe qui a le plus de points a gagné.</p> <p>3ème temps : les deux équipes s'opposent : On a le choix soit de placer sa boule (action de pointer) ou d'enlever la boule de l'adversaire en tirant.</p>	<p>Marquer le plus de points possible (maximum 15)</p> <p>Marquer plus de points que l'autre équipe</p>

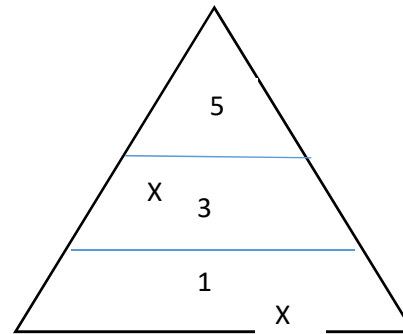
Traces possibles :

Décomposer la constitution du score :



EQUIPE A

Score : 1+3+3= 7



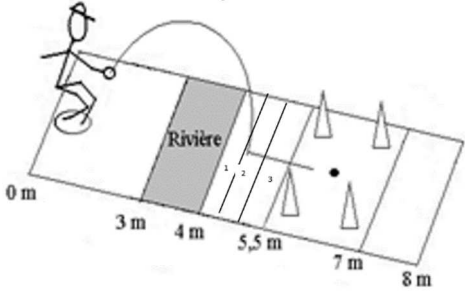
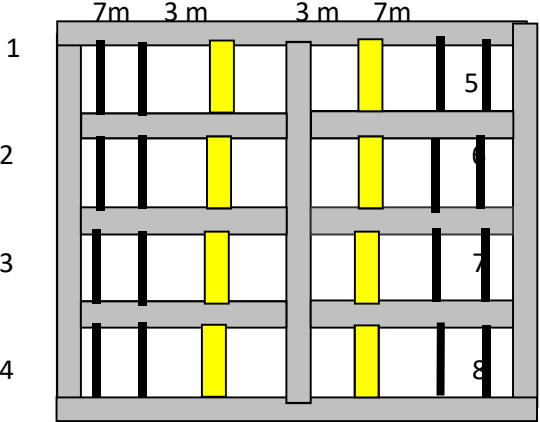
EQUIPE B

Score : 0+3+5= 8

X

PHASE DE STRUCTURATION: La rivière

- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion de **demi-portée**, pour lancer sa boule haute et avec précision
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
 - Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Envoyer la boule dans une zone au-delà de la rivière,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 groupes de 3 ou 4 élèves - 8 terrains - une boule par groupe <p>Une rivière de 1m à 3m du cercle de tir Les boules sont posées dans un cercle. L'élève ne prend qu'une boule à la fois</p>   <p><u>Dimensions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. - des cibles : L : 3 m, l : 1 m 	<p>Consigne : Lancer la boule par-dessus la rivière. La boule doit tomber dans la zone d'arrivée, ne pas trop rouler. (<i>si but : le plus près du but possible</i>).</p> <p>Le joueur lance sa boule, la suit. Quand elle est arrêtée, il la ramasse, revient par le couloir de sécurité (grisé) et la donne au joueur suivant. Chaque joueur lance à tour de rôle, il effectue 5 lancers.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Taille de la zone à atteindre : plus grande ou plus petite (en profondeur) ☞ détermination d'une intention de lancer : choisir une des trois zones comme point d'impact de la boule, voir l'effet. ☞ Ajout d'un but pour dans la zone : préciser le tir ☞ Rapprocher ou éloigner la rivière ☞ Nombre d'essais : je n'ai le droit qu'à 3 lancers ☞ organisation par équipe : cumul des essais et des zones atteintes par joueur/jeu commun ; on joue à plusieurs les uns après les autres et on tente collectivement d'atteindre les zones 	<p>Avoir réussi à envoyer la boule dans la zone du but 3 fois sur 5. (les lignes font partie de la cible).</p> <p><i>Le retour se fait par le couloir de sécurité et la transmission de la boule se fait de la main à la main</i></p>



la boule monte pour atterrir
plus ou moins à mi-parcours

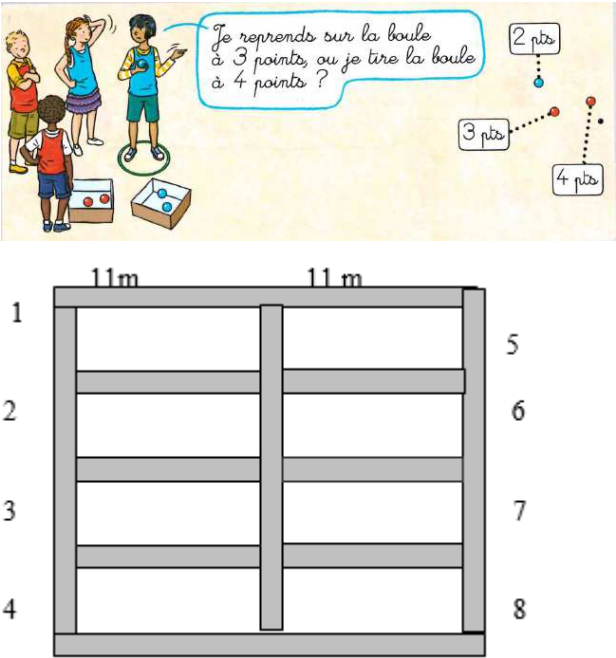
© Petanque710.com

La demi-portée consiste à lancer la boule un peu plus haut de façon à ce qu'elle décrive une courbe en cloche et retombe à peu près à mi-chemin entre le cercle et la place idéale pour gagner le point.

PHASE DE BILAN : la course au score

Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves d'orienter leur action en fonction de la cible (tirer/pointer).
- Permettre aux élèves de développer une stratégie de jeu.
- Veiller au bon fonctionnement des règles de jeu et de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Marquer le plus de points possible en se rapprochant du but.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 8 équipes de 3 élèves - 4 terrains - 2 boules par joueur, soit 6 par équipe - 1 zone de stockage des boules - 1 but par groupe de 6 élèves (soit 4 buts)  <p><u>Dimensions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des jeux : L : 11 m, l : 3 m. 	<p>Le lancement du but se fait par tirage au sort.</p> <p>Les équipes jouent alternativement : le 1^{er} joueur de l'équipe A lance sa boule, la suit. Quand elle est arrêtée, il revient par le couloir de sécurité (grisé) et c'est au joueur suivant de l'équipe B de lancer. Quand il a lancé, même protocole que le joueur précédent, etc...</p> <p><u>Comptage des points</u></p> <p>La boule la plus proche du but rapporte 4 points, la deuxième 3 points, la troisième 2 points et la quatrième 1 point.</p> <p>L'équipe qui a marqué le plus de points en 2 mènes a gagné.</p> <p><u>Variante :</u></p> <p>Modifier le nombre de boules rapportant des points.</p>	<p>Avoir réussi à marquer en équipe, plus de points que l'équipe adverse.</p> <p><i>Après chaque lancer, le joueur va vers la cible pour observer les boules, puis le retour se fait par le couloir de sécurité avant le lancer suivant.</i></p>