

PREMIERE SEANCE

LA RENCONTRE

SITUATION DE REFERENCE :

- Tâche : partie de pétanque par équipes de 4 joueurs plus un arbitre.
 - 4 équipes sur le même "jeu" : 2 jouent, 2 observent (chaque observateur a un joueur en charge).
 - 4x3 mènes, avec rotation de l'arbitre dans chaque équipe.

A la fin de la partie, chaque joueur aura joué 9 mènes et arbitré 3 mènes.

But de la tâche :

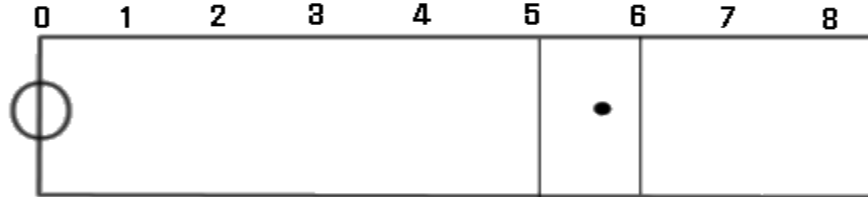
Joueurs : gagner la partie

Arbitres : organiser et faire respecter le jeu (voir règles)

Observateurs : renseigner la fiche fidèlement. Comptabiliser (voir fiche "observateurs", page suivante).

Critère de réussite : joueurs : collectif : partie gagnée; individuel : groupe A B C

- Mise en place de la situation :



- Le bouchon est placé dans une zone délimitée (5 à 6 m. du "rond")
- Le jeu se déroule toujours dans le même sens.
- Les boules et le bouchon seront marqués avant toute mesure.



Les 2 arbitres (1 de chaque équipe...) sont souverains dans leurs décisions.

Règles de sécurité :

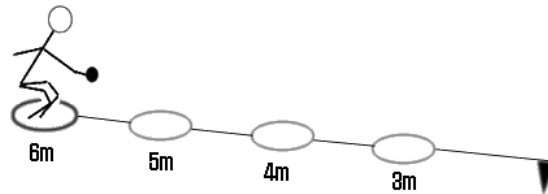
- Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.
- Ne pas se tenir derrière, ni face au joueur en action.
- Quitter le rond par l'arrière après avoir joué.
- Seul le joueur en action a les boules à la main.

DEUXIEME SEANCE

THEME 1 : LE GLISSE

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

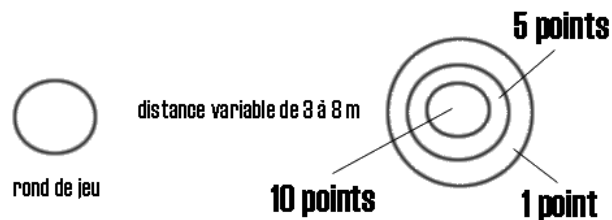
- Trois thèmes en rotation (15' à 20' par thèmes).
- Tâche : Approcher l'objectif en faisant rouler la boule
- Atelier 1 : critère de réussite : placer la boule dans le trou
 - Mise en place de la situation :



Atelier 2 : jeu de la cible (par équipe)

critère de réussite : marquer au moins X points : gagner

- **Mise en place de la situation** :



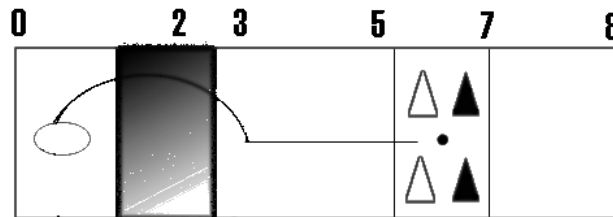
Les joueurs de l'équipe 1 jouent chacun une boule et les points sont comptabilisés.

Les joueurs de l'équipe 2 font de même.

THEME 2 : LE PORTE

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

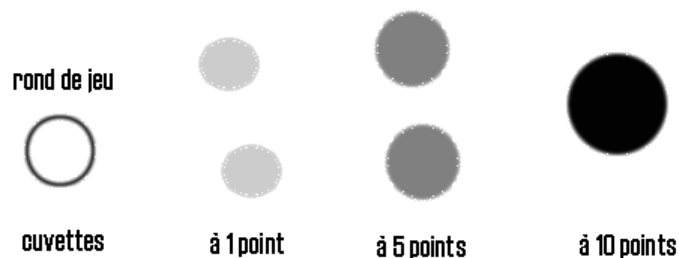
- Tâche : approcher l'objectif en évaluant la boule.
- Atelier 1 : critère de réussite : placer la boule à l'intérieur de la zone formée par les cônes en évitant la zone "X«
 - Mise en place de la situation :



Atelier 2 : jeu des "cuvettes" (par équipe ou individuel)

Critère de réussite :

Mise en place de la situation :



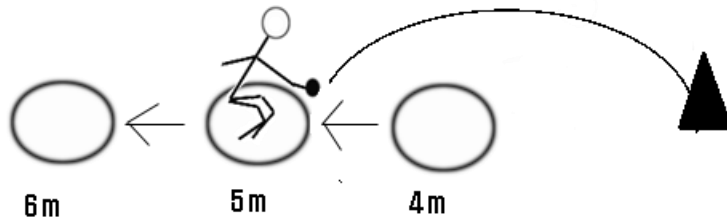
Les cuvettes seront matérialisées au sol par un cerceau ou tracées.

Important : il s'agit de tomber dans la cuvette par la portée et non de rester dans celle-ci.

THEME 3 : LE TIR

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

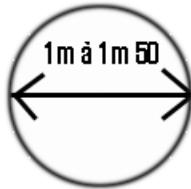
- Tâche : viser et atteindre l'objectif
- Atelier 1 : critère de réussite : toucher le cône
 - Mise en place de la situation :
 - Changer de distance de tir soit



- **Atelier 2** : jeu du "chacun son tour«
- Critère de réussite : avoir un solde positif
 - **Mise en place de la situation** :



rond de jeu



	Equipe 1	Equipe 2
Point		
Tir		
Total		

•L'équipe 1 pointe ses boules (8). Celles qui arrivent dans la zone comptent 1 point chacune.

•L'équipe 2 essaie alors, en tirant, de sortir les boules du cercle. Chaque boule sortie compte 1 point.

Les rôles sont alors inversés. Le tableau final (tracé au sol par exemple) donne le gagnant.

Les rôles sont alors inversés. Le tableau final (tracé au sol par exemple) donne le gagnant.

TROISIEME SEANCE

THEME 1 : LE GLISSE

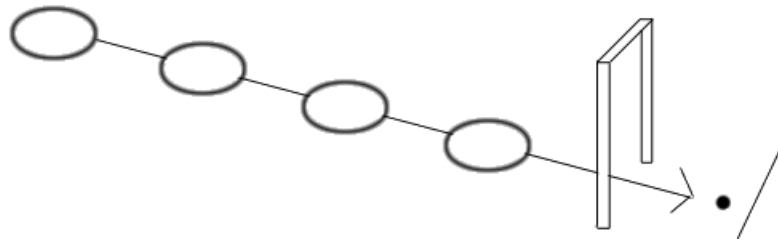
SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Les trois mêmes thèmes en rotation (15' à 20' par thème).

Tâche : approcher l'objectif en faisant rouler la boule.

Atelier 1 : critère de réussite : passer dans le tunnel

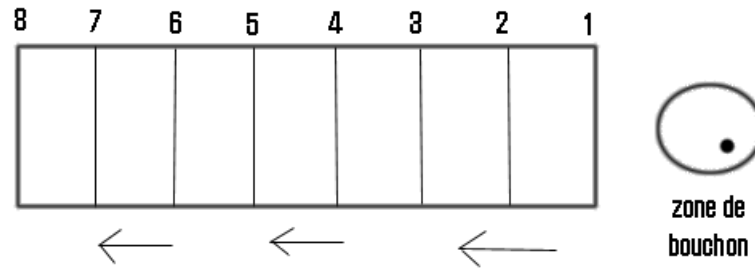
-Mise en place de la situation :



Atelier 2 : jeu de l'échelle.

Critère de réussite : atteindre la zone du bouchon.

Mise en place de la situation :



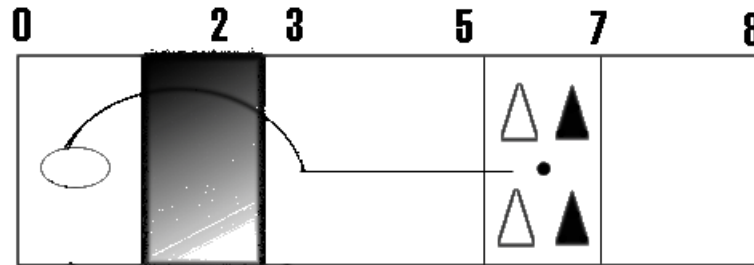
Chaque joueur joue deux boules. Si l'une au moins atteint la zone du bouchon, il pourra reculer d'un mètre et poursuivre. Les perdants sont "exclus" et s'écartent.

THEME 2 : LE PORTE

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Tâche : approcher l'objectif en élevant la boule

- **Atelier 1** : critère de réussite : placer la boule à l'intérieur de la zone formée par les cônes en évitant la zone "X".
 - Mise en place de la situation :

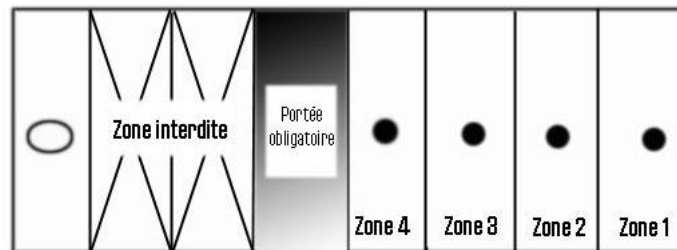


Le jeu peut se concevoir par équipe avec points marqués et totalisés.

Atelier 2 : la portée obligée

Critère de réussite : atteindre la zone imposée.

Mise en place de la situation :



Chacun joue à tour de rôle une boule : porter pour atteindre la Zone 1 (portée basse)

Si réussite = 1 point puis : porter pour atteindre la Zone 2 (portée plus haute)

etc.

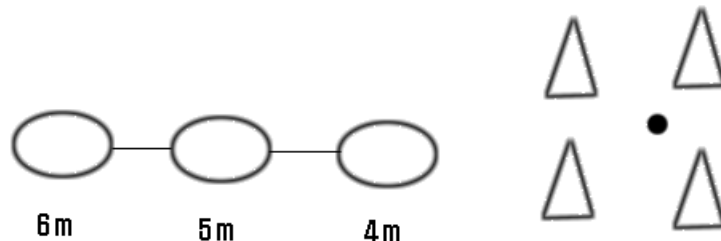
Il serait souhaitable de verbaliser l'action pour analyse :

Mon point est trop long (trop court) parce que ...Je dois....

THEME 3 : LE TIR

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

- Tâche : viser et atteindre l'objectif "plein fer«
- Atelier 1 : critère de réussite :
 - 1 atteindre la zone entre les cônes
 - 2 toucher le ballon
- Mise en place de la situation :

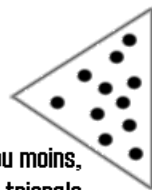


Atelier 2 : critère de réussite : sortir plus de boules que l'équipe adverse

Mise en place de la situation :



rond de jeu



11 boules, ou moins,
placées en triangle

Chaque joueur d'une équipe dispose d'une boule. Ces boules sont jouées et le résultat est comptabilisé. C'est alors au tour de l'autre équipe (les boules ont été remises en place).

NB : Pour tous les ateliers de tir, il est possible et même souhaitable de faire varier les situations :

1. tir libre : de la rafle, au fer
2. tir de rafle (à ras de terre) : importance du sol
3. tir au fer (boule frappée de plein fouet): précision dans la distance

TROISIEME SEANCE

THEME 1 : LES ROLES

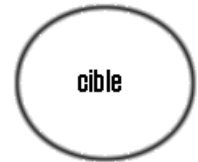
SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Tâche : agir dans un rôle précis (pointeur/tireur, imposé ou non)

- Atelier 1 : Les rôles contraints (jeu du "chacun son tour" vu en séance 2)
- Critère de réussite : obtenir un score "tir" différent de
- Mise en place de la situation :



rond de jeu



cible

Les rôles sont fixes : un pointeur contre un tireur, 2 ou 3 boules chacun

- Le pointeur marque un point chaque fois qu'il entre dans la cible.
- Le tireur marque quand il frappe la boule
- Chaque joueur joue toutes ses boules "enchaînées".

Les rôles sont inversés et la différence de score enregistrée.

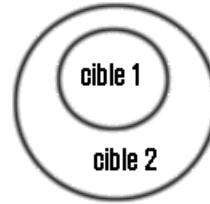
Atelier 2 : vers la stratégie...

Critère de réussite : être plus efficace que l'adversaire.

Mise en place de la situation :



rond de jeu



Leurs rôles ne sont plus définis : la qualité du point amène la réponse de l'adversaire. Les boules sont donc jouées en alternance.

Le premier joueur atteint la cible 1, le deuxième pointe.

Le premier joueur atteint la cible 2, le deuxième tire ou pointe, amenant une réponse différente du premier et ainsi de suite.

THEME 2 : LE POINT

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Tâche : atteindre l'objectif

- **Atelier 1** : critère de réussite : avoir au moins 2 points.
 - **Mise en place de la situation** :
 - Chaque joueur va jouer quatre boules. Il doit essayer de faire "tomber" la "boule-but" dans la cible en la poussant. Après chaque jet, la "boule-but" est remise à sa place, si elle a été touchée. Chaque "boule-but" poussée dans la cible rapporte un point.



cible : tracée, tissu...



boule-but

Variables :

- distance rond/boule-but
- distance boule-but/cible
- jet glissé/porté

Atelier 2 : le moins loin

Critère de réussite : parvenir à approcher le bouchon.

Mise en place de la situation :

Le bouchon est inaccessible : caché en partie, sur une bosse, etc...

Trouver le meilleur chemin pour le "moins mauvais point possible".



- Chaque joueur de l'atelier joue successivement 1 ou 2 boules.
- un vainqueur par mène
- On peut jouer plusieurs fois la même situation.

CINQUIEME SEANCE

THEME 1 : LE JEU-LES ROLES

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Deux thèmes en rotation.

- Atelier 1 :
- parties en tête à tête
- 3 boules chacun
- parties en 13 points
- Tâche :
- Jouer tous les rôles dans la partie en respectant la consigne.
- Si mon adversaire place une boule dans le cercle de but, je dois tirer au moins une boule (sauf si c'est ma dernière).
- Auto-arbitrage.

Mise en place de la situation :

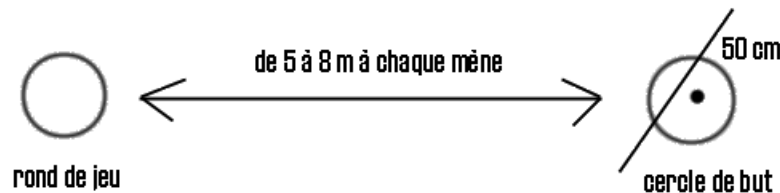
les enfants s'organisent avec un "terrain mobile".

A chaque mène

ils doivent tracer le rond de jeu

lancer le bouchon et vérifier la validité de la distance

tracer le "cercle de but" (50 cm.de diamètre, le centre étant le bouchon).



Atelier 2 : parties en doublettes - 2 boules chacun - partie en 13 points (ou 15).

critère de réussite : idem atelier 1

Tâche :

Mise en place de la situation :

idem atelier 1

THEME 2 : LE TIR

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

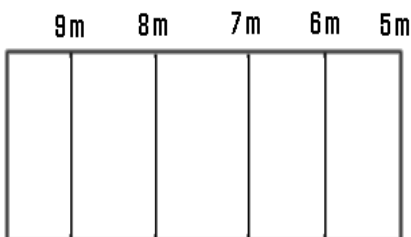
Tâche : frapper la boule-cible en respectant la consigne.

Atelier 1:

- l'échelle de tir - atelier de 2 ou 3 joueurs.
- Chaque joueur tire 2 boules : la première "de rafle", la seconde au coup
- S'il a frappé les deux à la fois, il peut alors reculer de barreau d'échelle
- Auto-arbitrage et remise en place de la boule par l'un des joueurs.

Critère de réussite : arriver au dernier barreau de l'échelle.

Mise en place de la situation :



boule-cible marquée



Rappel :

- "de rafle" : boule tirée en la faisant rouler
- "au coup" : la boule est frappée soit "plein fer", sans toucher terre avant soit en touchant terre devant la boule cible.

Atelier 2 : Le tir aveugle-atelier de 3 joueurs.

le joueur se présente au rond et vise.

Quand il est prêt, il le signale, ferme les yeux et tire.

chaque joueur tire une boule :

si cette première boule atteint la boule cible, il marque 2 points

si cette première boule atteint la "zone-cible", il a droit a une deuxième boule

s'il frappe la boule-cible avec cette 2ème boule, il marque 1 point

si cette première boule est en dehors de la "zone-cible", il ne marque aucun point.

Auto-arbitrage et remise en place de la boule-cible par l'un des joueurs.

Critère de réussite :

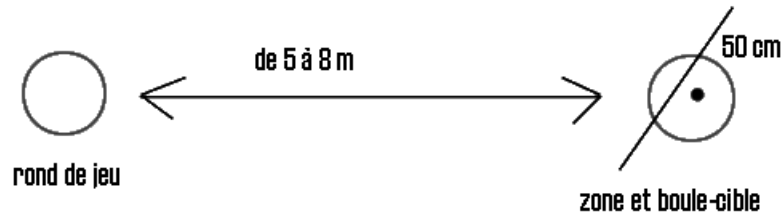
Marquer "X" points sur une partie de "n" mènes.

Atteindre la "zone-cible"

Atteindre la boule-cible.

Variable : Atteindre la dernière marque

Mise en place de la situation :



Remarque

Cet atelier peut revêtir une importance capitale dans l'apprentissage du tir. La vision est loin d'être mobilisée dans l'acte de visée et un approche "sérieuse" de cet atelier pourra le faire constater à l'enfant.

- Importance de l'équilibre
- Amplitude du mouvement de bras
- participation de tout le corps au geste-tir

SIXIEME SEANCE

LE JEU

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Les situations figées - équipe de 3 (2 équipes par terrain) Cet atelier se déroule en deux temps

A l'école, chaque équipe reçoit une (des) situation(s) de jeu "figée", dans laquelle :

- les adversaires ont le point
- les adversaires n'ont plus de boules
- il reste 3 boules à l'équipe (1 chacun)

A Sur le terrain, l'équipe met en place la situation de départ :

- informe les arbitres (l'autre équipe) de la stratégie (en donnant sa fiche par exemple).

Tâche : Analyser la situation.

- Adopter une stratégie pour marquer le plus de points possible
- L'écrire sur la fiche
- Emettre une hypothèse de réussite : *nous marquerons "X" points.*

Tâche : Jouer selon la stratégie annoncée.

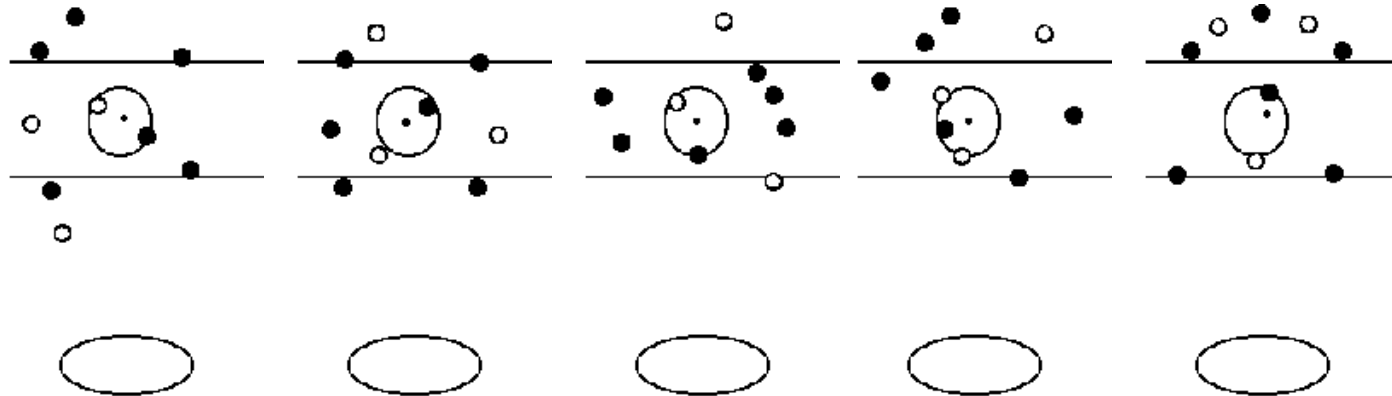
Critère de réussite :

- emporter la mène (marquer au moins un point.)
- vérifier son hypothèse de réussite.

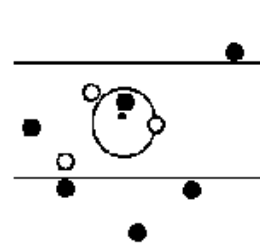
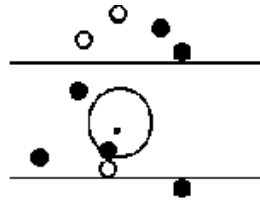
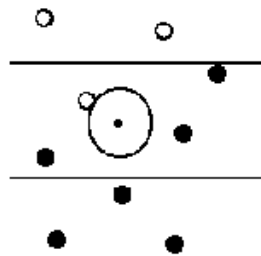
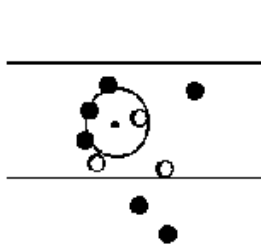
PROPOSITIONS DE SITUATIONS

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

5 situations "simples" où je tente de démarquer l'adversaire pour prendre le point et ensuite essayer d'en ajouter.



4 situations plus "complexes où je peux marquer plusieurs points tout en jouant une boule.



RENCONTRE

SITUATION DE REFERENCE :

Tâche :

- partie de pétanque par équipes de 3 joueurs plus un arbitre
- 4 équipes sont sur le même jeu : 2 jouent - 2 observent
- chaque observateur renseigne la fiche

Cette fiche peut être la même que la première fois en utilisant une couleur différente par exemple ou une fiche vierge que l'on pourra comparer à la première.

But de la tâche :

- *Joueurs* : gagner la partie - être capable de répartir les rôles et de les adapter
- *Arbitres* : organiser et faire respecter le jeu - mesurer de manière fiable

Critère de réussite : obtenir une fiche plus performante qu'en séance 1

La mise en place de la situation est strictement identique à la séance 1

Des idées pour poursuivre...

Le jeu par handicap :

- 2 équipes de 4 (3 joueurs, 1 arbitre) - partie en 13 points.
- 1ère mène : tous les joueurs ont deux boules chacun
- 2ème mène : l'équipe qui a marqué pose 3 boules (une chacun) et joue donc à 3 boules contre 6
- et ainsi de suite : l'équipe qui emporte la mène joue à 3 boules contre 6.

Les "mains" : 2 équipes

- 1 singleton avec 4 boules
- 1 doublette avec 2 boules chacun
- Partie en 13 points.

Jeu intéressant dans la gestion du temps : seul, on a tendance à jouer plus vite, à "jeter les boules".