

LES RÈGLES DE SÉCURITÉ À LA PÉTANQUE

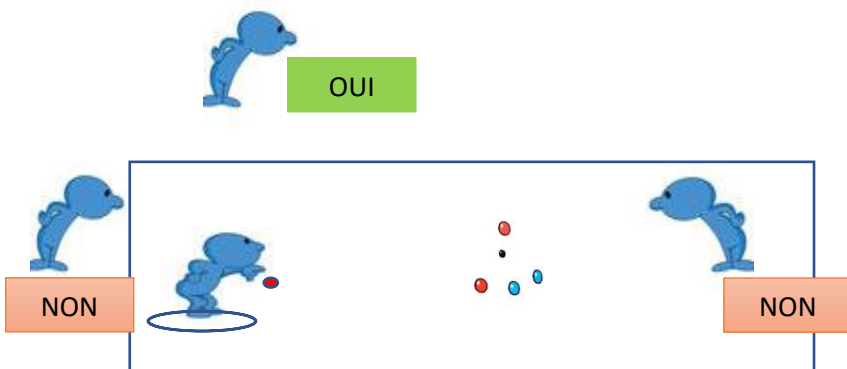
1- Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



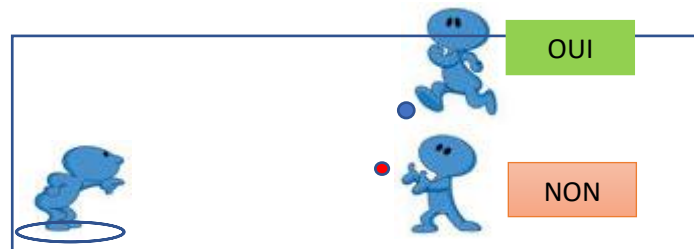
4- Seul le joueur en action a les boules en main.



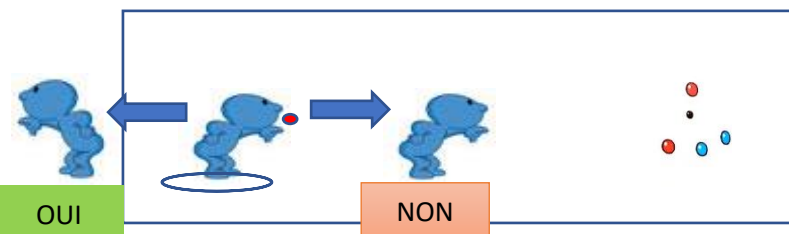
2- Ne pas se tenir derrière, ni face au joueur en action.



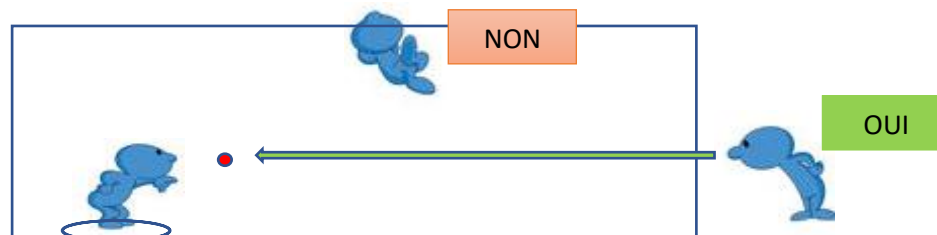
5- Ne jamais arrêter une boule en mouvement avec une autre partie du corps que le dessous du pied.

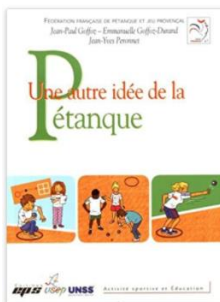


3- Quitter le rond par l'arrière après avoir joué.



6- Tout élève n'étant pas en action doit rester attentif et observer le mouvement des boules.



Module d'apprentissage activité pétanque

CHAMP d'APPRENTISSAGE : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Compétences à travailler : rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples ; Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires ; Coordonner des actions motrices simples ; Se reconnaître attaquant/défenseur ; Coopérer pour attaquer et défendre ; Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur ; S'informer pour agir.

Attendus de fin de cycle : 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.

Dans les séances suivantes, les ateliers 1 et 2 seront dupliqués en fonction du nombre d'élèves dans la classe. L'atelier 3 sera organisé sous forme de confrontation d'équipes.

Situation 1 : pratiquer l'activité pour donner du sens et de l'intérêt à l'activité travaillée en classe. Mettre en pratique les règles du jeu et découvrir les difficultés relatives à l'activité.

Situation 2 : pointer « glissé » en maîtrisant son geste (force et direction).

Situation 3 : pointer « plombé » en maîtrisant son geste (force et direction).

Situation 4 : pointer précis et tirer à la raifle.

Situation 5 : adapter son geste pour pointer vers un but. Tirer une cible. Mettre en place des stratégies de jeu.

Situation 6 : pointer « plombé » et tirer à la raifle.

- ***Situations issues de « Une autre idée de la Pétanque » JP Goffoz, Emmanuelle Goffoz-Durand et Jean-Yves Peronnet***

SITUATION 1 : Partie de pétanque

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Donner du sens aux apprentissages. Mémoriser les règles du jeu et le vocabulaire spécifique à l'activité.

Consignes : Tu vas vivre un moment d'une partie de pétanque pour ensuite participer à différents ateliers d'apprentissage qui te permettront de mieux réussir lors des parties suivantes.

Descriptif :

Toute la classe, par groupe de 6 (2 triplettes). On joue au temps (10 minutes). Sensibiliser ensuite sur certains aspects particuliers du jeu comme « comment faire rouler la boule pour se rapprocher en douceur du cochonnet ». Rappel des règles travaillées en classe. Prise en main des différents rôles pendant la partie : arbitre, observateur, joueur (pointeur, tireur). 2^{ème} temps de jeu par groupe.

Variables :

Changement d'équipes pour affronter d'autres joueurs. Distances de 4 à 7 mètres.

Matériel :

Deux boules métalliques junior par joueur, cerceaux, ligne de démarcation, cochonnet, marqueurs de point.



SITUATION 2 : Pointer glissé et gestuelle

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Pointer glissé en faisant rouler la boule et apprendre à tenir la boule en sous-main (supination). Maitriser son geste (force et direction).

Consignes : Tu vas participer à différents ateliers d'apprentissage qui te permettront de mieux réussir lors d'une partie de boules finale.

Atelier 1 : LE MUR

Descriptif :

But : Avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun disposant de 2 lancers pour s'approcher du plus près du mur sans le toucher. Le joueur dont la boule est le plus près du mur a gagné. Les boules qui touchent le mur sont annulées.

Consignes : A tour de rôle, tu envoies une boule en la faisant rouler pour qu'elle s'approche le plus près du mur sans le toucher.

Variables :

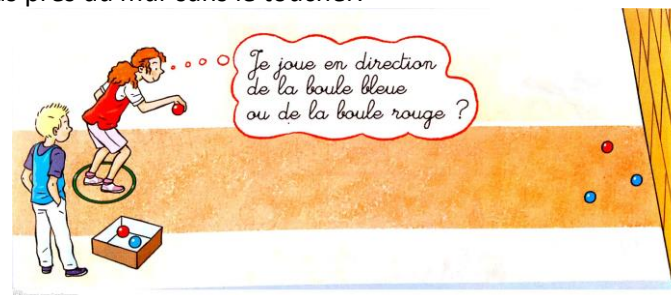
Jouer 2 contre 2, avec 2 boules chacun.

Distances de 4 à 8 mètres.

Remplacer le mur par une ligne à ne pas franchir. Accroître l'éloignement avec le mur.

Matériel :

Un mur un contre un, deux boules « junior » par joueur, cerceaux.



Atelier 2 : LES ZONES CIBLES

Descriptif :

But : Envoyer la boule en la faisant rouler pour atteindre une zone cible plus ou moins éloignée.

Un tirage au sort détermine qui commence. A tour de rôle, les joueurs lancent leur boule en pointant en glissé pour atteindre la zone cible la plus éloignée. Le joueur dont la boule est dans la zone 1 (la plus proche) gagne 1 point, la zone 2 gagne 2 points et la zone 3 gagne 3 points.

Consignes : A tour de rôle, tu envoies une boule en la faisant rouler pour qu'elle atteigne une des trois zones.

Variables :

Jouer 2 contre 2, avec 2 boules chacun.

Remplacer les zones par des cibles plus ou moins éloignées (Distances de 4 à 8 mètres), plus ou moins petites.

Matériel :

Deux boules « junior » par joueur, cerceaux, zones matérialisées au sol (marquage avec bombe chantier, zone avec de la toile ou autre sans épaisseur).



Atelier 3 : PARTIE DE PETANQUE

Descriptif : vivre un moment d'une partie de pétanque. Par groupe de 6 (2 triplettes), on joue au temps (10 minutes). Sensibiliser les élèves sur certains aspects particuliers du jeu, sur les stratégies pour aboutir aux objectifs du jeu. Appliquer et respecter les règles travaillées en classe. Prendre en main des différents rôles pendant la partie : arbitre, observateur, joueur (pointeur, tireur).

SITUATION 3 : Pointer plombé et tirer

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Pointer plomber en faisant tomber la boule de plus en plus loin avec une préhension correcte de la boule en sous-main (supination). Développer le mouvement et la précision du geste pour atteindre une cible.

Consignes : Tu vas participer à différents ateliers d'apprentissage qui te permettront de mieux réussir lors d'une partie de boules finale.

Atelier 1 : LA RIVIERE

Descriptif :

But : Envoyer une boule par-dessus une zone interdite pour avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement une boule, chacun disposant de 3 lancers pour s'approcher du plus près du mur sans le toucher. Le joueur dont la boule est le plus près du mur a gagné. Les boules qui touchent ne sont pas validées.

Consignes : A tour de rôle, tu envoies une boule par-dessus la zone interdite pour qu'elle s'approche le plus près du mur sans le toucher.

Variables :

Jouer 2 contre 2 ou 3 contre 3 avec 2 boules chacun.

Distances de 4 à 8 mètres.

Variation l'éloignement du mur, de la rivière. Mettre des obstacles (boules) devant la zone cible.

Remplacer le mur par une zone matérialisée.

Matériel :

Un mur un contre un, Deux boules « junior » par joueur, cerceaux, une zone interdite (rivière).



Atelier 2 : LE TIR DANS PNEU

Descriptif :

But : Atteindre la cible en faisant entrer la boule dans le pneu.

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs tirent successivement leurs deux boules pour les lancer dans un pneu. Le joueur qui lance 1 boule dans le pneu gagne 1 point.

Consignes : Tu tires les deux boules pour les mettre dans le pneu. Jouez à tour de rôle.

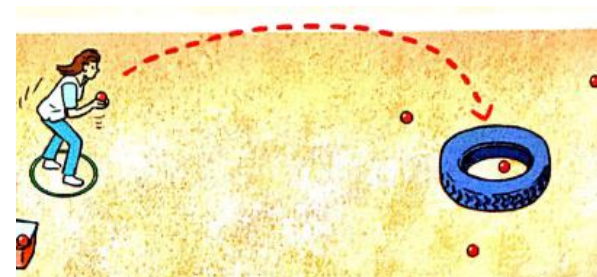
Variables :

Jouer 2 contre 2, avec 2 boules chacun.

Eloigner la zone « pneu » (4 à 8 m).

Matériel :

Deux boules « junior » par joueur, cerceaux, marquage au sol, quilles, cordes tendues pour définir la zone, deux ballons.



Atelier 3 : PARTIE DE PETANQUE

Descriptif : vivre un moment d'une partie de pétanque. Par groupe de 6 (2 triplettes), on joue au temps (10 minutes). Sensibiliser les élèves sur certains aspects particuliers du jeu, sur les stratégies pour aboutir aux objectifs du jeu. Appliquer et respecter les règles travaillées en classe. Prendre en main des différents rôles pendant la partie : arbitre, observateur, joueur (pointeur, tireur).

SITUATION 4 : Pointer précis et tirer à la « raflé ».

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Pointer en faisant rouler sa boule pour s'approcher du centre de la cible avec une préhension correcte de la boule en sous-main (supination). Faire évoluer le geste, développer la précision du geste pour atteindre différentes cibles en tirant.

Consignes : Tu vas participer à différents ateliers d'apprentissage qui te permettront de mieux réussir lors d'une partie de boules finale.

Atelier 1 : LE CENTRE

But : Faire rouler la boule pour atteindre la zone centrale.

La boule qui s'arrête dans la zone la plus proche du centre marque 10 points, dans la zone intermédiaire 5 points, dans la zone la plus loin 1 point.

Un tirage au sort détermine qui commence. Chacun dispose de 2 lancers pour atteindre une des trois zones cibles plus ou moins éloignées. Les joueurs de l'équipe 1 jouent chacun une boule et les points sont comptabilisés. Les joueurs de l'équipe 2 font de même. Puis on procède aux deuxièmes lancers pour chaque équipe.

Consignes : Tu pointes pour que la boule s'arrête dans la zone la plus proche du centre.

Variation :

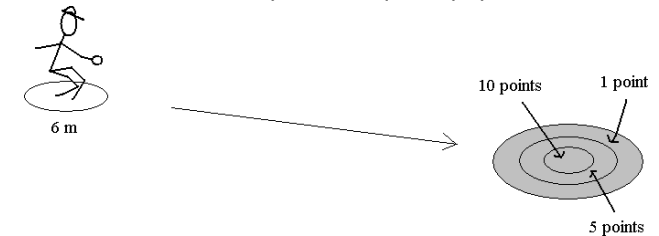
Jouer 2 contre 2, avec 3 boules chacun. Jouer 3 contre 3 avec 2 boules chacun.

Distances de 4 à 8 mètres entre cercle de position du joueur et la zone la plus loin.

Variation l'éloignement ou la taille de la cible. Mettre un obstacle entre le cercle et la zone cible.

Matériel :

Trois boules « junior » par joueur, cerceaux, une zone cible avec 3 parties.



Atelier 2 : LES CIBLES

Descriptif :

But : Atteindre la cible sans contrainte technique (à « la raflé », « au fer »).

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs tirent successivement leurs deux boules pour atteindre et déplacer les cibles (ballons) hors de leur zone. Le joueur qui touche 1 ballon gagne 1 point, le joueur qui touche et déplace 1 ballon hors de sa zone gagne 2 points. Les cibles sont replacées systématiquement.

Consignes : Tu tires les deux boules pour toucher les cibles. Jouez à tour de rôle.

Variation :

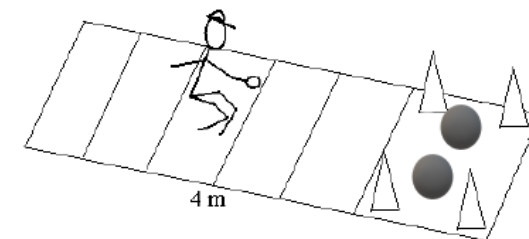
Jouer 2 contre 2, avec 2 boules chacun.

Eloigner la zone où se situent les cibles (4 à 8 m), agrandir la zone pour faire sortir la cible.

Variation le nombre et la taille des cibles (ballons basket, handball)

Matériel : Deux boules « junior » par joueur, cerceaux, marquage au sol, quilles, cordes

tendues pour définir la zone, deux ballons.



Atelier 3 : PARTIE DE PETANQUE

Descriptif : vivre un moment d'une partie de pétanque. Par groupe de 6 (2 triplettes), on joue au temps (10 minutes). Sensibiliser les élèves sur certains aspects particuliers du jeu, sur les stratégies pour aboutir aux objectifs du jeu. Appliquer et respecter les règles travaillées en classe. Prendre en main des différents rôles pendant la partie : arbitre, observateur, joueur (pointeur, tireur).

SITUATION 5 : Mettre en place des stratégies de jeu. Tirer « devant » et/ou « au fer ».

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Développer la précision du geste en pointant. Mettre en place des stratégies pour marquer. Tirer avec une zone de chute de plus en plus proche de la cible avec une préhension correcte de la boule en sous-main (supination).

Consignes : Vous allez participer à différents ateliers d'apprentissage qui vous permettront de mieux réussir lors d'une partie de boules finale.

Atelier 1 : REPRENDRE LE POINT

Descriptif : But : Reprendre le point de l'adversaire.

L'enseignant propose une situation virtuelle constituée d'une boule située près d'un cochonnet. Chaque joueur pointe successivement ses trois boules pour reprendre le point. Le joueur qui reprend le point sur la situation virtuelle marque le point.

Consignes : Vous allez jouer à tour de rôle, tu as trois boules pour reprendre le point.

Variables :

Imposer une zone d'atterrissage pour imposer une approche plombée.

Modifier la distance de la boule avec le cochonnet.

Augmenter le nombre de boules positionnées.

Varié la distance du cochonnet (4 à 8 m).

Matériel :

Trois boules « junior » par joueur, cerceaux, un cochonnet, une boules obstacle.

Atelier 2 : LA RAFLE

Descriptif :

But : Faire sortie à « la rafle » ou « au fer » le maximum de boules de la zone.

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs tirent successivement leurs deux boules pour atteindre et déplacer les 12 boules cibles hors de leur zone.

Le joueur qui touche le maximum de boules gagne la partie.

Consignes : Tu lances la boule dans la zone cible pour tirer les boules.

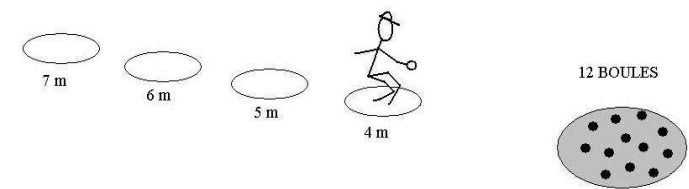
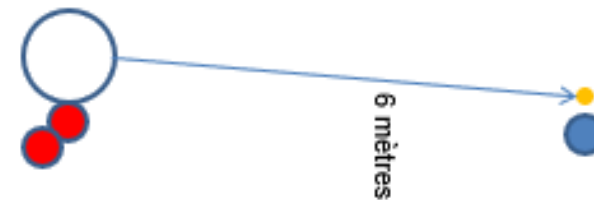
Variables :

Jouer 2 contre 2, avec 3 boules chacun.

Eloigner la zone où se situe la cible (4 à 8 m), espacer les boules, diminuer le nombre de boules à toucher.

Varié la taille de la zone des boules visées. Mettre un obstacle devant la zone cible.

Trois boules « junior » par joueur, cerceaux, zone avec douze boules cibles.



Atelier 3 : PARTIE DE PETANQUE

Descriptif : vivre un moment d'une partie de pétanque. Par groupe de 6 (2 triplettes), on joue au temps (10 minutes). Sensibiliser les élèves sur certains aspects particuliers du jeu, sur les stratégies pour aboutir aux objectifs du jeu. Appliquer et respecter les règles travaillées en classe. Prendre en main des différents rôles pendant la partie : arbitre, observateur, joueur (pointeur, tireur).

SITUATION 6 : Pointer plombé. Tirer « devant » et/ou « au fer »

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Développer la précision du geste en pointant. Tirer avec une préhension correcte de la boule en sous-main (supination).

Consignes : Vous allez participer à différents ateliers d'apprentissage qui vous permettront de mieux réussir lors d'une partie de boules finale.

Atelier 1 : LA PORTEE OBLIGEE

Descriptif :

But : Envoyer une boule dans une zone cible par-dessus une zone interdite pour atteindre une zone de moins en moins éloignée.

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement une boule, chacun disposant de 3 lancers pour atteindre une des trois zones cibles plus ou moins éloignées. Le joueur dont la boule s'arrête dans la zone la plus proche de la zone « portée obligatoire » marque 1 point. La boule qui tombe dans la rivière est annulée.

Consignes : Tu pointes par-dessus la rivière pour que la boule s'arrête dans la zone la plus proche de toi.

Variables :

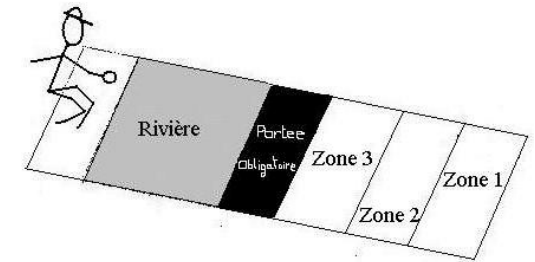
Jouer 2 contre 2, avec 3 boules chacun. Jouer 3 contre 3 avec 2 boules chacun.

Distances de 4 à 8 mètres entre cercle de position du joueur et la zone la plus loin.

Variation l'éloignement des zones, de la zone interdite. Mettre des obstacles (boules) dans la zone « portée obligatoire ».

Matériel :

Trois boules junior par joueur, cerceaux, une zone interdite (rivière), zone obligatoire et 3 zones.



Atelier 2 : LE TIR DEVANT, LE TIR AU FER

Descriptif :

But : Tirer une boule pour la faire sortir de la zone cible.

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs tirent successivement leurs deux boules pour faire sortir une des six boules disposées dans une zone cible choisie par leur équipe. La boule lancée qui touche une boule de la zone cible marque un point. La boule qui sort une boule de la zone cible marque trois points. La boule lancée qui touche une boule et qui reste dans la zone cible (carreau) marque cinq points (comptage à adapter selon l'âge des élèves).

Consignes : Tu tires pour toucher et faire sortir les boules cibles.

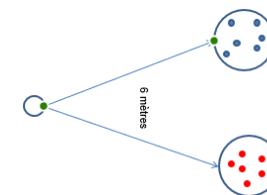
Variables :

Jouer 2 contre 2, avec 2 boules chacun. Jouer 3 contre 3 avec 2 boules chacun.

Distances de 4 à 8 mètres entre cercle de position du joueur et la zone la plus loin.

Variation l'éloignement des boules.

Matériel : Deux boules par joueur, cerceaux, 6 boules cibles, deux zones cibles.



Atelier 3 : PARTIE DE PETANQUE

Descriptif : vivre un moment d'une partie de pétanque. Par groupe de 6 (2 triplettes), on joue au temps (10 minutes). Sensibiliser les élèves sur certains aspects particuliers du jeu, sur les stratégies pour aboutir aux objectifs du jeu. Appliquer et respecter les règles travaillées en classe. Prendre en main des différents rôles pendant la partie : arbitre, observateur, joueur (pointeur, tireur).