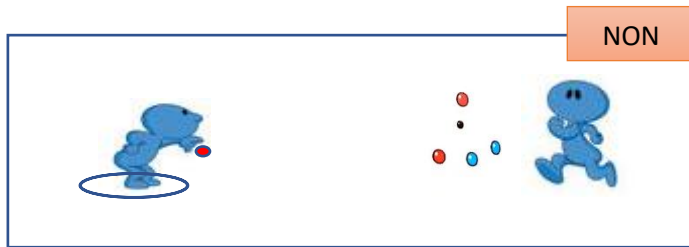
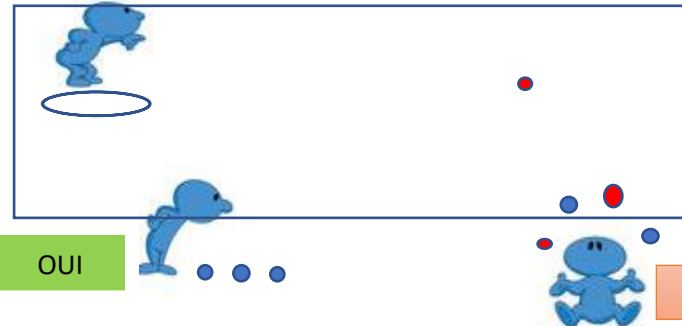


LES RÈGLES DE SÉCURITÉ À LA PÉTANQUE

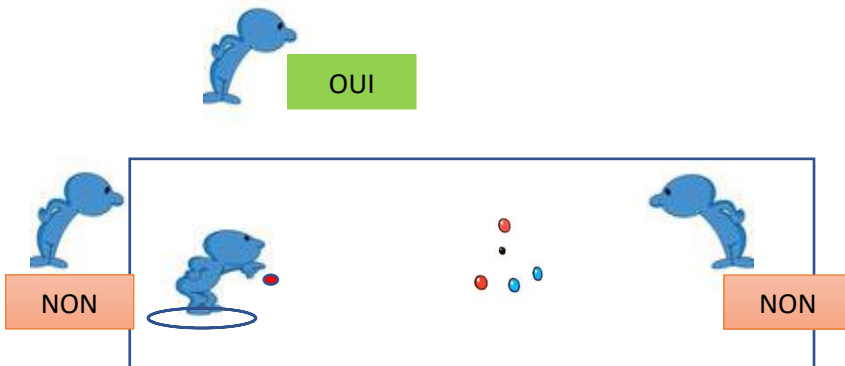
1- Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



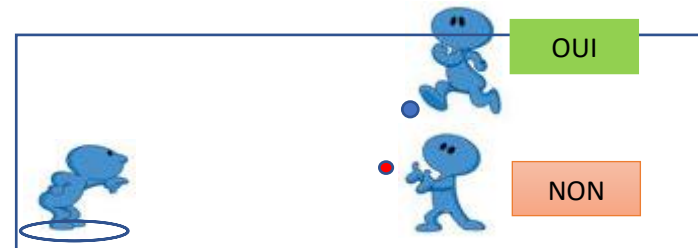
4- Seul le joueur en action a les boules en main.



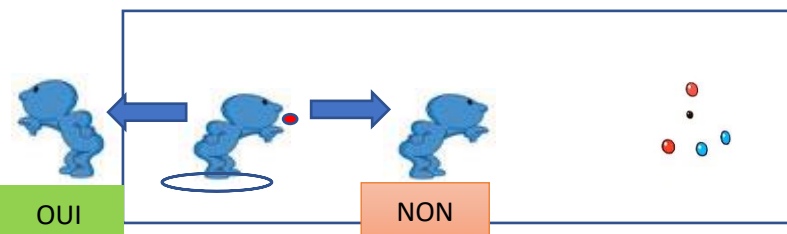
2- Ne pas se tenir derrière, ni face au joueur en action.



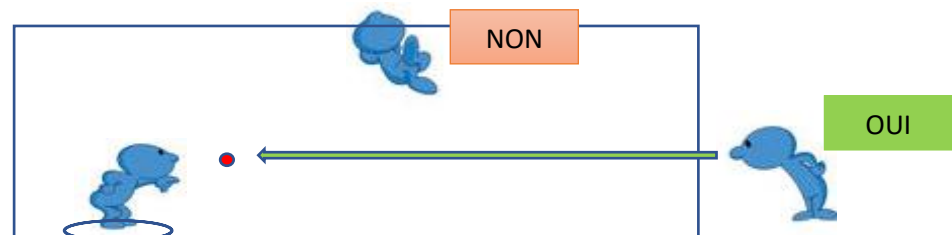
5- Ne jamais arrêter une boule en mouvement avec une autre partie du corps que le dessous du pied.



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 plombé et tirer.

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

Situation 6 : mettre en place des stratégies de jeu en réinvestissant les gestes techniques relatifs au point et au tir.

- *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 8 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 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 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 3 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, trois 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 3 boules chacun.

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

Matériel :

Trois 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 plomber 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 la précision du geste pour atteindre une cible.

Consignes : Tu vas participer à différents ateliers d'apprentissage qui vous 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, avec 3 boules chacun. Jouer 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, trois boules junior par joueur, cerceaux, une zone interdite (rivière).



Atelier 2 : LA CIBLE

Descriptif :

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

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs tirent successivement leurs deux boules pour atteindre et déplacer la cible (ballon) hors de sa zone. Le joueur qui touche le ballon gagne 1 point, le joueur qui touche et déplace le ballon hors de sa zone gagne 3 points. La cible est remplacée systématiquement.

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

Variables :

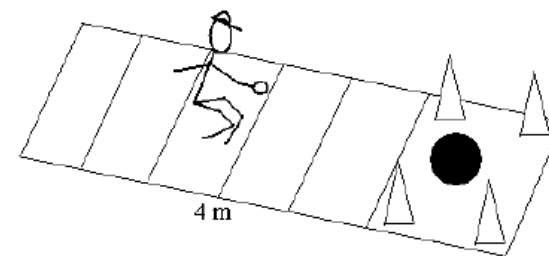
Jouer 2 contre 2, avec 3 boules chacun.

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

Variation la taille de la cible (ballon basket, handball)

Matériel :

Deux boules junior par joueur, cerceaux, marquage au sol, quilles, cordes tendues pour définir la zone, un ballon.



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 en plombée et tirer.

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Pointer en plombée avec une zone de chute de plus en plus proche 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 : 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 cible (portée haute) marque 3 points, dans la zone intermédiaire (demie portée) 2 points, dans la zone la plus loin (portée basse) 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 :

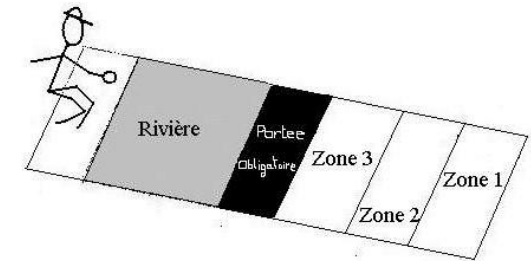
Jouer 2 contre 2, avec 3 boules chacun. Jouer 3 contre 3 avec 2 boules chacun.

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 cible.

Matériel :

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



Atelier 2 : LA RAFLE

Descriptif :

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

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs tirent successivement leurs deux boules en les faisant tomber dans la zone cible 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.

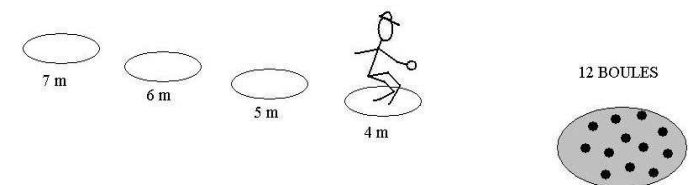
Variables :

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.

Variation 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 5 : Pointer en portée et 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 : REPREDRE LE POINT

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

L'enseignant propose une situation virtuelle constituée de deux boules situées 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 : A tour de rôle, tu as trois boules pour reprendre le point en pointant.

Variables :

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

Positionner des boules plus proches.

Augmenter le nombre de boules positionnées.

Variation de la distance du cochonnet (4 à 8 m).

Matériel :

Trois boules junior par joueur, cerceaux, un cochonnet, deux boules.

Atelier 2 : LE TIR DEVANT, LE TIR AU FER

Descriptif :

But : Tirer une boule en la faisant tomber dans une zone d'atterrissage proche de la 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 dans la zone d'atterrissage placée devant la zone cible et qui touche une boule de la zone cible marque un point. La boule lancée dans la zone d'atterrissage placée devant la zone cible et qui sort une boule de la zone cible marque trois points. La boule lancée dans la zone cible qui touche une boule et qui reste dans la zone cible (carreau) marque cinq points.

Consignes : Tu lances la boule dans la zone d'atterrissage pour toucher 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.

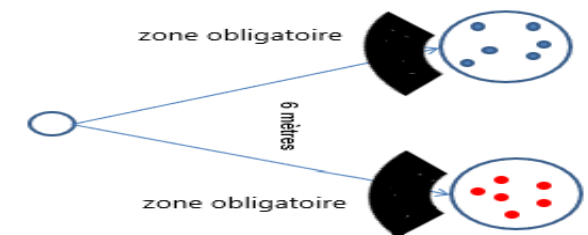
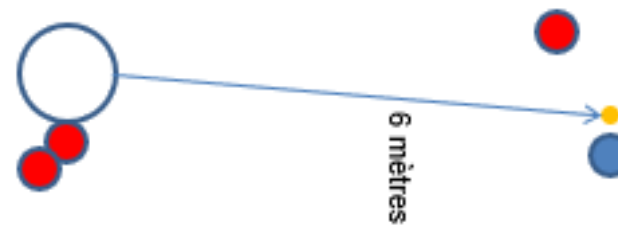
Variation de l'éloignement des boules, approcher la zone obligatoire de la cible.

Matériel :

Deux boules par joueur, cerceau, deux zones d'atterrissage, 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.



SITUATION 6 : Mettre en place des stratégies de jeu.

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Mettre en place des stratégies de jeu s'appuyant sur les gestes techniques appris. Jouer différents rôles dans l'équipe (pointeur, tireur).

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

Atelier 1 : MARQUER LE POINT

Descriptif :

L'enseignant propose une situation virtuelle constituée de plusieurs boules situées près d'un cochonnet. Chaque équipe organise les choix stratégiques et les rôles joués pour reprendre le point. L'équipe qui reprend le point sur la situation virtuelle marque le point.

Consignes : A tour de rôle, tu as 3 boules pour reprendre le point en pointant ou en tirant.

Variables :

Varié le nombre de joueurs contre une situation proposée.

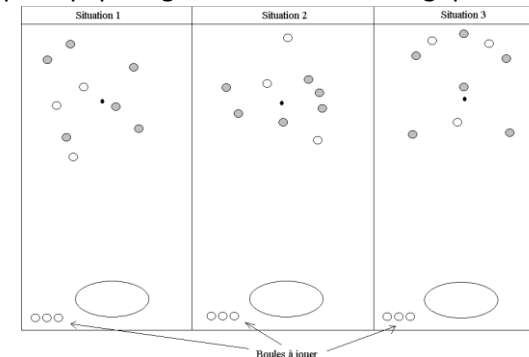
Varié la distance du cochonnet (4 à 8 m).

Positionner des boules plus proches.

Augmenter le nombre de boules positionnées.

Matériel :

Trois boules par joueur, cerceaux, un cochonnet, deux ou trois boules positionnées.



Atelier 2 : LA COURSE AU SCORE

Descriptif :

But : Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Le lancement du but se fait par tirage au sort. Les équipes jouent alternativement. Le comptage des points s'effectue de la manière suivante : la plus proche 4 points, la seconde, 3 points, la troisième 2 points et la quatrième 1 point. L'équipe qui a marqué le plus de points en deux manches a gagné.

Consignes : A tour de rôle, un membre de l'équipe joue une boule avec l'objectif de faire marquer le plus de points à son équipe.

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.

Modifier le nombre de boules rapportant des points.

Matériel :

Deux boules par joueur, cerceaux.



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).