

LA PÉTANQUE A L'ÉCOLE



EPS1 – IA 06 – Avril 2015

Ce document se veut apporter une aide à la conception et la mise en œuvre du projet pédagogique dans l'activité « pétanque » à l'école élémentaire.

Conditions matérielles

Le terrain : La pétanque se joue partout (même en intérieur !). Le terrain de jeu peut être dur, souple, sableux, herbeux - caillouteux, montant - descendant... Adoptez quand même un terrain de préférence plat et dont les dimensions sont comprises entre 3 et 4 mètres de large et une douzaine de mètres de long. Pour faire fonctionner une classe entière, l'espace doit être suffisant pour mettre en activité les élèves sur plusieurs ateliers. Les « clos » sont, en général, des espaces de pratique idéal. Il convient néanmoins de s'assurer que leur utilisation est exclusivement réservée aux scolaires le temps de la séance.

Les boules : classiques en acier (à éviter les boules de plage en plastique et en couleur !) En général, diamètre 65 mm, poids 200g. Pour l'intérieur, des boules spéciales en plastique, lestées utilisables dès la maternelle. L'USEP ou le comité mettent à disposition pour le temps d'un module quelques « kits découverte » ou « kits initiation ». Prévoir un nombre suffisant de boules pour une classe.

Enjeux éducatifs

Une définition

La pétanque est un jeu de lancers d'adresse pratiqué avec des boules de même nature sur un terrain non standardisé, où deux équipes s'affrontent pour marquer plus de points que l'adversaire par une succession d'actions individuelles négociées entre partenaires. Il découle de cette définition un certain nombre d'enjeux éducatifs :



En relation avec les compétences attendues en EPS

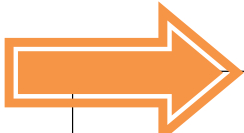
Les programmes de l'EPS indiquent le cadre des compétences dans lequel il convient d'exploiter ce type d'activité :

- **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.** La performance est liée au niveau de réussite atteint dans le jeu : nombre de points gagnés, de tirs réussis, de mènes gagnées. Matches gagnés/perdus, classement réalisé, écarts de points gagnés/perdus...

- **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Selon la façon dont l'enseignant traite cette activité, la pétanque permet d'inscrire les élèves :

- Dans une relation d'opposition (jouer « en tête à tête » ou à plusieurs mais chacun pour soi)
- Dans une relation collective d'opposition et de coopération (jouer en « doublette », en « triplette »).



En relation avec les autres domaines d'enseignement et les compétences du socle commun de connaissances/compétences/culture

Maîtrise de la langue française :

- Termes spécifiques à la pétanque (gestes, actions, matériels, ...),
- Langage en situation :
 - Compréhension des consignes, des règles
- Langage d'évocation (en classe) :
 - Oraliser les actions effectuées
 - Exprimer ses émotions, son ressenti
 - Evaluer ses apprentissages

Eléments de mathématiques :

- Calcul des scores (bonifications, opérations simples...)
- Calculs avec manipulations de variables (espace/temps/matériel/ groupements...)
- évocation de figures géométriques (carré, diagonale, trajectoire...)

Les compétences sociales, civiques et l'accès à l'autonomie :

- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : joueur, arbitre, observateur, marqueur)
- Respecter des consignes simples en autonomie (savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu, les règles de sécurité pour ne pas se faire mal et ne pas faire mal aux autres...)
- Construire un projet d'action : savoir où et comment envoyer la boule pour atteindre une cible. Décider en commun de quelle tactique pour marquer (pointer, tirer...), qui est plus qualifié (tireur, pointeur, milieu....)

Pour l'enseignant : 2 PREALABLES
Connaitre l'activité - Savoir organiser l'activité avec la classe

Connaitre l'activité

La *pétanque* (du provençal pèd : pieds, et tanca : planté ; (lou) jo à pèd-tanca). Il faut faire ici une distinction entre la pétanque et le jeu provençal (appelé aussi les 3 pas ou « la longue » dans le midi).

À la pétanque, l'objectif est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du bouchon que son adversaire

- La partie de pétanque :

Une partie se joue en 13 points. **Mais à l'école**, selon les besoins, on peut jouer en 11, 9..., ou bien au temps (ex. 10 minutes) ou encore au nombre de mènes (ex. en 7 mènes) ou encore dès qu'une partie est terminée, tout le monde s'arrête...

On peut jouer en tête à tête (1X1) en doublette (2X2), en triplète (3X3), en quadruplette (4X4).

- Les règles principales pour faire une partie :

1. Tirage au sort pour savoir qui lance le bouchon (ou cochonnet ou but...) en premier. Celui-ci est lancé à une distance limitée (de 4 à 8 m à l'école) et à un mètre minimum de tout obstacle ou limite du terrain. Le lanceur (ainsi que les joueurs) a les deux pieds à l'intérieur d'un rond de 35 à 50 cm de diamètre (rappel : pieds "tanqués" = pétanque).

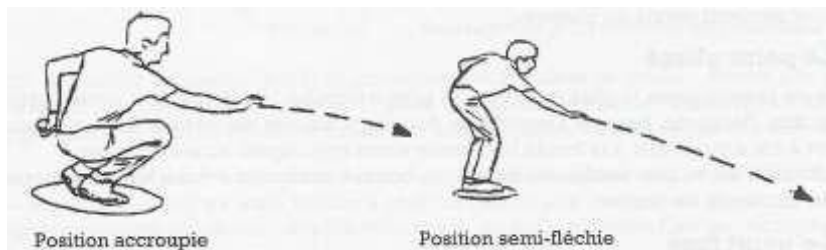


2. Le joueur (lanceur) lance sa boule. Puis c'est à son adversaire de lancer la boule (en pointant ou tirant)
3. La boule qui se trouve le plus près du bouchon a (provisoirement) le point.
4. C'est alors au joueur (ou à l'équipe en doublette ou triplète) qui est le plus éloigné du bouchon de jouer pour regagner le point. Tant que celui-ci n'est pas regagné le joueur (ou l'équipe) joue, éventuellement jusqu'à épuisement de toutes ses boules !
5. Si le point est regagné, c'est à l'équipe la plus éloignée du bouchon de jouer (toujours le même principe) et ainsi de suite.
6. Lorsque l'ensemble des boules sont lancées, on comptabilise toutes les boules de l'équipe qui se trouve le plus près du bouchon (et qui marque autant de points que de boules proches)
7. À la mène suivante, le bouchon appartient à l'équipe ayant remporté la mène précédente

AJOUTER une boule : action de « pointer » (tenter de se rapprocher du bouchon)

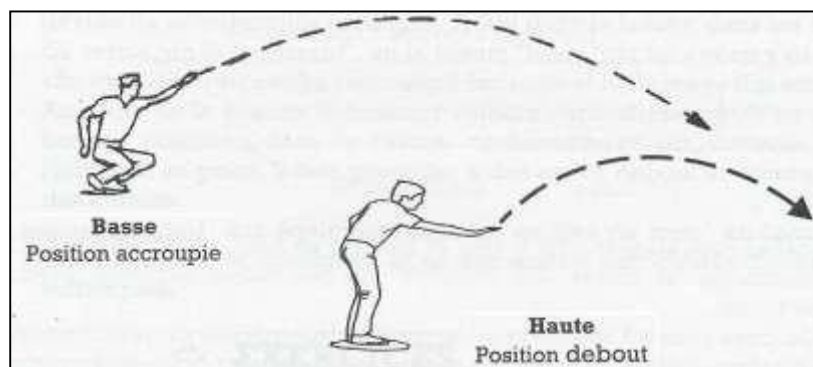
Le glissé

Pointer en glissé, (faire une « roulette ») c'est jouer une boule accroupi ou debout pour qu'elle tombe près du cercle de jeu (entre 2 et 3 mètres du cercle) avec une trajectoire qui ne s'élève pas au-dessus du sol. Technique efficace sur terrain plat et roulant (mais à éviter ailleurs !)



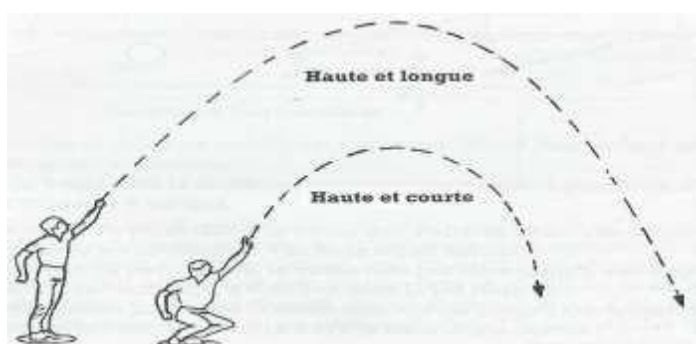
La demi-portée

Pointer accroupi ou debout en demi-portée, c'est jouer une boule pour qu'elle tombe à une distance variant entre 3 et 1,50 mètres du but en fonction de la distance de jeu. La trajectoire est dite « en cloche ».



La portée

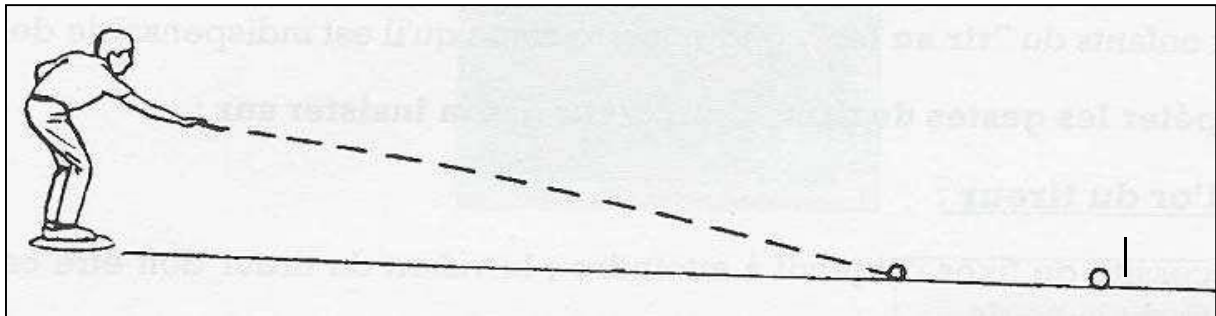
Pointer « en portée », accroupi ou debout, c'est jouer une boule en hauteur afin qu'elle tombe près du but, entre 1 et 0,50 mètre de celui-ci, et s'immobilise rapidement. La trajectoire de la boule est une parabole très haute, proche de verticale.



La rafle

Tirer à la rafle, c'est lancer fort une boule en la faisant rouler plus ou moins loin devant une ou plusieurs boules, ou le but, visé.

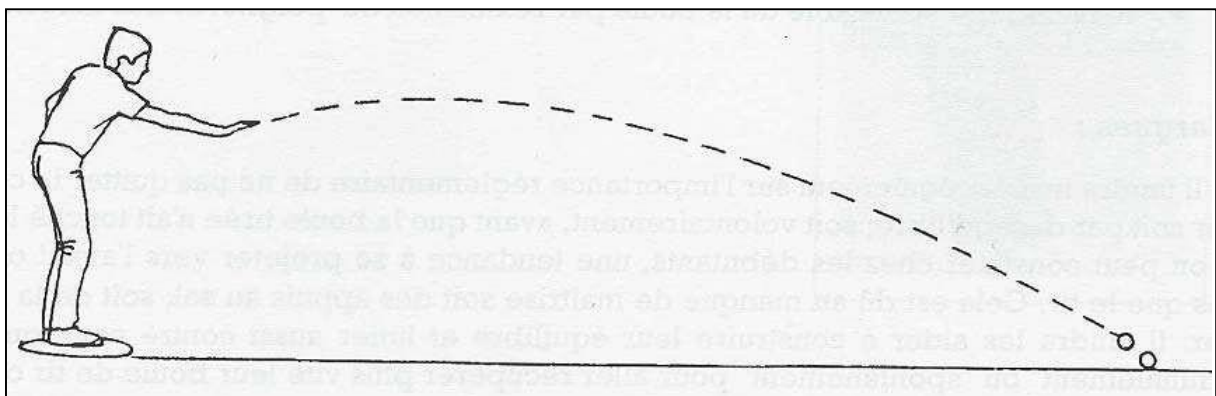
La boule doit tomber dans une zone du terrain choisi par avance. Le lancer est d'autant plus fort que la distance du point d'impact à la cible est importante. Technique efficace sur terrain plat et roulant (néanmoins mal vue par les puristes !)



Au fer

Tirer au fer, c'est frapper la boule visée sans toucher le sol auparavant ou en ne le touchant que très près de la boule-cible (" le tir devant "). Le « carreau » (la boule prend la place de la boule éjectée) est le tir de précision par excellence.

Il n'y a pas de geste idéal et parfait. Il existe une multitude de gestes pour tirer. Le joueur devra adopter le geste naturel qui lui convient le mieux sans essayer de copier tel ou tel joueur. On affine mais on n'impose pas un geste. Les gestes simples sont statistiquement les plus réguliers et les plus performants



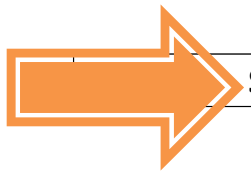
- Position et tenue de la boule :

- Jouer accroupi ou debout ? Il n'y a pas de règle. Il faut **adopter la position dans laquelle l'élève se sent à l'aise**. L'essentiel est d'avoir une **position stable** et de se concentrer sur le **mouvement de balancier** qu'effectue le bras au moment de lancer la boule. A noter que chez les enfants, la position accroupie est plus difficile pour garder un parfait équilibre. C'est pour cela qu'ils utilisent spontanément la position debout. Il faudra donc faire ressentir et découvrir l'intérêt de jouer accroupi suivant les terrains, et/ou l'action choisie et insister sur cette position pour les courtes distances et pour une meilleure précision.

- Saisir la boule de préférence en " sous-main " (la main recouvrant la boule),



de façon à accompagner le mouvement lors du lâcher de la boule et à obtenir ainsi plus de précision



Savoir organiser l'activité avec une classe

La « partie de pétanque » pour donner du sens aux apprentissages

Le principe de fonctionnement de base est que « la partie de pétanque » demeure présente dans la séance comme prétexte aux apprentissages entrepris et à leur réinvestissement (pas d'apport technique décontextualisé). Il s'agit donc d'articuler la « partie » aux « ateliers d'apprentissage » et, si possible, terminer toujours la séance par un retour « armé » à la partie de pétanque.

Voici trois manières de procéder (ces exemples ne sont pas limitatifs) sur un temps effectif de séance de 50 minutes (ces possibilités varient selon les usages, le temps de la séance, les configurations du clos, le nombre d'encadrants... On peut également changer d'organisation au cours du cycle, etc...).

1ere possibilité (recommandée)

1. Partie de pétanque \implies 2. Ateliers d'apprentissage \implies 3. Partie de pétanque

Débuter par : La partie de pétanque (15 minutes)

- Toute la classe, par groupe de 6 (2 triplettes). On joue au temps (10 minutes)

-Après ce temps de jeu, petit regroupement de la classe et on sensibilise les élèves sur un aspect particulier du jeu (par exemple « comment *faire rouler la boule pour se rapprocher en douceur du cochonnet* »...)

Enchaîner par : Les ateliers d'apprentissages (ex. pour s'entraîner « à bien faire rouler la boule ») (20 minutes)

La classe est répartie sur 2 ateliers différents : 10 minutes puis rotation. Chaque atelier s'entraîne sur un thème de travail commun (par exemple des situations sur le thème = « *le jeu du point glissé* »)

Terminer par : Retour « armé » à la partie de pétanque (15 minutes)

Toute la classe, revient au jeu de pétanque pour « réinvestir » en jeu ce qu'on a appris en ateliers. On peut changer les équipes pour affronter d'autres joueurs.

2^{ème} possibilité : 1. Ateliers d'apprentissage \implies 2. Partie de pétanque

Débuter par : Les ateliers d'apprentissage (40 minutes)

- Présentation du thème de la séance : Aujourd'hui, on va travailler un aspect particulier du jeu (par exemple « *faire rouler la boule pour se rapprocher en douceur du cochonnet* »...)

La classe est alors répartie sur 2 ateliers (20 minutes chacun puis rotation). Chaque atelier s'entraîne sur un thème de travail commun (par exemple thème = « le jeu du point glissé »,

Terminer par : Réinvestissement « armé » sur la partie de pétanque (10 minutes)

Suite aux ateliers, toute la classe joue à la pétanque pour « réinvestir » en jeu ce qu'on a appris en ateliers. Toute la classe, par groupe de 6 (2 triplettes).

3^{ème} possibilité : simultanément Ateliers et partie de pétanque (puis rotation)

Débuter par : Groupe 1	\implies	Ateliers d'apprentissage	}	25 minutes
Groupe 2	\implies	Partie de pétanque		

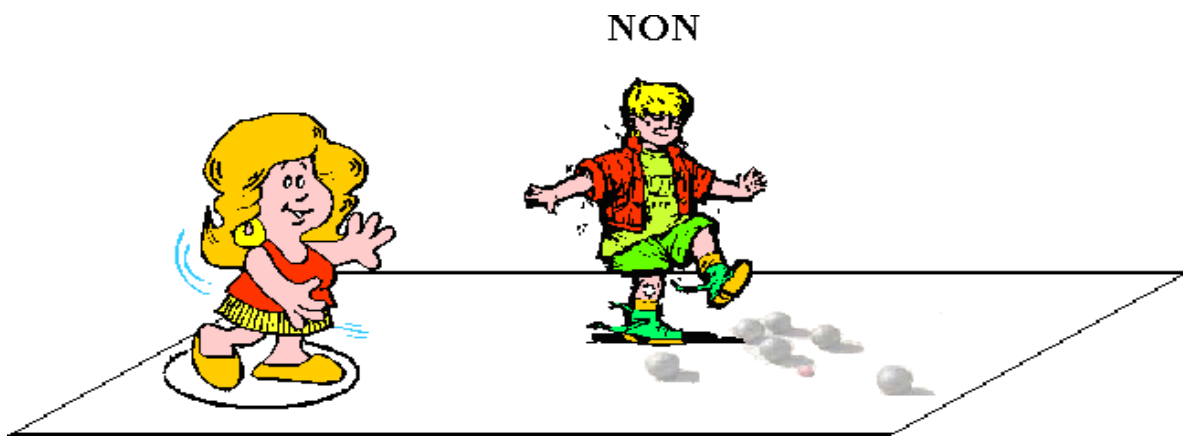
ROTATION

Terminer par : Groupe 1	\implies	Partie de pétanque	}	25 minutes
Groupe 2	\implies	Ateliers d'apprentissage		

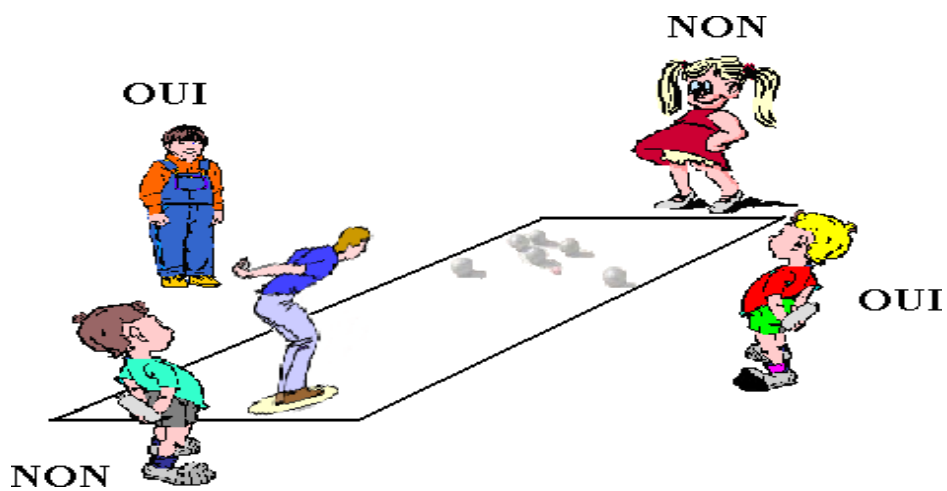
Dans le cas de cette organisation : le groupe qui commençait par les ateliers puis enchainait par la partie de pétanque fait l'inverse d'une séance à l'autre. Ceci pour que l'élève (au moins 1 séance/2) puisse réinvestir les acquisitions de l'atelier sur la partie de pétanque en fin de séance

- Quelques règles de sécurité essentielles :

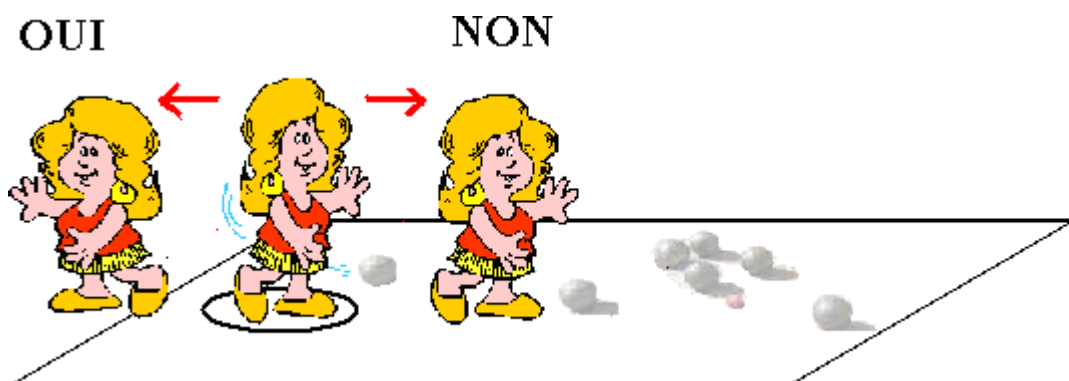
1. Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



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



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



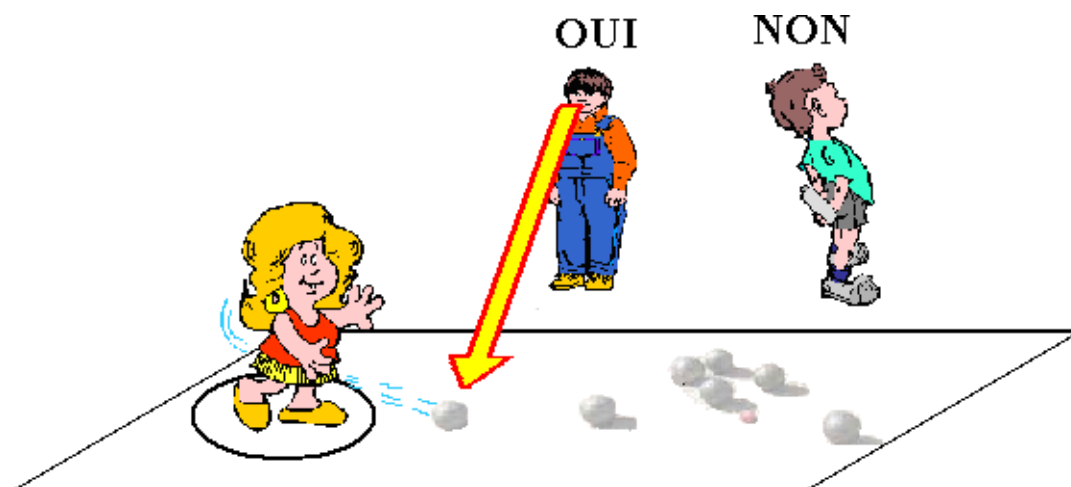
4. Seul le joueur en action a les boules à la main.



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



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



Il est ainsi nécessaire d'attribuer un rôle à chaque élève (arbitre, observateur,...).

Présentation de la démarche et des thématiques

DEMARCHE :

Programmer l'activité pétanque à l'école, c'est considérer que le parcours de l'élève dans cette activité passe par 3 grandes étapes de transformation (compétences à acquérir) :

- savoir **pointer**, savoir **tirer** et savoir **tirer ou pointer**.

A chaque étape, l'élève est confronté à 1 catégorie de problèmes considérés comme prioritaires et qu'il s'agit d'aider à surmonter (du point de vue des habiletés, de la lecture du jeu, des aides à la prise de décision individuelle ou opérée par l'équipe)

Etape 1 :

SAVOIR POINTER (Se rapprocher du bouchon)

Problème = comment se rapprocher le plus possible du bouchon compte tenu du terrain, de la distance et du placement des boules présentes ?

Etape 2 :

SAVOIR TIRER (Chasser la boule adverse)

Problème = comment chasser la boule adverse, compte tenu du terrain, de la distance et du placement des boules présentes ?

Etape 3 :

SAVOIR TIRER OU POINTER (Chasser ou se rapprocher ?)

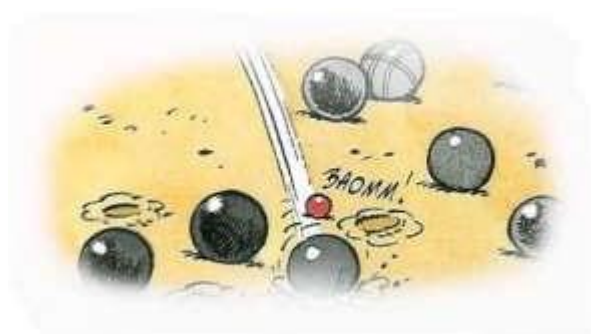
Problème = comment choisir entre tirer ou pointer, compte tenu de la qualité des joueurs, du score, du nombre de boules restantes et du schéma de jeu de boules en cours ?

Programmation des séances

Pour un module d'apprentissage en pétanque (ex. 9 séances)

Les trois thématiques figurent dans chaque séance mais leur importance quantitative varie dans le module :

<i>Thématiques prioritaires et n° des séances</i>
de S1 à S 3 : POINTER –Tirer - <i>Tirer/Pointer</i>
de S 4 à S 6 : TIRER – Pointer- <i>Tirer/Pointer</i>
de S 7 à S 9 : TIRER OU POINTER – Pointer- <i>tirer</i>



Des situations caractéristiques pour les 3 étapes

1. Pointer

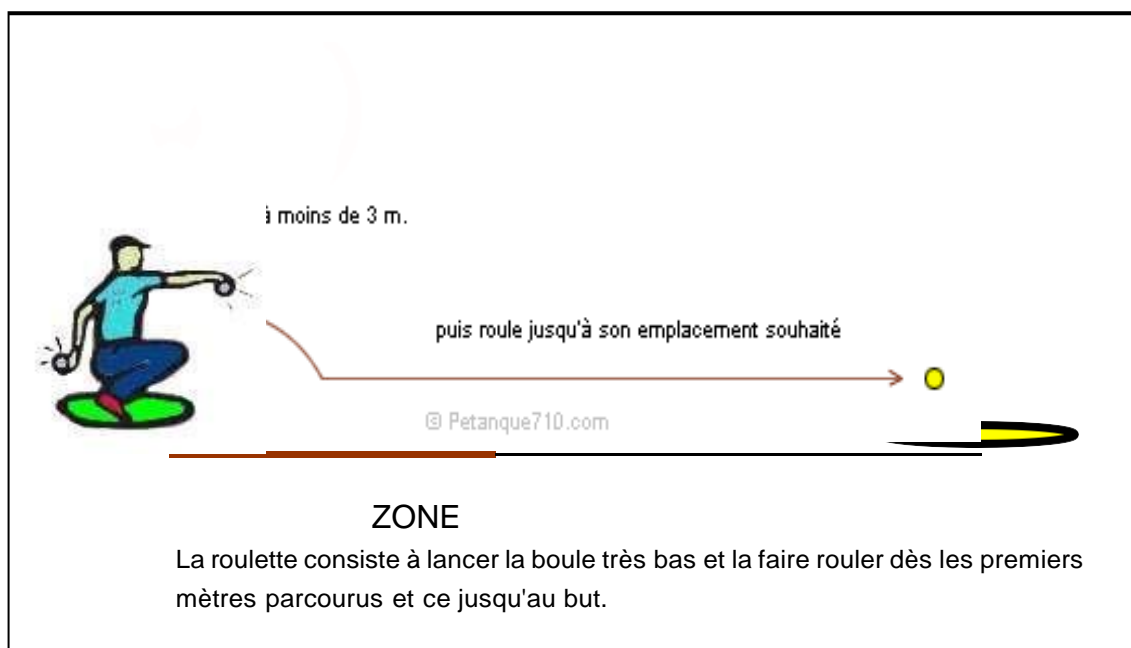
2. Tirer

3. Tirer/Pointer

ETAPE 1 : SAVOIR POINTER

INITIATION FICHE 1 - LE JEU DU POINT GLISSE

APPLICATION

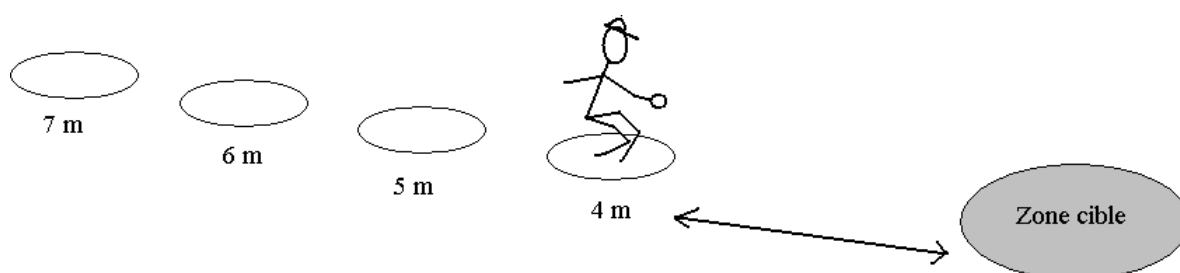


Situation 1 : La zone-cible

Objectif : Atteindre une zone en faisant rouler la boule

But : Faire rouler la boule dans la zone-cible à des distance de plus en plus éloignées

Mise en place :



Situation 2 : Le jeu de la cible par équipe

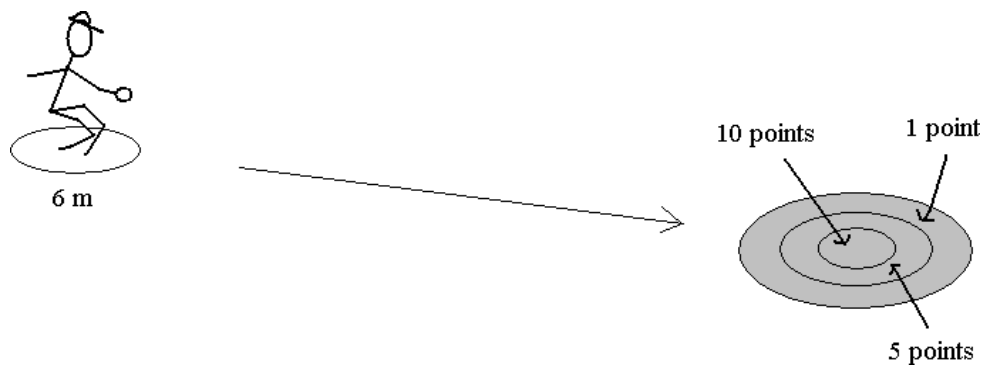
Objectif :

Atteindre une zone précise en faisant rouler la boule

But :

Faire rouler la boule au plus proche du cœur de la cible

Mise en place :

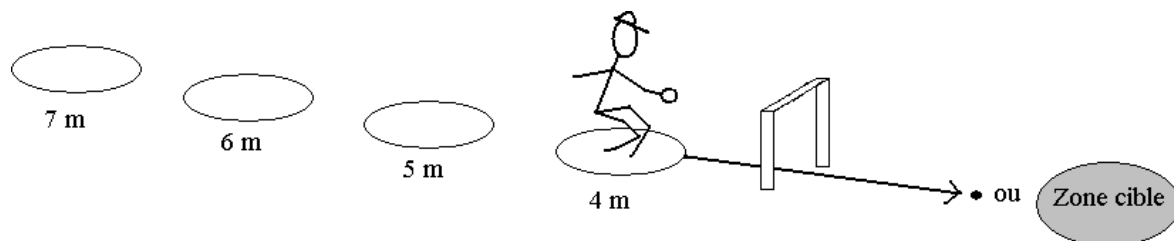


Les joueurs de l'équipe 1 jouent chacun une boule et les points sont comptabilisés. Les joueurs de l'équipe 2 font de même.

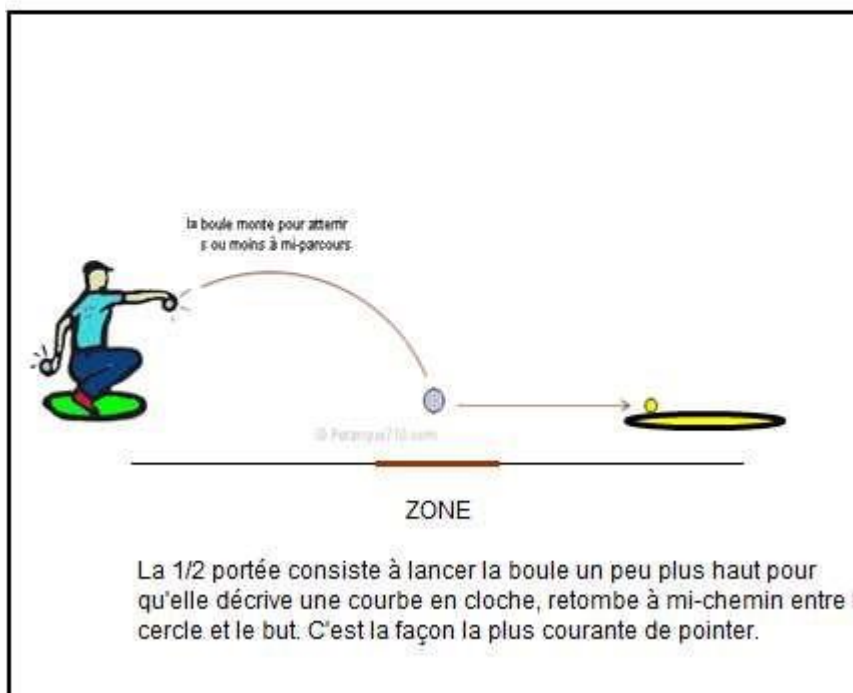
Situation 3 : Le jeu du tunnel

Objectif : Atteindre une zone ou le but en donnant à la boule une trajectoire rasante

But : atteindre la zone ou le but à des distances de plus en plus éloignées



APPLICATION

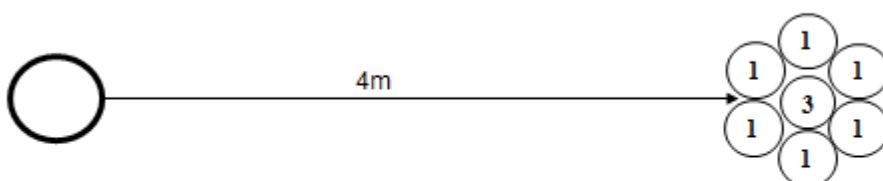


Situation 1 : La Fleur

LA FLEUR

MATERIEL	2 boules.
OBJECTIFS	Atteindre le cercle central. Dosage et précision du lancer.
CONSIGNES	Essayer de placer une boule à l'intérieur du cercle central. Chaque joueur a droit à 2 lancers. Le terrain est dégagé après chaque boule jouée.
SCORE	3 points pour chaque boule rentrée dans le cercle central. 1 point pour chaque boule rentrée dans un cercle des pétales. Le total des 3 joueurs donne les points de l'équipe

SITUATION



VARIANTES

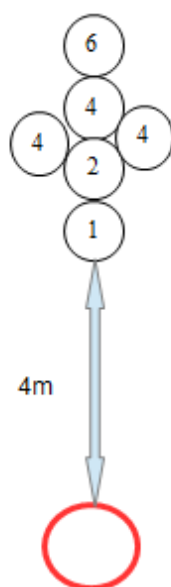
- Augmenter ou diminuer la distance de jeu.
- Augmenter ou diminuer le diamètre des cercles.
- Mettre un obstacle en imposant de passer au dessus.

Situation 2 : La chenille

LA CHENILLE

MATERIEL	2 boules.
OBJECTIFS	Atteindre le cercle le plus éloigné. Dosage, force et précision du lancer.
CONSIGNES	Essayer de placer une boule dans la cible la plus éloignée Chaque joueur a droit à 2 lancers. Le terrain est dégagé après chaque boule jouée.
SCORE	1 point pour la première cible réussie. 2 points pour la deuxième. 4 points pour les troisièmes. 6 points pour la quatrième. Le total des 3 joueurs donne les points de l'équipe

SITUATION



VARIANTES

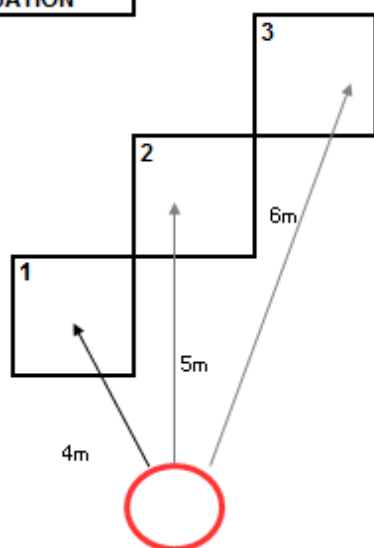
- Augmenter ou diminuer la distance de jeu.
- Augmenter ou diminuer la taille des cercles.
- Mettre un obstacle en imposant de passer au dessus ou en dessous.

Situation 3 : L'escalier

L'ESCALIER

MATERIEL	2 boules.
OBJECTIFS	Atteindre les cercles à l'intérieur des carrés. Maîtrise de la direction et de la distance.
CONSIGNES	Essayer de placer une boule dans chaque carré. Chaque joueur a droit à 2 lancers ; une boule est jouée dans la cible de gauche, la suivante dans celle du centre, la dernière dans celle de droite.
SCORE	- 1 point pour une boule placée à l'intérieur du carré de gauche, - 2 points pour une boule placée à l'intérieur du carré central, - 3 points pour une boule placée à l'intérieur du carré de droite, Le total des 3 joueurs donne les points de l'équipe

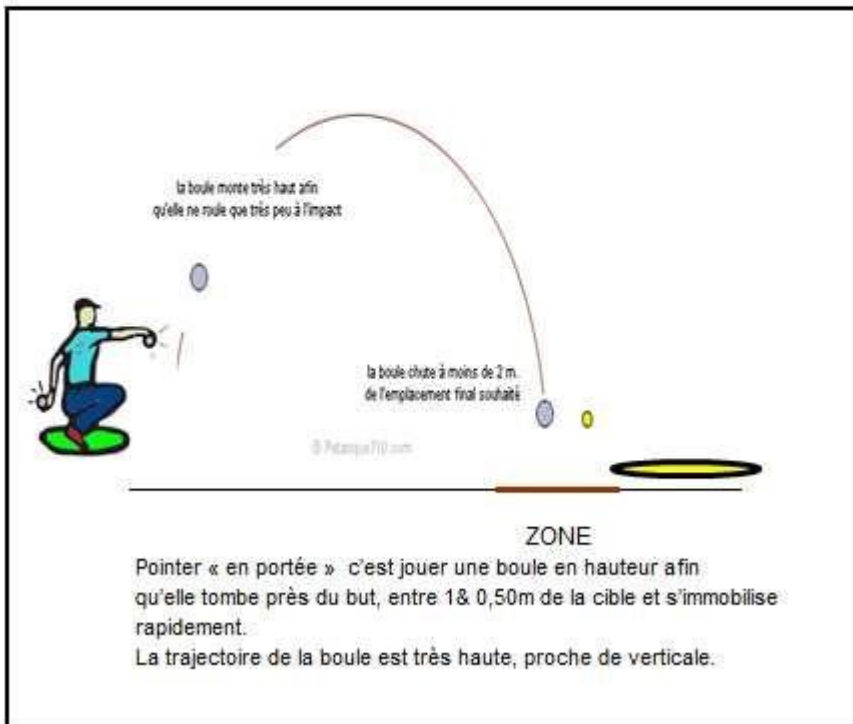
SITUATION



VARIANTES

Augmenter ou diminuer la distance de jeu.
Augmenter ou diminuer la taille des carrés.
mettre un obstacle devant certaines zones en imposant de passer au dessus

APPLICATION

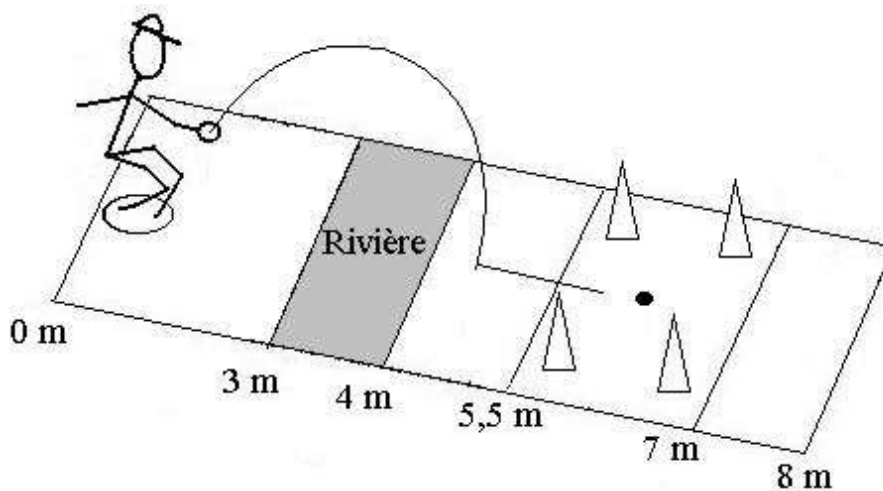


Situation 1 : La rivière

Objectif : Approcher la boule du but en faisant une portée

But : Envoyer la boule dans une zone située au-delà d'une rivière

Mise en place :

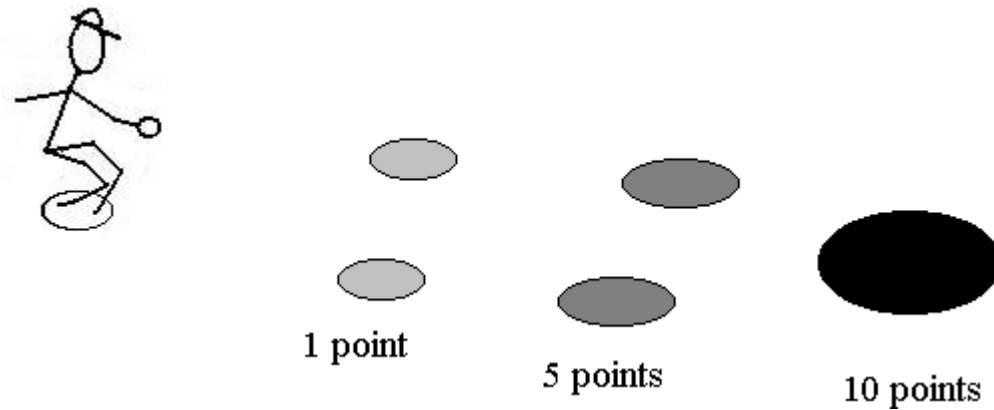


Situation 2 : Le jeu des cuvettes (par équipe ou individuel)

Objectif : Réaliser une portée pour atteindre une zone-cible (donnée)

But : Faire tomber la boule en portée dans une zone

Mise en place :



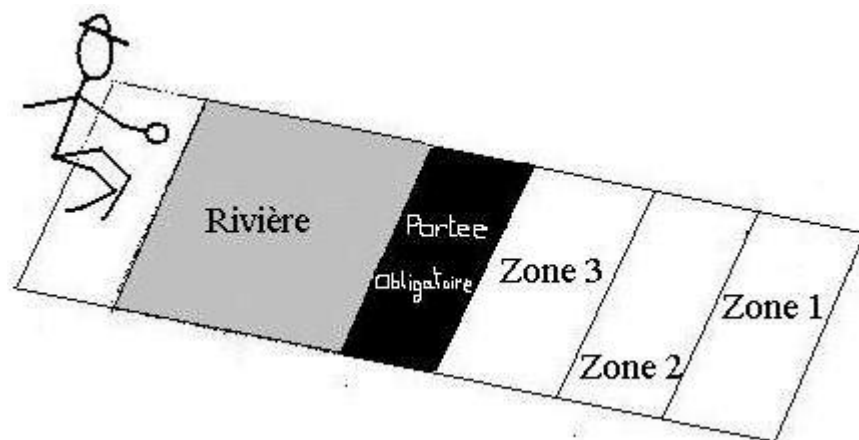
Les cuvettes sont tracées au sol. Il s'agit de tomber dans la cuvette par la portée et non de rester dans celle-ci.

Situation 3 : La portée obligée

Objectif : Envoyer la boule dans une zone cible par-dessus une zone interdite

But : Envoyer la boule pour la faire tomber dans une zone déterminée pour atteindre une zone cible plus ou moins éloignée

Mise en place :



Chacun joue à tour de rôle une boule :

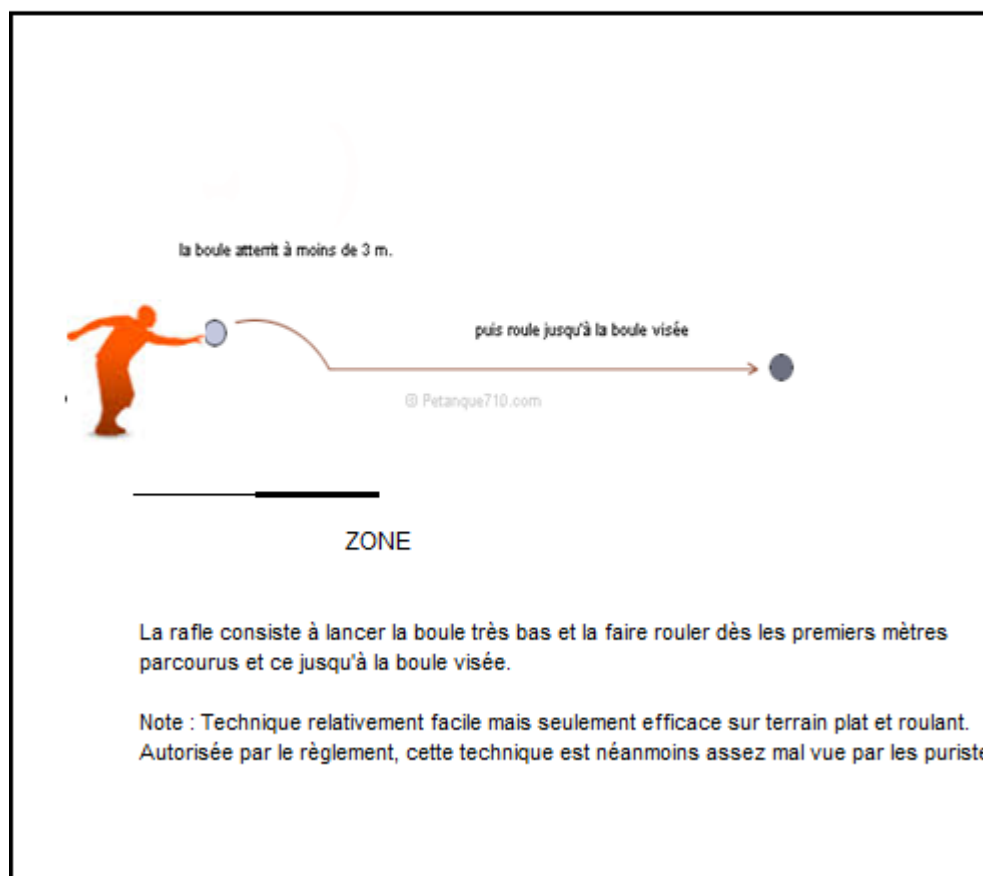
- portée pour atteindre la Zone 1 (portée basse). Si réussite = 1 point.
- Puis, portée pour atteindre la Zone 2 (portée plus haute). Si réussite = 2 points.
- enfin, portée pour atteindre la Zone 3 (portée haute). Si réussite = 3 points.

ETAPE 2 : SAVOIR TIRER

TIRER

INITIATION FICHE 4 - LE JEU DU TIR A LA RAFLE

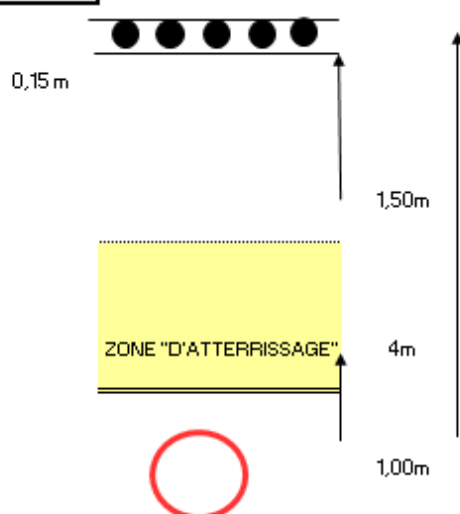
APPLICATION



LA RAFLE

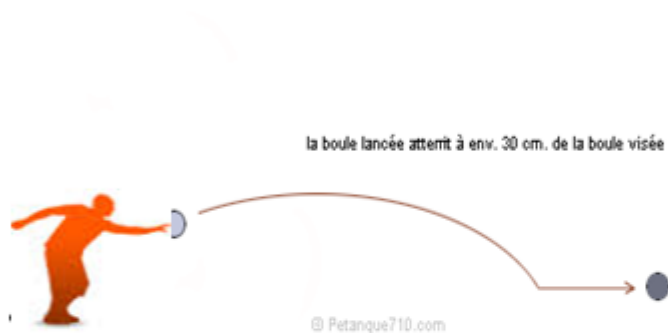
MATERIEL	2 boules + 5 boules cibles.
OBJECTIFS	Faire sortir le maximum de boules de la ligne.
CONSIGNES	Tirer sur les boules placées à l'intérieur de la ligne, en tombant dans la zone des 1,50 m, afin de les sortir. Chaque joueur a droit à 2 tirs. Les boules sont pas remplacées après chaque tireur.
SCORE	2 points pour chaque boule sortie. 1 point pour chaque boule touchée mais non sortie. Le total des 3 joueurs donne les points de l'équipe

SITUATION



CRITERE DE REUSSITE	Sortir le plus de boules possibles.
VARIANTE	Augmenter ou diminuer la distance de jeu. Augmenter ou diminuer la largeur de la zone de frappe.

APPLICATION



ZONE

chemin en l'air pour tomber très pres du but.

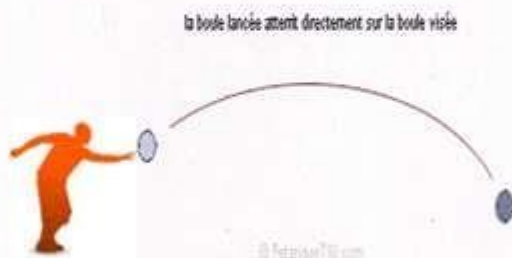
Technique a ne pas utiliser sur sol très dur car la boule lancée va rebondir à l'impact du sol et passer éventuellement au-dessus de la cible ou sur sol caillouteux car la moindre pierre déviera la boule.

TIR DEVANT

MATERIEL	2 boules + 5 boules cibles.
OBJECTIFS	Faire franchir un maximum de zones aux boules.
CONSIGNES	Tirer sur les boules placées à l'intérieur de la ligne, en tombant dans la zone des 0,50 m, afin de leur faire franchir les zones. Chaque joueur a droit à 2 tirs. Les boules sont replacées après chaque tireur.
SCORE	1 point pour chaque boule envoyée dans la zone 1. 2 points pour chaque boule envoyée dans la zone 2. 3 points pour chaque boule envoyée dans la zone 3. 4 points pour chaque boule ayant franchi les trois zones. Le total des 3 joueurs donne les points de l'équipe
SITUATION	
<p style="text-align: center;">0,15 m 4 Pts 0,15 m 3 Pts 0,15 m 2 Pts 0,15 m 1 Pt 0,15 m</p> <p style="text-align: center;">ZONE "D'ATTERRISSAGE" 0,50m</p> <p style="text-align: center;">4m</p>	
VARIANTE	Augmenter ou diminuer la distance de jeu. Augmenter ou diminuer la largeur des zones.

INITIATION FICHE 6 - LE JEU DU TIR "AU FER"

Le tir au fer consiste à lancer la boule directement sur la boule visée.

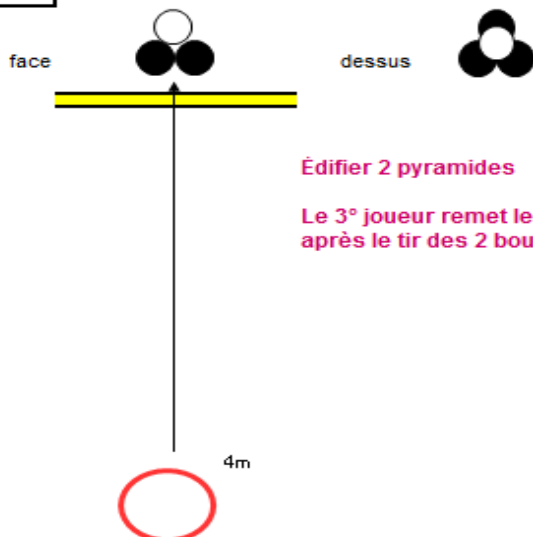


Note : Technique la plus spectaculaire et difficile à maîtriser, c'est la référence sur les terrains irréguliers et la plus appropriée pour réussir un « carreau sur place ».

LA PYRAMIDE

MATERIEL	2 boules + (4 boules cibles) X 2.
OBJECTIFS	Faire écrouler la « pyramide », en tombant dans la zone des 0,10m.
CONSIGNES	Tirer sur la « pyramide », AU FER Chaque joueur a droit à 2 tirs. Les boules sont replacées après chaque tireur.
SCORE	3 points pour chaque « pyramide » écroulée. 1 point pour chaque « pyramide » touchée mais non écroulée. Le total des 3 joueurs donne les points de l'équipe

SITUATION



CRITERE DE REUSSITE	« Pyramide » écroulée, détruite
VARIANTE	Augmenter ou diminuer la distance de jeu. Augmenter ou diminuer la largeur de la zone de frappe.

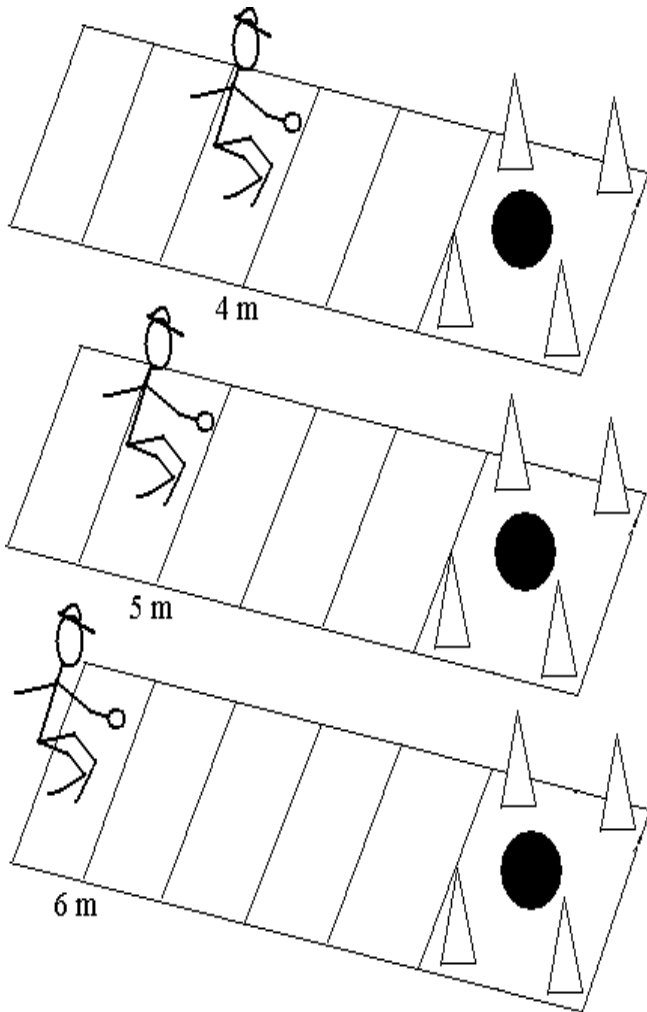
Tirs : rafle- tir devant- au fer

Situation 1 : La zone et la cible

Objectif : atteindre le ballon, à des distances de plus en plus éloignées :

1. A la rafle
2. Au tir devant
3. Au fer

But : faire sortir le ballon de la zone



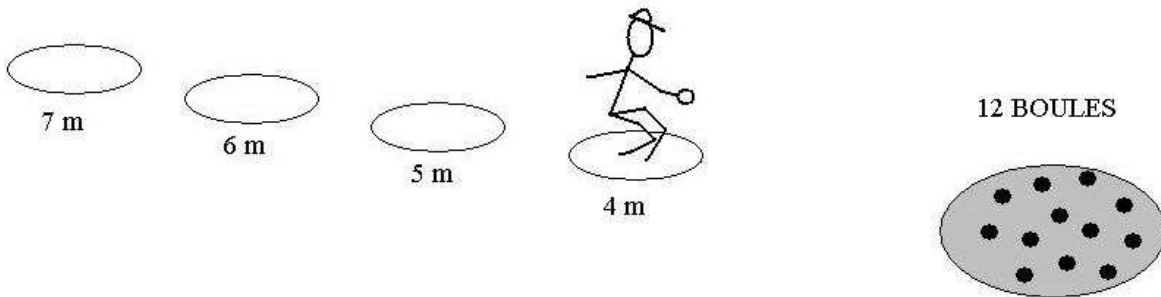
Situation 2 : Les cibles multiples

Objectifs : Atteindre des cibles en faisant preuve de plus en plus de précision :

1. à « la rafle »
2. au « tir devant »
3. « au fer »

But : Par équipe de 4 joueurs (chacun lance 2 boules), faire sortir toutes les boules du cercle

Mise en place :



Situation 3 : Le jeu de l'échelle

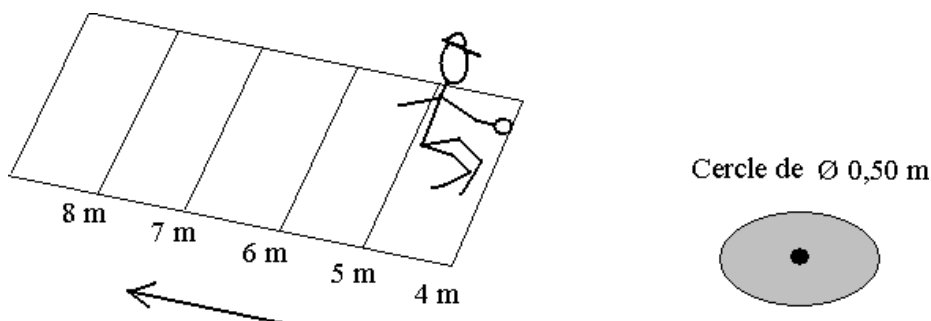
Objectif :

Atteindre une cible :

1. à « la rafle »
2. au « tir devant »
- 3 «au fer »

But : Toucher la boule à partir d'une aire de tir de plus en plus éloignée en utilisant les 2 techniques de tir

Mise en place :



Chaque joueur tire 3 boules. Pour reculer d'un « barreau », il doit toucher la boule-cible une fois à la rafle et une fois au fer.

NB : Quand la boule lancée tombe dans le cercle avant de toucher la cible, le tir est considéré « au fer »

ETAPE 3 : SAVOIR TIRER OU POINTER

Le rôle du pointeur est de placer sa boule le plus près possible du but

Le rôle du tireur est d'enlever les boules des adversaires qui se trouvent près du but.

Le milieu est le joueur polyvalent, capable de tirer ou pointer.

Situation 1 : Les rôles

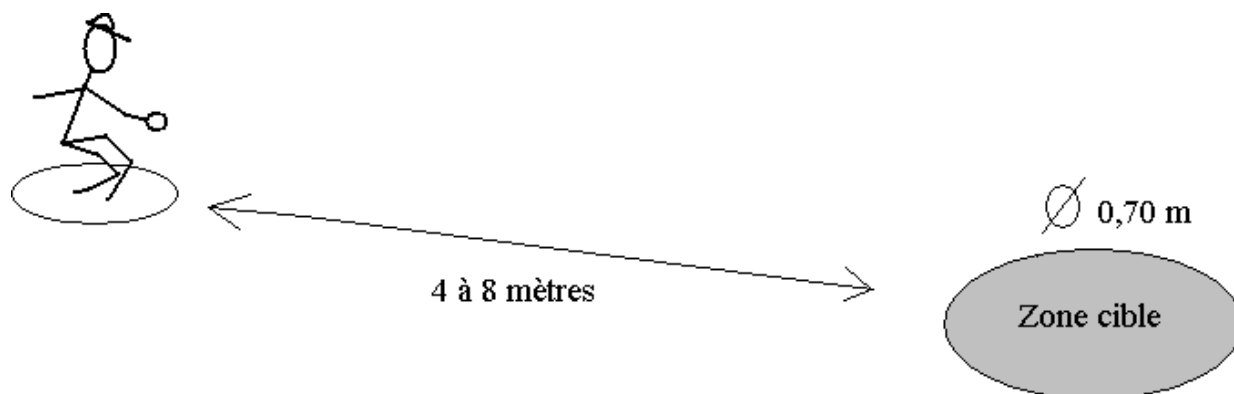
Objectif :

Assumer **un rôle imposé** (pointeur, tireur ou milieu)

Buts :

- Le pointeur doit atteindre la cible avec sa boule.
- Le tireur doit faire sortir de la cible la boule du pointeur (et éventuellement rester dans la cible)
- Le milieu peut, au choix, tirer ou pointer (et rester dans la cible si possible)

Mise en place :



Chaque joueur lance successivement sa boule (le pointeur, puis le tireur, puis le milieu).

Si le pointeur ne parvient pas à atteindre la cible avec sa boule il rejoue

Les rôles sont inversés après chaque 3 mènes

Critères de réussite :

Comptabiliser le plus de points au total des 9 mènes

Situation 2 : La tactique 1

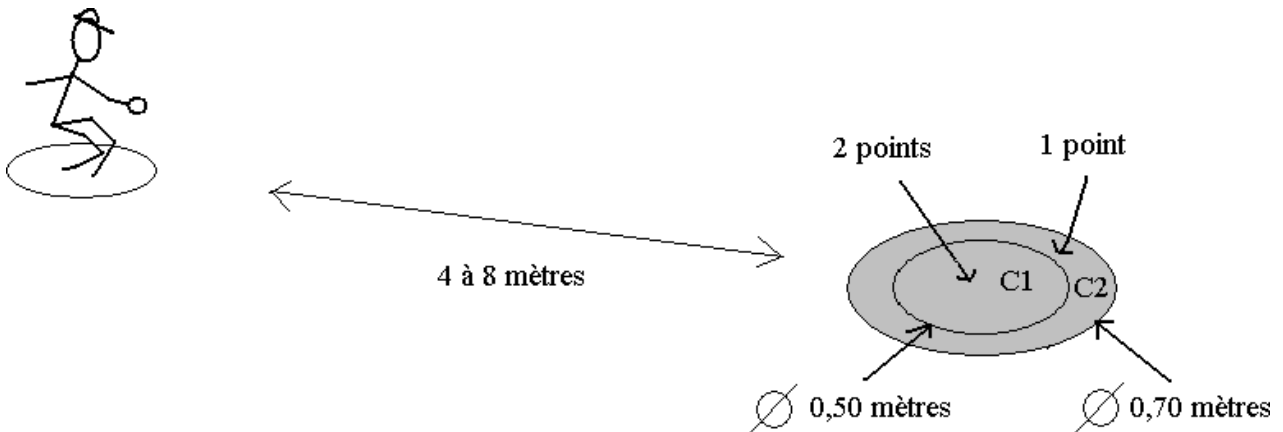
Objectif :

Assumer un rôle différent **en fonction des boules** jouées par l'adversaire

But :

Etre plus efficace que l'adversaire en marquant plus de point que lui

Mise en place :



Les boules sont jouées alternativement.

Le premier joueur pointe.

- S'il atteint la cible 1 (C1), le 2^{ème} tire.
- S'il atteint la cible 2 (C2), le 2^{ème} tire ou pointe.
- S'il n'atteint aucune des deux cibles, le 2^{ème} pointe.
- Ainsi de suite.

Critères de réussite :

A la fin de la partie, chaque boule restée dans une des deux cibles rapporte le nombre de points correspondant.

L'élève qui a le plus grand nombre de points est celui qui remporte la partie.

Situation 3 : La tactique 2

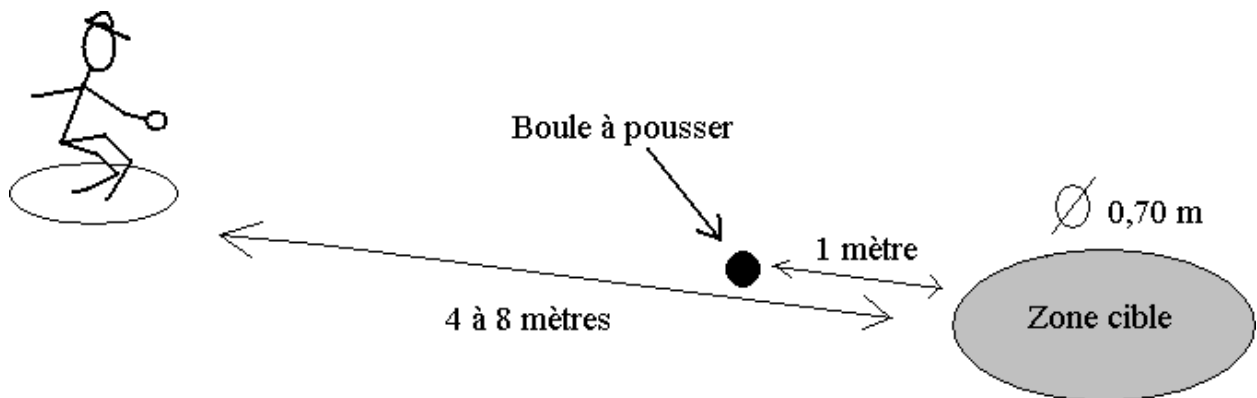
Objectif :

Pousser une boule pour marquer ou rajouter 2 points

But :

Faire entrer la boule-but dans la cible et, au mieux, la boule-but et la boule jouée.

Mise en place :



Chaque joueur doit jouer au moins 2 boules.

Après chaque lancer, la boule-but est remise en place, si elle a été touchée.

Critère de réussite :

Chaque boule entrant dans la cible rapporte 1 point.

Situation 3 : La tactique 3

Objectif :

Définir un **plan de jeu** pour marquer le plus de points possible au cours d'une mène

But :

Démarquer l'adversaire pour prendre le point et ensuite essayer d'en rajouter

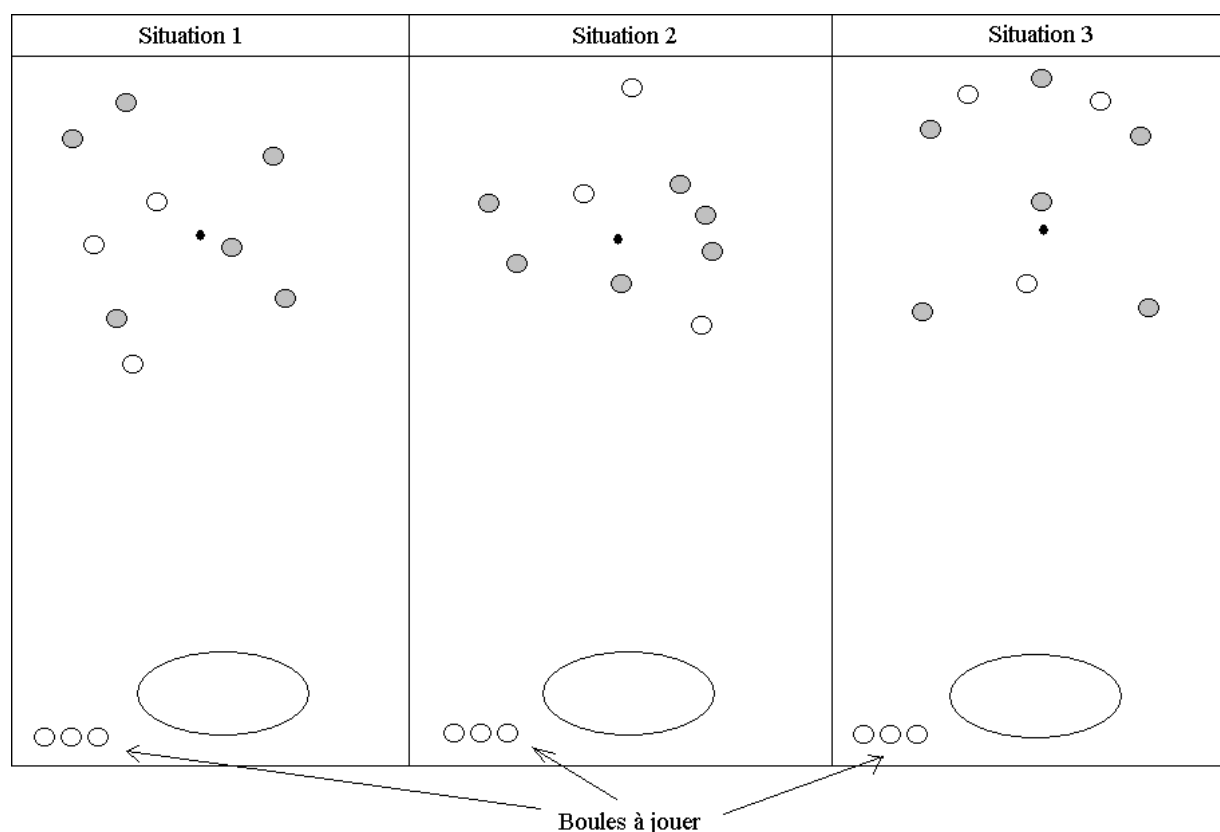
Mise en place :

Les adversaires ont le point mais n'ont plus de boules.

Equipe de 4 (3 joueurs avec 1 boule et un arbitre par équipe)

L'équipe définit un plan ainsi que le nombre de points marqués envisagés sur la mène et l'annonce à l'arbitre.

3 situations, où on tente de démarquer l'adversaire pour prendre le point et ensuite essayer d'en ajouter :



Critères de réussite :

- Emporter la mène
- Marquer plusieurs points
- Réaliser la stratégie annoncée

LA RENCONTRE DE PETANQUE

Exemple : rencontre USEP

Equipe de 3 joueurs (triplette)

Les triplettes sont constituées avant la rencontre, mais leur composition est libre. En effet, le résultat final de la rencontre correspond à l'addition des scores obtenus au cours de toutes les parties.

Chaque joueur dispose de 2 boules.

Les boules sont toutes de même nature, ex. en métal, de 65 mm ou 72 mm de diamètre.

La partie se joue au temps.

De 15 à 30 minutes, suivant le nombre de triplettes par association.

Une mène commencée (lorsque la première boule a été jouée) sera néanmoins terminée.

Le score à la fin du temps ou de la mène entamée est le score de la partie. Il s'additionne par association au score des autres parties de la rencontre.

Distance

Le but est lancé à une distance comprise entre 4 et 8 m, mesurée à partir du bord le plus rapproché du cercle.

Il doit être à 1 mètre minimum de tout obstacle.

Les joueurs tirent au sort l'équipe qui lance le but à la première mène.

A partir de la fin de la première mène, c'est l'équipe qui a marqué qui lance le but, de l'endroit où il était à la mène précédente.

Une équipe a trois jets consécutifs pour lancer le but à distance réglementaire. Si elle n'y parvient pas, l'équipe adverse a à son tour 3 jets possibles. Si elle n'y parvient pas, l'arbitre pose le but au sol, dans les limites réglementaires.

Si le but est déplacé accidentellement en cours de mène, il est remis à sa place primitive. S'il est déplacé par une boule au cours de jeu, il est laissé à sa nouvelle place

Le terrain n'est pas standardisé.

La partie se joue sur le terrain affecté par les organisateurs quel que soit sa nature, sa déclivité, etc.

Après avoir lancé le but, il est interdit aux joueurs de supprimer, déplacer, ou écraser un obstacle quelconque (pierre, sable, feuille...) se trouvant sur l'aire de jeu.

L'arbitrage

L'arbitrage se fait prioritairement par les joueurs eux-mêmes, lorsqu'ils sont engagés dans une partie. Ce n'est que lorsqu'un litige persiste entre les adversaires qu'un arbitre est appelé (fourni par les classes engagées)

L'organisation de la rencontre

Les associations devant se rencontrer constituent à l'avance un certain nombre de triplettes (6 à 8 triplettes, numérotées de 1 à 6, 7 ou 8), l'effectif d'élèves restant assumant le rôle d'arbitres.

Chaque association doit pouvoir désigner au moins 1 arbitre.

Exemples :

—effectifs de 19 et 21 : constitution de 6 triplettes (= 18), la première désignant 1 arbitre, la deuxième désignant 3 arbitres ;

—effectifs de 20 et 24 : constitution de 6 triplettes par association (= 18), la première désignant 2 arbitres, la deuxième désignant 6 arbitres ;

Rôles du maître ou de la maîtresse pendant l'activité pétanque

La pétanque n'est pas une activité classée à « encadrement renforcé ». L'enseignant conduit seul la séance. Cependant, certains enseignants peuvent avoir recours, au moins pour un premier cycle, à un ou plusieurs intervenants extérieurs (bénévoles) agréés. L'enseignant s'assure que le dossier d'agrément est rempli, complété et envoyé à la circonscription de rattachement. Si les I.E mettent à disposition leurs compétences techniques et aident à l'encadrement en aucun cas ils doivent se substituer à l'enseignant. Celui-ci assure la mise en œuvre de la séance par sa participation et sa présence effective dans le dispositif, quelle que soit sa forme (cf. BO du 21 septembre 1999). Il a toujours la maîtrise de l'activité et vérifie que les intervenants respectent les conditions d'organisation et les objectifs visés dans le projet pédagogique.

Au regard de cette réglementation, l'enseignant s'assure :

- que l'intervention s'inscrit dans le cadre des programmes EPS (référence à la double compétence)
- que la démarche pédagogique s'appuie sur quelques thématiques jugées essentielles (voir projet), introduites avec progressivité et avec le support de situations variées (« partie », tâches...)
- que ces situations s'accompagnent de contenus effectifs (critères de réalisation et de réussite) pour permettre aux élèves de progresser
- que les élèves sont régulièrement en activité (distribution de rôles : joueur, arbitre, marqueur...)
- que les consignes – notamment de sécurité - et celles portant sur les situations sont bien comprises par les élèves, au besoin il n'hésite pas à les reformuler

L'enseignant collabore avec le ou les intervenant(s), en particulier :

- au niveau de l'horaire : il aide à une mise en place rapide du matériel, veille à terminer à l'heure
- au niveau de la gestion de la classe : le projet de pétanque 06 invite au travail en alternance : partie de pétanque / ateliers d'apprentissage. Ainsi, l'enseignant peut s'occuper d'une situation précise (partie ou situation d'apprentissage) ou bien passer de groupes en groupes : dans ce cas, il surveille, conseille, parfois relance une dynamique momentanément en panne : complexifie/simplifie la tâche...
- au niveau des groupements : par sa connaissance des élèves, il est le mieux placé pour constituer les groupes. Si besoin, il intervient pour des problèmes de comportement
- au niveau de la préparation : il fournit les outils nécessaires aux apprentissages visés (fiche d'évaluation, grilles d'observation, affichage...)
- au niveau de l'évaluation : il propose des grilles de suivi de l'activité et évalue l'activité des élèves quand il le juge opportun
- au niveau de la transversalité des apprentissages, il envisage en classe des pistes de travail pluridisciplinaires exploitables en amont de la séance ou ultérieurement

D'une façon générale, l'enseignant est attentif à la bonne marche du projet pédagogique. Au besoin, il fait le point avec le ou les intervenants pour trouver des axes de remédiation

Ce document a été réalisé par :

L'Inspection académique du 06, inspiré du document produit par l'I.A de l'Aveyron et avec la collaboration du comité départemental de pétanque et jeu provençal des Alpes-Maritimes