



Jeux de PRECISION ...

vers la pétanque...

avec le concours de "PETANQUE SUD RETZ"

Un jeu de contrastes au cycle 1

...Jeux à COURIR

éduSCOL Programme et ressources pour le cycle 1 (2015): Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

O1 - Objectif 1	O2 - Objectif 2	O3 - Objectif 3	O4 - Objectif 4
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (p. 4 à 19)	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variés (p.4 à 23)	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique (p.4 à 20)	Collaborer, coopérer, s'opposer (p.4 à 19)
Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-6) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle
Les conditions de la réussite (6-8) *Assurer les conditions d'une réelle pratique *Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions *Construire en relation avec le vécu, les supports qui vont « ancrer » les situations langagières *Investir des espaces de plus en plus vastes	Les conditions de la réussite (6-9) *Assurer à l'enfant un temps d'expérimentation suffisant *Solliciter les rééquilibrations *Solliciter les prises de risque *Engager le groupe dans un projet d'apprentissage	Les conditions de la réussite (6-8) *Accompagner les apprentissages moteurs, symboliques et relationnels des élèves *Donner du sens au mouvement et à l'expression de l'élève *Engager l'élève dans un parcours de motricité expressive	Les conditions de la réussite (7-8) *Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité *Solliciter et faciliter les prises de décision *Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces
La progressivité (9-11) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (10-12) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (9-11) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (9-12) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans Etape 3 – Autour de 5 ans - 2° piste de travail
Les moins de 3 ans (12-14) *Développer une motricité globale *Etendre les possibilités d'action sur et avec les objets *Développer les perceptions et les coordinations *Apprendre le partage des espaces ou des objets	Les moins de 3 ans (13-15) *A deux ans, les enfants ne sont plus des bébés *Voir grand pour les tout petits ! *Observer pour faire progresser *Encourager l'exploration motrice *Faire vivre les aménagements	Les moins de 3 ans (12-14) *Développer les perceptions et les coordinations *Danser avec des objets (exploration, recherche) *Prendre en compte des gestes fondateurs *Danser avec une musique (imprégnation, accordage tonique, dialogue) *Danser par imitation, (et imprégnation) *Entrer dans des situations chorégraphiques, organiser la danse, construire un projet chorégraphique *Regarder des œuvres chorégraphiques	Les moins de 3 ans (13-15) *Aller vers une plus grande autonomie *Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif » *Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition
Construire une image orientée de son corps (15-16) *Un corps mieux latéralisé *Un corps mieux identifié et mieux situé	Investir des espaces aménagés (16-19) *Des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes *Un espace aménagé en « coins », en « îlots » *Un espace aménagé en « pays » *Une espace aménagé en « étoile » *Un espace aménagé en « parcours »	S'engager dans une démarche de création (15-17) *Pourquoi et pour quoi faire ? *Des gestes fondateurs *Quels acteurs, quels partenaires ? *Quelles étapes ?	Jouer avec les autres (16-20) *Découvrir progressivement l'autre au travers du jeu *Trouver peu à peu sa place dans un groupe *Un adulte qui accompagne, sécurise, relance
Prendre soin de son corps et de sa santé (17-19) *Devenir « grand », devenir « un grand » *Connaître, mieux se connaître au travers d'un plaisir d'agir *Construire progressivement une « attitude santé »	Explorer le milieu aquatique *Le milieu aquatique : un milieu à apprivoiser par le jeune terrien *Une démarche qui privilégie l'aspect ludique *Le rôle de l'enseignant	Entrer dans un parcours d'éducation artistique et culturelle (18-20) *Rencontrer, fréquenter des œuvres et des artistes *Pratiquer des expériences artistiques *S'approprier des connaissances *Garder des traces du parcours *Penser la continuité et la cohérence du parcours de l'élève	Construire la notion de règle *Trouver progressivement sa place dans un groupe *Jouer ensemble dans le cadre d'une règle *S'approprier des rôles différents



**FOCUS sur les objectifs 1 et 4: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
ACCEPTER & S'APPROPRIER DIFFERENTS ROLES SOCIAUX**



1. JOUEUR /ACTEUR

- ✓ **Donner des trajectoires** multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour **lancer haut, loin ou précis**, faire glisser ou **rouler**, faire rebondir.
- ✓ Mobiliser son énergie (en **courant vite ou longtemps**, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour **atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper**.
- ✓ **Ajuster ses actions** et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, **les frapper, les guider, les conduire**.

Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.	<p>Etape 1 : jeu avec des objets...</p> <p>Etape 2 : appréciation de trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples.</p> <p>Etape 3 : prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction d'un but.</p>
Elargir et affiner des modes de déplacements.	<p>Etape 1 : exploration de différents trajets dans un milieu aménagé à l'aide de matériels servant de repères ou d'obstacles.</p> <p>Etape 2 : appréciation d'itinéraires, de trajets adaptés aux buts recherchés.</p> <p>Etape 3 : enchaînement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.</p>
Percevoir des relations entre l'espace et le temps.	<p>Etape 1 : engagement global dans un espace pour éprouver le plaisir du mouvement.</p> <p>Etape 2 : Exploration de vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands.</p> <p>Etape 3 : expérimentation de situations mettant en relation les espaces parcouru ou les scores obtenus pour une même durée de course.</p>
Considérer l'autre comme un partenaire.	<p>Etape 1 : acceptation du partage des objets et des espaces de jeux dans le cadre d'une règle.</p> <p>Etape 2 : participation à des jeux d'échange avec un partenaire, compréhension des rôles différents</p> <p>Etape 3 : aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective.</p>
S'inscrire dans un projet d'action.	<p>Etape 1 : proposition de manières de faire différentes, expérimentation des manières de faire des autres.</p> <p>Etape 2 : choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but.</p> <p>Etape 3 : engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser</p>

*[...]L'enseignant propose des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicite les enfants pour prendre des **initiatives** et des **responsabilités** au service du collectif. Il valorise ces tâches et fait percevoir la nécessité et les apports de ces **rôles sociaux** dans le déroulement du jeu.*

L'enseignant permet notamment aux enfants de participer à la **prise en charge de l'aménagement des espaces d'action** et de la **gestion du matériel**, d'y exercer de ce fait des **rôles différents coopératifs** [...] page 20 objectif 4.

"[...] Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : **arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.** [...]"



2. ARBITRE

« Connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation »

3. OBSERVATEUR

« L'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe »



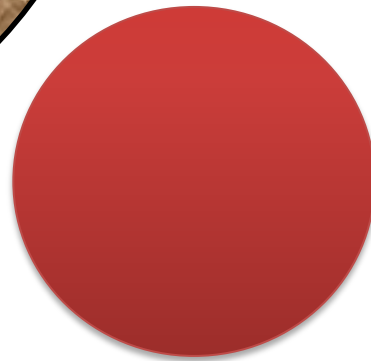
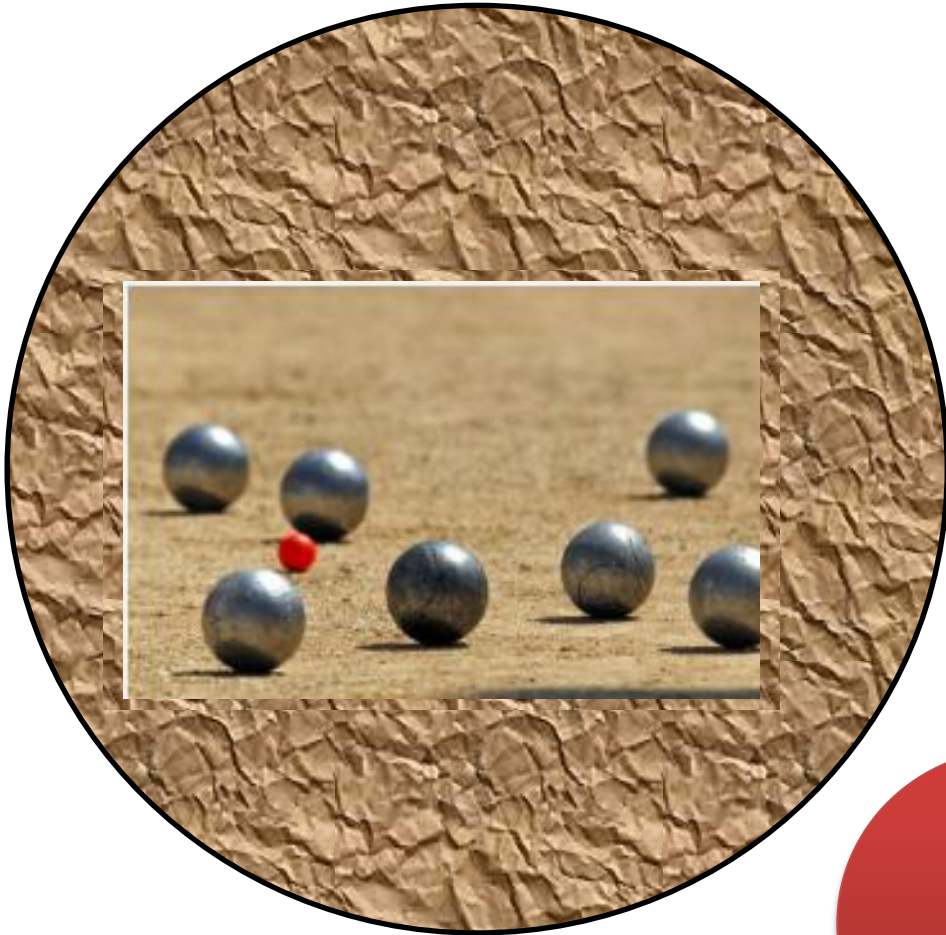
4. RESPONSABLE de la MARQUE



5. RESPONSABLE de la DUREE du JEU (phases de jeu courtes), du MATERIEL



***Une alternance d'actions : COURIR – POINTER/TIRER – COURIR...
pour un parcours combiné adapté...***



LE MATERIEL : Bien choisir les boules de pétanque en fonction de l'âge de l'enfant en veillant au poids et à la matière.

4 critères à prendre en compte:

1. La matière
2. La dureté
3. Le poids
4. La taille/le diamètre

Selon l'âge de l'enfant, la matière et le poids des boules de pétanque varient. Pour les petits, privilégiez des matériaux plus légers et moins durs. Réservez les boules en métal pour les plus grands !

Un enfant de maternelle peut jouer AU JEU DE BOULES !

A partir de trois ou quatre ans:

Des **boules en plastique** ou des **boules en bois** utilisables aussi bien en extérieur qu'en intérieur.



Les 3 paires B, R & V sont livrées avec 2 cochonnets R & V. Poids d'une boule : 150gr (*petanqueshop.com 18€*)

À partir de cinq ans :

- Des **boules en métal** très légères, d'environ 200 grammes sans risque en cas de chute sur les pieds.
- Des **boules souples**



FFPBOU 79€ <https://www.petanque-boutique.fr/3-boules-et-buts?orderby=quantity&orderway=desc>

Voir aussi le **koolbool** ou **cool boule** <http://www.koolbool.com/> <https://www.youtube.com/watch?v=2TYWbQ-z7X8>

JOUEZ PARTOUT
JOUEZ CHEZ VOUS



Un jeu de KoolBool se compose de 6 boules, tissu imprimées avec double coque, et un cochonnet en vinyle dans un sac de transport imprimé original. Format : 18 x 13 x 7 cm. Livré avec le sac. règle de la pétanque « basique » ou règle du jeu proposée. Il y a **un cochonnet spécial qui impose des défis**. Et en plus, **ce jeu est de fabrication française**. (20€ environ)

À partir de six/sept ans :

- Les premières **boules Obut** : Les boules **Obut Junior Loisir SUN chevron** ou **Obut Junior Loisir SUN point**, de bonne qualité, idéales pour la découverte de la pétanque. (dotation à privilégier pour une école maternelle)
- Mais aussi des **boules en PVC remplies de sable**, à partir de six ans en 6,5 cm avec un poids de 200 grammes. (cf le kit de 6 boules 360007 51,12€ TTC idémasport)



Conçues en étroite collaboration avec des éducateurs sportifs, ces boules sont spécialement adaptées pour le milieu scolaire. Leur revêtement garantit une sécurité totale pour jouer en toute liberté. Livrées avec sacoche de transport et cochonnet.



Quelques règles sécuritaires essentielles à **RESPECTER** et **FAIRE RESPECTER**



R1 : Ne **jamais traverser** le terrain de jeu !



R2 : Ne se tenir **ni face** au joueur, **ni derrière** lui !



R3 : Quitter le cercle de lancer **par l'arrière** après avoir lancé toutes ses boules !



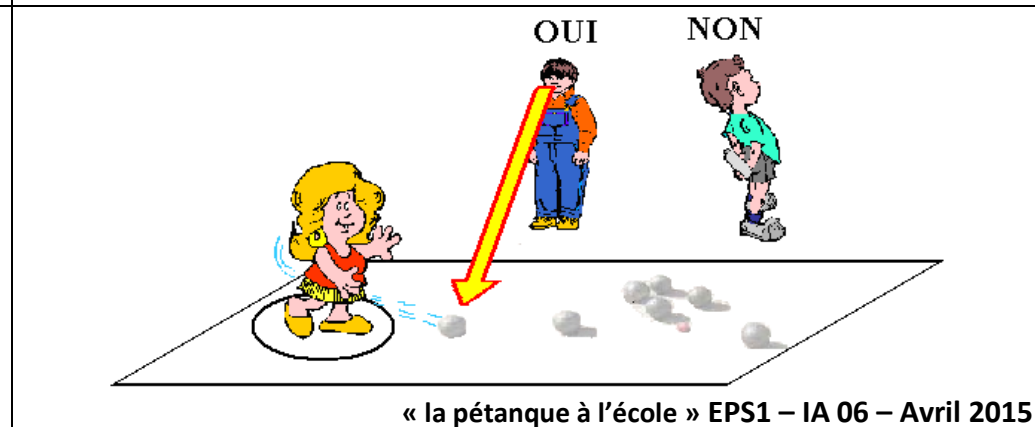
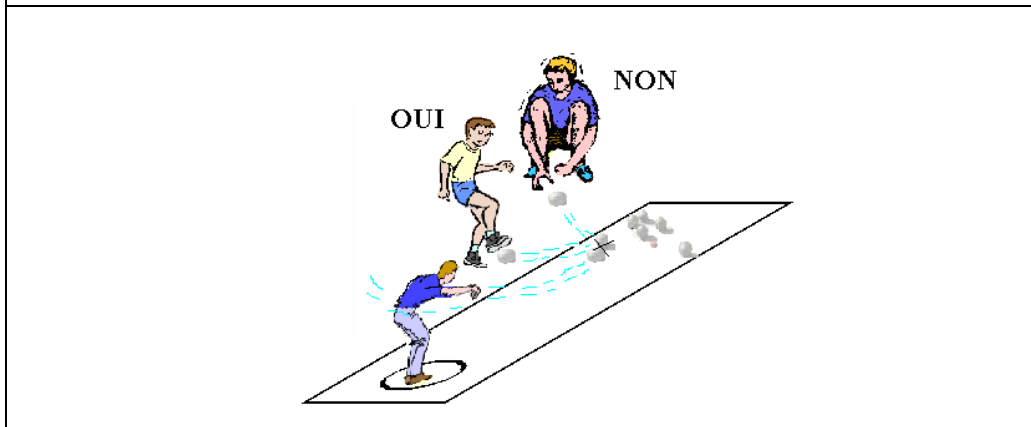
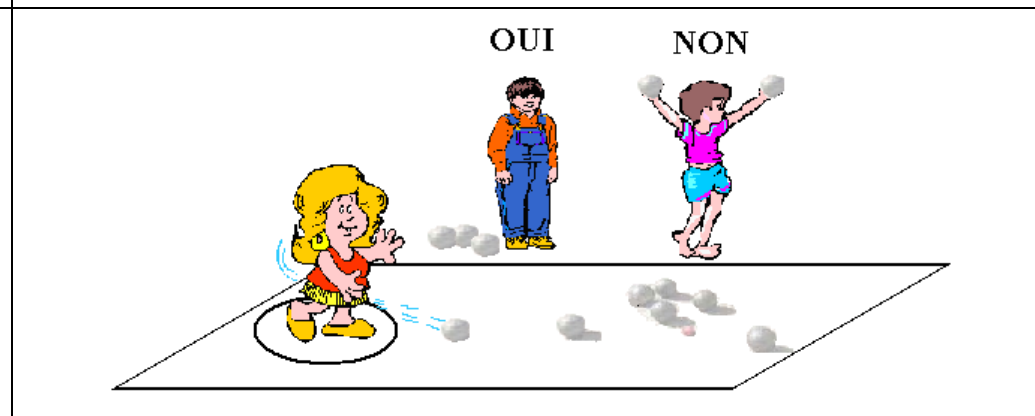
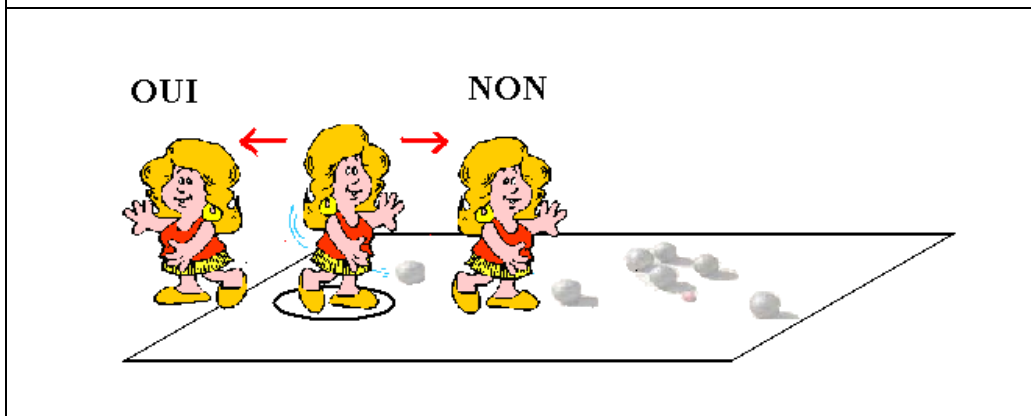
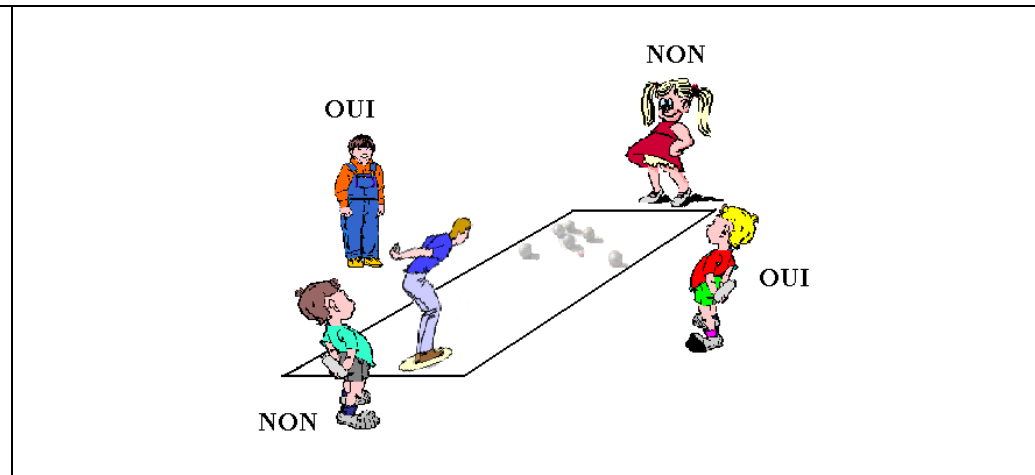
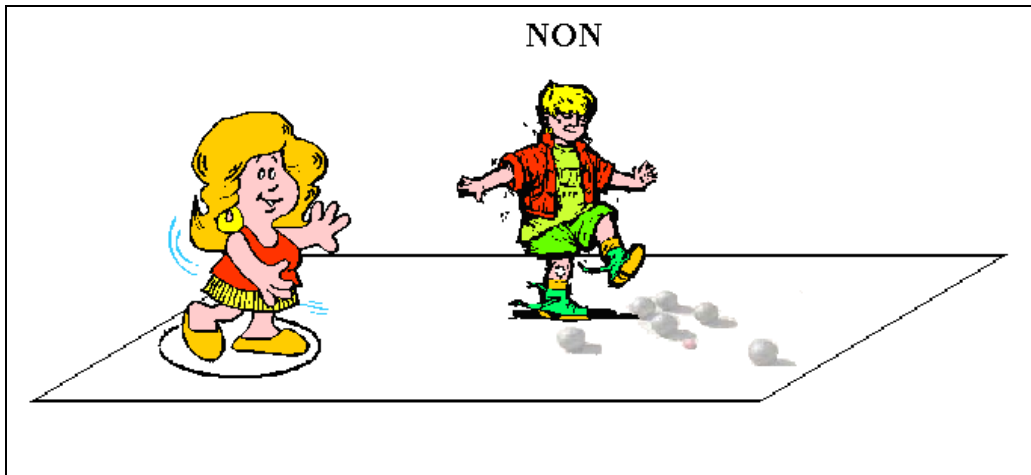
R4 : **Seul.e**, le(a) joueur(euse) en action a les boules en mains !



R5 : Arrêter une boule en mouvement seulement avec le **dessous du pied**, ne surtout pas utiliser 1 autre partie du corps !





R6 : Se montrer attentif en observant les boules en mouvement pour le joueur placé à l'extérieur du cercle !

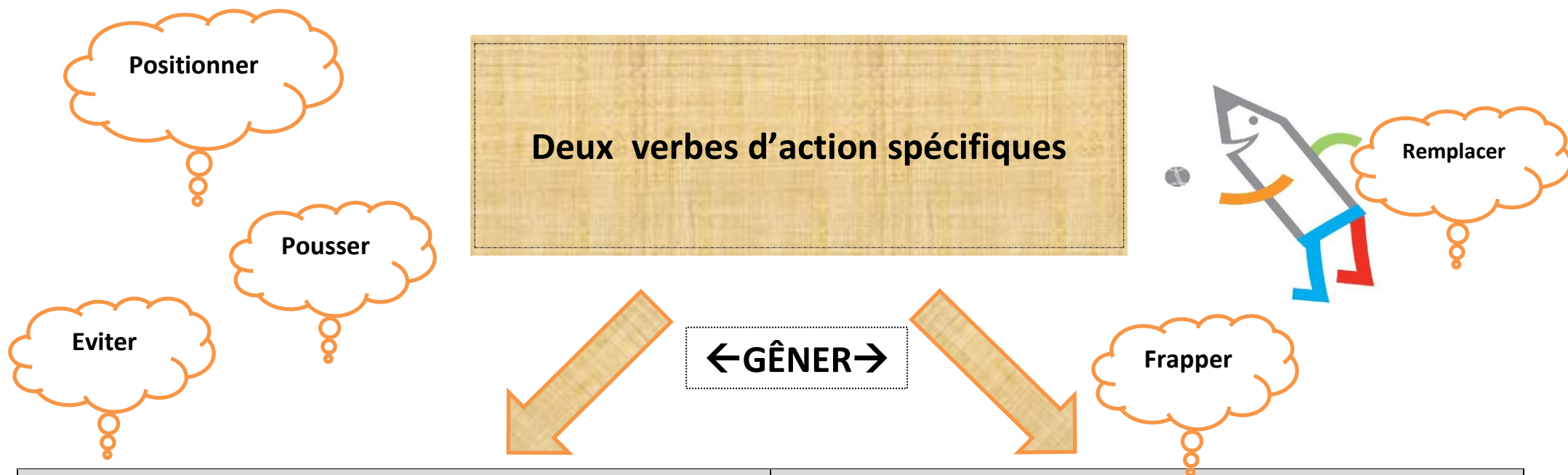


LES POSITIONS DU JOUEUR

- Deux notions importantes : EQUILIBRE ET ORIENTATION DU CORPS

1. Position basse	2. Position haute
<p data-bbox="495 576 848 628">ACCROUPI.E</p> 	<p data-bbox="1543 576 1785 628">DEBOUT</p>  <p data-bbox="1220 1019 2107 1054">DE PREFERENCE FAVORISER LA POSITION DEBOUT</p>

- **Avoir une position stable** : Garder l'équilibre en position accroupie sur ses deux pieds (« tanqués ») est plus difficile.
 - + Laisser l'enfant choisir la position dans laquelle il se sent le plus à l'aise.
 - + Varier les positions est néanmoins intéressant à proposer en situation d'apprentissage.
- **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 par les doigts et à obtenir ainsi plus de précision.

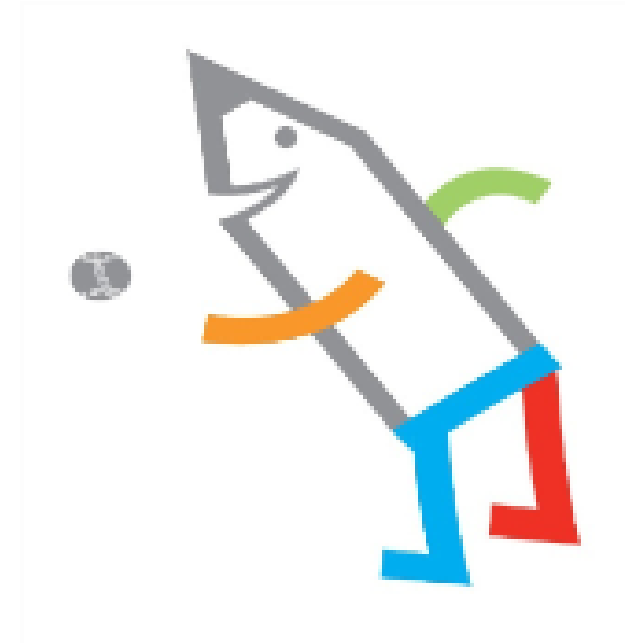


POINTER, c'est...	TIRER, c'est...
<p>+ ajouter une boule pour : gagner ou gêner ! <i>essayer de se rapprocher du but ou de la boule adverse</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Point glissé (roulé au sol)= trajectoire basse 2. Pointer en demi-portée = trajectoire en cloche 3. Pointer en portée = trajectoire haute et longue/courte 	<p>- enlever une boule pour : gagner! casser des points ! ouvrir l'espace !</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. à la rafle : faire tomber la boule devant 1 boule adverse avec une trajectoire rasante et 1 lancer fort 2. à racler : faire tomber la boule devant 1 boule adverse avec une trajectoire haute 3. au fer : frapper la boule visée sans toucher le sol avant

PASSE- PORTE



JEU DE PRÉCISION



Jeu de précision 1 « Passe-Porte »

Objectif : être capable de lancer la boule en ligne droite.

Matériel :

- 3 boules de pétanque molles (ou non) par joueur
- 6 plots de 3 couleurs pour matérialiser les 3 portes
- 1 carton pour réceptionner les boules au Départ et à l'Arrivée

Tâche à réaliser à 3:

- 3 rôles à tenir alternativement: lanceur – observateur – ramasseur (LOR)
- Au signal, lancer successivement 3 boules pour les faire passer par la porte jaune, si non réussite, persévérer
- Poursuivre sinon par la verte,
- et enfin la bleue si réussite à la verte

Critère de réussite

- La boule roule entre les deux plots (1 réussite = 1 bouchon)
- Comparer et/ou Compter le nombre de bouchons à l'issue du jeu

Point sécurité

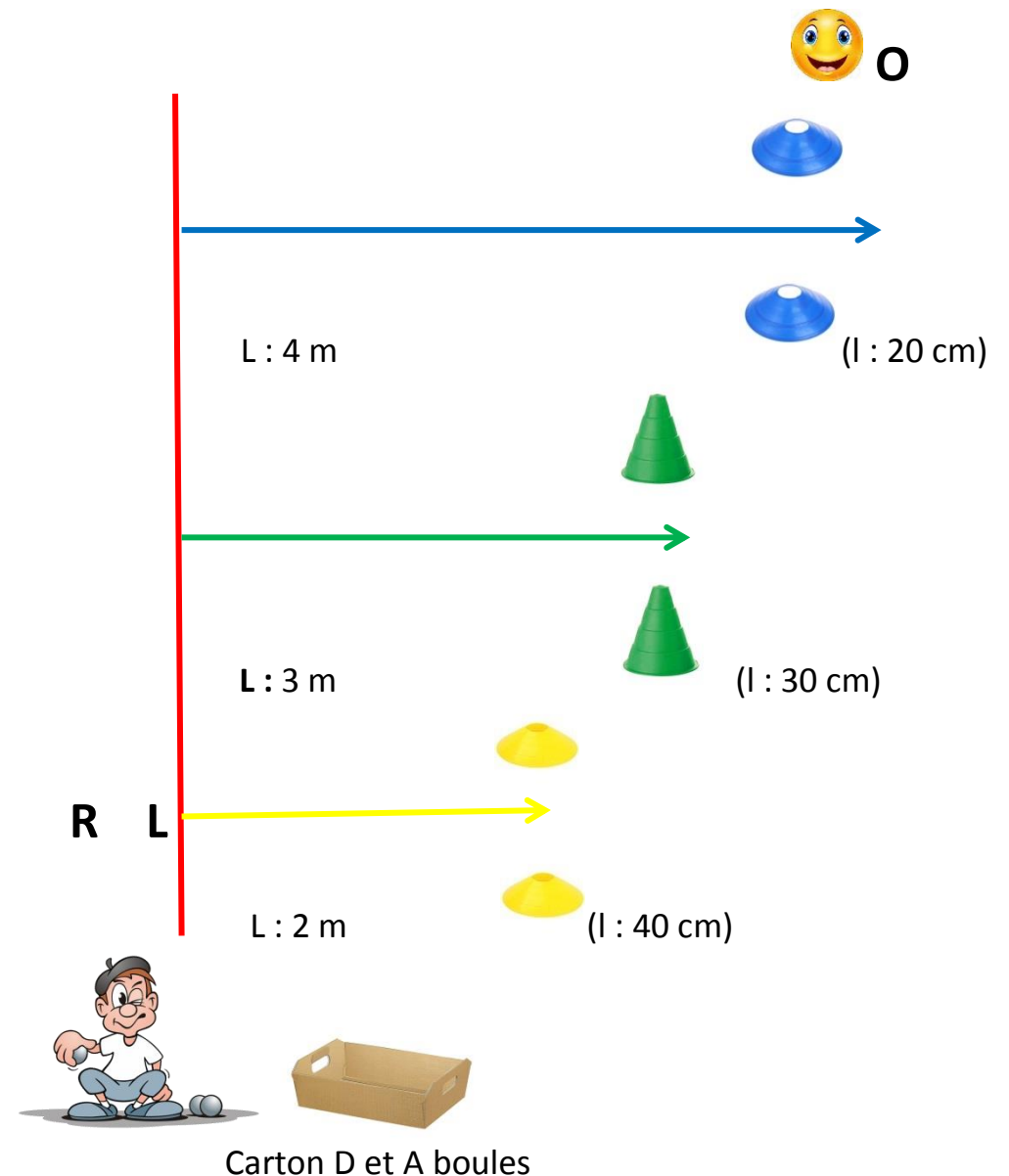
Les 3 boules du L sont ramassées par R seulement après l'avis de O l'observateur qui valide ou non la réussite.

Variables

- distance des portes de la zone de lancer
- largeur des portes (diminution progressive à envisager)
- aménagement possible en forme d'entonnoir (largeur de porte décroissante avec plots)

VERBE(S) D'ACTION

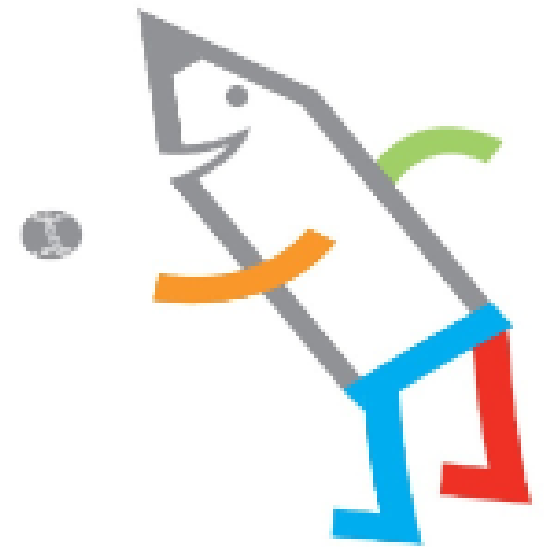
LANCER-POINTER



***TOUCHE-
FOULARD***



***JEU
DE
PRÉCISION***



Jeu de précision 2 « Touche-Foulard »

POINTER

Objectif : Lancer droit en adaptant la puissance du jet pour atteindre la cible

Matériel : 3 foulards – 3 cerceaux – 3 boules

Obstacles : Une haie basse- une zone rectangulaire et/ou un cerceau vertical

Tâche à réaliser :

Lancer la boule de manière à ce qu'elle s'arrête sur le foulard
3 essais/enfant : 3 cibles au choix

E1 : sans obstacles 3 m, si réussite 4m, si réussite 5m

E2 : idem avec obstacles : boule sous haie basse avec recherche de trajectoire rasante

E3 : idem avec obstacles : boule par-dessus 1 zone interdite ou dans 1 cerceau vertical

Comptabiliser les réussites de l'équipe

Critères de réussite :

La boule s'arrête sur le foulard.

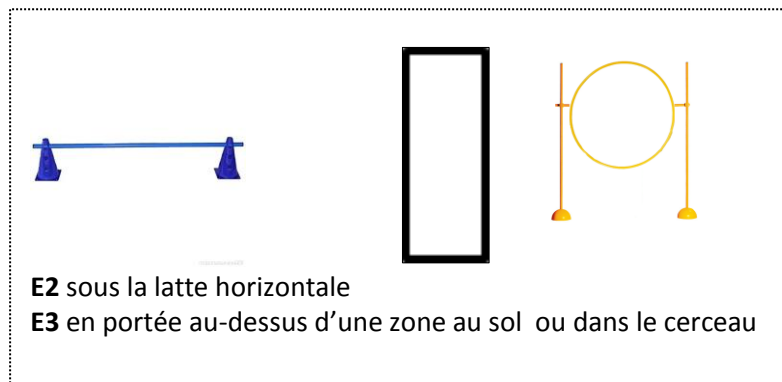
Variables :

- Distance
- Modes de lancer ex : E3 lancer **en portée** par-dessus la zone interdite pour atteindre la cible/foulard

VERBE(S) D'ACTION

LANCER-POINTER

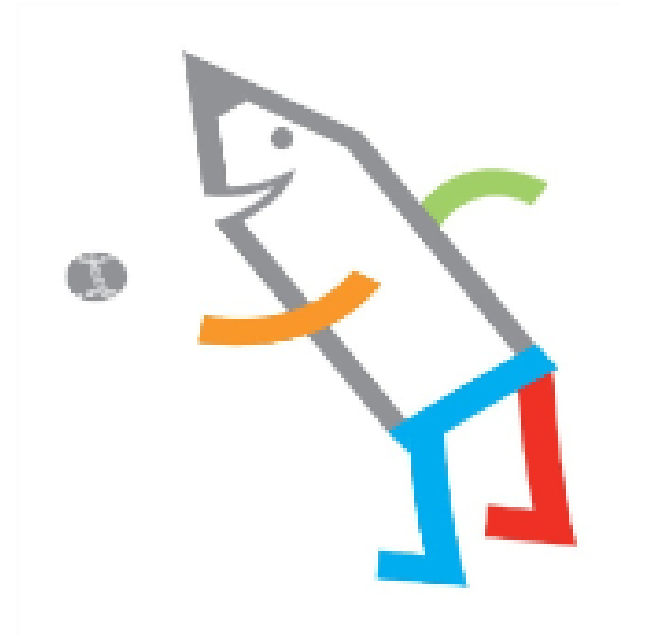
E1



MARQUE- FLEUR



JEU DE PRÉCISION



Jeu de précision 3 « Marque-fleur »

Objectif : Atteindre une zone numérotée en faisant rouler la boule ou en portée

Matériel : 5 cibles numérotées (tracés au sol à la craie ou bombe) de 1et 3 points + Seau de bouchons

Tâche à réaliser :

E1 : Lancer la boule afin d'atteindre une des zones numérotées : Comptabiliser les réussites avec des bouchons

E2 : Lancer la boule afin d'atteindre une des 5 zones (1 point /pétale de couleur)

E3 : Lancer la boule afin d'atteindre la zone centrale (cœur de la fleur = 3 points)

Critère de réussite : Atteindre la cible centrale (marquer le plus de points possibles)

Variables :

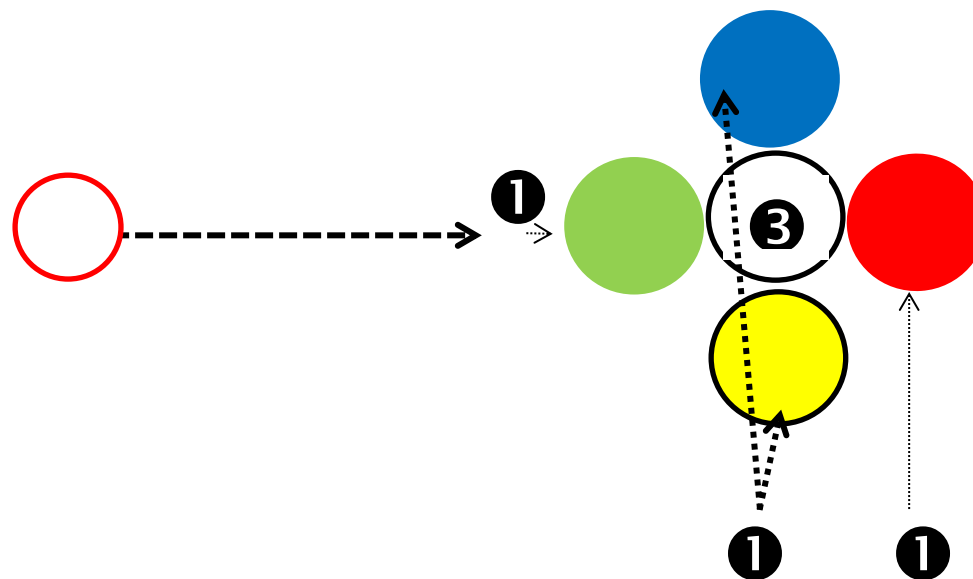
- Annoncer, avant le lancer, la zone visée
- Distance
- Zone de réception sur la trajectoire
- Taille des « pétales »

VERBE(S) D'ACTION

LANCER-POINTER

3 essais/enfant

3 distances : 3m 4m 5m

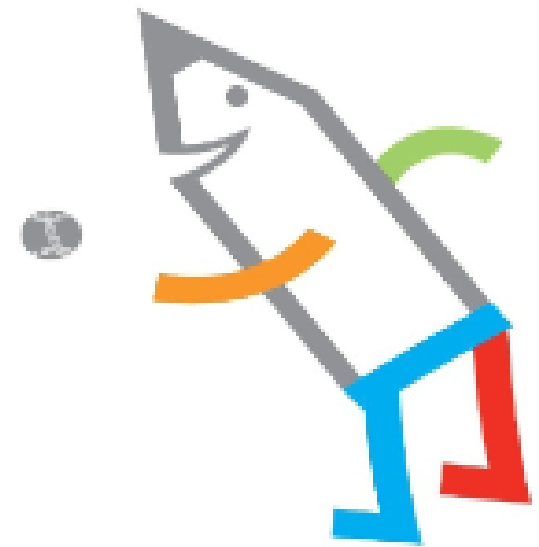


Si zone centrale atteinte, changer de distance en reculant de 1m

***CHASSE-
BOULES***



***JEU
DE
PRÉCISION***



Jeu de précision 4 « Chasse-Boules »

Objectif : faire sortir le maximum de boules du couloir

Matériel : 1 couloir de 6 boules espacées de 15cm
3 boules/lanceur

Tâche à réaliser :

3 essais/enfant

E1 : lancer à la rafle à 4m, si réussite, à 5m, si réussite à 6m

E2 : idem avec zone d'atterrissage de 0,50m devant les boules

E3 : idem avec 4 zones de franchissement matérialisées derrière les boules (1 point par zone franchie)

Critères de réussite :

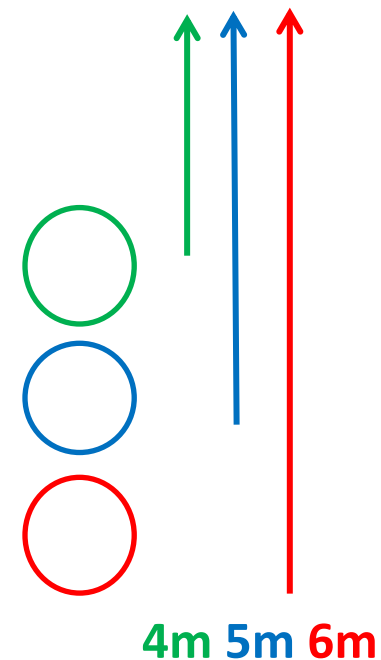
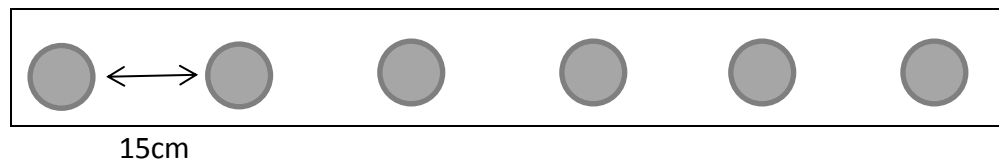
Sortir le plus de boules de la cible

Variables :

- Distance de lancer
- Nombre de boules & écartement (de collées à espacées de 15cm)

VERBE(S) D'ACTION

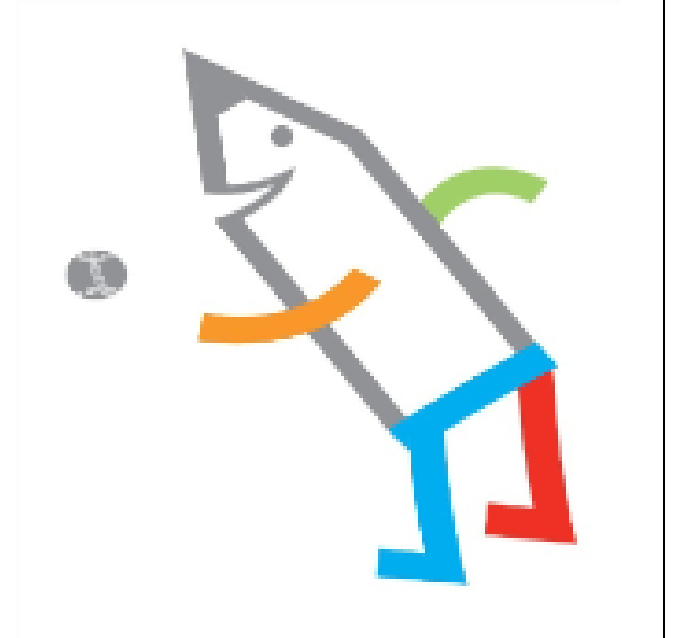
LANCER-TIRER



Replacer toutes les boules

***BOUCHE/
VIDE – CASE***

***JEU
DE
PRÉCISION***



Jeu de précision 5 «Bouche-case/Vide-case»

Objectif : Lancer droit en adaptant la puissance du jet pour atteindre la cible

COLLECTIF

2 équipes

Matériel : E1 1 cercle au sol

E2 & 3 quadrillages de 9 cases : 1 par équipe

Tâche à réaliser :

E1 : Plein-pot : lancer dans le pot /vider le pot

E2 : lancer la boule dans une des cases vides pour remplir son quadrillage (3 essais/élève)

E3 : lancer une boule pour sortir une boule du quadrillage adverse
Comptabiliser les réussites de chaque équipe

Critères de réussite :

E1 Faire entrer et/ou sortir plus de boules que l'équipe adverse dans le (du) pot

E2 Positionner plus de boules que l'équipe adverse dans le quadrillage.

E3 Sortir le plus possible de boules du quadrillage

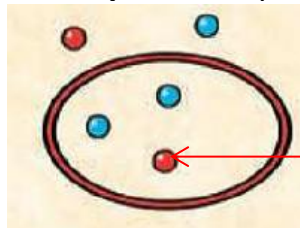
Variables :

- Distance de lancer
- Taille des cases

VERBE(S) D'ACTION

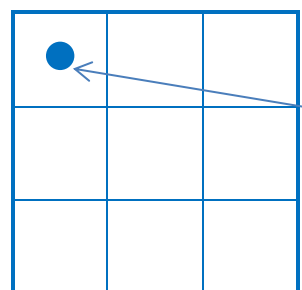
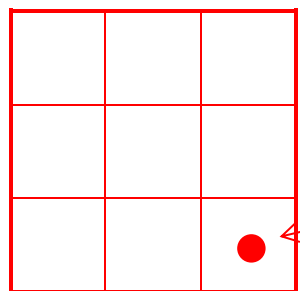
LANCER-POINTER/TIRER

E1= le pot à remplir et vider



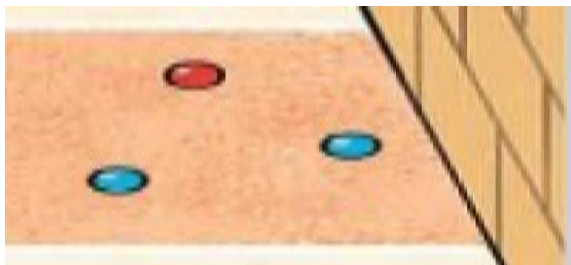
Lanceurs X X X X X X X

E2=

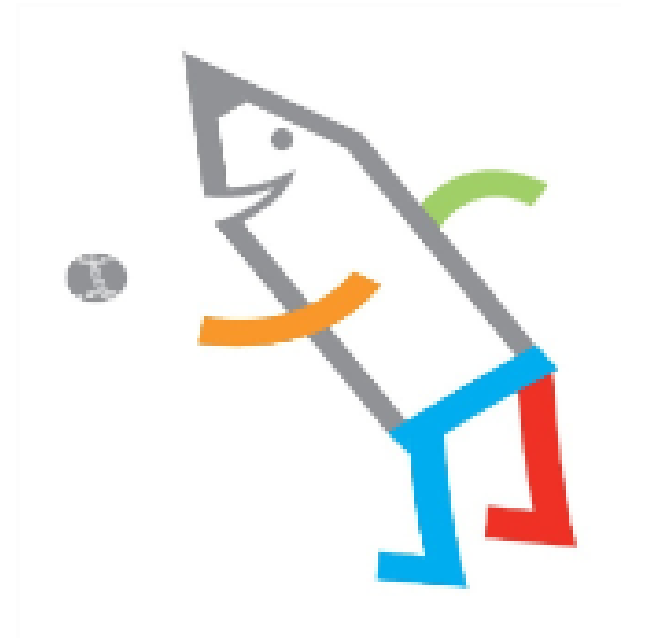


Lanceurs X X X X X X X

**APPROCHE
-
MUR**



**JEU
DE
PRÉCISION**



Jeu de précision 6 «Approche-mur»

Objectif : lancer une boule plus près du mur que l'équipe adverse

COLLECTIF

4 équipes de 4 joueurs en opposition

Matériel :

1 mur – 1 boule par joueur

Tâche à réaliser : Lancer une boule le plus près possible du mur.

4 séries de 4 lancers

A la suite des 4 lancers, observer la boule de l'équipe le plus près du mur qui prend un bouchon et le dépose dans son seau si la plus près... etc

A l'issue de la partie, comptabiliser le nombre de bouchons par équipe

Critères de réussite :

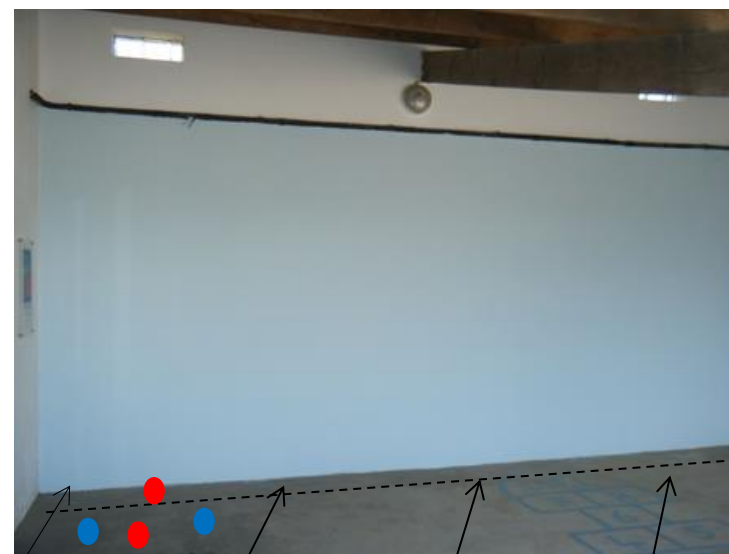
l'équipe avec la boule la plus près du mur a gagné (prise d'1 bouchon)

Variables :

- Distances de lancer
- Mur à remplacer par des cordes ou une ligne à ne pas franchir

VERBE(S) D'ACTION

LANCER-POINTER (TIRER)



2 Lanceurs & 2 Lanceurs

A X X / X X

B X X / X X

C X X / X X

D X X / X X