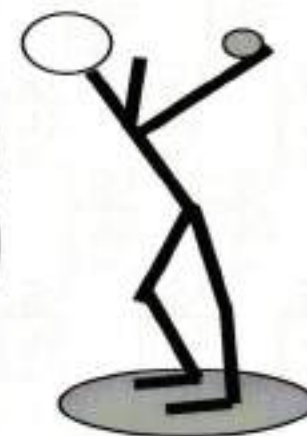


FEDERATION FRANÇAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENÇAL

13 Rue Trigance, 13002 MARSEILLE



A L'ECOLE DES JEUX DE BOULES



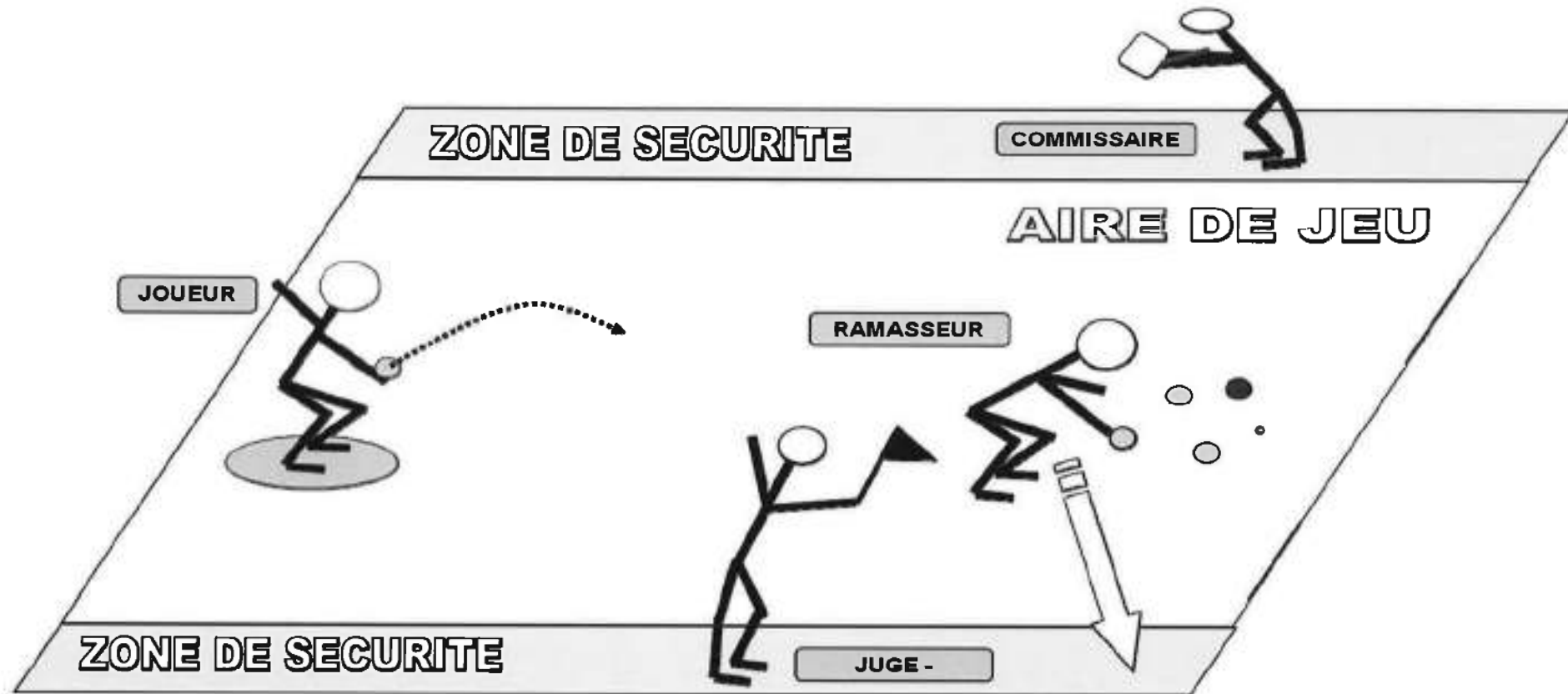
**PROPOSITION D'UNITE D'ENSEIGNEMENT DES ECOLES PRIMAIRES -
APPRENTISSAGE EN CYCLE 3**



DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

SOMMAIRE

Page 1	ORGANISATION DES JEUX	Page 33	LES APPRENTISSAGES COLLECTIFS : ACTION DE POINTER ET TIRER
Page 2	PREAMBULE	Page 34	LE JEU DE MASSACRE
Page 3	COMPETENCES DEVELOPPEES	Page 35	LE JEU DES 6 QUILLES CHRONO
Page 4	MODELISATION DE LA PETANQUE ET DU JEU PROVENCAL	Page 36	LE JEU DU MORPION CARRE
Page 5-6	DEMARCHE PEDAGOGIQUE	Page 37	LE JEU DU MORPION CARRE CHRONO
Page 7	SITUATION DE REFERENCE = JEU DU DAMIER	Page 38	ILLUSTRATIONS
Page 8	LE JEU DU DAMIER : PRINCIPE	Page 39	RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE
Page 9	LE JEU DU DAMIER : FICHE DE RESULTATS	Page 40	LE JEU DU DAMIER : PRINCIPE
Page 10	REPERAGES DES PROBLEMES	Page 41	LE JEU DU DAMIER : FICHE DE RESULTATS
Page 11	LES APPRENTISSAGES INDIVIDUELS	Page 42	CONCLUSIONS : ANALYSE DES RESULTATS
Page 12	LE JEU DES RECTANGLES : PRINCIPE	Page 43	LES JEUX DE REINVESTISSEMENT
Page 13	LE JEU DES RECTANGLES : FICHE DE RESULTAT	Page 44	LE JEU CADENCE POINT : PRINCIPE
Page 14	LE JEU DES ROUTES : PRINCIPE	Page 45	LE JEU CADENCE POINT : FICHE DE RESULTATS
Page 15	LE JEU DES ROUTES : FICHE DE RESULTATS	Page 46	LE JEU CADENCE TIR : PRINCIPE
Page 16	LE JEU DES CERCLES : PRINCIPE	Page 47	LE JEU CADENCE TIR : FICHE DE RESULTATS
Page 17	LE JEU DES CERCLES : FICHE DE RESULTATS	Page 48	LE TIR EN RELAIS : PRINCIPE
Page 18	LE JEU DES CIBLES : PRINCIPE	Page 49	LE TIR EN RELAIS : FICHE DE RESULTATS
Page 19	LE JEU DES CIBLES : FICHE DE RESULTATS	Page 50	L'IDENTIFICATION DES SAVOIRS
Page 20	CONCLUSIONS SUR LA COMPETENCE POINTER	Page 51	QUESTIONNAIRE SUR LA PETANQUE
Page 21	LES APPRENTISSAGES COLLECTIFS : ACTION DE POINTER	Page 52	PROPOSITION DE SIMULATION DE CYCLES
Page 22	REEMPLIR SA MAISON	Page 53	ORGANISATION DES SEANCES
Page 23	LE JEU DES RIVIERES	Page 54	ORGANISATION MATERIELLE
Page 24	EVOLUTIONS POSSIBLES		
Page 25	LES APPRENTISSAGES COLLECTIFS : ACTION DE TIRER		
Page 26	LE TIR DANS PNEU : PRINCIPE		
Page 27	LE TIR DANS PNEU : FICHE DE RESULTATS		
Page 28	LE TIR EN RELAIS SUR QUILLE : PRINCIPE		
Page 29	LE TIR EN RELAIS SUR QUILLE : FICHE DE RESULTATS		
Page 30	ABATTRE LES QUILLES 1: PRINCIPE		
Page 31	ABATTRE LES QUILLES 2: PRINCIPE		
Page 32	CONCLUSION SUR LA COMPETENCE DE TIR		



Ce document a été réalisé par la Direction Technique Nationale de la Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal. La démarche a été fortement inspirée par le document similaire réalisé par la Fédération Française de Sport-Boules.

L'ECOLE DE PETANQUE ... A L'ECOLE – UNITE D'ENSEIGNEMENT – APPRENTISSAGE EN CYCLE 3





PREAMBULE

INTRODUCTION

Les documents, fascicule et power point, « L'école de Pétanque ... à l'école », propose une démarche pédagogique applicable à tous les publics.

L'enfant est capable de REFLECHIR, d'envisager des hypothèses d'actions qui vont le conduire à mieux réussir ses projets.

Les formateurs ou/et les enseignants doivent proposer des situations problématiques afin de construire des situations LUDIQUES D'APPRENTISSAGE qui permettront aux jeunes d'acquérir les techniques de l'activité à savoir les gestes fondamentaux.

Cette démarche pédagogique présente une méthodologie un peu différente et novatrice pour l'apprentissage de la pétanque

L'objectif est de donner la possibilité aux enseignants de pouvoir utiliser la Pétanque comme support pour le développement des compétences des activités physiques et sportives.





COMPETENCES DEVELOPPEES EN E.P.S. CYCLE 3

Dans le cycle 3, l'enfant ajuste, affine et développe plus méthodiquement ses conduites motrices en anticipant sur les actions à réaliser.

Il choisit les actions les plus efficaces parmi celles qui lui sont proposées ou celles qu'il conçoit. Ses compétences sont développées dans des situations d'apprentissages qui lui permettent d'acquérir des SAVOIRS et de mettre en place des PROJETS D' ACTIONS. Il doit pouvoir :

- Identifier, sélectionner et appliquer des principes d'actions pour agir **METHODOLOGIQUEMENT**
 1. Faire des hypothèses d'actions.
 2. Choisir l'action la plus appropriée.
- Gérer ses efforts.
- Situer son niveau de capacité motrice pour formuler un projet et s'investir en individuel ou en groupe.
- Identifier dans sa pratique les éléments de la culture sportive (règles, matériel...)
- Assumer des rôles différents dans des situations variées (acteur, aide à l'organisation, aide à l'apprentissage...)
- S'approprier des règles de fonctionnement, les transformer en les améliorant.

APPORTS DE LA PETANQUE

Il est important de signaler les apports essentiels de notre discipline :

- Technique
- Sensoriels
- Emotionnel
- Intellectuel
- Affectif

2 ACTIONS FONDAMENTALES

1. POINTER
2. TIRER

2 MODALITES D'EXECUTION

1. STATIQUE : PIEDS TANQUES
2. DYNAMIQUE : JEU PROVENÇAL

GRANDE DIVERSITE DE JEUX

- Opposition/Confrontation
- Jeux stratégiques

Grande diversité d'évaluations

- Score (opposition relative)
- Performance (Niveau)

Avec ou sans prise en compte de la notion de temps

ACTIVITE TRES LUDIQUE avec un MATERIEL



MODELISATION DU JEU

Un sport est avant tout un JEU. La pétanque, de par son origine le Jeu Provençal, en est un excellent exemple.

Qu'il soit en **CONFRONTATION** (SPORTS COLLECTIFS) ou en **OPPOSITION** (SPORTS INDIVIDUELS), un jeu se définit toujours par 3 règles fondamentales :

1. L'ACTION

C'est le statut du joueur, il peut être soit :

- **UNIQUE** : Tireur en précision
- **MULTIPLE** : joueur de triplettes (pointeur-milieu-tireur)

2. L'ESPACE DE JEU = TERRAIN

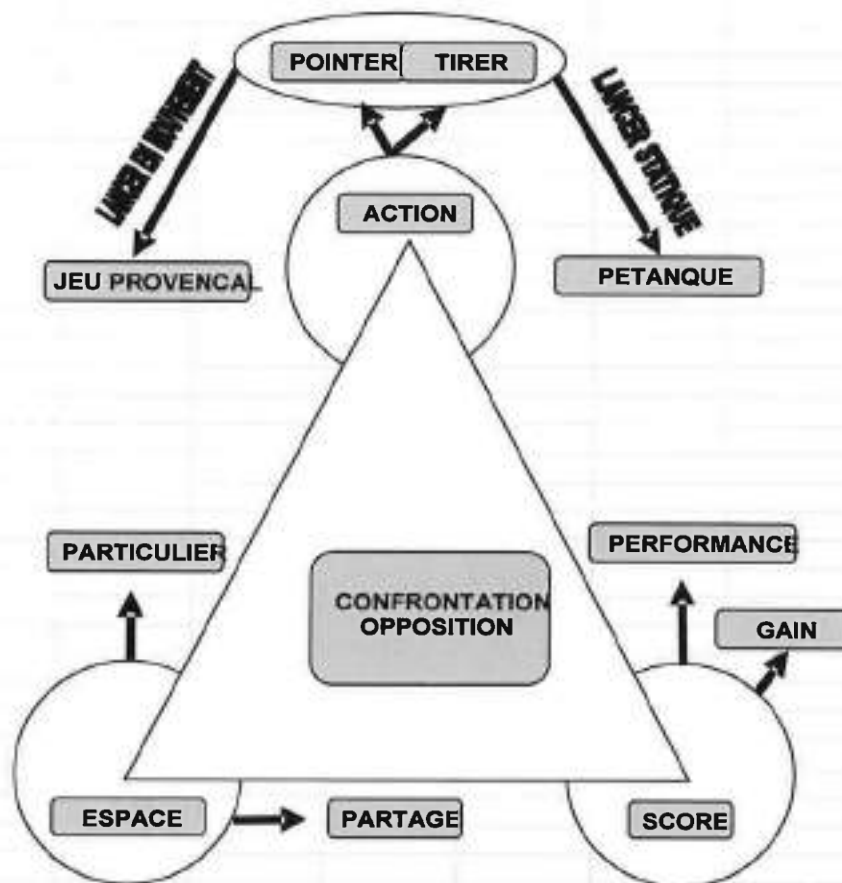
Il définit les limites de l'action du joueur :

- **PARTICULIER** : Pas de tir pour l'épreuve du tir de précision.
- **PARTAGE** : Le terrain pour les parties de boules par équipes.

3. LE SCORE

C'est le paramètre qui détermine le résultat avec les notions de victoire et de défaite.

- **Prise en compte du temps**
- **Sans prise en compte du temps**





PROBLEMATIQUE

LES APPRENTISSAGES



JEU DU DAMIER

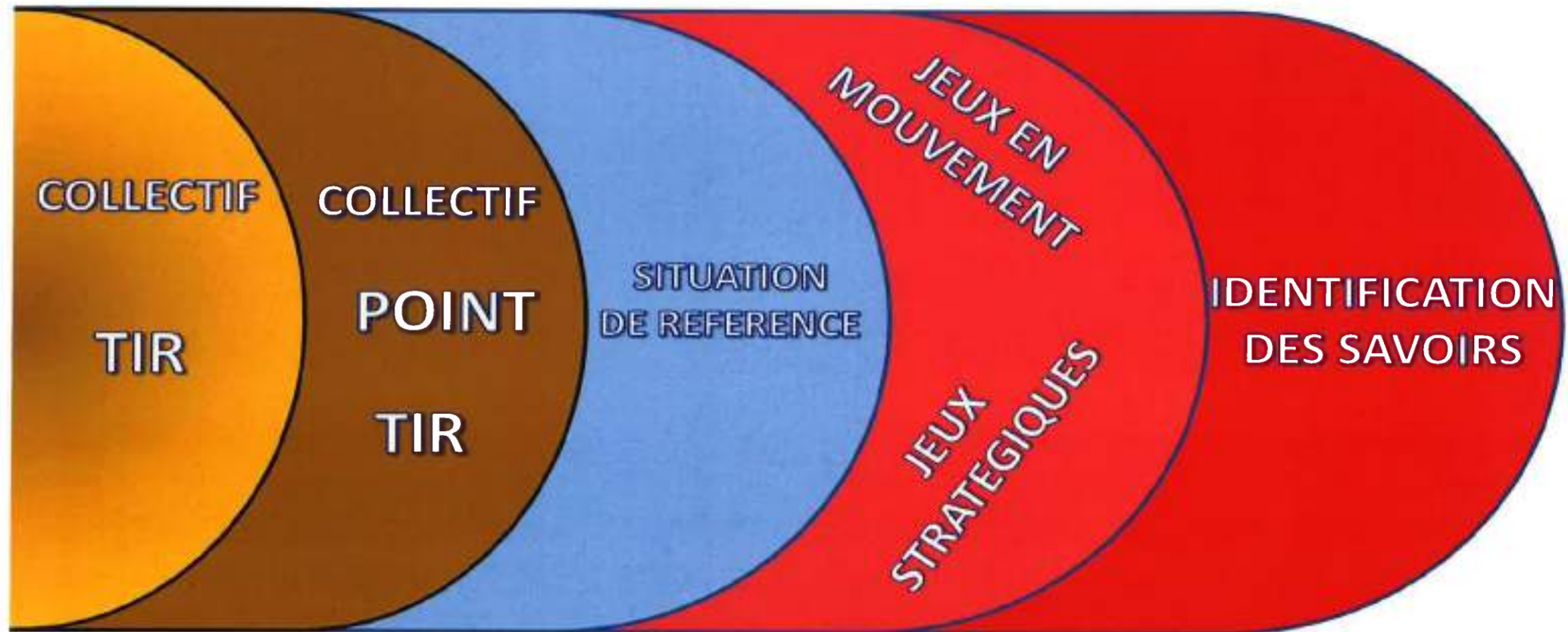
- POINT**
- JEU DES RECTANGLES
 - JEU DES ROUTES
 - JEU DES CERCLES
- TIR**
- JEU DES CIBLES

REEMPLIR LA MAISON
JEU DES RIVIERES

LES APPRENTISSAGES

EVALUATIONS

REINVESTISSEMENT



TIR DANS PNEU
TIR RELAIS SUR QUILLE
ABATTRE LES QUILLES

JEU DE MASSACRE
JEU 6 QUILLES CHRONO
JEU MORPION

JEU DU DAMIER

JEU CADENCE POINT- JEU
CADENCE TIR
TIR EN RELAIS



LA SITUATION DE REFERENCE

LE JEU DU DAMIER ...

...une situation problématique



- Elle est simple et facile d'approche pour tous les enfants.
- Elle permet d'appréhender rapidement les principes de la PETANQUE, pointer et tirer.
- L'objectif est de faire prendre conscience aux enfants de leurs difficultés dans ces deux actions de base de la discipline.
- Il faut donc envisager de mettre en place des situations d'apprentissage pour améliorer les résultats des enfants.



LE JEU DU DAMIER

ESPACE DE JEU ECHANGE		ACTIONS = POINTER et TIRER	SCORE sans prise en compte du temps
1° PHASE	<p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>4 équipes de 6 joueurs -1 boule/joueur</p> <p>On lance la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans une case vide. A chaque réussite, on place une quille au centre de la case.</p> <p>Après chaque lancer le joueur récupère sa boule et reviens par le couloir de sécurité.</p> <p>Les 6 joueurs se succèdent suivant ces modalités précédentes.</p> <p>Les boules lancées ne doivent pas toucher les quilles sinon elles sont annulées</p>	<p>Chaque équipe marque 1 point par boule réussie. Chaque réussite est repérée par une quille sur la fiche d'observation.</p> <p>La 1° phase se termine lorsque</p> <ul style="list-style-type: none"> • les 9 cases sont remplies • ou Chaque joueur a réalisé ses 5 lancers au point.
	<p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>		
2° PHASE	<p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Dans la seconde phase, deux équipes changent de terrain et tirent sur les quilles, placée par l'autre équipe. Chaque joueur réalise 5 lancers.</p> <p>Les quilles doivent être touchées. Pour la validation du lancer, l'impact de la boule de tir doit se situer à l'intérieur du carré de la boule touchée. La quille est alors enlevée du damier. Une seule quille peut être enlevée à chaque lancer.</p> <p>Chaque joueur ramasse sa boule et reviens par le couloir de sécurité pour stationner dans la zone de sécurité pour attendre son prochain passage.</p>	<p>Chaque équipe marque 1 point par quille touchée. Chaque réussite est repérée sur la fiche par une quille.</p> <p>La 2° phase se termine lorsque</p> <ul style="list-style-type: none"> • il n'y a plus de quille dans le damier • ou chaque joueur a réalisé ses 5 lancers au tir.
	<p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>		

A L'ECOLE DES JEUX DE BOULES – UNITE D'ENSEIGNEMENT – APPRENTISSAGE EN CYCLE 3



LE JEU DU DAMIER

EQUIPE:	
----------------	--

1° PHASE: POINTER

TERRAIN N°

PHASE 1 = POINTER	
NOMBRE DE POINTS	
NOMBRE DE LANCERS	

2° PHASE : TIRER

TERRAIN N°

PHASE 2 = TIRER	
NOMBRE DE POINTS	
NOMBRE DE LANCERS	

PHASE 1+2 = POINTER + TIRER	
NOMBRE DE POINTS	
NOMBRE DE LANCERS	

REPERAGES DES PROBLEMES :

- Qui a gagné ?

Hypothèses

1. Addition des points dans les deux phases
2. Meilleur pourcentage de réussite
3. Le nombre de quilles restantes...

- Le pourcentage de réussite est-il suffisant ?
- Que faut-il faire pour mieux jouer ?
- Que faut-il apprendre ?

... A POINTER

... A TIRER

... A DEVENIR STRATEGE

AMELIORER le RESULTAT

- Maitrise de la DISTANCE
 - Maitrise de la DIRECTION
- = PRECISION DU LANCER

AMELIORER la MANIERE

- Positionnement dans le rond
 - Armer et balancier
 - Lâcher de boules
 - Point glissé, demi-donnée, portée...
- = TECHNIQUE DU LANCER



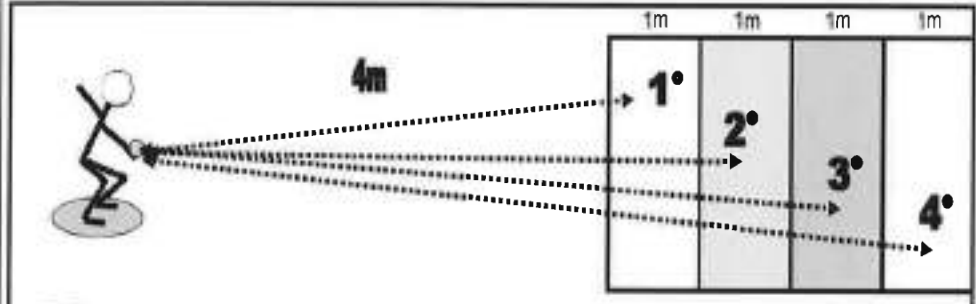
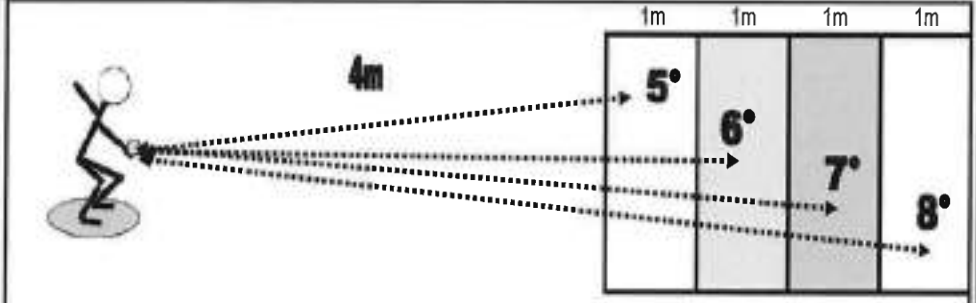
LES APPRENTISSAGES INDIVIDUELS

- Il n'y a pas d'apprentissage sans quantité d'actions



- Dans un premier temps, les apprentissages POINT et TIR se déroulent dans des exercices INDIVIDUELS, sans prise en compte du temps



<p>ESPACE DE JEU = PARTICULIER</p>	<p>ACTION = POINTER</p>	<p>SCORE sans le temps</p>
 <p>4m</p> <p>1m 1m 1m 1m</p> <p>1° 2° 3° 4°</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Chaque joueur lance la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans le 1° rectangle.</p> <p>Après la réussite du 1°, il joue dans le second et ainsi de suite.</p> <p>Après la réussite du 4° et dernier rectangle, il revient au 1°.</p> <p>Il réalise 3 passages de 10 lancers :</p> <p>1° passage= Sans consigne de tenue de boule</p> <p>2° passage= Respect des pieds dans le rond de 50cm</p> <p>3° passage= Lancer avec la boule sous la main.</p>	<p>Chaque joueur dispose de 10 lancers.</p> <p>Chaque boule réussie vaut 1 point.</p> <p>A chaque lancer, le joueur vient noter le résultat sur la fiche d'observation</p> <p>On définit à chaque passage son pourcentage de réussite.</p> <p>Une progression doit être enregistrée.</p> <p>Il n'est pas demandé d'aller le plus vite possible.</p>
 <p>4m</p> <p>1m 1m 1m 1m</p> <p>5° 6° 7° 8°</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>		



LE JEU DES RECTANGLES

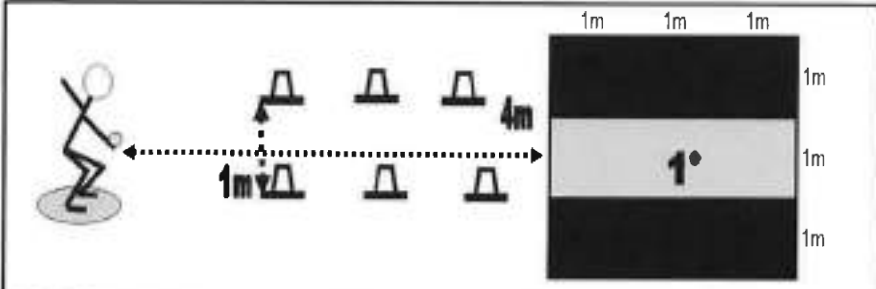
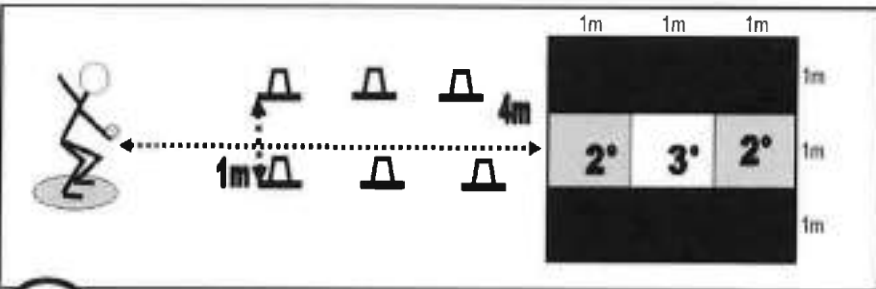
NOM-PRENOM

POINTER/DISTANCE	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	TOTAL		%	
1° PASSAGE												REUSSITE		
												ECHEC COURT		
												ECHEC LONG		
2° PASSAGE												REUSSITE		
												ECHEC COURT		
												ECHEC LONG		
3° PASSAGE												REUSSITE		
												ECHEC COURT		
												ECHEC LONG		

X LANCER REUSSI

↓ LANCER MANQUE COURT

↑ LANCER MANQUE LONG

<p>ESPACE DE JEU = PARTICULIER</p>	<p>ACTION = POINTER</p>	<p>SCORE sans le temps</p>
 <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>On lance la boule en la faisant rouler dans le couloir pour qu'elle s'arrête dans la zone.</p> <p>La boule ne doit pas toucher les quilles du couloir.</p> <p>Chaque joueur effectue 3 passages de 10 lancers.</p> <p>Il réalise 3 passages de 10 lancers :</p> <p>1° passage= Sans consigne de tenue de boule + 3 ZONES CENTRALES</p> <p>2° passage= Respect des pieds dans le rond de 50cm + 1° ZONE GRISE</p> <p>3° passage= Lancer avec la boule sous la main + ZONE CENTRALE BLANCHE.</p>	<p>Chaque joueur dispose de 10 lancers.</p> <p>Chaque boule réussie vaut 1 point.</p> <p>A chaque lancer, le joueur vient repérer le résultat sur la fiche d'observation.</p> <p>On définit alors le pourcentage de réussite.</p>
 <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>		



LE JEU DES ROUTES

NOM-PRENOM

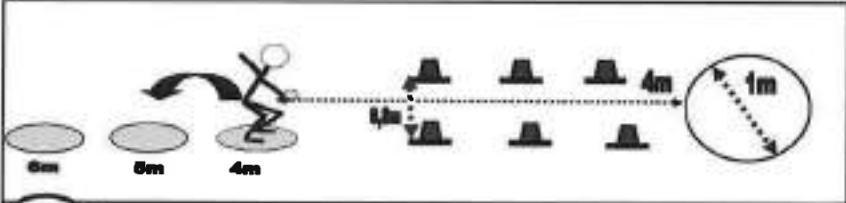
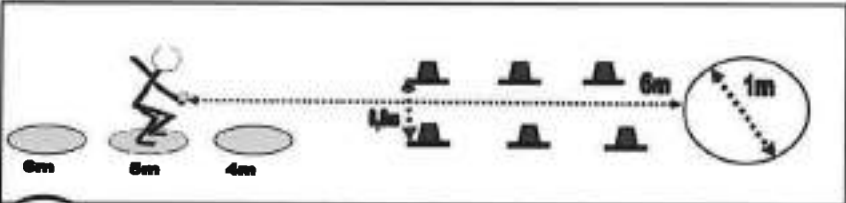
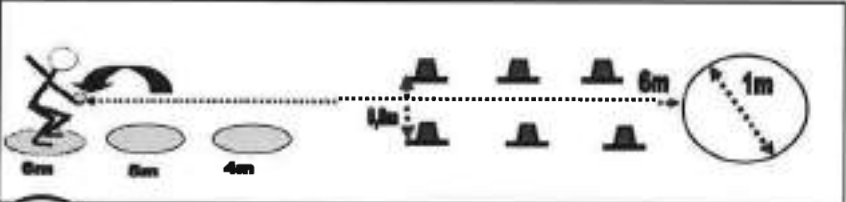
POINTER/DIRECTION	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	TOTAL		%	
1° PASSAGE												REUSSITE		
												ECHEC A GAUCHE		
												ECHEC A DROITE		
2° PASSAGE												REUSSITE		
												ECHEC A GAUCHE		
												ECHEC A DROITE		
3° PASSAGE												REUSSITE		
												ECHEC A GAUCHE		
												ECHEC A DROITE		

LANCER REUSSI

← LANCER MANQUE A GAUCHE

→ LANCER MANQUE A DROITE

JEU INDIVIDUEL LE JEU DES CERCLES POINTER = DISTANCE+DIRECTION

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = POINTER	SCORE sans le temps
 <p>6m 6m 4m 4m 1m</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>On pointe la boule en la faisant rouler dans le couloir pour qu'elle s'arrête dans le cercle.</p> <p>La boule ne doit pas toucher les quilles du couloir.</p>	<p>Chaque joueur dispose de 10 lancers.</p> <p>Chaque boule réussie vaut 1 point.</p> <p>A chaque lancer, le joueur vient repérer le résultat sur la fiche d'observation.</p>
 <p>6m 6m 4m 5m 1m</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Chaque joueur effectue 3 passages de 10 lancers.</p> <p>Il réalise 3 passages de 10 lancers :</p> <p>1° passage= distance 4m</p> <p>2° passage= distance 5m</p>	<p>On définit alors le pourcentage de réussite.</p>
 <p>6m 6m 4m 6m 1m</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>3° passage= distance 6m</p>	



FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

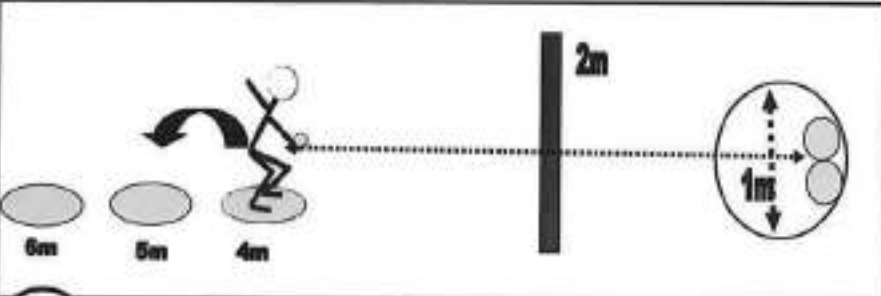
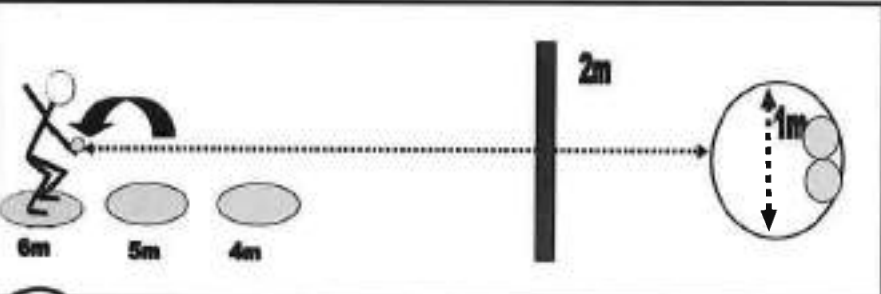


LE JEU DES CERCLES

NOM-PRENOM	
------------	--

POINTER DISTANCE + DIRECTION	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	TOTAL		%	
1° PASSAGE													REUSSITE	
2° PASSAGE													REUSSITE	
3° PASSAGE													REUSSITE	

<input checked="" type="checkbox"/> LANCER REUSSI

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = TIRER	SCORE sans le temps
 <p>6m 5m 4m 2m 1m</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Chaque équipe est composée de 4 joueurs (un tireur, un ramasseur, un commissaire, un arbitre). Chaque équipe dispose de deux boules.</p> <p>Chaque tireur tire ses boules puis les récupère grâce au ramasseur</p> <p>L'arbitre détermine la valeur du tir. Le commissaire note les points marqués.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si l'objectif est manqué ou réussi avec un impact en amont des 2m = 0 Points • Si l'objectif de 2 boules est touché en tombant dans le cercle = 1 point • Si l'objectif est touché en tombant au-delà du cercle mais après la ligne = 2 points 	<p>Chaque joueur dispose de 10 lancers. (2 boules pour 4m-5m-6m-5m-4m)</p> <p>Chaque boule réussie vaut 0,1 ou 2 points.</p> <p>A chaque lancer, le commissaire note la performance du tireur</p> <p>On définit à chaque passage son pourcentage de réussite.</p> <p>Chaque joueur peut effectuer 3 passages pour voir l'évolution de sa performance.</p>
 <p>6m 5m 4m 2m 1m</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>		



LE JEU DES CIBLES

NOM-PRENOM	
------------	--

TIRER DISTANCE + DIRECTION	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	TOTAL		%	
1° PASSAGE												PERFORMANCE		
2° PASSAGE												PERFORMANCE		
3° PASSAGE												PERFORMANCE		

O	LANCER MANQUE
----------	---------------

1	LANCER REUSSI APRES LA LIGNE
----------	------------------------------

2	LANCER REUSSI DANS LA CIBLE
----------	-----------------------------



Les exercices de point et de tir sont des situations auto-adaptatives avec aménagement de l'espace. Comme dans d'autres sports de lancers, les jeunes peuvent être amenés à découvrir une meilleure maîtrise lorsque sa main passe dans l'axe œil – cible.

Cette méthode permet de faire découvrir la technique sans donner les solutions mais elle propose des situations qui obligent l'enfant à réfléchir.

Pour réaliser cette démarche, le formateur devra préparer :

- L'aménagement de l'ESPACE
- Les CONSIGNES de jeu
- Les QUESTIONS à poser





LES APPRENTISSAGES COLLECTIFS



ACTION DE POINTER

APPRENDRE



COMPRENDRE



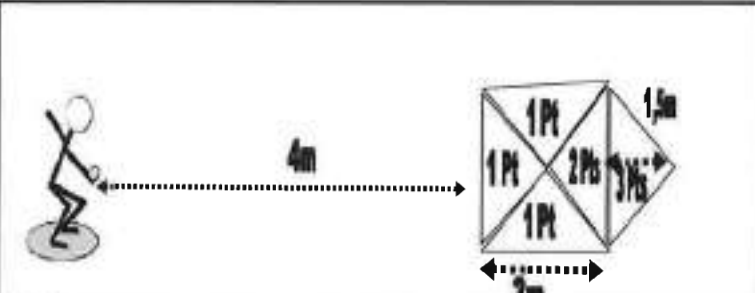

APPLIQUER

Les JEUX D'APPLICATION sont COLLECTIFS

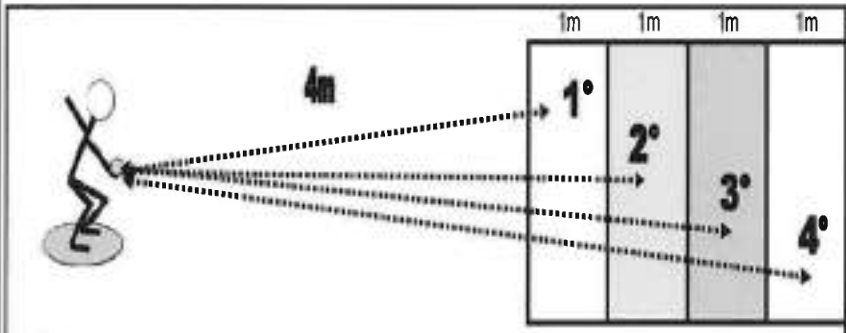
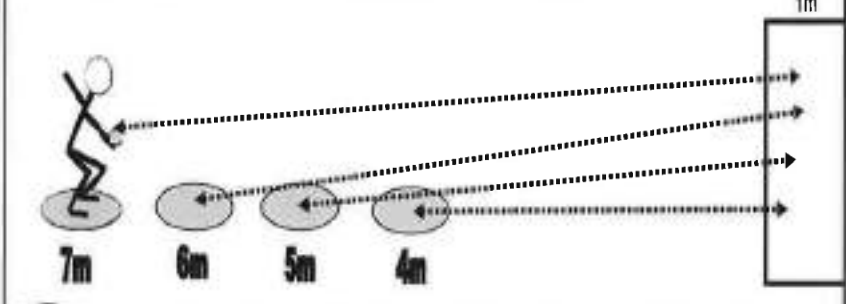
1. SANS PRISE EN COMPTE DU TEMPS
2. AVEC PRISE EN COMPTE DU TEMPS

L'objectif est de développer la précision des lancers et donc les qualités d'ADRESSE des enfants.

JEU COLLECTIF REMPLIR SA MAISON POINTER EN DISTANCE+DIRECTION

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = POINTER	SCORE sans le temps
	<p>Chaque équipe est formée de 1 à 3 joueurs en fonction de l'effectif.</p> <p>Chaque joueur pointe 2 boules, chacun leur tour.</p> <p>Chaque joueur pointe sa boule et la récupère à l'endroit où elle s'immobilise. Les boules hors zone sont annulées.</p>	<p>Lorsque tous les joueurs de l'équipe ont pointé, on totalise les points faits.</p> <p>L'équipe qui a totalisé le plus grand nombre de point est vainqueur de la manche.</p> <p>Le jeu se déroule en plusieurs manches dont le nombre varie en fonction du temps disponible.</p>
<p>ZONE</p> <p>COULOIR DE SECURITE</p>		<p>SCORE avec prise en compte du temps</p>
	<p>Chaque équipe est formée de 1 à 3 joueurs en fonction de l'effectif et dispose d'une seule boule.</p> <p>Le premier joueur pointe la boule et marque les points définis. Il récupère la boule et vient la donner au joueur suivant et ainsi de suite.</p>	<p>La prise en compte du temps permet la réalisation de relais pendant lesquels il est IMPERATIF de veiller au respect des consignes de sécurité.</p> <p>Est déclarée vainqueur l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de point pendant la durée décidée (3mn-4mn-5mn)</p> <p>Est déclarée vainqueur la première équipe qui arrive à un nombre de points défini (20-25-30...)</p> <p>Le jeu se déroule en plusieurs manches dont le nombre varie en fonction du temps disponible.</p>

JEU COLLECTIF JEU DES RIVIERES POINTER EN DISTANCE+DIRECTION

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = POINTER	SCORE sans le temps
	<p>Chaque équipe est formée de 3 à 4 joueurs en fonction de l'effectif.</p> <p>Chaque joueur pointe 5 boules, chacun leur tour. L'objectif est de placer une boule dans chaque rivière.</p> <p>Quand le joueur a terminé ses lancers, il ramène les boules au joueur suivant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 seule rivière = 1 point • 2 rivières = 2 points • 3 rivières = 3 points • 4 rivières = 5 points <p>L'équipe gagnante est celle qui a le plus grand nombre de points à la fin de tous les passages des joueurs de l'équipe.</p>
SCORE avec prise en compte du temps		
<p>ZONE</p> <p>COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Chaque équipe est formée de 3 à 4 joueurs en fonction de l'effectif et dispose d'une seule boule.</p>	<p>La prise en compte du temps permet la réalisation de relais pendant lesquels il est IMPERATIF de veiller au respect des consignes de sécurité.</p>
	<p>Lorsque la boule s'arrête dans une rivière, le joueur place une quille à l'emplacement de la boule et la récupère pour la transmettre au joueur suivant et ainsi de suite.</p> <p>Lorsque la boule lancée touche une quille, elle est annulée.</p>	<p>1. Est déclarée vainqueur l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de point pendant la durée décidée (3mn-4mn-5mn)</p> <p>2. Est déclarée vainqueur la première équipe qui arrive à un nombre de points défini (5-10-15...)</p>
<p>ZONE</p> <p>COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Le jeu se déroule en plusieurs manches dont le nombre varie en fonction du temps disponible.</p>	



LES EVOLUTIONS POSSIBLES

Dans ce dernier exercice, il y a un début d'apprentissage de la STRATEGIE de jeu. L'enfant devrait comprendre qu'il est plus intéressant pour lui de réussir à remplir les rivières les plus éloignées en premier.

A partir de ces exercices de bases, il est possible de construire un grand nombre de jeux d'application. Il suffit de faire varier certains paramètres pour modifier la situation à laquelle est confrontée l'enfant.

- Varier la dimension de la cible.
- Modifier la nature de la cible (Carré, cercle, rectangle ...)
- Changer la distance de lancer.
- Modifier les modalités d'attribution des points et/ou leurs valeurs respectives.

Dans la finalisation de la compétence de POINTER, il est important de passer d'une situation SANS PRISE EN COMPTE DU TEMPS à une situation AVEC PRISE EN COMPTE DU TEMPS.





LES APPRENTISSAGES COLLECTIFS



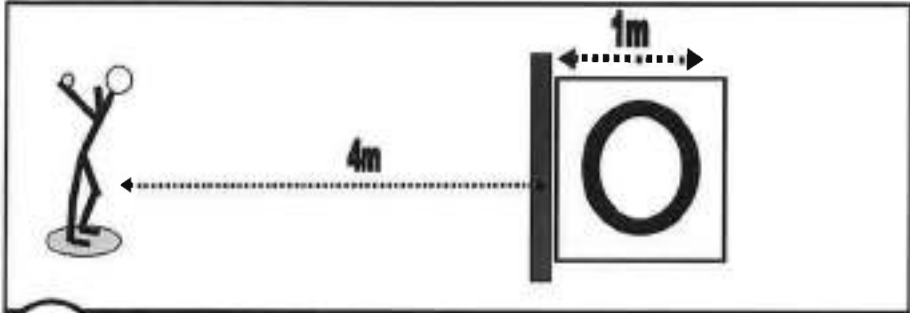
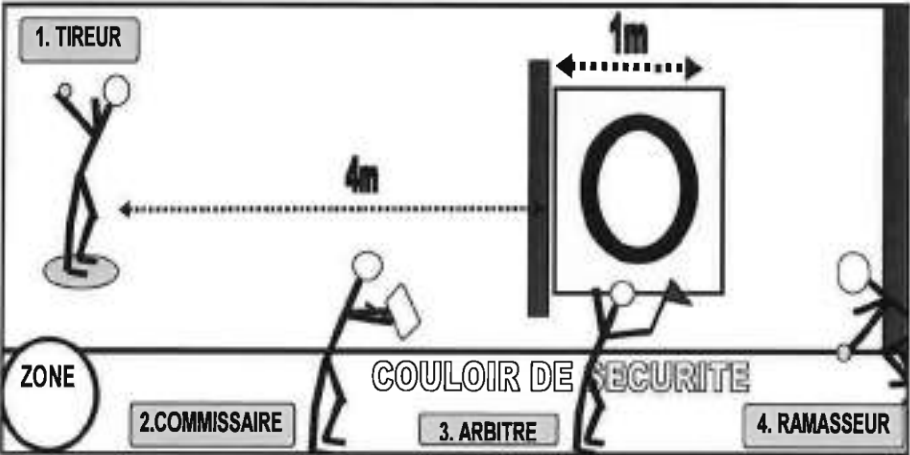
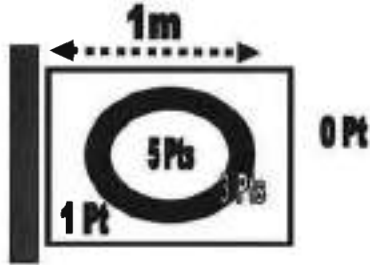
ACTION DE TIRER



Les JEUX D'APPLICATION sont COLLECTIFS

1. SANS PRISE EN COMPTE DU TEMPS
2. AVEC PRISE EN COMPTE DU TEMPS

L'objectif est de développer la précision des lancers et donc les qualités d'ADRESSE des enfants.

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION =TIRER	SCORE sans le temps
 <p>4m</p> <p>1m</p> <p>ZONE</p> <p>COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Chaque équipe est composé de 4 joueurs (Un tireur, un commissaire, un arbitre, un ramasseur de boule).</p> <p>Chaque joueur tire 10 boules consécutivement. L'arbitre détermine la valeur du tir. Le commissaire note les points marqués. Le ramasseur rassemble les boules lancés et les fait revenir par le couloir de sécurité au joueur.</p>	<p>Impact en dehors de la zone = 0 POINT</p> <p>Impact de la boule dans la zone = 1 POINT</p> <p>Impact de la boule sur le pneu = 3 POINTS</p> <p>Impact dans le pneu et la boule reste dans le pneu = 5 POINTS</p>
 <p>1. TIREUR</p> <p>4m</p> <p>1m</p> <p>ZONE</p> <p>2.COMMISSAIRE</p> <p>3. ARBITRE</p> <p>4. RAMASSEUR</p> <p>COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Après chaque passage de 10 boules, les rôles des personnes changent. Ainsi le joueur 1 passe en commissaire 2 qui devient alors arbitre 3. L'arbitre 3 devient ramasseur 4 qui devient alors joueur 1.</p>	<p>On additionne les totaux de chaque joueur pour donner le total de l'équipe.</p>  <p>1m</p> <p>1 Pt</p> <p>5 Pts</p> <p>3 Pts</p> <p>0 Pt</p>

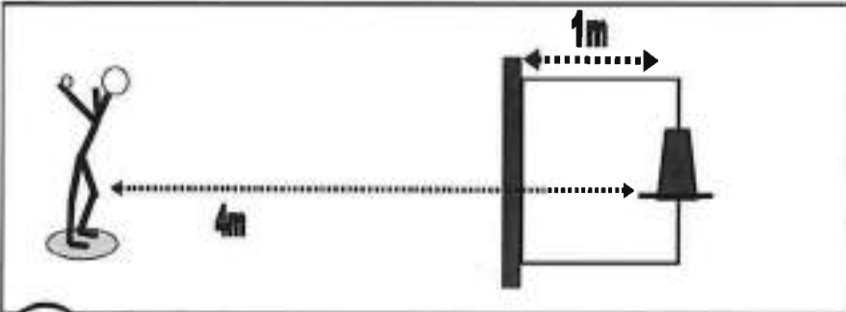
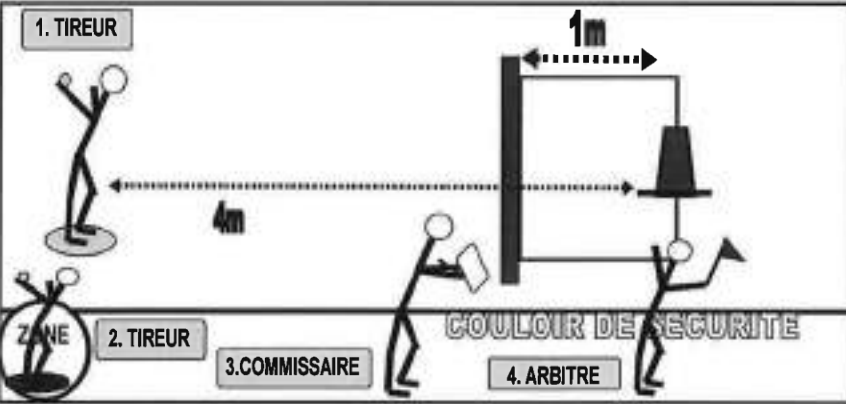
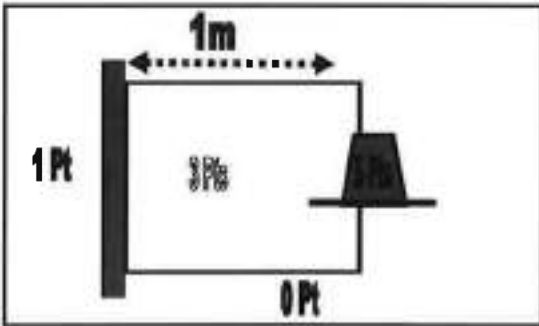


TIR DANS LE PNEU

TIRER	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	TOTAL		%
DISTANCE + DIRECTION													
1° JOUEUR												REUSSITE	
2° JOUEUR												REUSSITE	
3° JOUEUR												REUSSITE	
4° JOUEUR												REUSSITE	

0	LANCER ECHOUE	1	IMPACT DANS ZONE	3	IMPACT SUR LE PNEU	5	IMPACT DANS PNEU
----------	---------------	----------	------------------	----------	--------------------	----------	------------------

JEU COLLECTIF LE TIR EN RELAIS SUR QUILLE (notion de temps) TIRER

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = TIRER	SCORE avec prise en compte du temps
 <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; margin: 0 auto; display: inline-block;">ZONE</p> <p style="text-align: center; font-size: 2em; margin-top: 10px;">COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Chaque équipe est composée de 4 joueurs (Deux tireurs, un commissaire, un arbitre). Chaque équipe dispose d'une seule boule.</p> <p>Les deux tireurs tirent alternativement en se passant la boule.</p> <p>L'arbitre détermine la valeur du tir. Le commissaire note les points marqués.</p> <p>Après chaque passage de 2mn pour chaque série de 2 joueurs (soit 4mn au total pour l'équipe), les joueurs deviennent commissaire et juge et inversement.</p>	<p>Quille manquée = 0 POINT</p> <p>Quille touchée avec impact avant la zone = 1 POINT</p> <p>Quille touchée avec impact de la boule dans la zone = 3 POINTS</p> <p>Quille touchée directement = 5 POINTS</p> <p>On additionne les totaux de chaque joueur pour donner le total de l'équipe.</p>
 <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; margin: 0 auto; display: inline-block;">ZONE</p> <p style="text-align: center; font-size: 2em; margin-top: 10px;">COULOIR DE SECURITE</p>		



FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE



TIR EN RELAIS SUR LES QUILLES

TIRER DISTANCE+DIRECTION	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°	TOTAL		%		
1° JOUEUR																							REUSSITE		
2° JOUEUR																								REUSSITE	
3° JOUEUR																								REUSSITE	
4° JOUEUR																								REUSSITE	

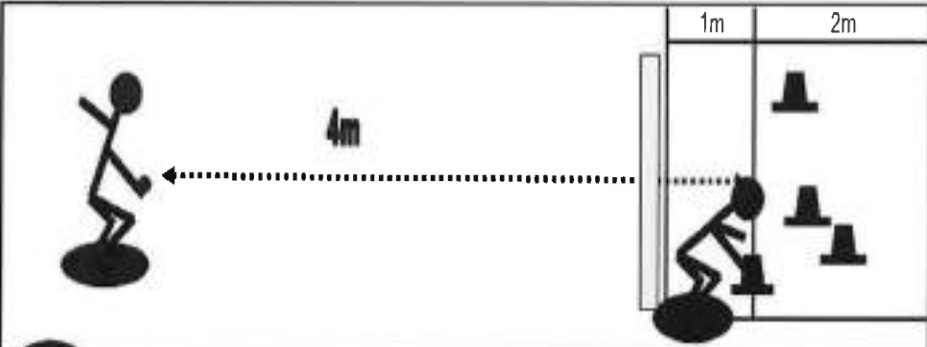
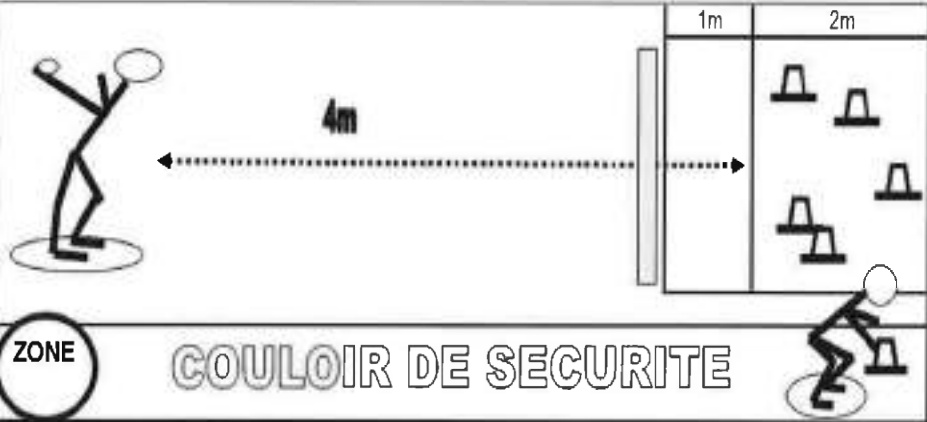
0 QUILLE MANQUEE

1 QUILLE TOUCHEE

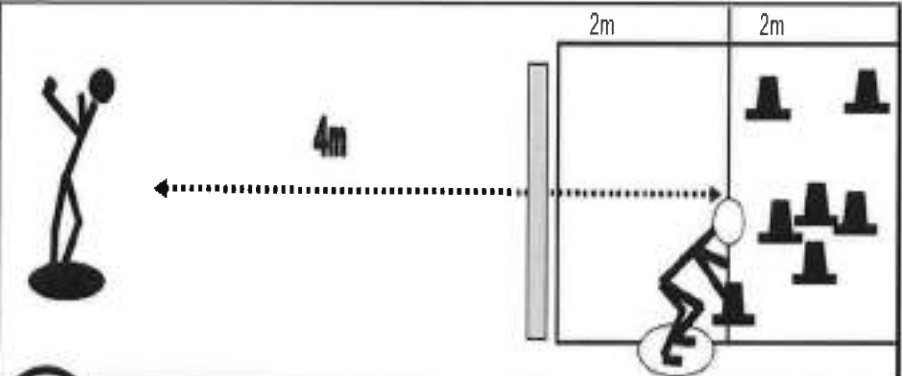
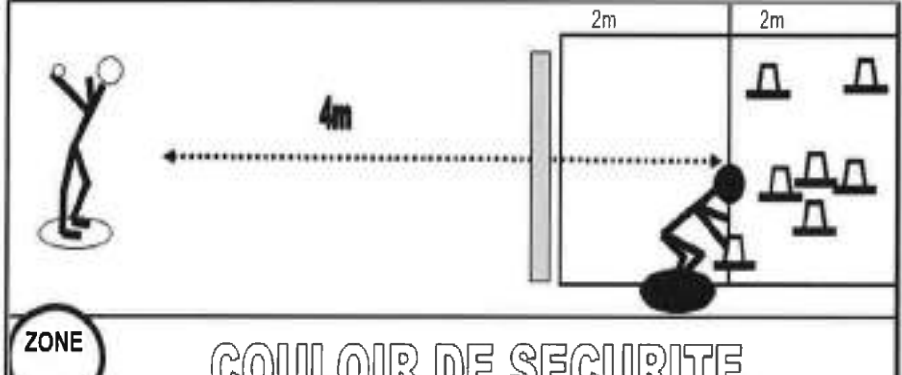
3 QUILLE TOUCHEE IMPACT ZONE

5 QUILLE TOUCHEE DIRECTEMENT

JEU COLLECTIF ABATTRE LES QUILLES 1 STRATEGIE DE JEU 1

ESPACE DE JEU = ECHANGE	ACTION = TIRER	SCORE sans le temps
 <p>4m</p> <p>1m 2m</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Chaque équipe est formée de 3 à 4 joueurs en fonction de l'effectif.</p> <p>Chaque équipe dispose dans SA ZONE de 2m les 6 quilles comme elle le souhaite.</p> <p>A tour de rôle, chaque joueur effectue deux tirs afin de toucher le maximum de quilles.</p>	<p>Chaque équipe dispose de 2 lancers par joueur.</p> <p>Gagne l'équipe qui a réussi à toucher toutes les quilles ou qui a touché le plus de quilles avec son stock de boules.</p>
 <p>4m</p> <p>1m 2m</p> <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p>Les quilles touchées avec impact dans la zone de 2m sont enlevées.</p>	<p>SCORE avec prise en compte du temps</p> <p>Le jeu peut se dérouler en relais avec une seule boule par équipe.</p> <p>Gagne l'équipe qui, la première abattra toutes les quilles ou qui a touché le maximum de quilles pendant la durée du relais..</p>

JEU COLLECTIF ABATTRE LES QUILLES 2 STRATEGIE DE JEU 2

ESPACE DE JEU = ECHANGE	ACTION = TIRER	SCORE sans le temps
 <p data-bbox="206 654 1103 772">ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p data-bbox="1123 319 1691 391">Chaque équipe est formée de 3 à 4 joueurs en fonction de l'effectif.</p> <p data-bbox="1123 462 1691 562">Chaque équipe dispose dans LA ZONE ADVERSAIRE de 2m les 6 quilles comme elle le souhaite.</p> <p data-bbox="1123 634 1691 733">A tour de rôle, chaque joueur effectue deux tirs afin de toucher le maximum de quilles.</p>	<p data-bbox="1699 319 2232 391">Chaque équipe dispose de 2 lancers par joueur.</p> <p data-bbox="1699 462 2232 591">Gagne l'équipe qui a réussi à toucher toutes les quilles ou qui a touché le plus de quilles avec son stock de boules.</p> <p data-bbox="1699 705 2232 772">SCORE avec prise en compte du temps</p>
 <p data-bbox="206 1182 1103 1263">ZONE COULOIR DE SECURITE</p>	<p data-bbox="1123 811 1691 882">Les quilles touchées avec impact dans la zone de 2m sont enlevées.</p>	<p data-bbox="1699 882 2232 953">Le jeu peut se dérouler en relais avec une seule boule par équipe.</p> <p data-bbox="1699 1025 2232 1168">Gagne l'équipe qui, la première abattra toutes les quilles ou qui a touché le maximum de quilles pendant la durée du relais..</p>



Abattre les quilles apporte la conclusion de la COMPETENCE TIRER.

En même temps, elle introduit les APPRENTISSAGE qui permettront de développer la compétence TIRER-POINTER.

Ces apprentissages vont s'exprimer dans des confrontations directes, qui prendront en compte des situations stratégiques.





LES APPRENTISSAGES COLLECTIFS

ACTION DE POINTER



ACTION DE TIRER



JEU COLLECTIF

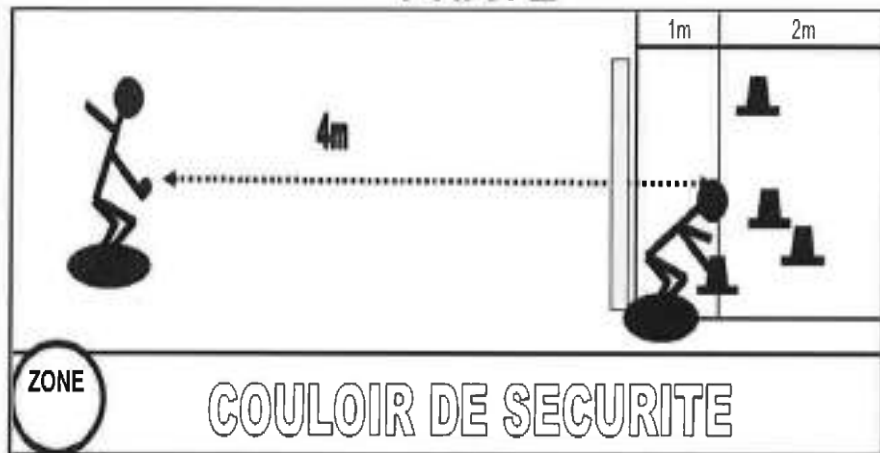
ESPACE DE JEU = ECHANGE

LE JEU DE MASSACRE

ACTION = POINTER et TIRER

SCORE SANS LE TEMPS

1° PHASE



Chaque équipe est formée de 6 joueurs.

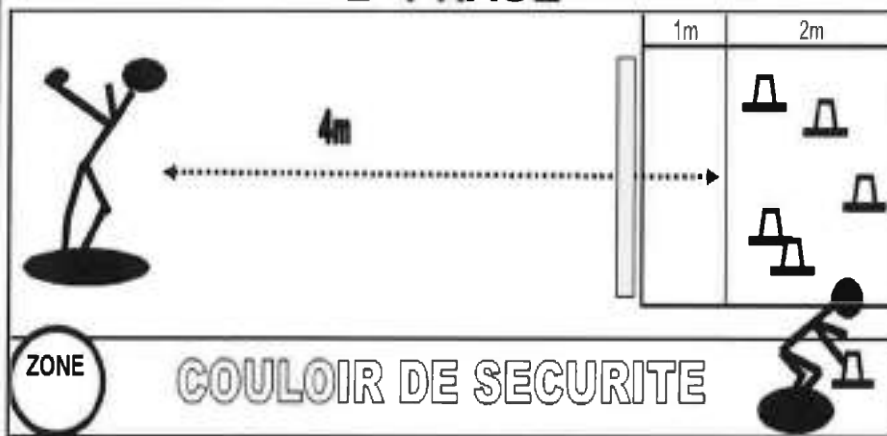
Chaque joueur joue, à tour de rôle, 2 boules en direction du rectangle.

Une quille est disposée à l'emplacement de chaque boule réussie dans le second rectangle de 2m.

1 point est marqué à chaque réussite dans le second rectangle de 2m.

La première phase se termine lorsque chaque joueur a joué ses 2 boules.

2° PHASE



Chaque équipe passe sur le terrain adverse.

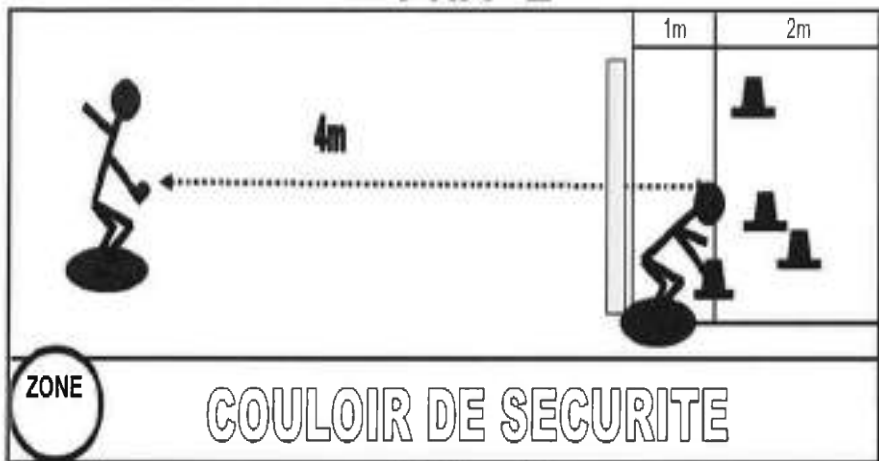
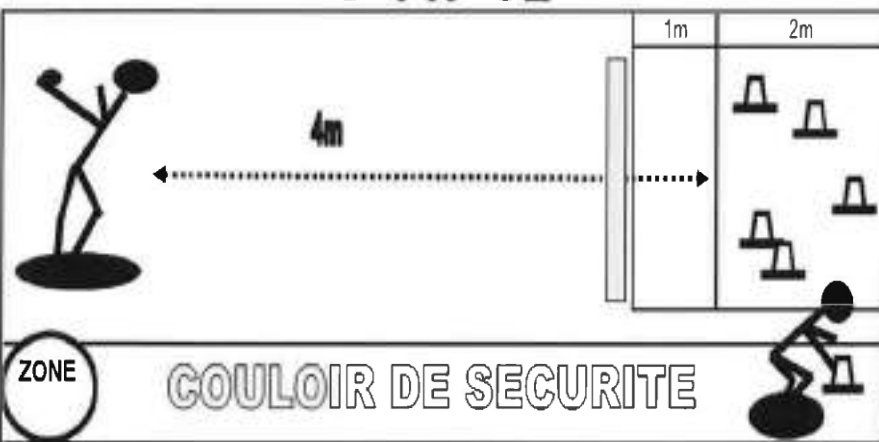
Chaque joueur, à tour de rôle, tire deux boules sur les quilles.

Les quilles touchées directement ou indirectement (Impact dans le 1° rectangle).

Impact direct sur la quille = 2 points

Impact indirect dans la zone = 1 point

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs d'une équipe a joué ses 2 boules ou lorsque l'équipe a touché toutes les quilles de l'adversaire. (Dans le cas, l'équipe additionne toutes les boules restantes.

JEU COLLECTIF**LE JEU DES 6 QUILLES CHRONO****Temps****ESPACE DE JEU = ECHANGE****ACTION = POINTER et TIRER****SCORE AVEC LE TEMPS****1° PHASE****2° PHASE****1° PHASE**

Chaque équipe est formée de 6 joueurs. Chaque équipe possède 1 seule boule.

Chaque joueur pointe une boule. En cas de réussite, il place une quille à la place de la boule et il ramène cette dernière au joueur suivant...

En cas d'échec, il rapporte la boule à son partenaire.

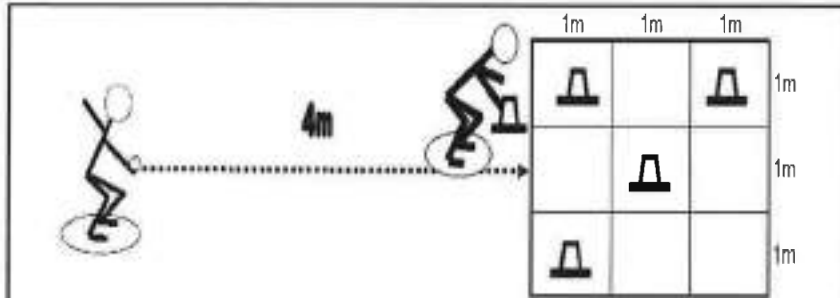
2° PHASE

Chaque équipe passe sur le terrain adverse.

Le 1° joueur tire sa boule. S'il frappe la quille, il l'enlève puis ramène sa boule à son partenaire. En cas d'échec il rapporte sa boule.

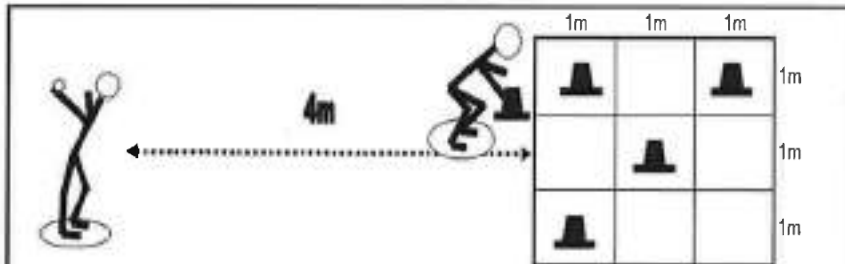
La première équipe qui place ses 6 boules dans le rectangle remporte 1 point.

La première équipe qui réussit à sortir les 6 quilles du rectangle marque 1 point

JEU COLLECTIF**LE JEU DU MORPION CARRE****Sans Temps****ESPACE DE JEU = ECHANGE****ACTION = POINTER et TIRER****SCORE sans LE TEMPS****1° PHASE**

ZONE

COULOIR DE SECURITE

2° PHASE

ZONE

COULOIR DE SECURITE

1° PHASE

Chaque équipe est formée de 6 joueurs.

Chaque joueur pointe une boule. En cas de réussite, il place une quille à la place de la boule et il ramène cette dernière au joueur suivant...

En cas d'échec, il rapporte la boule à son partenaire.

2° PHASE

Chaque équipe passe sur le terrain adverse.

Le 1° joueur tire sa boule. S'il frappe la quille, il l'enlève puis ramène sa boule à son partenaire. En cas d'échec il rapporte sa boule. Il peut toucher plusieurs quilles par ricochet. L'objectif est de détruire le maximum de morpion.

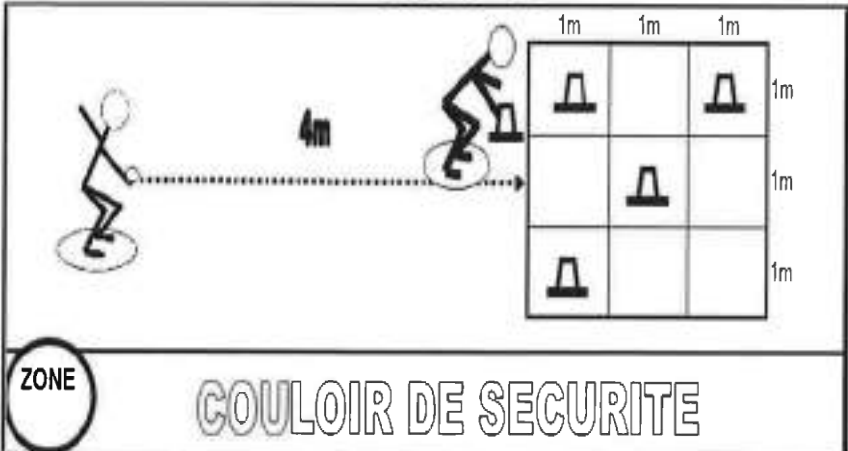
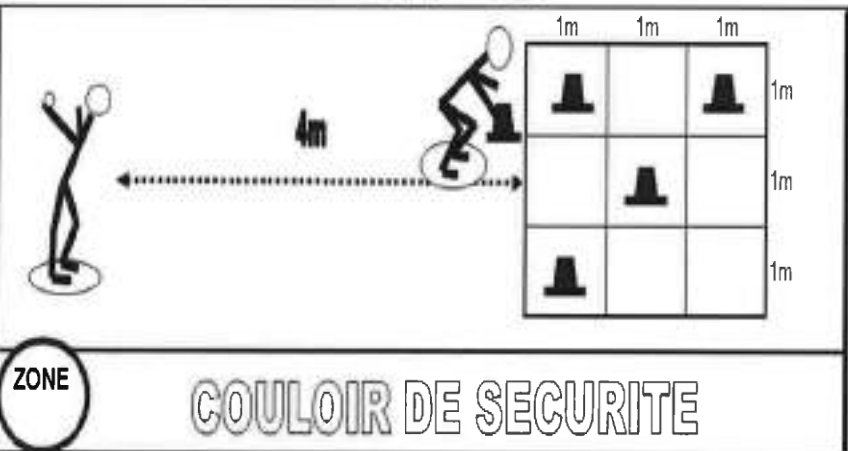
Chaque boule réussie dans le damier rapport 1 point. Un morpion (3 quilles alignées) donne 3 points supplémentaires.

L'épreuve se termine lorsque chaque joueur a joué ses deux boules ou que les 9 cases sont remplies.

Chaque quille frappée rapporte 2 points.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs 2 boules ou lorsque toutes les quilles ont été abattues.

On ajoute 1 point par boule restante et on attribue 3 points par morpion détruit.

ESPACE DE JEU = ECHANGE	ACTION = POINTER et TIRER	SCORE AVEC LE TEMPS
<p style="text-align: center;">1° PHASE</p> 	<p style="text-align: center;">1° PHASE</p> <p>Chaque équipe est formée de 6 joueurs. Chaque équipe possède 1 seule boule.</p> <p>Les règles sont les mêmes que pour le jeu précédent.</p>	<p>Chaque boule réussie dans le damier rapport 1 point. Un morpion (3 quilles alignées) donne 3 points supplémentaires.</p> <p>L'épreuve se termine lorsque chaque joueur a joué ses deux boules ou que les 9 cases sont remplies.</p>
<p style="text-align: center;">2° PHASE</p> 	<p style="text-align: center;">2° PHASE</p> <p>Chaque équipe passe sur le terrain adverse.</p> <p>Le 1° joueur tire sa boule. S'il frappe la quille, il l'enlève puis ramène sa boule à son partenaire. En cas d'échec il rapporte sa boule. Il peut toucher plusieurs quilles par ricochet. L'objectif est de détruire le maximum de morpion.</p>	<p>Chaque quille frappée rapporte 2 points.</p> <p>L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs 2 boules ou lorsque toutes les quilles ont été abattues.</p> <p>On ajoute 1 point par boule restante et on attribue 3 points par morpion détruit.</p>



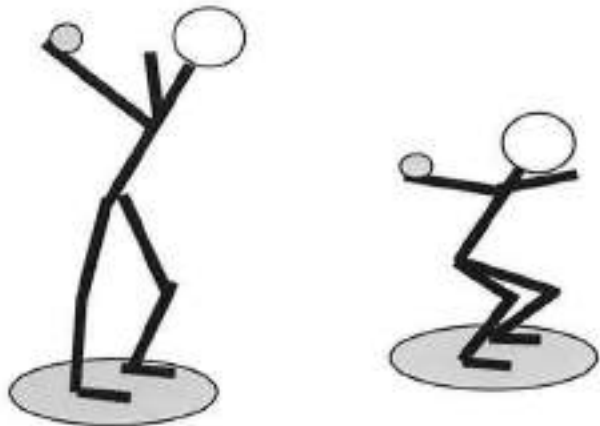
A L'ECOLE DES JEUX DE BOULES – UNITE D'ENSEIGNEMENT – APPRENTISSAGE EN CYCLE 3



LA SITUATION DE REFERENCE

LE JEU DU DAMIEN ...

...une situation d'évaluation
des apprentissages



APPRENDRE



COMPRENDRE



APPLIQUER



ANALYSER



EVALUER

- Mesurer la quantité d'apprentissage
- Evaluation de la progression

LE JEU DU DAMIER

ESPACE DE JEU ECHANGE		ACTIONS = POINTER et TIRER	SCORE sans prise en compte du temps
1° PHASE		<p>4 équipes de 6 joueurs -1 boule/joueur</p> <p>On lance la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans une case vide. A chaque réussite, on place une quille au centre de la case.</p> <p>Après chaque lancer le joueur récupère sa boule et reviens par le couloir de sécurité.</p> <p>Les 6 joueurs se succèdent suivant ces modalités précédentes.</p> <p>Les boules lancées ne doivent pas toucher les quilles sinon elles sont annulées</p>	<p>Chaque équipe marque 1 point par boule réussie. Chaque réussite est repérée par une quille sur la fiche d'observation.</p> <p>La 1° phase se termine lorsque</p> <ul style="list-style-type: none"> • les 9 cases sont remplies • ou Chaque joueur a réalisé ses 5 lancers au point.
2° PHASE		<p>Dans la seconde phase, deux équipes échangent de terrain et tire sur les quilles, placée par l'autre équipe. Chaque joueur réalise 5 lancers.</p> <p>Les quilles doivent être touchées. Pour la validation du lancer, l'impact de la boule de tir doit se situer à l'intérieur du carré de la boule touchée. La quille est alors enlevée du damier. Une seule quille peut être enlevée à chaque lancer.</p> <p>Chaque joueur ramasse sa boule et reviens par le couloir de sécurité pour stationner dans la zone de sécurité pour attendre son prochain passage.</p>	<p>Chaque équipe marque 1 point par quille touchée. Chaque réussite est repérée sur la fiche par une quille.</p> <p>La 2° phase se termine lorsque</p> <ul style="list-style-type: none"> • il n'y a plus de quille dans le damier • ou chaque joueur a réalisé ses 5 lancers au tir.



LE JEU DU DAMIER

EQUIPE:	
----------------	--

1° PHASE: POINTER

TERRAIN N°

PHASE 1 = POINTER	
NOMBRE DE POINTS	
NOMBRE DE LANCERS	

PHASE 1+2 = POINTER + TIRER	
NOMBRE DE POINTS	
NOMBRE DE LANCERS	

2° PHASE : TIRER

TERRAIN N°

PHASE 2 = TIRER	
NOMBRE DE POINTS	
NOMBRE DE LANCERS	

EVALUATION DE DEPART	
NOMBRE DE POINTS	
NOMBRE DE LANCERS	



CONCLUSIONS

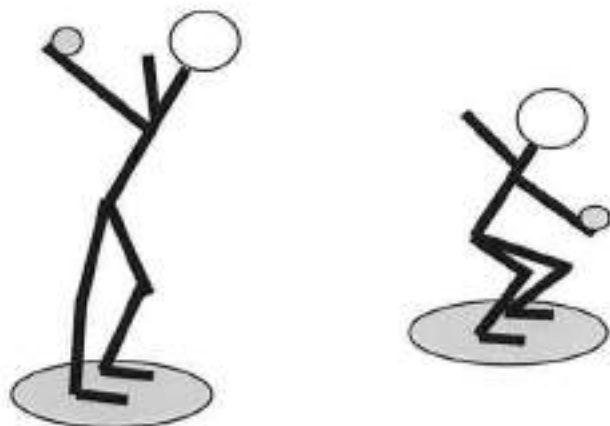
L'analyse des résultats doit montrer :

- Une progression du pourcentage de réussite pour toutes les équipes
- L'acquisition d'habilités motrices : pointer / tirer





LES JEUX DE REINVESTISSEMENT



EVALUER l'adaptation des élèves sur de nouveaux jeux dans lesquels ils réinvestissent leurs acquis dans la maîtrise du point et du tir.

JEUX STRATEGIQUES

- Jeu du Morpion

JEUX ENERGETIQUES

- Jeu cadencé avec prise en compte du temps (Performance individuelle)
- Relais par équipe (Résultat collectif)

JEU COLLECTIF JEU CADENCE POINT POINTER = DISTANCE + DIRECTION

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = POINTER	SCORE AVEC LE TEMPS
	<p>Chaque joueur dispose d'une seule boule. Après son lancer, il doit courir pour récupérer l'objet auprès du ramasseur.</p> <p>Les joueurs qui n'ont pas des missions de commissaire, arbitre, ou ramasseur, attendent leur tour derrière le joueur qui effectue son épreuve. Après son passage, le joueur remplace l'une de ces trois personnes et ainsi de suite.</p>	<p>Durée de l'épreuve = 3mn</p> <p>Toute boule s'immobilisant dans la cible = 2 points</p> <p>Gagne, l'équipe qui totalise le plus grand nombre de point (Précision) auxquels on ajoute le nombre de boules lancées (Rythme de course)</p> <p>Le classement peut être individuel ou collectif</p>

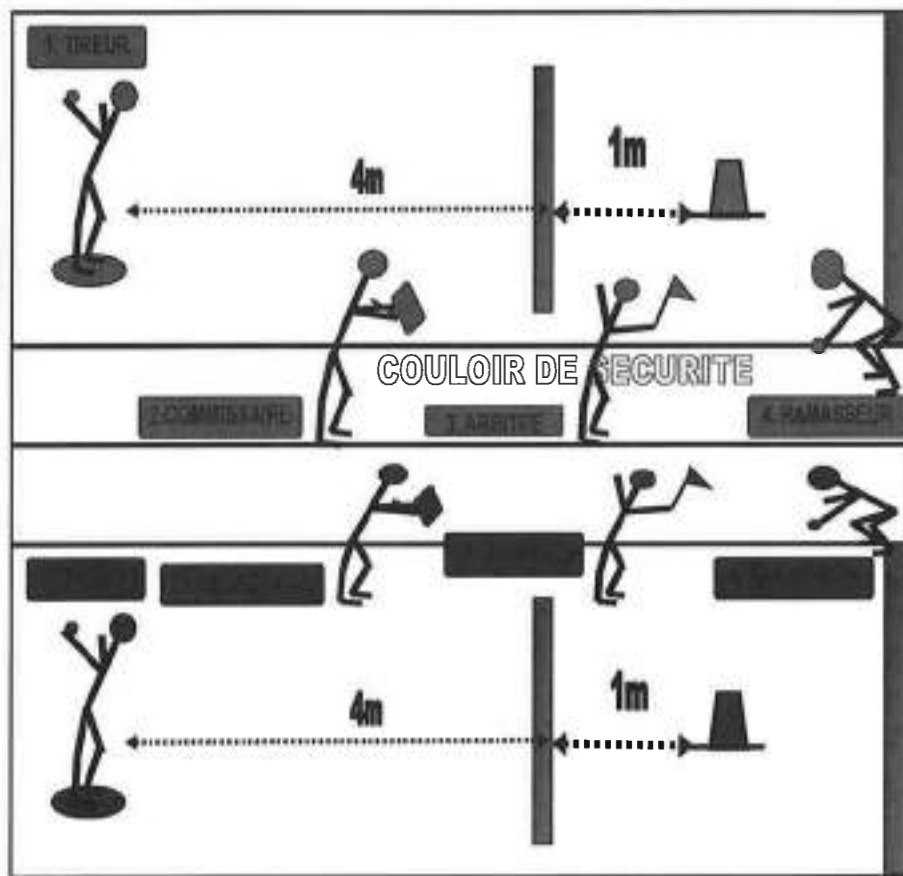


LE JEU CADENCE POINT

EQUIPE																	
POINTER	3 mn												BILAN				
	POINTS	B. LANCEES	TOTAL														
1° JOUEUR																	
2° JOUEUR																	
3° JOUEUR																	
4° JOUEUR																	
5° JOUEUR																	
6° JOUEUR																	

2	LANCER REUSSI
0	LANCER MANQUE

45

JEU COLLECTIF**JEU CADENCE TIR****TIRER =DISTANCE+DIRECTION****ESPACE DE JEU = PARTICULIER****ACTION = TIRER****SCORE AVEC LE TEMPS**

Chaque joueur dispose d'une seule boule. Après son lancer, il doit courir pour récupérer l'objet auprès du ramasseur.

Les joueurs qui n'ont pas des missions de commissaire, arbitre, ou ramasseur, attendent leur tour derrière le joueur qui effectue son épreuve. Après son passage, le joueur remplace l'une de ces trois personnes et ainsi de suite.

Durée de l'épreuve= 3mn

Quille touchée après impact au-delà de la limite = 2 points

Gagne, l'équipe qui totalise le plus grand nombre de point (Précision) auxquels on aoute le nombre de boules lancées (Rythme de course)

Le classement peut être individuel ou collectif



LE JEU CADENCE TIR

EQUIPE	
--------	--

TIRER	3 mn												BILAN		
	POINTS	B. LANCEES	TOTAL												
1° JOUEUR															
2° JOUEUR															
3° JOUEUR															
4° JOUEUR															
5° JOUEUR															
6° JOUEUR															

2	LANCER REUSSI
----------	---------------

0	LANCER MANQUE
----------	---------------

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = TIRER	SCORE AVEC LE TEMPS
	<p>Chaque joueur dispose d'une seule boule. Après son lancer, il doit courir pour récupérer l'objet auprès du ramasseur.</p> <p>Il effectue 4 lancers consécutifs avant de passer le relais à son partenaire et ainsi de suite pendant les 3mn de l'épreuve.</p> <p>L'objectif est double :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. frapper le maximum de boules. 2. Tirer le maximum de boules 	<p>Durée de l'épreuve= 3mn</p> <p>OBJECTIF : Toucher une des deux boules après impact au-delà de la limite = 2 points</p> <p>Gagne, l'équipe qui totalise le plus grand nombre de point (Précision) auxquels on ajoute le nombre de boules lancées (Rythme de course)</p> <p>Le classement peut être par personne, par relais ou par équipe.</p>



L'IDENTIFICATION DES SAVOIRS



Qu'est ce que les enfants ont retenu
de la découverte de la PETANQUE ?



QUESTIONNAIRE SUR LA PETANQUE

Que pensez-vous de l'activité PETANQUE ?

TRES INTERESSANTE

INTERESSANTE

SURPRENANTE

LASSANTE

Pourquoi ?

Elle nécessite

REFLEXION

APPLICATION

Elle est

FACILE

DIFFICILE

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontré pour bien pointer?

1°

.....

2°

.....

3°

.....

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontré pour bien tirer?

1°

.....

2°

.....

3°

.....

Comment peut-on augmenter la difficulté du jeu?

En diminuant la distance de jeu?

En diminuant la cible?

En augmentant la distance de jeu?

En augmentant la cible?

En quelques ligne, exprimez vos impressions sur la pétanque

.....
.....
.....
.....



PROPOSITION DE SIMULATION DE CYCLES SCOLAIRES

	NOMBRE DE SEANCES DU CYCLE SCOLAIRE									
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
SITUATION DE REFERENCE										
LE DAMIER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
APPRENTISSAGE POINT										
LES RECTANGLES	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
LES ROUTES	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
LE CERCLE									4	4
APPRENTISSAGE TIR										
JEU DES CIBLES	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
APPLICATIONS POINT										
REMPHIR SA MAISON	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
LES RIVIERES	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
APPLICATIONS TIR										
TIRS PNEUS	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6
TIRS EN RELAIS	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6
ABATTRE LES QUILLES 1	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7
ABATTRE LES QUILLES 2		6	6	6	6	6	6	6	7	7
APPLICATIONS POINT-TIR										
LE MASSACRE				7	7	7	7	7	7	8
6 BOULES CHRONO					8	8	8	8	9	9
LE MORPION CARRE						9	9	9	10	10
MORPION CARRE CHRONO							10	10	11	11
SITUATION DE REFERENCE										
LE DAMIER	6	7	7	8	9	10	11	11	12	12
REINVESTISSEMENT										
JEU CADENCE			8	9	10	11	12	12	13	13
RELAIS POINT			8	9	10	11	12	13	13	14
RELAIS TIR								13	14	15



ORGANISATION DES SEANCES

L'organisation d'une séance est conditionnée par :

1. IMPERATIFS PEDAGOGIQUES

- TOUS les enfants doivent participer à l'action.
- La SECURITE des élèves est PRIMORDIALE.

2. IMPERATIFS CIRCONSTANCIELS

- Le nombre d'élève dans la classe.
- L'espace disponible pour tracer les aires de jeu.
- Le matériel à disposition.
- L'Encadrement des enfants...

CONSEILS ORGANISATIONNELS

- Faire des groupes (ou équipe) au maximum de 6 élèves pour les évaluations.
- Faire des groupes au maximum de 4 personnes pour les apprentissages afin de privilégier la quantité d'action.
- Investir les enfants dans des missions de commissaires, d'arbitres et de ramasseurs de boules.
- Tracer les aires de jeu en pensant à formaliser les aires de sécurité.
- Disposer du matériel minimum nécessaire à la mise en place de l'activité.
- Pratiquer dans ces séances d'une durée entre 1h et 1h30.

EXEMPLE : 24 ELEVES PAR CLASSE

	NOMBRE D'ELEMENTS NECESSAIRE		
	4 TERRAINS	6 TERRAINS	8 TERRAINS
BOULES	16 BOULES	24 BOULES	32 BOULES
CERCLES	4 CERCLES (12)	6 CERCLES (18)	8 CERCLES (24)
CONES	2 x 8 CONES	2 x 8 CONES	2 x 8 CONES
PLOTS	2 x 10 PLOTS	2 x 14 PLOTS	2 x 16 PLOTS
MARQUAGE	2 x 20m	3 x 20m	4 x 20m
MADRIERS	4 x 1m	6 x 1m	8 x 1m

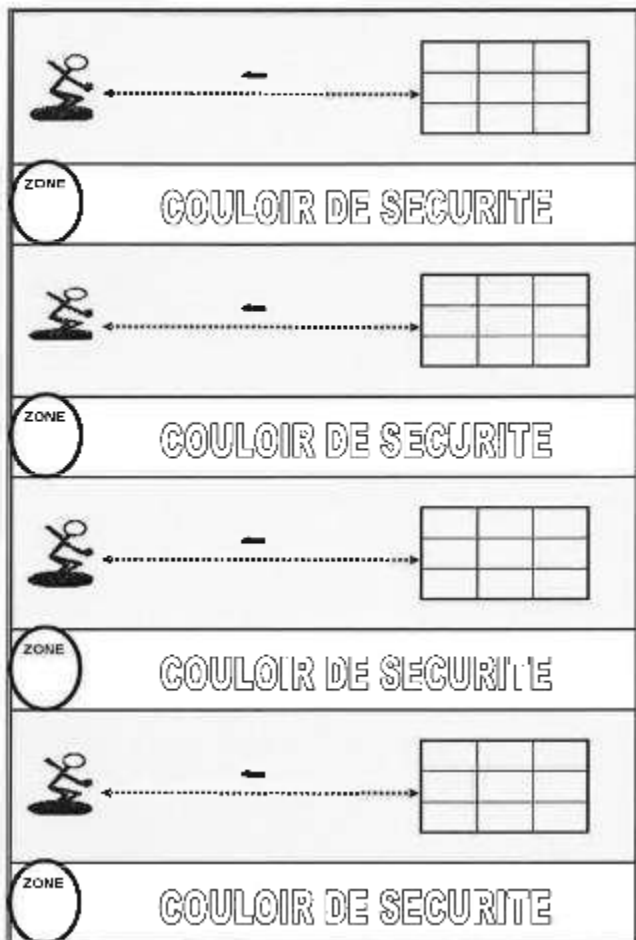
Note : Lors du traçage des aires de jeu, il faut prévoir les aires de sécurité pour permettre une circulation des jeunes en toute sécurité.

En faisant le double de jeu, il est possible de préparer les ateliers à l'avance. En effet, le jeu en attente devient un espace de sécurité. Ceci permet de perdre le moins de temps possible et favorise donc la quantité d'actions des jeunes.



ORGANISATION MATERIELLE

TRACAGE DES TERRAINS



LE MATERIEL

