

LA PETANQUE A L'ECOLE

ENJEUX EDUCATIFS

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 « triplète »).

✚ 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 :
 - o Compréhension des consignes, des règles
- Langage d'évocation (en classe) :
 - o Oraler les actions effectuées
 - o Exprimer ses émotions, son ressenti
 - o Evaluer ses apprentissages

Eléments de mathématiques :

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

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

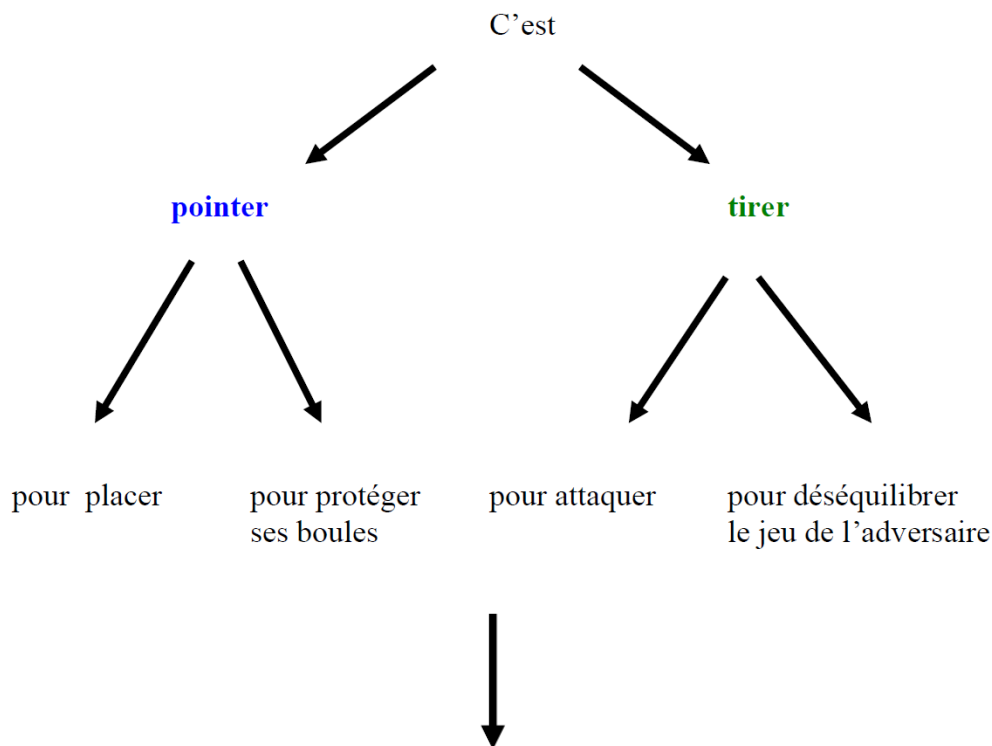
• Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : joueur, arbitre, observateur, marqueur)

• 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 et **RESPECTER LES CONSIGNES SANITAIRES...**)

• 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...).

LES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE PETANQUE

Jouer à la pétanque



dans le but d'obtenir plus de points que l'adversaire

Position et tenue de la boule :


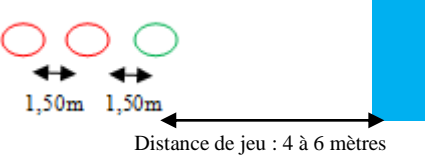

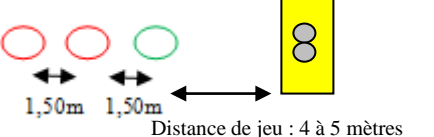
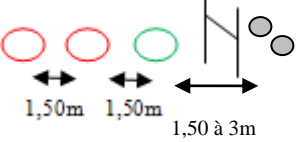
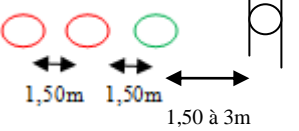
- Jouer accroupi ou debout ?

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

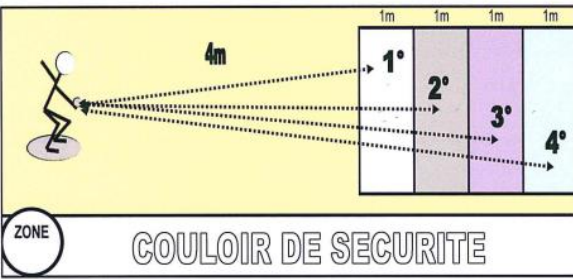
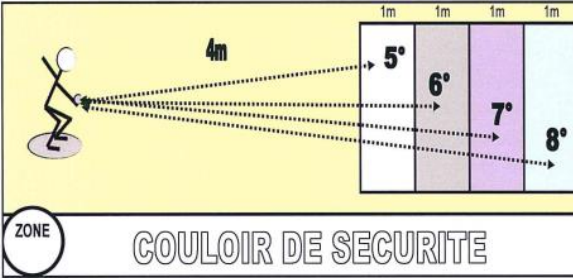


5	Pousser la boule dans la zone à l'aide de sa propre boule - ⚠ cette boule placée juste devant la zone ne peut être replacée qu'avec le pied												
6	Lancer sa boule afin que celle-ci s'arrête dans la rivière largeur rivière 1m50 profondeur rivière 60cm à 1m20												
7	Prendre le point : se rapprocher du cochonnet et faire mieux que la boule déjà en place (distance boule-cochonnet entre 60cm et 1m50)												
8	Chasser une des 2 boules de la zone												
9	Toucher une des 2 boules en passant par-dessus l'obstacle												
10	Faire passer la boule dans le cerceau (cerceau à l'horizontal)												

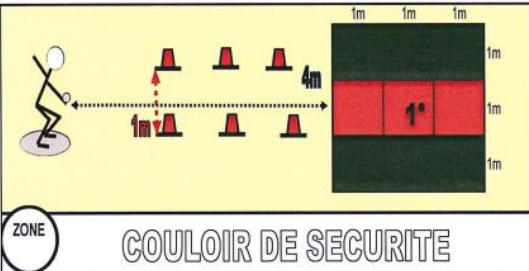
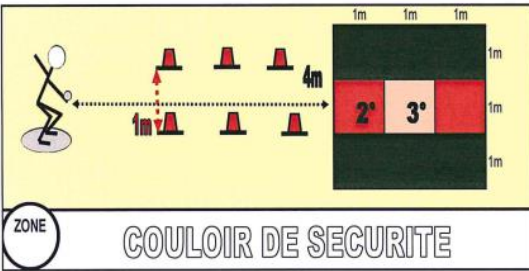
Total nombre de coups sur les 10 ateliers =

Autres jeux possibles

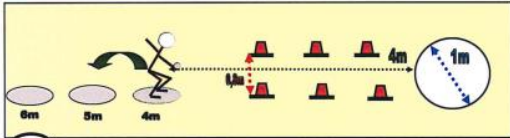
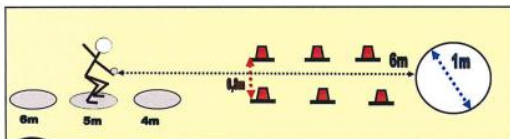
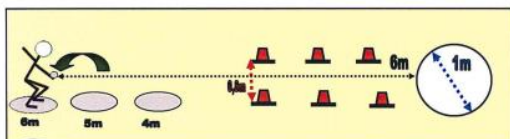
JEU INDIVIDUEL LE JEU DES RECTANGLES POINTER EN DISTANCE

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = POINTER	SCORE sans le temps
 <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>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>		

JEU INDIVIDUEL LE JEU DES ROUTES POINTER EN DIRECTION

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = POINTER	SCORE sans le temps
 <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 ROUGE</p> <p>3° passage= Lancer avec la boule sous la main + ZONE CENTRALE.</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>		

JEU INDIVIDUEL LE JEU DES CERCLES POINTER = DISTANCE+DIRECTION

ESPACE DE JEU = PARTICULIER	ACTION = POINTER	SCORE sans le temps
 <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>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>3° passage= distance 6m</p>	<p>A chaque lancer, le joueur vient repérer le résultat sur la fiche d'observation.</p>
 <p>ZONE COULOIR DE SECURITE</p>		<p>On définit alors le pourcentage de réussite.</p>



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.