

Tirer ou pointer

CYCLE 3

Les situations proposées ci-dessous illustrent la conception et la mise en œuvre de l'unité d'enseignement « pétanque » (cycle de 23 séances, cf. article p. 10 de ce même numéro).

Les contenus des différentes tâches se réfèrent à trois familles de jeux :

- les jeux d'adresse qui incitent le joueur à faire varier les paramètres cinétiques de la boule : direction, trajectoire, vitesse de rotation, effets (cf. « le tir groupé ») ;
- les jeux d'adresse privilégiant une opposition indirecte fondée sur le résultat avec une cible identique pour les deux joueurs (cf. « la cible ») ; ou une cible pouvant être modifiée (cf. « le massacre ») ;
- les jeux d'opposition (cf. « le ricochet », « les étapes »).

La situation de référence « les étapes » présentée à la septième séance permet à l'enfant de comparer et d'apprécier ses niveaux d'habileté, de se situer par rapport aux autres. Ainsi, il peut cerner les domaines dans lesquels il cherchera à progresser. Les fiches d'analyse des résultats sont centrées sur la performance et favorisent une prise de conscience des rôles sociaux : joueur, arbitre, organisateur (par exemple l'arbitre indique les noms des joueurs qu'il observe).

L'originalité de cette démarche est d'envisager comment les compétences générales (1) peuvent se construire à travers les savoirs spécifiques de l'activité choisie par l'enseignant, ici la pétanque.

(1) Ministère de l'Education Nationale, Direction des Ecoles, « Les cycles à l'école primaire », C.N.D.P., Hachette, 1991.

ACTIVITÉ :
PÉTANQUE

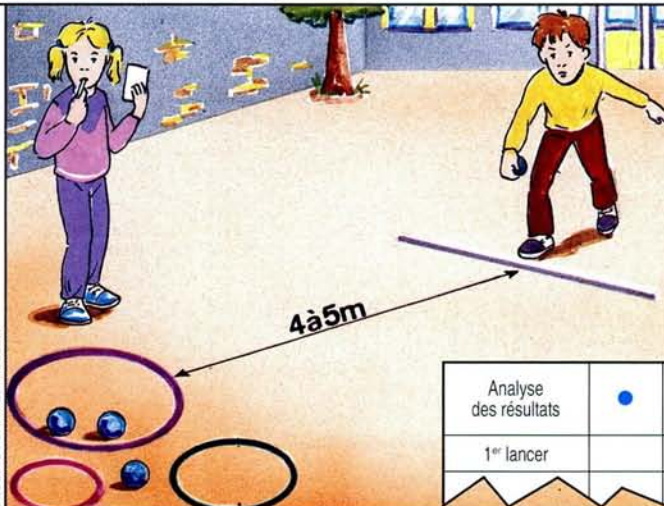
Compétences transversales :
...connaître et exercer des responsabilités personnelles, énoncer des règles

Compétences disciplinaires :
...situer son niveau de capacités motrices, formuler un projet, s'engager contractuellement

LE TIR GROUPÉ

Des compétences aux savoirs spécifiques

Construire : « situer son niveau de capacité motrice pour formuler un projet et s'engager contractuellement, individuellement » (1), en développant l'adaptation à la distance et la recherche de précision.



But

Mettre les cinq boules dans le même cerceau.

Dispositif

- Matériel : cinq boules, trois cerceaux de taille différente, un crayon, une feuille d'analyse.
- Humain : travail individuel.

Critères de réussite

Les boules sont regroupées dans l'une des cibles.

Critères d'évaluation

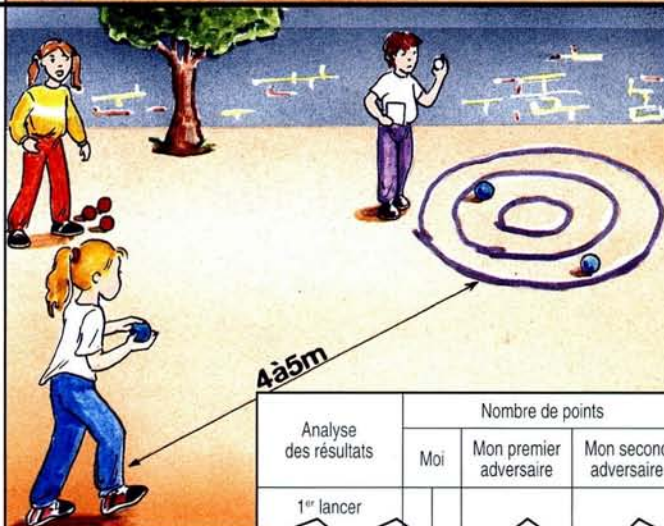
Combien d'enfants ont réussi ? Dans la cible la plus petite, ..., la plus grande ?

Analyse des résultats	●	●	●	Aucune cible
1 ^{er} lancer				

LA CIBLE

Des compétences aux savoirs spécifiques

Construire : « assumer des rôles différents, situer son niveau de capacités motrices pour s'engager contractuellement en groupe, identifier dans sa pratique des éléments de culture sportive (règles d'arbitrage) » (1) en apprenant à affiner son geste pour être efficace en modulant la direction, la distance tout en développant des stratégies en fonction du temps chronométré.



But

Mettre les trois boules dans les cibles pour gagner le plus de points.

Dispositif

- Matériel : trois boules rouges, trois boules bleues, trois ficelles de taille différente, un chronomètre, un crayon, une fiche d'analyse.
- Humain : sept groupes de travail (composé chacun de deux joueurs, et d'un arbitre), un arbitre général avec changement des rôles.
- Réglementaire : durée de jeu de cinq minutes.

Critères de réussite

Mettre la boule dans la cible la plus primée. Obtenir le plus grand score.

Critères d'évaluation

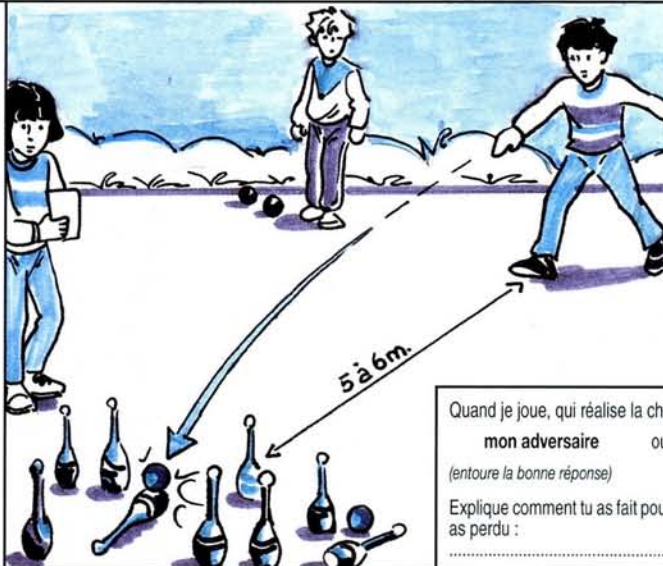
Apprécier les performances des enfants.

Analyse des résultats	Nombre de points		
	Moi	Mon premier adversaire	Mon second adversaire
1 ^{er} lancer			
TOTAL des points			

LE MASSACRE

Des compétences aux savoirs spécifiques

Construire : « identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement, faire des hypothèses d'action » (1) en prenant conscience des multiples solutions possibles de stratégie de jeu et des situations dont les conditions d'incertitude sont importantes.



But

Faire tomber les cibles.

Dispositif

- Matériel : prévoir neuf cibles (par exemple des boîtes de conserve), deux boules bleues, deux boules vertes, un crayon, une fiche d'analyse de résultats.
- Humain : cf. la tâche précédente.
- Réglementaire : jeu alternatif duel.

Critères de réussite

Faire tomber le plus rapidement possible toutes les cibles. Le vainqueur est celui qui fait chuter la dernière cible.

Critères d'évaluation

Vérifier que l'enfant prend en considération les résultats de son activité et compare les effets recherchés et les effets obtenus.

Quand je joue, qui réalise la chute de la dernière cible ?

mon adversaire ou moi

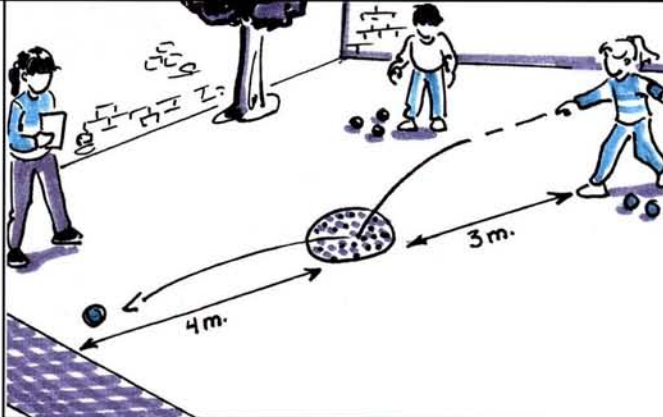
(entoure la bonne réponse)

Explique comment tu as fait pour gagner ou bien pourquoi tu as perdu :

LE RICOCHET

Des compétences aux savoirs spécifiques

Construire : « situer son niveau de capacité motrice pour formuler un projet et s'engager contractuellement ; s'approprier des règles de fonctionnement, les transformer, les améliorer » (1) en permettant à l'enfant d'approcher les formes jouées plus officielles, de mettre en évidence les notions de pointer, de tirer et de réinvestir ses acquis.



But

Atteindre une ligne définie après avoir lancé la boule dans un emplacement imposé.

Dispositif

- Matériel : trois boules jaunes, trois boules bleues, un instrument de marquage, une ficelle, un crayon, une fiche d'analyse.
- Humain : cf. la situation précédente.
- Réglementaire : le jeu s'arrête lorsqu'un joueur est parvenu à cumuler 13 points.

Critères de réussite

Réaliser une donnée, atteindre la ligne définie. Si ces deux critères sont atteints, le joueur marque un point.

Critères d'évaluation

Identiques à ceux de la situation précédente.

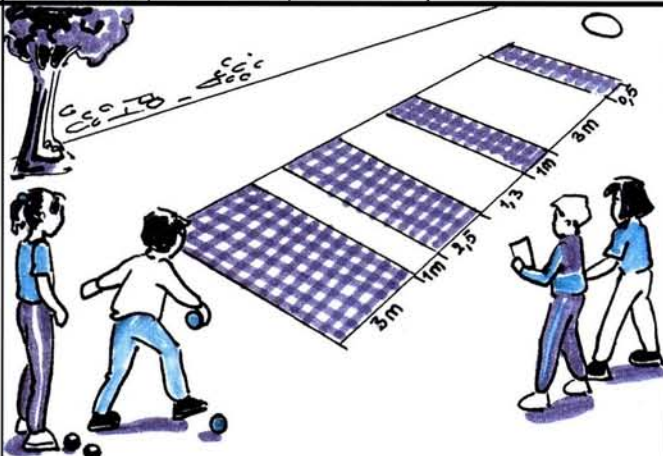
	Nombre de points	
	Moi	Mon adversaire
1 ^{er} lancer		
TOTAL des points		

Explique comment tu as fait pour gagner ou bien pourquoi tu as perdu :

LES ÉTAPES

Des compétences aux savoirs spécifiques

Construire : « identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement ; faire des hypothèses d'action, anticiper » (1), en impliquant l'enfant dans le choix d'une stratégie élaborée en fonction de son adversaire et en lui permettant de mesurer ses capacités à modifier son geste et à ajuster sa force.



But

Placer sa boule le premier dans la cible circulaire.

Dispositif

- Matériel : deux boules vertes, deux boules jaunes, un crayon, une fiche d'analyse.
- Humain : 5 groupes de deux joueurs avec pour chacun un secrétaire et un arbitre.
- Réglementaire : jeu alternatif.

Critères de réussite

Placer sa boule dans une zone d'étape pour pouvoir la relancer de cette même zone au coup suivant.

Etre le premier dans la cible circulaire.

Pouvoir expliquer sa stratégie d'approche.

Critères d'évaluation

Identiques à ceux de la situation précédente.

	Résultats / Nombre d'essais pour...	
	Moi	Mon adversaire
N° 1		
Le 1 ^{er} arrivé dans la cible		

J'explique en quelques mots ma stratégie d'approche. J'essaie de la comparer à celle de mon adversaire.

Catherine AMAZ
CPC, EPS Lyon.