

Activité 1 : La Sécurité

Activité 2 : Les Lancers

Activité 3 : Le pot

« Les premiers lancers »

Situation d'entrée APPREHENDER LES LANCERS

Principe de base : Le lancer de la boule et du but s'effectue toujours devant soi.

Situation 1 : Le lancer du but

Objectif : Appréhender la force du lancer. Lancer le but d'un point fixe dans une zone cible (à une distance entre 4 et 8 mètres)

Critère de réussite :

But dans la zone = 1 point



Situation 2 : Le Lancer de la boule

Objectif : Appréhender la force du lancer. Lancer la boule d'un point fixe dans une zone-cible (à une distance entre 4 et 8 mètres)

Mise en place : Même situation initiale que dans le lancer du but

Observations : Comparaison des lancers effectués avec le but et des lancers réalisés avec la boule. Questionnement des élèves sur la relation poids/force/distance.

Critère de réussite : Boule dans la zone = 1 point

Situation 3 : La boule reste dans le couloir

Objectif : Appréhender la direction du lancer. Lancer la boule dans une zone axiale, sans qu'elle n'aille en sorte.

Zone de sécurité			
O → Sens du jeu	Zone à 1 point	Zone à 2 points	Largueur variable
Zone de sécurité			
O → Sens du jeu	Zone à 1 point	Zone à 2 points	Largueur variable
Zone de sécurité			
	4 m	6 m	8 m

Critères de réussite :

La boule sort du couloir entre 4 et 6 m : 1 point

La boule sort du couloir entre 6 et 8 m : 2 points.

La boule ne sort pas du couloir ou après 8 m : 3 points

Situation 4 : Lancer la boule dans une zone choisie

Objectif :

Lancer en direction d'une zone-cible.

Critère de réussite :

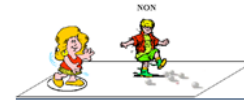
1 point pour toute boule envoyée dans la zone annoncée par l'élève qui doit changer de zone à chaque lancer

4 m				8 m			
Zone de sécurité				Zone de sécurité			
A				B			
B				C			
C				Zone de sécurité			
O → Sens du jeu							Largueur variable

PETANQUE Cycle 3 : SECURITE

Pour les élèves (à lire et à commenter en classe avant toute séance)

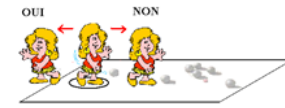
1. Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



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



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



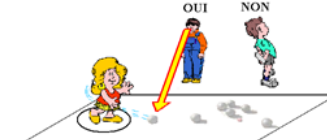
4. Seul le joueur en action a les boules à la main.



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.



« Le pot »

Situation proche de la référence PONTER: le glissé, la portée

But du jeu :
Avoir plus de boules que l'équipe adverse dans la cible

Dispositif :
Une cible circulaire de 50 cm de rayon tracée au sol.
Cerceau de départ situé à 6 mètres du pot
2 équipes de 2 ou 3 joueurs pour 6 boules au total (2 ou 3 boules /joueur)

Déroulement :
Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement leur première boule.
Tant qu'une équipe compte moins de boules dans le pot elle rejoue.
Quand tous les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé le plus de boules dans le pot a gagné.

Evolution :
Varier la distance du lancer, la forme de la cible et sa taille.

