

EPS à l'école élémentaire

*Jouons*  
*à la*  
*pétanque ...*



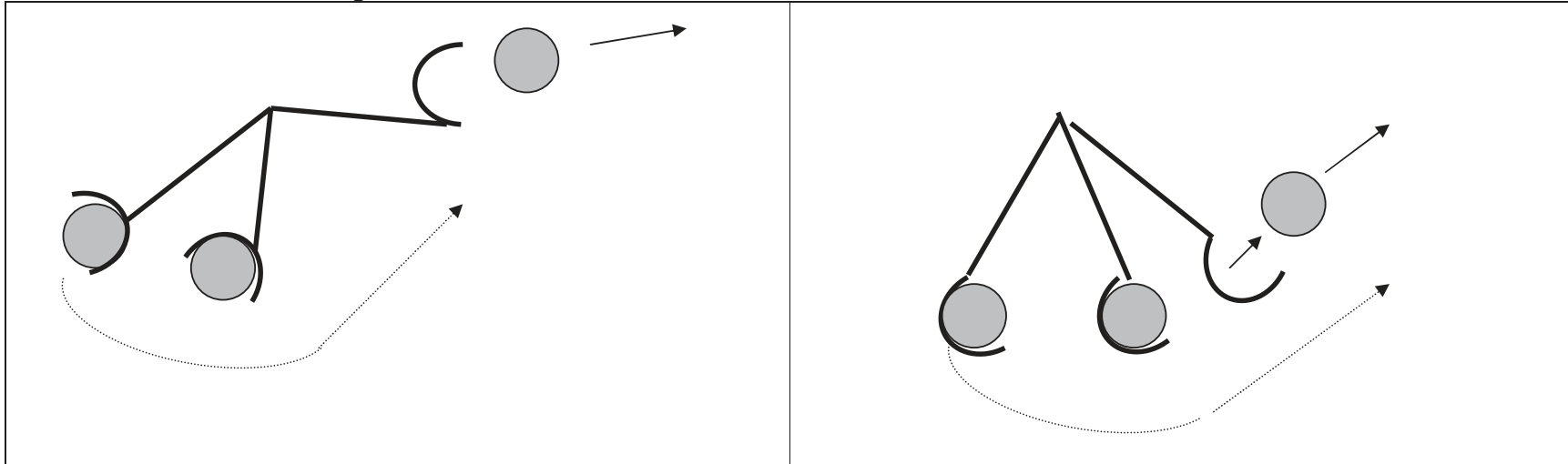
*S. Obholtz ; Belfort ... site « Instit90*



Ce que l'enfant doit découvrir ...

Savoir 1

### 1. Deux tenues de boules possibles ...



### 2. Adaptation de la puissance du lancer à l'éloignement de la cible ...

### 3. Différentes façons de lancer ...

- ↪ *Glissée (Roulée)*
  - ↪ *En demi-portée*
- } "*Quand lâcher la boule ?*"  
"} "*Quelle trajectoire ?*"

## Fiche 1

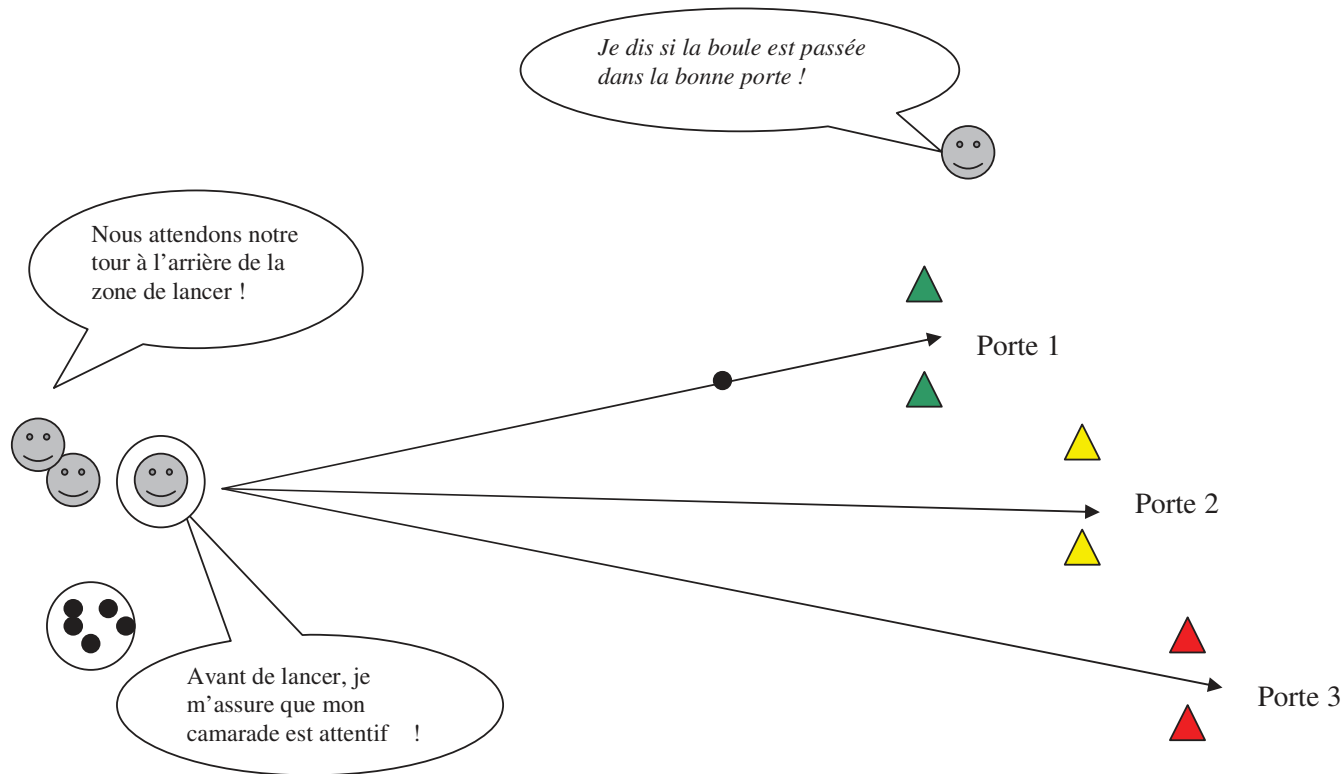
*Dominante  
POINTER*

### Objectif essentiel

- Lancer en direction en adaptant la puissance du jet.

### Matériel

- 6 boules
- 6 cônes ou plots
- sol stabilisé, sable...
- 2 Cerceaux



### BUT DU JEU

Lancer une boule dans chacune des portes pour marquer le maximum de points.

### REGLES

- Au moins 4 essais consécutifs.
- Pour marquer 1 point, il faut que la boule passe dans les portes.
- Quand la porte 1 est passée, lancer dans la porte 2, puis dans la porte 3
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

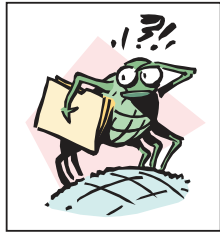


### pour gagner

Tenter de marquer 3 points (une boule dans chaque porte).

### Régulations possibles ...

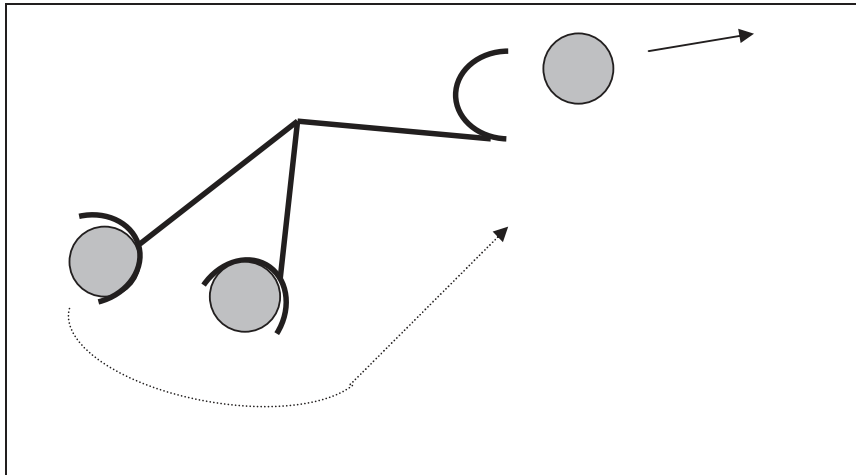
1. Distances « cerceau – portes »
2. Position des différentes portes
3. Largeur des portes.
4. Possibilité de mettre une limite (ligne tracée) après chaque porte : 1 point de plus si la boule passe dans les portes et ne dépasse pas la limite.



Ce que l'enfant doit découvrir ...

## Savoir 2

### 1. Tenue de boule ...



#### rappels :

- **glisser** (rouler) : action de pointer une boule pour que celle-ci roule sur la quasi -totalité de la distance entre le rond et le but (bouchon, cible)
- **Demi -portée** : boule pointée de manière à ce qu'elle tombe à mi-distance du rond et du but , pour rouler ensuite jusqu'au cochonnet.
- **Portée** : boule pointée de manière à ce qu'elle tombe au plus près du cochonnet ... pour rouler un peu ensuite.

### 2. Identifier Différents types de lancers ...

↔ glissée (roulée)

↔ demi-portée

↔ portée

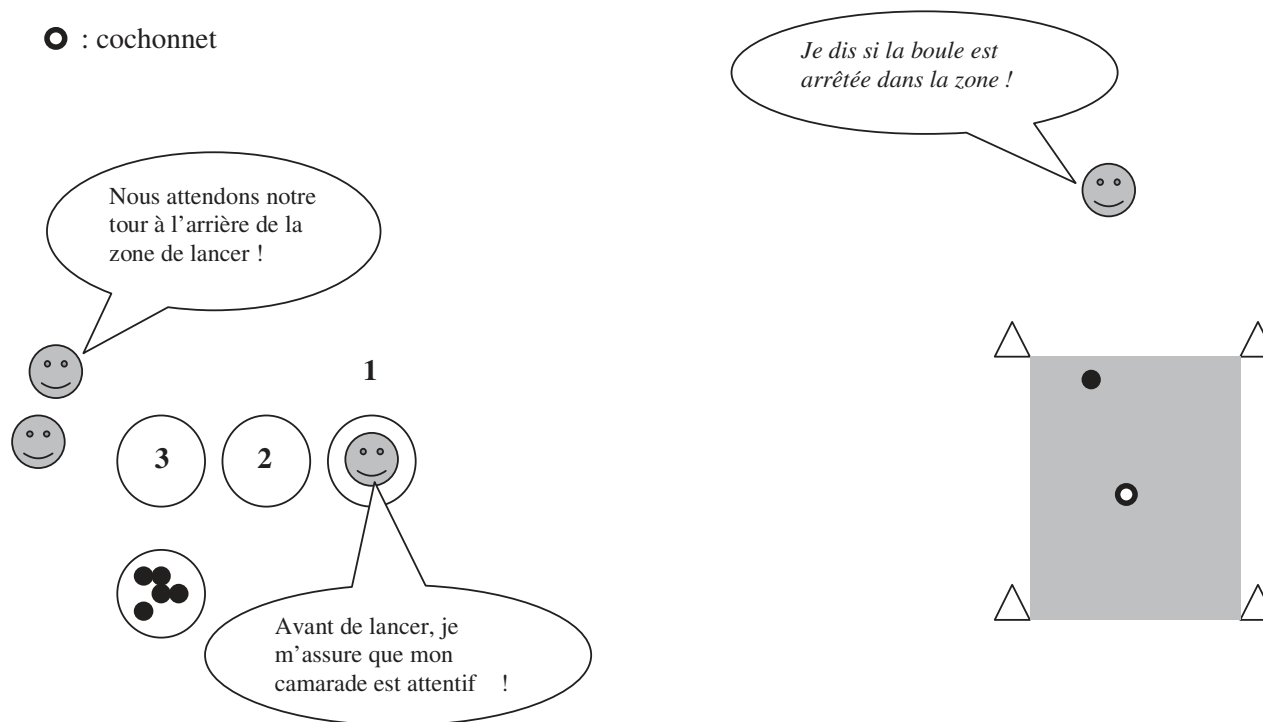
"Quand lâcher la boule ?"

"Quelle trajectoire ? "

"Quel type de lancer privilégié en fonction de la nature du terrain ?"

<b>Fiche 2</b>	<b>Objectif essentiel</b>	<b>Matériel</b>	
<i>Dominante POINTER</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lancer</b> une boule pour atteindre une cible</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 boules</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 cônes ou plots</li> <li>• 4 Cerceaux</li> </ul>

○ : cochonnet



### BUT DU JEU

Atteindre la cible en lançant ses boules de la zone à 1 point ...ou de la zone à 2 points ...ou de la zone à 3 points.

### REGLES

- Pour marquer des points, il faut que la boule reste dans la cible
- On peut changer de zone de lancer pour chaque boule.
- On récupère les boules après les 6 lancers : elles sont alors posées dans le cerceau (et non lancées !)

### 😊 Pour gagner

**Marquer le maximum de points**

- ↗ Individuellement
- ↗ Par équipe de 3 ou 4

### Pour jouer autrement

2 contre 2, lancer deux boules chacun pour marquer plus de points que le binôme adverse

### Evolution possible ...

5. 6 boules lancées de la zone 1: 1 point par boule restant dans la cible.
6. 6 boules lancées de la zone 2: 1 point par boule restant dans la cible.
7. 6 boules lancées de la zone 3: 1 point par boule restant dans la cible.
8. Jeu avec décompte des points : chaque joueur choisit ses zones de lancers (stratégie) et marque 0 , 1 , 2 ou 3 points à chaque lancer : addition des points.