

Pétanque

Cycle II



7 rue du commandant Rivière
58000 Nevers
Tél : 03/86/71/97/34
Mail : usep58@fol58.org
nievre.comite.usep.org

FÉDÉRATION N!EVRE
la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

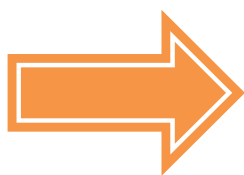
La pétanque est un jeu de lancers d'adresse pratiqué avec des boules de même nature sur un terrain non standardisé, où deux équipes s'affrontent pour marquer plus de points que l'adversaire par une succession d'actions individuelles négociées entre partenaires.

Conditions matérielles

Le terrain : La pétanque se joue partout (même en intérieur !). Le terrain de jeu peut être dur, souple, sableux, herbeux - caillouteux, montant - descendant... Adoptez quand même un terrain de préférence plat et dont les dimensions sont comprises entre 3 et 4 mètres de large et une douzaine de mètres de long. Pour faire fonctionner une classe entière, l'espace doit être suffisant pour mettre en activité les élèves sur plusieurs ateliers. Les « clos » sont, en général, des espaces de pratique idéal. Il convient néanmoins de s'assurer que leur utilisation est exclusivement réservée aux scolaires le temps de la séance.

Les boules : classiques en acier (à éviter les boules de plage en plastique et en couleur !) En général, diamètre 65 mm, poids 200g. Pour l'intérieur, des boules spéciales en plastique, lestées utilisables dès la maternelle. L'USEP ou le comité mettent à disposition pour le temps d'un module quelques « kits découverte » ou « kits initiation ». Prévoir un nombre suffisant de boules pour une classe.

Pour l'enseignant : 2 PREALABLES
Connaitre l'activité - Savoir organiser l'activité
avec la classe



Connaitre l'activité

La *pétanque* (du provençal *pèd* : pieds, et *tanca* : planté ; (lou) jo à *pèd-tanca*). Il faut faire ici une distinction entre la pétanque et le jeu provençal (appelé aussi les 3 pas ou « la longue » dans le midi).

À la pétanque, l'objectif est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du bouchon que son adversaire

- La partie de pétanque :

Une partie se joue en 13 points. **Mais à l'école**, selon les besoins, on peut jouer en 11, 9..., ou bien au temps (ex. 10 minutes) ou encore au nombre de mènes (ex. en 7 mènes) ou encore dès qu'une partie est terminée, tout le monde s'arrête...

On peut jouer en tête à tête (1X1) en doublette (2X2), en tripllette (3X3), en quadruplette (4X4).

- Les règles principales pour faire une partie :

1. Tirage au sort pour savoir qui lance le bouchon (ou cochonnet ou but...) en premier. Celui-ci est lancé à une distance limitée (de 4 à 8 m à l'école) et à un mètre minimum de tout obstacle ou limite du terrain. Le lanceur (ainsi que les joueurs) a les deux pieds à l'intérieur d'un rond de 35 à 50 cm de diamètre (rappel : pieds "tanqués" = pétanque).



2. Le joueur (lanceur) lance sa boule. Puis c'est à son adversaire de lancer la boule (en pointant ou tirant)
3. La boule qui se trouve le plus près du bouchon a (provisoirement) le point.
4. C'est alors au joueur (ou à l'équipe en doublette ou tripllette) qui est le plus éloigné du bouchon de jouer pour regagner le point. Tant que celui-ci n'est pas regagné le

joueur (ou l'équipe) joue, éventuellement jusqu'à épuisement de toutes ses boules !

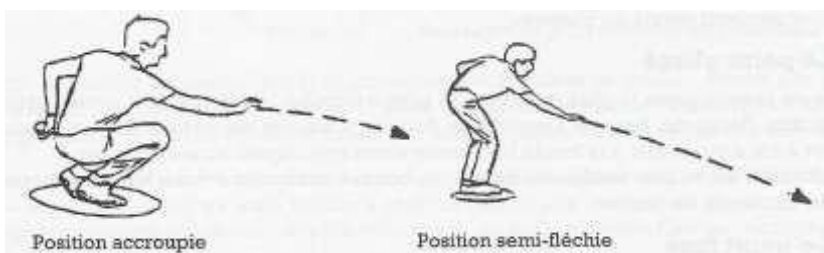
5. Si le point est regagné, c'est à l'équipe la plus éloignée du bouchon de jouer (toujours le même principe) et ainsi de suite.
6. Lorsque l'ensemble des boules sont lancées, on comptabilise toutes les boules de l'équipe qui se trouve le plus près du bouchon (et qui marque autant de points que de boules proches)
7. À la mène suivante, le bouchon appartient à l'équipe ayant remporté la mène précédente.

Les 2 habiletés de base :

AJOUTER une boule : action de « pointer » (tenter de se rapprocher du bouchon)

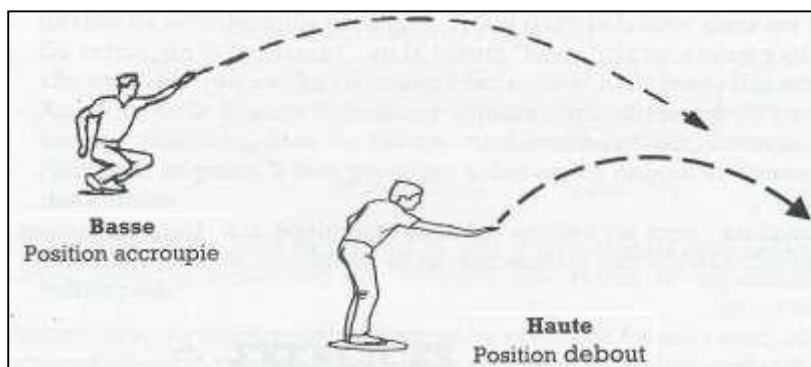
Le glissé

Pointer en glissé, (faire une « roulette ») c'est jouer une boule accroupi ou debout pour qu'elle tombe près du cercle de jeu (entre 2 et 3 mètres du cercle) avec une trajectoire qui ne s'élève pas au-dessus du sol. Technique efficace sur terrain plat et roulant (mais à éviter ailleurs !)



La demi-portée

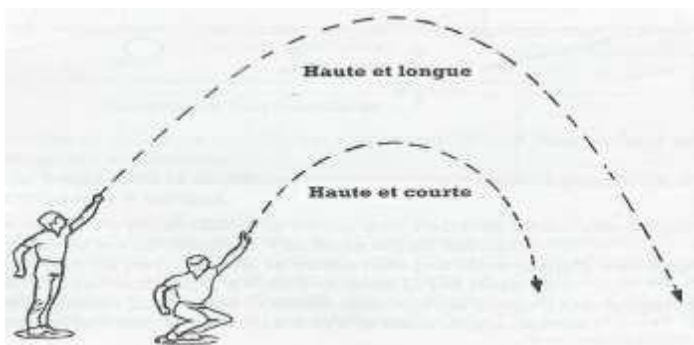
Pointer accroupi ou debout en demi-portée, c'est jouer une boule



pour qu'elle tombe à une distance variant entre 3 et 1,50 mètres du but en fonction de la distance de jeu. La trajectoire est dite « en cloche ».

La portée

Pointer « en portée », accroupi ou debout, c'est jouer une boule en hauteur afin qu'elle tombe près du but, entre 1 et 0,50 mètre de celui-ci, et s'immobilise rapidement. La trajectoire de la boule est une parabole très haute, proche de verticale.

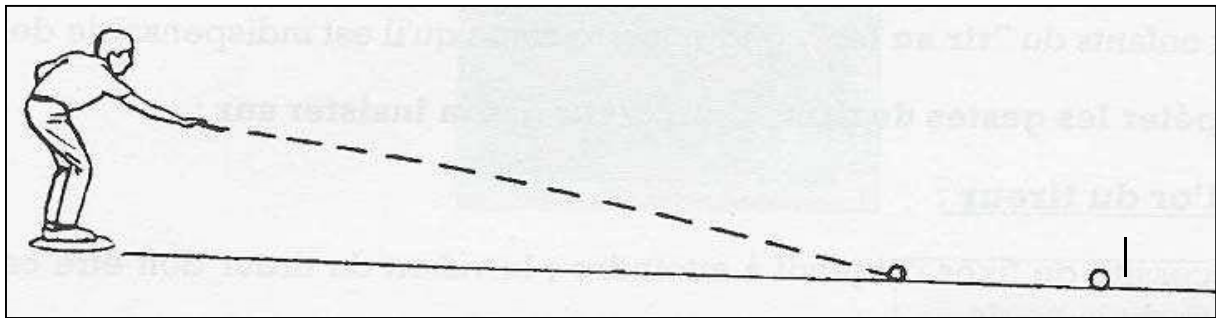


ENLEVER une boule : action de « tirer » (tenter de chasser la boule adverse)

La rafle

Tirer à la rafle, c'est lancer fort une boule en la faisant rouler plus ou moins loin devant une ou plusieurs boules, ou le but, visé.

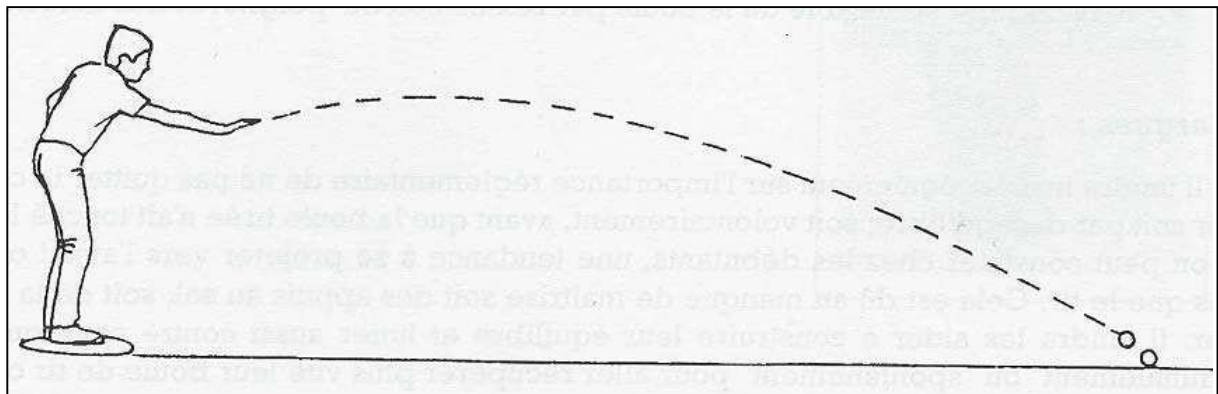
La boule doit tomber dans une zone du terrain choisi par avance. Le lancer est d'autant plus fort que la distance du point d'impact à la cible est importante. Technique efficace sur terrain plat et roulant (néanmoins mal vue par les puristes !)



Au fer

Tirer au fer, c'est frapper la boule visée sans toucher le sol auparavant ou en ne le touchant que très près de la boule-cible (" le tir devant "). Le « carreau » (la boule prend la place de la boule éjectée) est le tir de précision par excellence.

Il n'y a pas de geste idéal et parfait. Il existe une multitude de gestes pour tirer. Le joueur devra adopter le geste naturel qui lui convient le mieux sans essayer de copier tel ou tel joueur. On affine mais on n'impose pas un geste. Les gestes simples sont statistiquement les plus réguliers et les plus performants



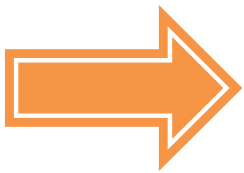
- Position et tenue de la boule :

- 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.



Savoir organiser l'activité avec une classe

La « partie de pétanque » pour donner du sens aux apprentissages

Le principe de fonctionnement de base est que « la partie de pétanque » demeure présente dans la séance comme prétexte aux apprentissages entrepris et à leur réinvestissement (pas d'apport technique décontextualisé). Il s'agit donc d'articuler la « partie » aux « ateliers d'apprentissage » et, si possible, terminer toujours la séance par un retour « armé » à la partie de pétanque.

Voici trois manières de procéder (ces exemples ne sont pas limitatifs) sur un temps effectif de séance de 50 minutes (ces possibilités varient selon les usages, le temps de la séance, les configurations du clos, le nombre d'encadrants... On peut également changer d'organisation au cours du cycle, etc...).

1ere possibilité (recommandée)

1. Partie de pétanque
2. Ateliers d'apprentissage
3. Partie de pétanque

Débuter par : La partie de pétanque (15 minutes)

- Toute la classe, par groupe de 6 (2 triplettes). On joue au temps (10 minutes)
- Après ce temps de jeu, petit regroupement de la classe et on sensibilise les élèves sur un aspect particulier du jeu (par exemple « comment faire rouler la boule pour se rapprocher en douceur du cochonnet »...)

Enchaîner par : Les ateliers d'apprentissages (ex. pour s'entraîner « à bien faire rouler la boule ») (20 minutes)

La classe est répartie sur 2 ateliers différents : 10 minutes puis rotation. Chaque atelier s'entraîne sur un thème de travail commun (par exemple des

2^{ème} possibilité : 1. Ateliers d'apprentissage 2. Partie de pétanque

Débuter par : Les ateliers d'apprentissage (40 minutes)

- Présentation du thème de la séance : Aujourd'hui, on va travailler un aspect particulier du jeu (par exemple « faire rouler la boule pour se rapprocher en douceur du cochonnet »...)

La classe est alors répartie sur 2 ateliers (20 minutes chacun puis rotation). Chaque atelier s'entraîne sur un thème de travail commun (par exemple thème « le jeu du point cliqué »

3^{ème} possibilité : simultanément Ateliers et partie de pétanque (puis rotation)

Débuter par : Groupe 1	⇒	Ateliers d'apprentissage	}	25 minutes
Groupe 2	⇒	Partie de pétanque		

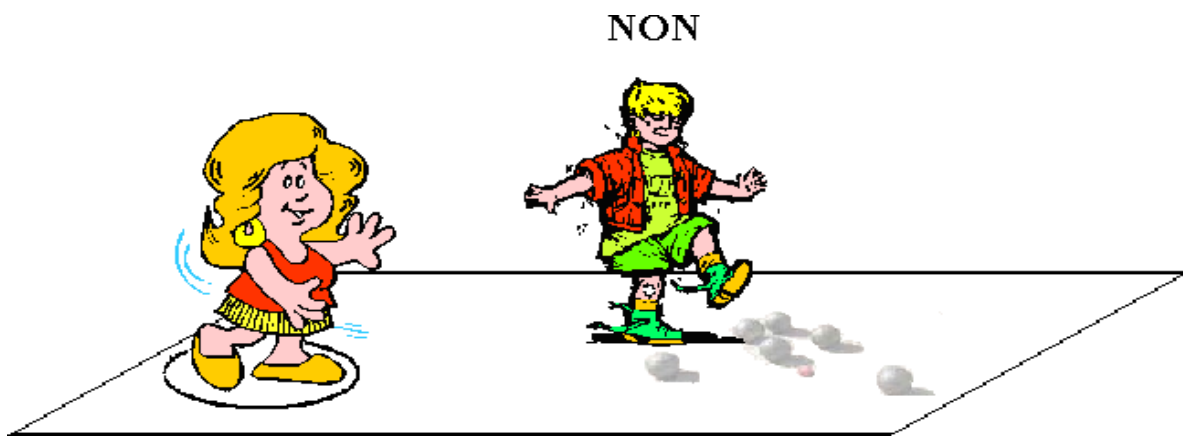
ROTATION

Terminer par : Groupe 1	⇒	Partie de pétanque	}	25 minutes
Groupe 2	⇒	Ateliers d'apprentissage		

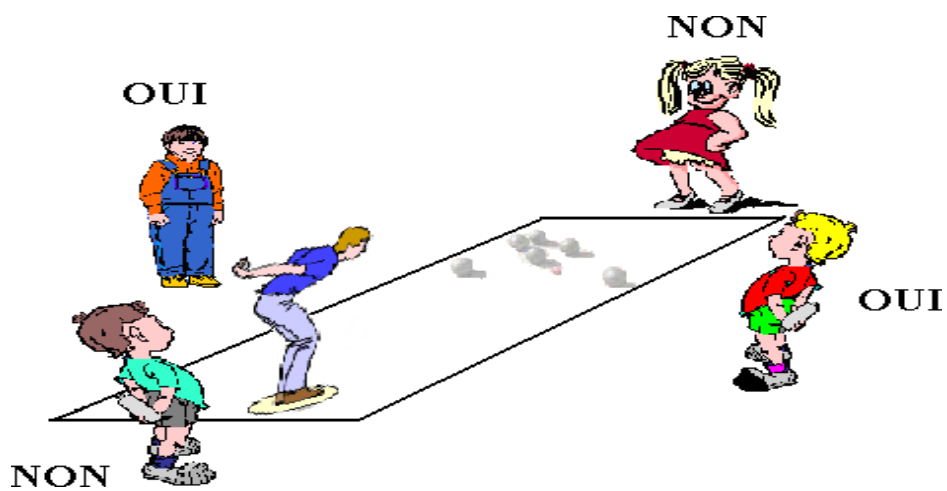
Dans le cas de cette organisation : le groupe qui commençait par les ateliers puis enchaînait par la partie de pétanque fait l'inverse d'une séance à l'autre. Ceci pour que l'élève (au moins 1 séance/2) puisse réinvestir les acquisitions de l'atelier sur la partie de pétanque en fin de séance

- Quelques règles de sécurité essentielles :

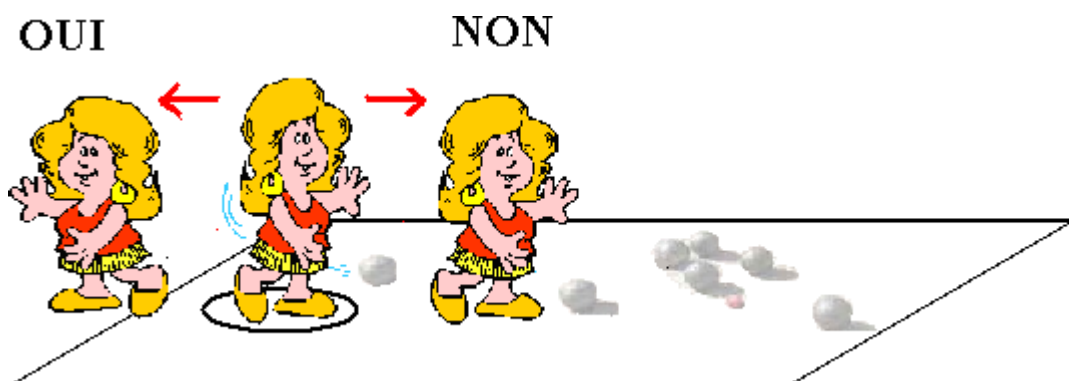
1. Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



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



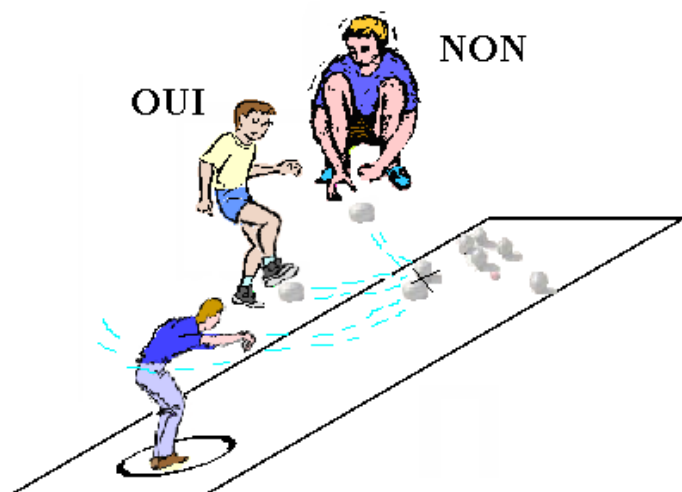
3. Quitter le rond par l'arrière après avoir joué.



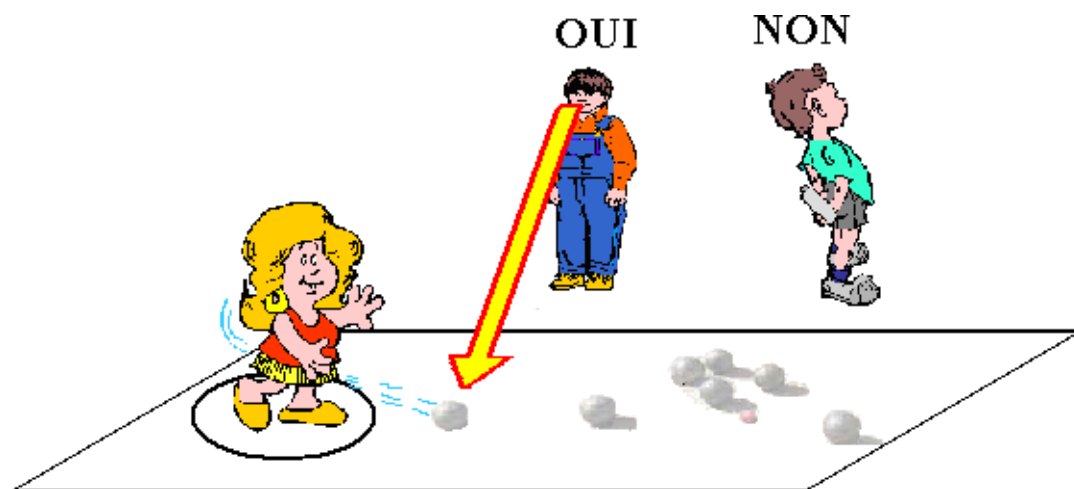
4. Seul le joueur en action a les boules à la main.



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.



Il est ainsi nécessaire d'attribuer un rôle à chaque élève (arbitre, observateur,...).

Présentation de la démarche et des thématiques

DEMARCHE :

Programmer l'activité pétanque à l'école, c'est considérer que le parcours de l'élève dans cette activité passe par 3 grandes étapes de transformation (compétences à acquérir) :

- savoir **pointer**, savoir **tirer** et savoir **tirer ou pointer**.

A chaque étape, l'élève est confronté à 1 catégorie de problèmes considérés comme prioritaires et qu'il s'agit d'aider à surmonter (du point de vue des habiletés, de la lecture du jeu, des aides à la prise de décision individuelle ou opérée par l'équipe)

Etape 1 :

SAVOIR POINTER (Se rapprocher du bouchon)

Problème = comment se rapprocher le plus possible du bouchon compte tenu du terrain, de la distance et du placement des boules présentes ?

Etape 2 :

SAVOIR TIRER (Chasser la boule adverse)

Problème = comment chasser la boule adverse, compte tenu du terrain, de la distance et du placement des boules présentes ?

Etape 3 :

SAVOIR TIRER OU POINTER (Chasser ou se rapprocher ?)

Problème = comment choisir entre tirer ou pointer, compte tenu de la qualité des joueurs, du score, du nombre de boules restantes et du schéma de jeu de boules en cours ?

But pour l'élève : 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.

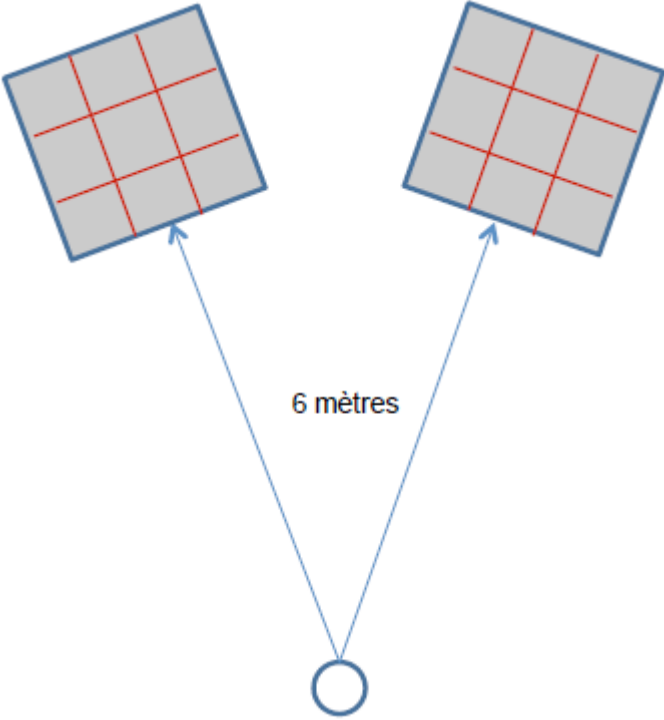
Tant qu'une équipe compte moins de boules dans le pot elle rejoue.

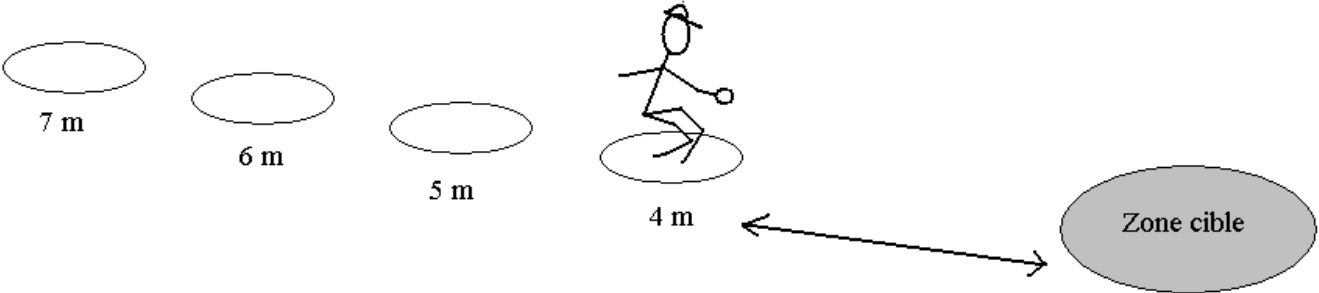
Quand tous les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé le plus de boules dans le pot a gagné.

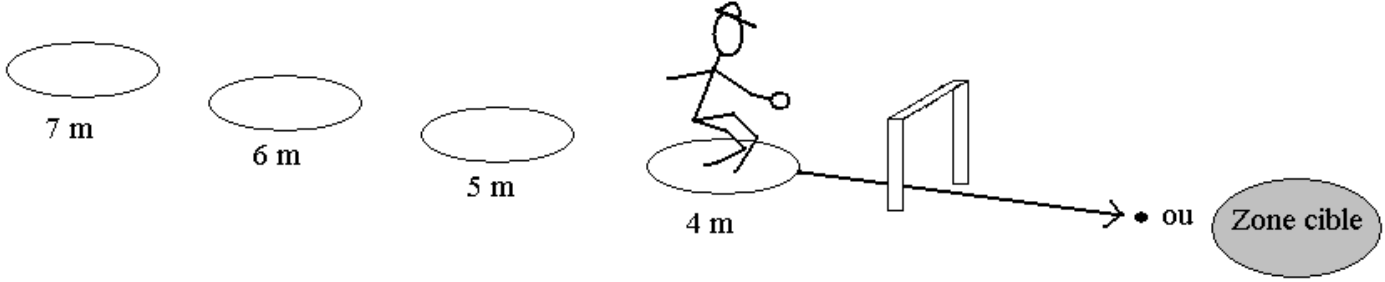


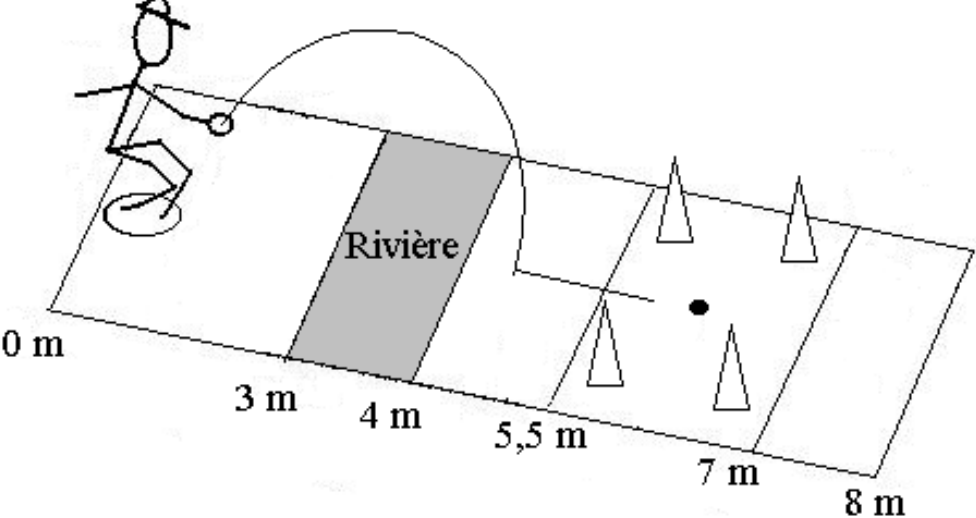
Evolution : Varier la distance du lancer, la forme de la cible et sa taille.

Pétanque	Situation proche de la référence TIRER: la rafle, le plein fer	LES CIBLES MULTIPLES
Objectifs	Atteindre des cibles en faisant preuve de précision : 1. à « la rafle » 2. « plein fer »	
<p>But pour l'élève : Par équipe faire sortir toutes les boules adverses du cercle (pot)</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 2 ou 3 joueurs pour 6 boules au total (2 ou 3 boules /joueur) • 2 pots remplis de 6 boules <p>Critères de réussite : Nombre de boules sorties du cercle</p> <p>Evolution : Nombre de boules au départ dans le cercle Taille du cercle Distance du cerceau aux pots</p> <div data-bbox="979 636 1469 1294" style="text-align: center;"> <p>The diagram illustrates the game setup. At the bottom center is a small white circle representing the cerceau. Two larger circles representing pots are positioned above it, one to the left and one to the right. The left pot contains six blue dots representing balls, and the right pot contains six red dots. Two blue arrows originate from the cerceau and point towards the centers of the two pots. The text '6 mètres' is placed between the two pots, indicating the distance between them.</p> </div>		

Pétanque	Situation proche de la référence STRATEGIE - TACTIQUE	LES DAMIERS
Objectifs	1-Placer le maximum de boules sur son damier 2-Enlever le maximum de boules du damier de l'équipe adverse	
But pour l'élève : Conserver plus de boules sur son damier que l'équipe adverse		
Dispositif :		
<ul style="list-style-type: none"> • 2 damiers de 9 cases tracés au sol (case de 50cm de coté). • Un cercle de lancer commun pour les deux damiers • 2 équipes de 3 joueurs • 9 boules par équipe • 2 jeux de 9 cônes de couleur 		
Déroulement : Chaque équipe choisit un damier et dispose de 9 lancers. Chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par un cône. Puis les équipes changent de damier et tentent d'enlever le maximum de cônes adverses (tout cône touché est enlevé)		
Evolution :		
Jouer à 2 contre 2 sur un damier de 4 cases		
Modifier le nombre et la taille des cases du damier		
Modifier la distance de lancer		
Ne pouvoir enlever qu'un seul cône à la fois		
Jouer sur un seul damier partagé		
Passer à un jeu type morpion (aligner pour une équipe 3 boules)		

Pétanque	Situation d'apprentissage POINTER : le glissé	LA ZONE CIBLE
Objectifs	Atteindre une zone en faisant rouler la boule	
But pour l'élève : Faire rouler la boule dans la zone-cible.		
Dispositif :		
		
Critère de réussite :		
Placer la boule dans la zone-cible		
Variantes :		
Agrandir ou réduire la zone-cible		
Reculer à chaque essai réussi		
Attribuer des points à chaque lancer réussi (1 point à 4 m, 2 points à 5 m, 3 points à 6 m...)		
Placer des boules devant la zone cible		

Pétanque	Situation d'apprentissage POINTER : le glissé	LE TUNNEL
Objectifs	Atteindre une zone ou approcher le but en donnant à la boule une trajectoire à raz du sol.	
But : Faire rouler la boule pour approcher l'objectif (but ou zone-cible) en passant sous « le tunnel » à partir d'un rond de plus en plus éloigné		
Dispositif :		
		
Critère de réussite : Passer dans le tunnel		
Variantes :		
Agrandir ou réduire la zone-cible, la largeur du tunnel		
Placer des boules devant la zone cible		

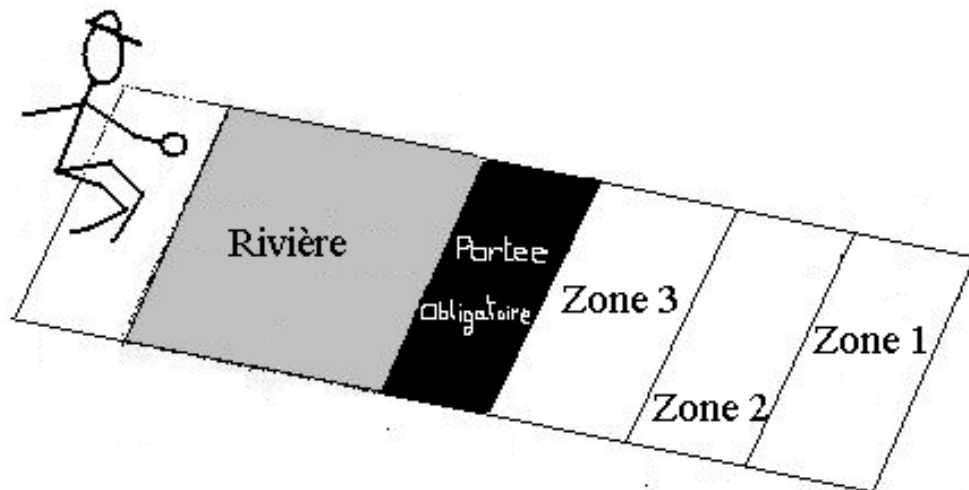
Pétanque	Situation d'apprentissage POINTER : la portée	LA RIVIERE
Objectifs	Approcher la boule du but en faisant une portée	
But pour l'élève : Envoyer la boule dans une zone située au-delà d'une rivière		
Dispositif :		
Critère de réussite :		
Placer la boule à l'intérieur de la zone formée par les cônes en évitant la rivière		
Variantes :		
Agrandir ou réduire la zone-cible		
Rapprocher ou éloigner la zone-cible		
Rapprocher ou éloigner la rivière		
Placer des boules devant la zone cible		

Pétanque	Situation d'apprentissage POINTER : la portée	LA PORTEE OBLIGEE
-----------------	---	------------------------------

Objectifs	Envoyer la boule dans une zone cible par-dessus une zone interdite.
------------------	---

But Envoyer la boule pour la faire tomber dans une zone déterminée pour atteindre une zone cible plus ou moins éloignée.

Dispositif :



Chacun joue à tour de rôle une boule : portée pour atteindre la zone 1 (portée basse). Si réussite = 1 point. Puis, portée pour atteindre la zone 2 (portée plus haute). Si réussite = 2 points. Enfin, portée pour atteindre la Zone 3 (portée haute). Si réussite = 3 points.

Critères de réussite :

La boule est envoyée par-dessus la rivière.

La boule tombe dans la zone de portée obligatoire (zone noire sur le dessin)

La boule s'arrête dans la zone souhaitée.

Variante :

Agrandir ou réduire la rivière, les zones-cibles

Rapprocher ou éloigner la zone de portée obligatoire

Rajouter des zones Modifier l'attribution des points par zone

Pétanque	Situation d'apprentissage TIRER	LA ZONE ET LA CIBLE
----------	------------------------------------	------------------------

Objectifs	Atteindre la cible : 1. sans contrainte technique particulière 2. à « la rafle » 3. « plein fer »	
------------------	--	--

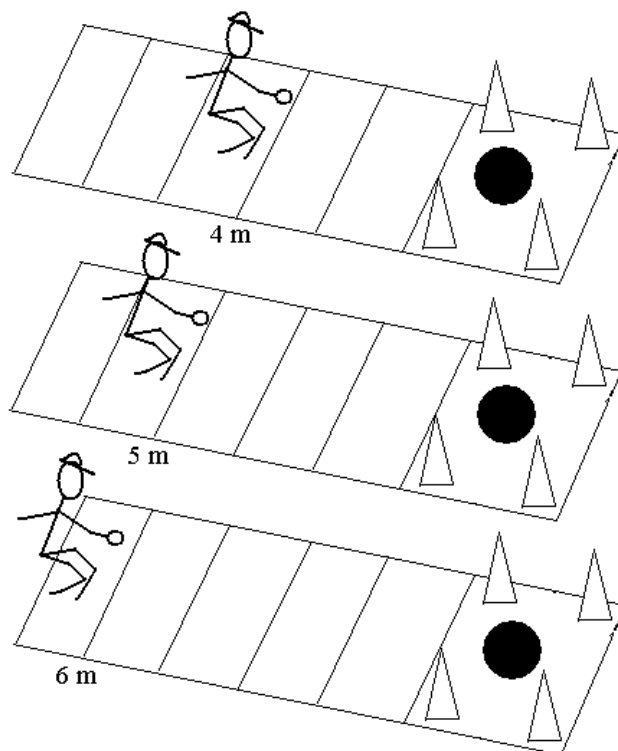
But : Avec la boule, faire sortir le ballon de la zone.

Critères de réussite :

1 point (au tir plein fer) si la boule atteint la zone mais pas le ballon

2 points si le ballon est touché mais ne sort pas de la zone

3 points si le ballon sort de la zone



Variantes :

Le ballon peut être remplacé par un plot, une balle, une boule (cible de plus en plus petite)

Agrandir ou réduire la taille de la zone.

L'élève recule sur une aire de lancer plus éloignée quand sur 3 boules tirées, 2 au moins ont atteint la cible.

Pétanque	Situation d'apprentissage TIRER	REPRENDRE LE POINT
----------	------------------------------------	-----------------------

Objectifs	Reprendre le point par un tir (ou deux) 1. à « la rafle » 2. « plein fer »	
------------------	--	--

But :

Jouer avec l'intention de reprendre le point en tirant la boule adverse qui tient.

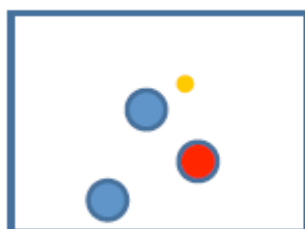
Déroulement:

Une situation de jeu est proposée pour s'exercer à tirer et à reprendre le point.

Mise en place Situation 1 :



Situation 2




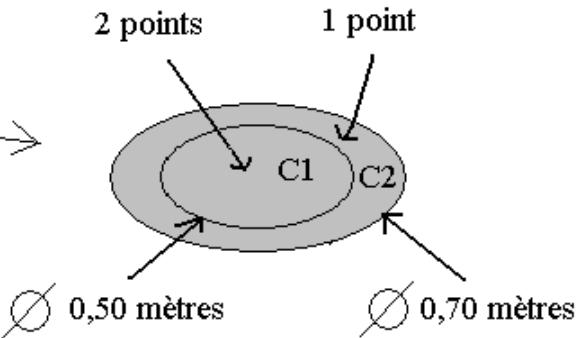
Situation 3

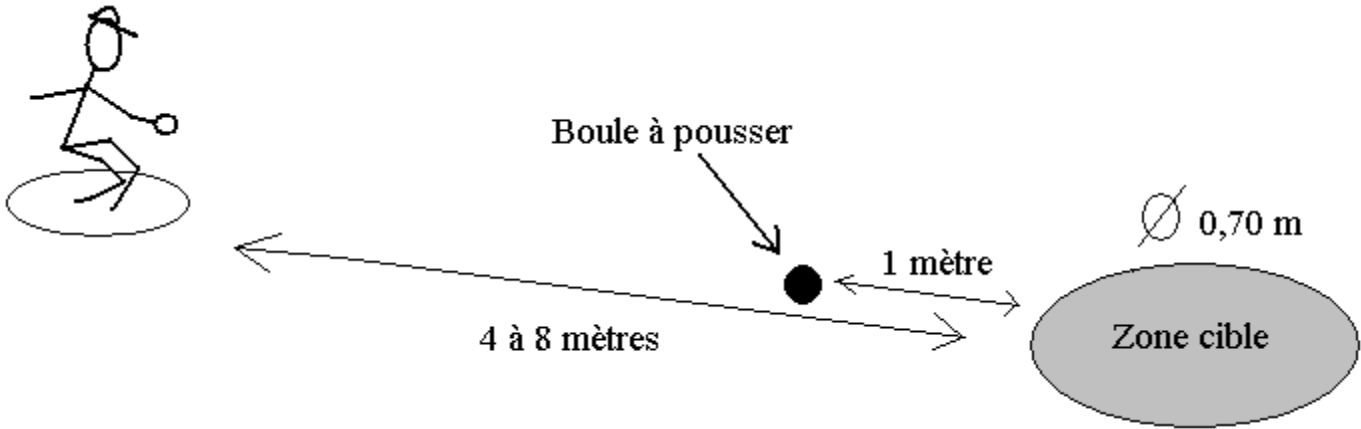


Variantes:

Distance à la cible

Nombre de boules adverses qui tiennent

Pétanque	Situation d'apprentissage STRATEGIE	LA ZONE ET LA CIBLE
Objectifs	Assumer un rôle différent en fonction des boules jouées par l'adversaire	
But : Etre plus efficace que l'adversaire en marquant plus de point que lui.		
Mise en place :		
Les boules sont jouées alternativement.		
Le premier joueur pointe.		
S'il atteint la cible 1 (C1), le 2ème tire.		
S'il atteint la cible 2 (C2), le 2ème tire ou pointe.		
S'il n'atteint aucune des deux cibles, le 2ème pointe.		
Ainsi de suite.		
	<p>4 à 8 mètres</p>	
Critères de réussite :		
A la fin de la partie, chaque boule restée dans une des deux cibles rapporte le nombre de points correspondant.		
L'élève qui a le plus grand nombre de points est celui qui remporte la partie.		
Variantes :		
Distance cercle-cible.		
Le nombre de boules mis à disposition		
La dimension de la cible		

Pétanque	Situation d'apprentissage STRATEGIE	LA BOULE A POUSSER
Objectifs	Pousser une boule pour marquer ou rajouter 2 points	
<p>But : Faire entrer la boule-but dans la cible et, au mieux, la boule-but et la boule jouée.</p> <p>Mise en place : Chaque joueur doit jouer au moins 2 boules. Après chaque lancer, la boule-but est remise en place, si elle a été touchée.</p>  <p>Critère de réussite : Chaque boule entrant dans la cible rapporte 1 point.</p> <p>Variantes : Distance cercle/boule-but. Dimension de la cible Distance boule-but/cible Imposer une technique : en glissé, en portée...</p>		

Rôles sociaux

A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant. C'est en amenant l'enfant à assumer ses premières responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à prendre soin de lui et des autres, à prendre des décisions, à communiquer quel que soit la situation.

La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.



COMMISSAIRE

- Je connais les règles du jeu
- Je comptabilise les points gagnés.
- A la fin du jeu, j'annonce clairement le score de chaque équipe.



CHRONOMETREUR

- Je connais les règles du jeu
- Je signale le début et la fin du jeu à l'arbitre.
- J'utilise un signal sonore pour signaler le début et la fin du jeu aux participants



RAMASSEUR

- Je connais les règles du jeu.
- Je regarde le joueur qui lance la boule.
- J'arrête la boule **avec le pied**.
- Je ramasse la boule et la donne au joueur suivant **de la main à la main**.

Bibliographie

La pétanque à l'école, DSDEN Alpes Maritimes