

FICHE ACTIVITE : « PETANQUE » - « DU CP AU CM2 »

Niveau de classe ou Cycle concerné : Du CP au CM2, ou comprenant 5 niveaux de difficultés.

Déroulement de l'activité :

Matériel :

- Un petit objet pour faire office de cochonnet.
- 3 paires de chaussettes roulées en boule par joueur et de couleur différentes pour chacun, afin faire office de boule de pétanque.
- Un vêtement pour créer la zone d'où les joueurs lanceront leurs boules.
- Et enfin une ficelle pour mesurer la distance entre les boules et le cochonnet pour déterminer qui est le plus près, s'il y a un doute.

Règles :

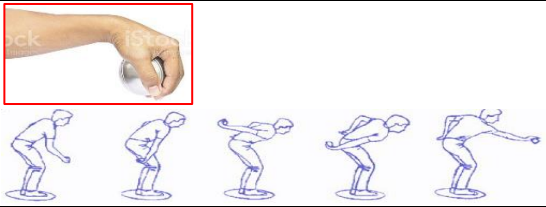
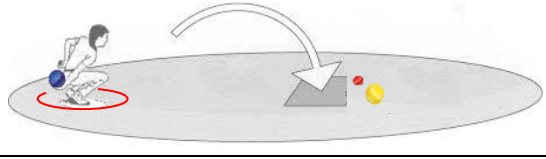
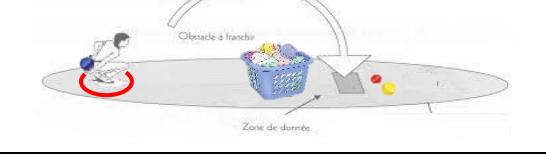

- 1) Un 1er joueur se place dans la zone de lancer formée généralement par un cerceau.
(Si vous n'en avez pas, utilisez un vêtement comme un pantalon pour former un cercle).
Il lance le cochonnet, puis sa 1^{ère} boule (paire de chaussettes) en essayant que celle-ci s'arrête le plus près possible du cochonnet.
- 1) C'est ensuite au 2^{ème} joueurs de lancer sa boule.
- 2) Puis au 3^{ème} s'il y en a un ect...
- 3) Une fois la 1^{ère} boule de chacun lancée, on regarde qui se trouve le plus près et qui se trouve le plus loin du cochonnet. Celui qui est le plus loin rejoue tant qu'il n'a pas réussi à être le plus près (il lance sa 2^{ème} boule, et sa 3^{ème} s'il est toujours le plus loin).
- 4) Quand il y arrive, c'est au joueur se retrouvant alors le plus loin, de lancer sa prochaine boule, et pour se retrouvé au plus près du cochonnet, et ainsi de suite jusqu'à ce que plus personne n'ai de boule à lancer.
- 5) Une fois toutes les boules lancées, on regarde qui à sa boule ou plusieurs de ses boules plus près du cochonnet par rapport à celles des autres joueurs.
Si j'ai une boule plus près que les autres, je marque 1 point, si j'en ai 2 je marque 2 points et si mes 3 boules sont plus près que toutes les autres, alors je marque 3 points.
- 6) Celui qui remporte la manche garde le cochonnet et le relance pour commencer une seconde manche.

Et ainsi de suite pour être le 1^{er} à gagner 13 points.

Variables didactiques :

- Augmenter la distance de tir (lancer le cochonnet plus loin).
- Changer de tir (tir direct, tir en cloche, tir avec que des carreaux, c'est-à-dire que les joueurs doivent tirer en essayant de dégommer les boules d'autres joueurs qui sont mieux placées).
- Ajouter des obstacles

NIVEAUX	OBJECTIFS	ILLUSTRATIONS
1	<ul style="list-style-type: none"> -Jouez sur une distance pas trop élevée. -La façon de lancer n'a pas trop d'importance pour le moment. -Le 1er joueur arrivé à 6 points gagne la partie. 	

2	<p>-Vous pouvez rallonger un peu la distance de tir. -Et vous devez réaliser le vrai lancer de boules, c'est-à-dire dos de la main vers le haut avec le même mouvement que quand on accélère en moto. -Le 1er joueur arrivé à 6 points gagne la partie.</p>	
3	<p>- Vous pouvez rallonger un peu la distance de tir. -Effectuez le vrai lancer mais cette fois-ci en cloche pour que la boule s'arrête près de l'endroit où elle a touché le sol en 1^{er}.</p>	
4	<p>- Vous pouvez encore rallonger la distance de tir. -Tirez normalement ou en cloche. -Ajoutez un ou plusieurs obstacles entre vous et le cochonnet.</p>	
5	<p>- Vous pouvez encore rallonger la distance de tir. -Et vous devez lancer en essayant d'effectuer que des « carreaux », c'est-à-dire en dégommant la boule qui est la plus près du cochonnet afin de prendre sa place.</p>	

<p>Bilan de la séance par l'élève (commentaires, remarques, analyses) à communiquer éventuellement à l'enseignant</p>	
--	--