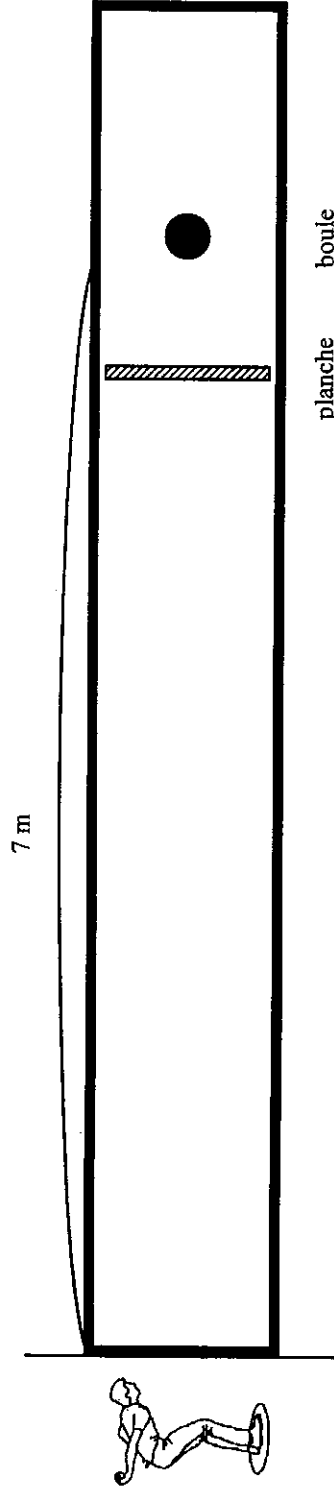


*Xavier Métayer (Zil) et Serge Touraine (cpc eps)
Stage eps Circonscription de Muret Mars 2009*

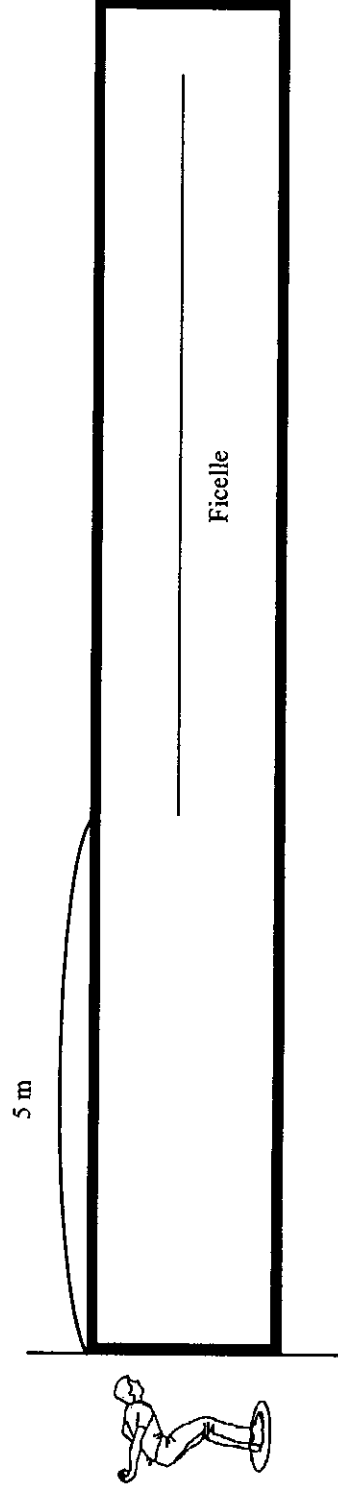
Le saut de la planche



Consigne: Toucher la boule.

Critère de réussite: La boule est touchée.

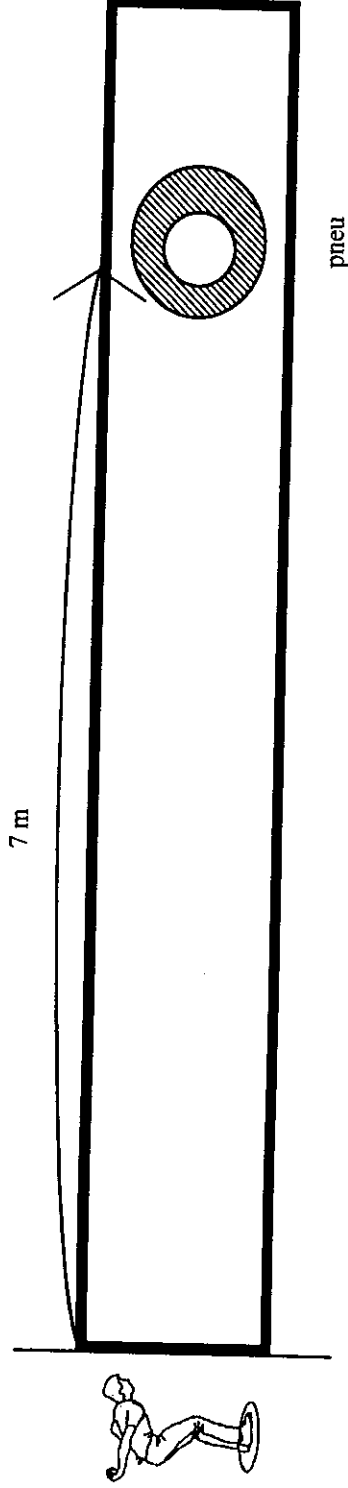
Tirer droit



Consigne: En tirant tomber sur la ficelle.

Critère de réussite: Réussi si on touche la ficelle.

Avoir la distance



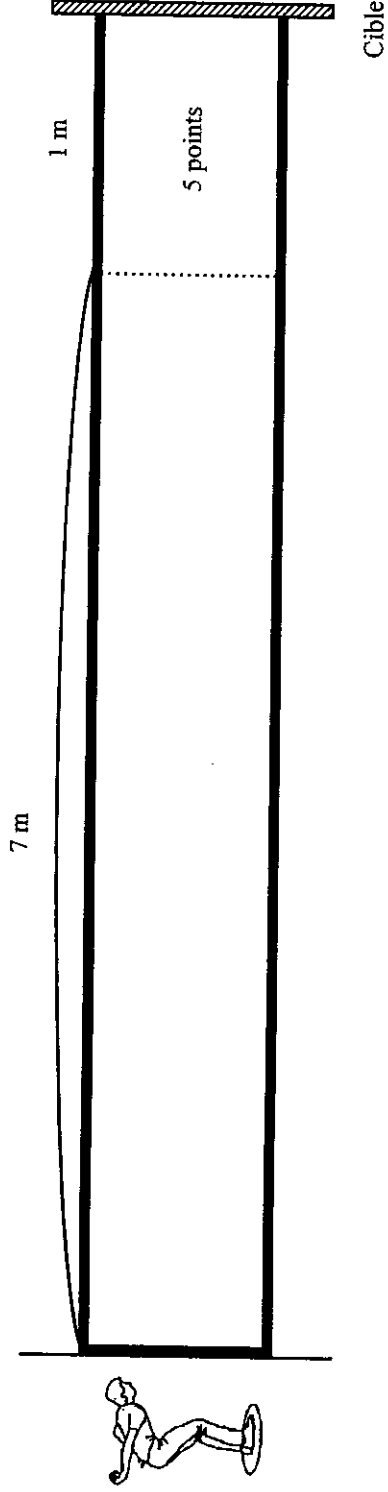
Consigne: Tu lances dans le pneu.

Critère de réussite: 5 tentatives.

Réussi: 3/5

15 points / 25

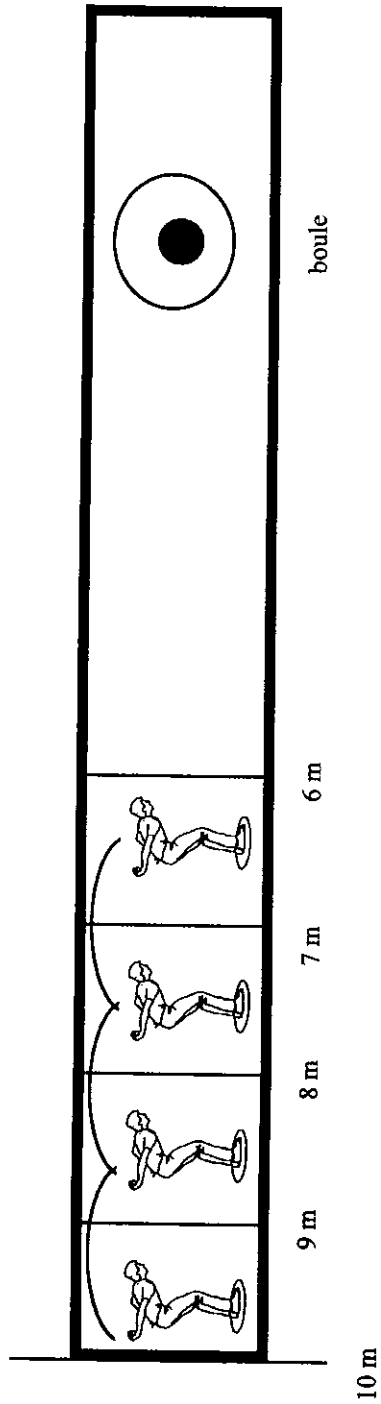
Au pied du mur



Consigne: Tu lances le plus près possible de la cible sans la toucher..

Critère de réussite: 5 tentatives. Réussi: 3/5 15 points / 25

Je gagne de la distance

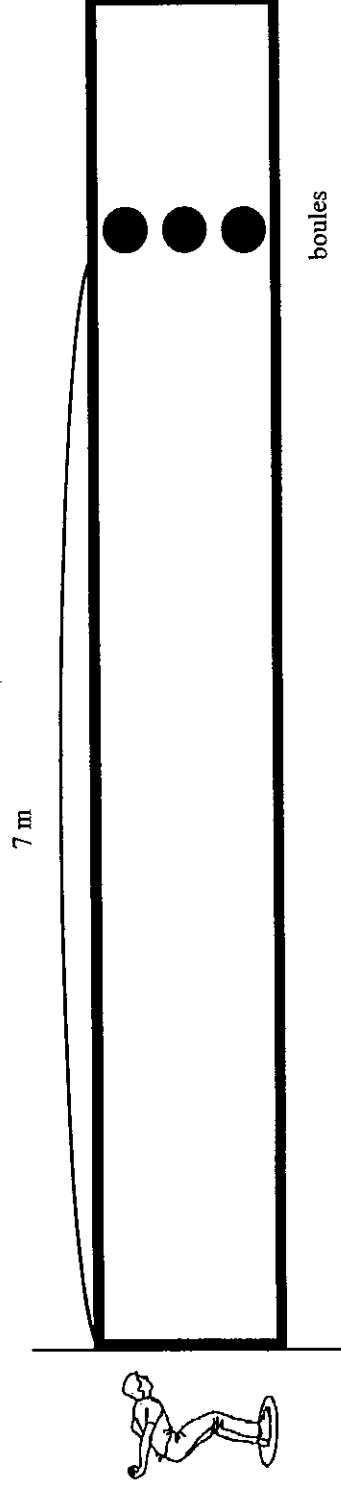


Nombre de joueurs: 2

Consigne: Des 6 m, tirer la boule (la faire sortir de la cible). Si réussi, reculer d'1 m. Sinon c'est à l'autre joueur.

Critère de réussite: Le 1er des 2 joueurs qui touche à 10 m a gagné.

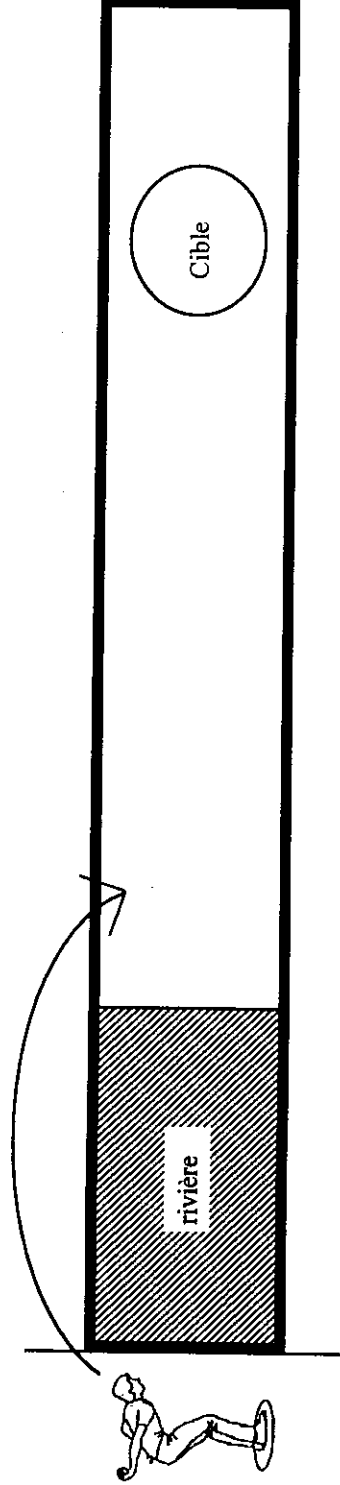
« J'y mets droit »



Consigne: Tirer la boule du centre sans toucher les 2 autres.

Critère de réussite: La boule du centre est touchée.

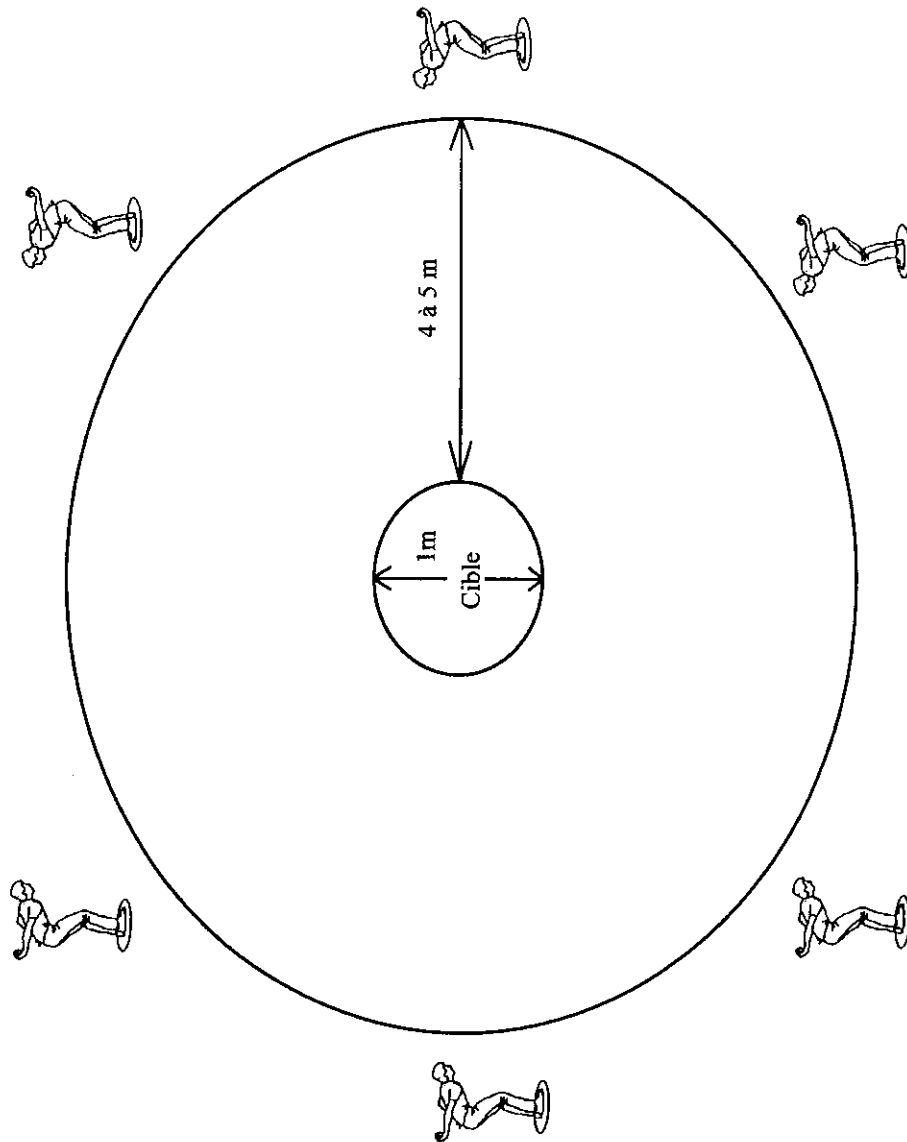
Le saut de la rivière



Consigne: Pointer par dessus la rivière pour atteindre la cible.

Critère de réussite: La boule est dans la cible sans avoir touché la rivière.

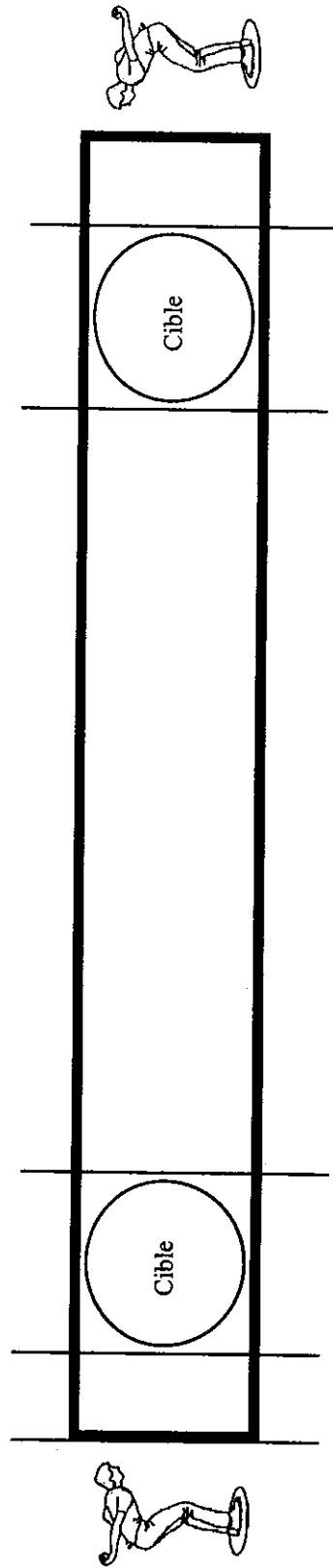
Pointer dans la cible



Consigne: Envoyer le plus de boules possibles dans la cible.

Critère de réussite: 1 boule dans le cercle = 1 point. 3/5 = réussi

Concours de points



Consigne: Envoyer la boule dans la cible, si elle rentre , elle est prisonnière sinon l'adversaire la récupère pour la jouer.

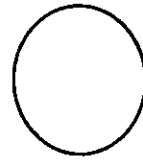
Critère de réussite: 1 point = 1 boule dans la cible.

REGLES DU JEU

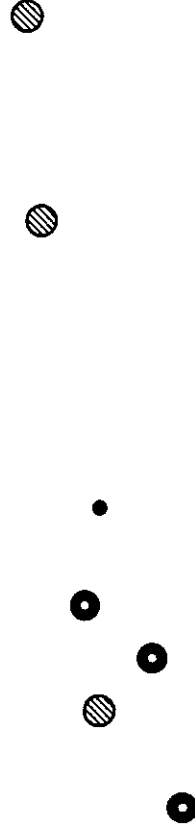
Le jeu se joue entre 6 et 10 m.

L'équipe qui a la boule la plus près du but (cochonnet) a le point. L'équipe adverse doit le reprendre avec autant de boules que nécessaire.

Comptage des points:



Cercle



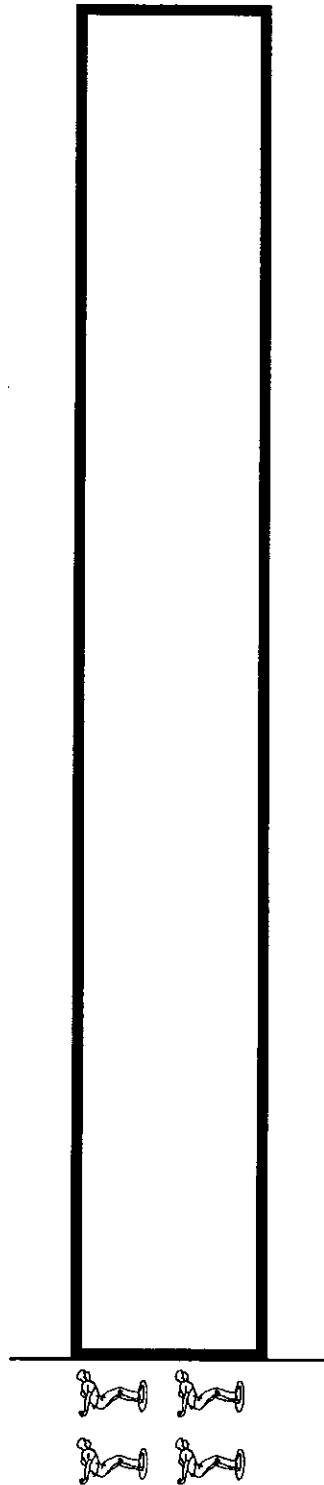
2 points pour les noires.

→ Le joueur joue les 2 pieds dans le cercle.

REGLES DE SECURITE

- Aucun joueur entre le joueur et le cochonnet, même sur les côtés.
- Aucun joueur dans l'axe du jeu.
- Avant de lancer une boule, s'assurer qu'aucun joueur ne soit en danger.
- Récupérer les boules lancées à la fin = s'assurer que toutes les boules ont été jouées.
- Aucun joueur entre 2 jeux.

Pétanque



Consigne: Par équipe de 2, marquer 13 points..

Critère de réussite: marquer 13 points.

EVALUATION

Je suis capable	Pas du tout	Un peu	Beaucoup
De connaître le vocabulaire			
De connaître les règles			
De tirer (sortir une boule)			
De pointer (m'approcher du cochonnet)			
De choisir une zone de tombée de boule			
De tenir compte du nombre de boule → de mon équipe → de l'équipe adverse			
En équipe, appliquer une stratégie de jeu adaptée à la situation			
Mesurer les distances			
Déterminer quelle équipe a le point			