



Formation continuée EPS-USEP - 16/10/2013

Tir à l'arc

L'organisation matérielle :

Délimiter clairement l'espace d'activité incluant une zone de sécurité.

Dans cette zone d'activité, matérialiser les emplacements respectifs des élèves qui tirent et de ceux qui attendent leur tour.

Conseiller aux élèves de tirer avant-bras couverts.

Vérifier l'état des arcs (corde bien mise, non abîmée,...).

Vérifier l'état des flèches, notamment celles en carbone, si elles ne sont pas cassées et si l'empennage est bon.

Dans les programmes 2008

- Compétence visée :

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Dans le socle commun des connaissances

- Compétence 6 :

Les compétences sociales et civiques

Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives

Les finalités :

1. Développer des comportements sécuritaires

2. Solliciter les ressources cognitives : prise d'informations, mise en rapports procédures et effets (modifier sa position en fonction du résultat....)

3. Développer des compétences méthodologiques : rigueur, répétition, analyse, régulation (maîtriser ses émotions) ...

Les objectifs d'apprentissage spécifiques :

- Des connaissances

- De l'activité : les différentes parties de l'arc, les différents jeux

- De soi : analyse les informations visuelles et proprioceptives, concentration, calme

- Liées à la sécurité : voir information donnée pour la séance

- Des techniques

- Respect de la position verticale du corps.

- Respect de l'alignement horizontal : bras d'arc, main de corde, coude.

- Technique de la visée apache : alignement œil, flèche, centre de la cible.

L'organisation de la séance :

S'assurer que les enfants entrent dans l'activité dans le calme.

Les enfants doivent respecter aussi bien les personnes que le matériel qui leur est confié.

Les enfants doivent rigoureusement respecter les consignes de sécurité qui leur seront données par l'adulte.

* Ne jamais diriger son arc en direction d'un camarade.

* Ne jamais tirer à vide.

* Ne jamais poser la poutre de l'arc au sol mais sur son pied...

* Attendre l'ordre de l'adulte avant de bander son arc et de décocher sa flèche.

* Attendre l'ordre de l'adulte pour aller retirer les flèches de la cible.

- * Les observateurs sont placés derrière et à distance des tireurs.
 - * Au moment du retrait des flèches, s'assurer qu'aucun camarade n'est derrière soi.
 - * La marche vers la cible se fait par un côté du pas de tir, afin d'aborder la cible par le travers et de bien voir les flèches.
 - * Lors du retrait des flèches poser une main à plat sur la cible, proche de l'impact et tirer dans l'axe. L'arrachage des flèches est effectué impérativement de côté et par un seul tireur par cible.
 - * Retirer en premier les flèches qui sont sur la cible, ensuite celles qui sont au sol.
- Les enfants seront regroupés au préalable par taille et par œil directeur.
L'organisation en atelier peut être réalisé à partir du moment où les élèves suivent le même code d'édiction des consignes.

Des situations :

- **Le jeu des territoires :**

Diviser la cible en deux secteurs (verticalement ou horizontalement).

Chaque élève tire une volée de trois flèches en essayant d'atteindre son territoire.

Chaque flèche qui arrive dans le territoire adverse compte pour l'adversaire.

Variables possibles : augmenter le nombre de territoires / moduler la taille des territoires

- **Le mètre de couturière :**

2 à 3 joueurs par cible. Chaque élève tire une volée de 3 flèches, en essayant de rechercher le meilleur groupement possible.

A la fin de la séquence de tir, à l'aide d'un mètre de couturière, on entoure la base des trois flèches.

Le vainqueur est celui dont la distance mesurée est la plus faible.

- **Le jeu de la pétanque :**

Le jeu se joue en équipe de 3. Comme à la pétanque, le vainqueur est l'équipe qui atteint en premier 13 points. Le cochonnet est le centre de la cible.

Tour à tour les joueurs décochent leurs flèches en direction de la cible. Ils peuvent soit pointer, soit tirer.

Le tir consiste à éliminer une flèche. Pour cela, le tireur doit loger sa flèche dans la même zone (de 1 à 10) que son adversaire. Si tel est le cas, la flèche adverse ne compte pas.

A la fin du jeu, comme au jeu, de la pétanque on compte les flèches de l'équipe la plus proche du cochonnet (le jaune). Chaque flèche compte dès lors un point.

Variables possibles : moduler le nombre de points à atteindre, l'archer doit annoncer s'il tire ou s'il pointe.

- **Le « Killer »**

Diviser la cible en quatre secteurs. Chaque élève choisit un secteur, tire une volée de trois flèches en essayant d'atteindre son territoire (1 point/flèche dans son territoire).

Dès qu'il a trois points, il peut viser dans le territoire des autres joueurs : s'il atteint leur territoire, il leur enlève un point/flèche.

Le vainqueur est celui qui a réussi à éliminer les autres joueurs (score à -1).

Critères d'évaluation :

<p>Sécurité L'enfant connaît-il les règles de sécurité ?</p>	<p>Physiques Je sais si le placement de mon corps est bon et je sais le corriger si je fais une erreur. (Pieds, tronc, épaules, tête, mains) Je sais si le mouvement est correct dans la traction</p>
<p>Cognitifs Le vocabulaire est-il connu et maîtrisé ? . Parties de l'arc et de la flèche . Vocabulaire spécifique (blason, volée, ligne de tir...)</p>	<p>Résultat/qualité de tir . Les flèches sont-elles regroupées ? . La flèche est-elle sur l'objectif visé ?</p>

