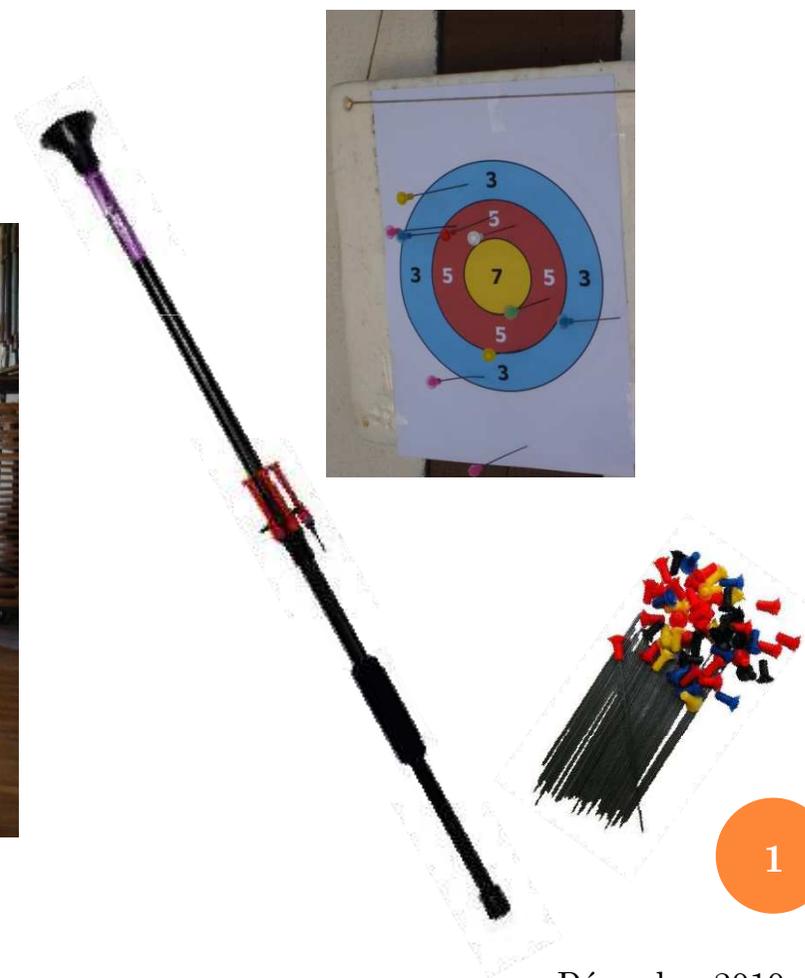


# SARBACANE À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE



*Rencontre USEP à Monétay sur Allier – Mars 2010*

Thierry COLOMBET, CPD EPS Allier

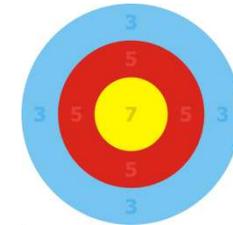


Décembre 2010

# LES COMPÉTENCES VISÉES

## Les compétences spécifiques à l'EPS :

- S'adapter à différents types de matériels.
- Réaliser une performance mesurée.



## Les compétences du Socle Commun :

- Exercer des habiletés manuelles, réaliser certains gestes techniques.
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades.
- Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application.

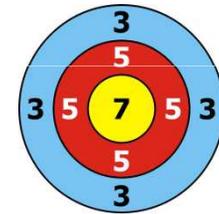
-----

**ADRESSE, CONCENTRATION, MAITRISE DE SOI**  
dans le cadre d'une **pratique organisée avec rigueur**<sup>2</sup>

# UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE

Proposer aux élèves des situations pour :

1. découvrir, utiliser et maîtriser un matériel de tir ;
2. apprendre à se contrôler dans une activité de précision ;
3. gérer leur souffle et savoir l'adapter, gérer leur équilibre ;
4. respecter des consignes de sécurité ;
5. améliorer leurs performances.

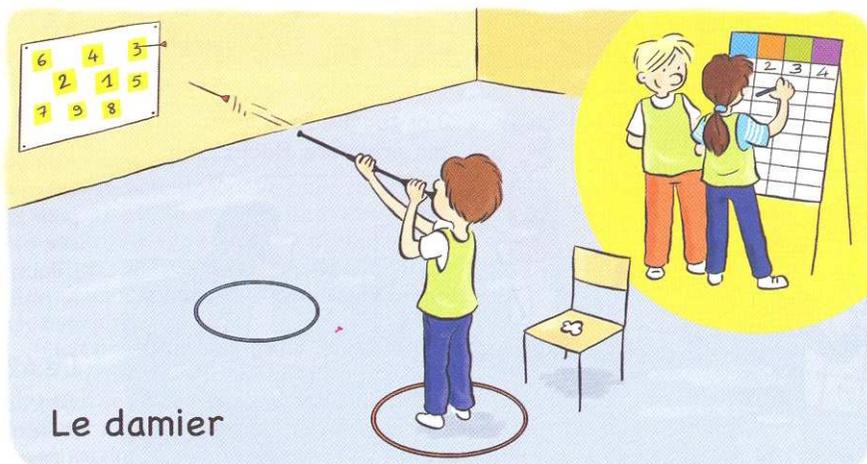


Variables de complexification des situations

1. Réduire la taille des cibles, varier les formes.
2. Varier la distance de tir.
3. Limiter le temps de tir.
4. Indiquer un parcours de tir (= ordre dans lequel les éléments seront atteints)

# QUELQUES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Extraites de la Revue EPS n°142 (Mars/Avril 2009)



Le damier

## Le damier

*Objectifs* : apprendre et respecter les rôles de tireur et marqueur.

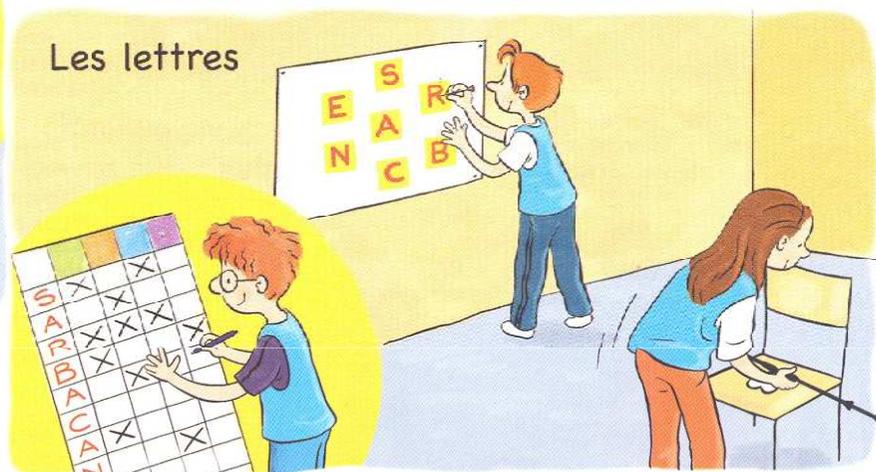
*Aménagement* : 9 cibles en carton, de dimensions, formes et orientations dif-

férentes (hauteur variant de 9 à 14 cm et largeur de 6,5 à 10,5 cm) et d'une valeur conférée par la taille (de 1 à 9 points), deux lignes de tir (4 et 6 m).

*Déroulement* : par équipe de 3, chaque joueur est à tour de rôle marqueur ou tireur ; il réalise une volée de 2 fléchettes et les points sont comptabilisés par cible.

## Les lettres

*Objectif* : contribuer à une réussite collective.



Les lettres

*Aménagement* : 7 cartons (12 x 8 cm environ) comportant chacun une lettre, le « a » étant au centre de la cible.

*Déroulement* : par équipe de 4 joueurs disposant d'une volée de 2 fléchettes ; à tour de rôle, chacun devient tireur et marqueur. Le but est d'écrire le mot « sarbacane » en touchant les lettres qui le composent. Chacune vaut un point et si le mot sarbacane est atteint avec les 8 flèches jouées, un bonus de 12 points supplémentaires est attribué à l'équipe.



## La portée musicale

*Objectif* : inscrire son action dans la continuité de celle de son partenaire.

*Aménagement* : la cible représente une portée musicale avec 7 notes (octave).

*Déroulement* : par équipe de 2 (4 volées de 2 fléchettes), il s'agit d'atteindre les notes dans l'ordre de la gamme en commençant par le « do » ; à chaque changement de joueur, on reprend la progression selon la dernière note touchée. L'équipe gagnante est celle qui atteint le plus rapidement le haut de la portée ou celle qui termine le plus haut dans la gamme.

## La rose des vents

*Objectif* : se défier dans un jeu collectif.

*Aménagement* : la cible représente une rose des vents avec ses 8 points cardinaux.

*Déroulement* : par équipe de 4 joueurs, chacun réalise des volées de 2 fléchettes pour atteindre la partie de la cible annoncée par un joueur de l'équipe adverse. L'équipe gagnante est celle qui a réussi le plus rapidement à terminer sa rose des vents.





## Le 421

*Objectif* : construire une stratégie de jeu.

*Aménagement* : la cible comporte 6 cases (un dé déplié) de 8 cm de côté.

*Déroulement* : par équipe de 3 joueurs, chaque joueur réalise une volée de 2 fléchettes pour obtenir, à chaque manche, la meilleure combinaison (421 : 12 points ; 221 : 8 points ; tierce : 5 points ; brelan : 5 points). Si sa première flèche atteint une face du dé, l'élève peut soit passer son tour à un partenaire soit lancer sa deuxième flèche. La partie se joue en 3 manches, en inversant l'ordre des tireurs.

## Le bonus-malus

*Objectif* : élaborer une stratégie collective.

*Aménagement* : une cible circulaire de 60 cm de diamètre, comportant 5 zones concentriques (de valeur de 1 à 5) sur laquelle sont superposées 6 formes différentes en papier (cf. dessin) : la zone A symbolise une prison qui bloque la fléchette d'un tireur pendant 2 tours ou jusqu'à ce qu'il soit rejoint par un autre qui le libère ; la B multiplie le coup par 2 ; la C divise le coup par 2 ; la D fait passer 1 tour ; la E enlève les points marqués et la F les double.

*Déroulement* : par équipe de 3 joueurs, chacun réalise 5 volées (tirs) de 2 fléchettes, les points marqués à chaque volée sont totalisés sur une feuille d'évaluation en mentionnant les éventuels bonus et malus. ●



# LA SÉCURITÉ

Extrait de la Revue EPS n°142 (Mars/Avril 2009)

**S**  
**A**  
**R**  
**B**  
**A**  
**C**  
**A**  
**N**  
**E**

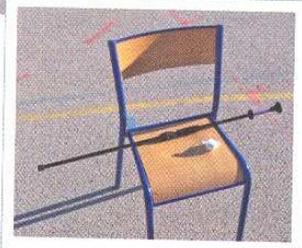
**J'APPRENDS À**

**TIRER EN TOUTE SÉCURITÉ**

Afin de permettre à tous les élèves de pratiquer la sarbacane de façon autonome en toute sécurité, il est nécessaire d'apprendre et respecter des règles de fonctionnement strictes.



La cible se situe à 3 m de l'aire de lancer.



La sarbacane repose sur une chaise, embout dirigé vers la cible. Un coton désinfectant se trouve également sur la chaise.



Le coureur A se trouve dans le cerceau de tir ; le partenaire B se place au niveau du cône de sécurité situé à 6 m de l'aire de lancer.



Le coureur A retire la fléchette du porte-fléchettes...



... et la met en place dans la sarbacane avec l'embout plastique de couleur en premier...



... et le partenaire valide l'installation si l'embout de couleur est visible

Dispositif initial

Avant le tir



Le coureur A se concentre et vise la cible.



Le partenaire reste derrière son camarade. À la fin du tir, le tireur annonce son score et repose la sarbacane sur la chaise. En aucun cas, il ne doit ...



...s'approcher de la cible. Seul, l'adulte est autorisé à décrocher les fléchettes et les remettre sur le porte-fléchettes.



Le tireur nettoie la sarbacane puis passe le relais...



... à sa camarade en lui frappant dans les mains.



C'est au tour du coureur B de se placer en position de tir.

Le tir

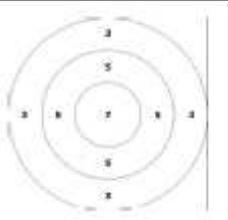
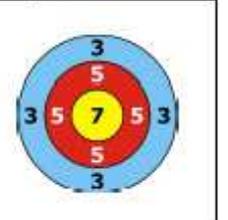
Après le tir

## Respect des procédures de tir à apprendre aux élèves

# UNE RENCONTRE POSSIBLE : LE BIATHLON

## Activité Sarbacane n°1 : Tir sur cibles

- 6 postes de tir sont mis en place avec des cibles différentes dans la salle des fêtes.

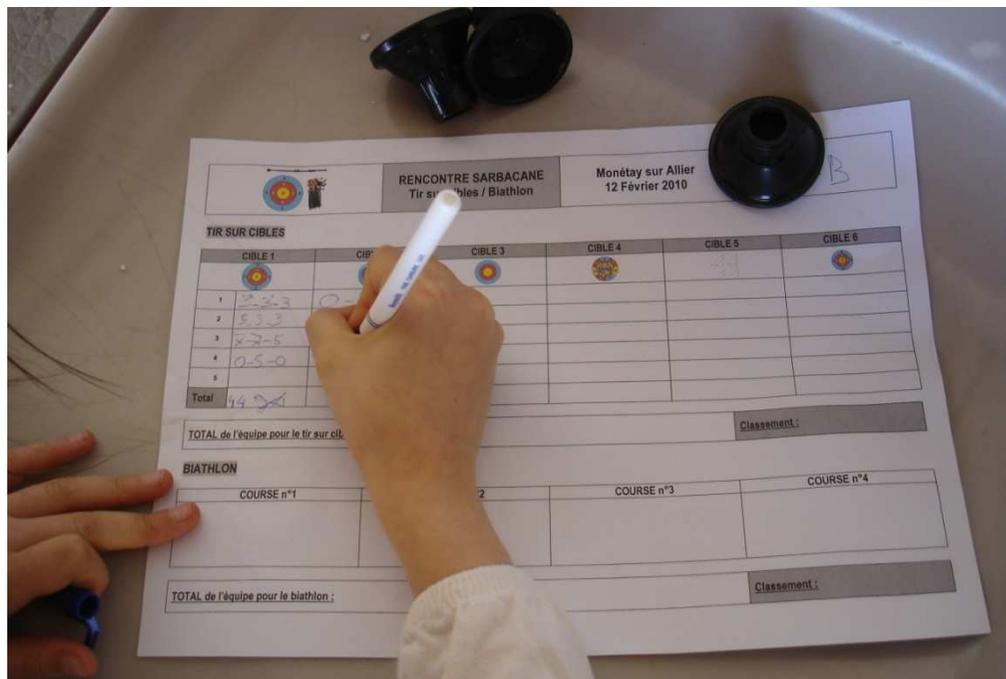
Poste de tir 1 <i>Cible officielle standard</i>	Poste de tir 2 <i>Cible en relief</i>	Poste de tir 3 <i>Cible simplifiée</i>	Poste de tir 4 <i>Cible roue</i>	Poste de tir 5 <i>Cible sans couleurs</i>	Poste de tir 6 <i>Cible officielle petit format</i>
					
X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X
<b>Consignes spécifiques à certains postes de tir</b>					
Je tire assis sur une chaise.	Je tire un bras attaché le long du corps.	Je tire les yeux bandés.	X	X	X

### Organisation :

- 12 équipes de 4 ou 5 membres (si 5 joueurs, compter seulement les 4 meilleurs scores)
- 2 équipes par cible
- Distance : 3 mètres de la cible
- Chaque membre de l'équipe tire 3 fléchettes (12 ou 15 fléchettes par équipe sur un bloc de polystyrène).
- Rotation toutes les 10 minutes
- Chaque équipe compte ses points sur la feuille (pour la cible en relief, même série de points que pour la cible officielle standard). M. COLOMBET prépare les cibles et les feuilles.

## Activité Sarbacane n°2 : Biathlon

- 4 courses sont organisées : une course avec les n°1 de chaque équipe, une course avec les n°2, une course avec les n°3 et une course avec les n°4.
- Circuit de 200 à 400 m (à voir suivant les possibilités locales) à parcourir 5 fois par joueur ; postes de tir dans la salle des fêtes (entrer par une porte et ressortir par une autre).
- Chaque élève court avec sa sarbacane.
- À la fin de chaque tour, chaque élève tire une fléchette : elle est dans la cible, il continue ; elle est en dehors de la cible : tour de pénalité de 10 à 15 m dans la salle avant de repartir.
- Classement à l'issue de la première course : 1<sup>er</sup> = 1 point, 2<sup>ème</sup> = 2 points, 3<sup>ème</sup> = 3 points,...
- Total des points à la fin de la 4<sup>ème</sup> course. L'équipe qui a le moins de points a gagné.



Exemple de feuille de route gérée par chaque équipe

## MOTIVATION des élèves



le biathlon scolaire  
une épreuve  
associant  
course  
d'endurance  
et  
tir à la sarbacane