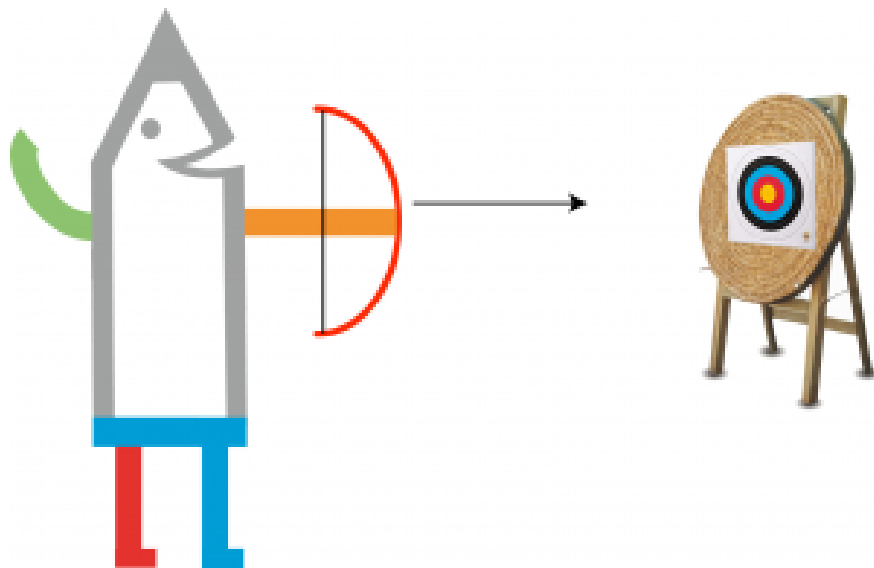


PROJET PEDAGOGIQUE

LE TIR A L'ARC A L'ECOLE

- Cycle 3 -



LE TIR A L'ARC A L'ECOLE

1. La compétence visée

2. L'essentiel de l'activité :

- Définition
- Enjeux
- Fondamentaux
- Dispositif et matériel
- Les règles

3. Le module d'apprentissage :

- Définition
- Architecture et choix de compétences
- Objectifs et contenus
- Déroulement des séances

LE TIR A L'ARC A L'ECOLE

Pour enseigner le tir à l'arc à l'école, comme pour enseigner toute activité physique, il faut réunir trois notions fondamentales :

- La ou les compétences que l'on veut enseigner
- L'essentiel de l'activité, ce qu'elle a de spécifique et d'incontournable
- Se doter d'une démarche qui permet de monter ces savoirs.

1. La compétence visée

L'activité Tir à l'arc est une activité physique support pour le développement de la compétence des programmes 2008 : « réaliser une performance mesurée »

2. L'essentiel de l'activité :

DEFINITION

Le tir à l'arc est une activité physique et sportive de précision dans laquelle le pratiquant tente d'envoyer une flèche au centre d'une cible à l'aide d'un arc.

ENJEUX DE L'ACTIVITE

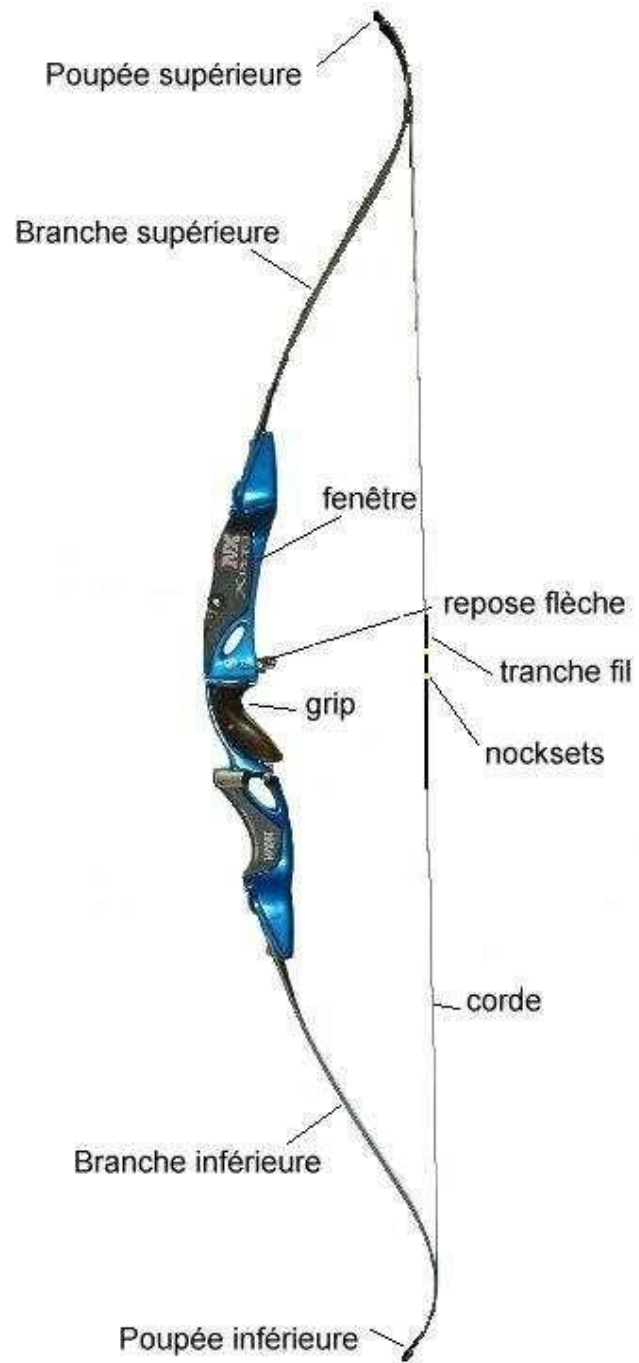
- Maîtrise de soi.
- Développement des capacités bio-informationnelles.
- Appropriation et respect des règles de sécurité.

FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE

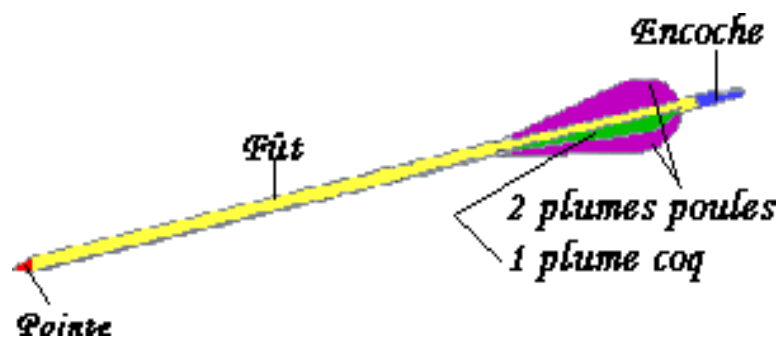
- Orientation : Recherche d'une posture équilibrée.
- Mise en tension : mise en place d'une ligne de force qui favorise l'alignement des deux bras : traction/répulsion. Maintien de la posture. Relâchement musculaire.
- Libération : relâchement des doigts dans la continuité du geste sans modification de la posture.

DISPOSITIF ET MATERIEL:

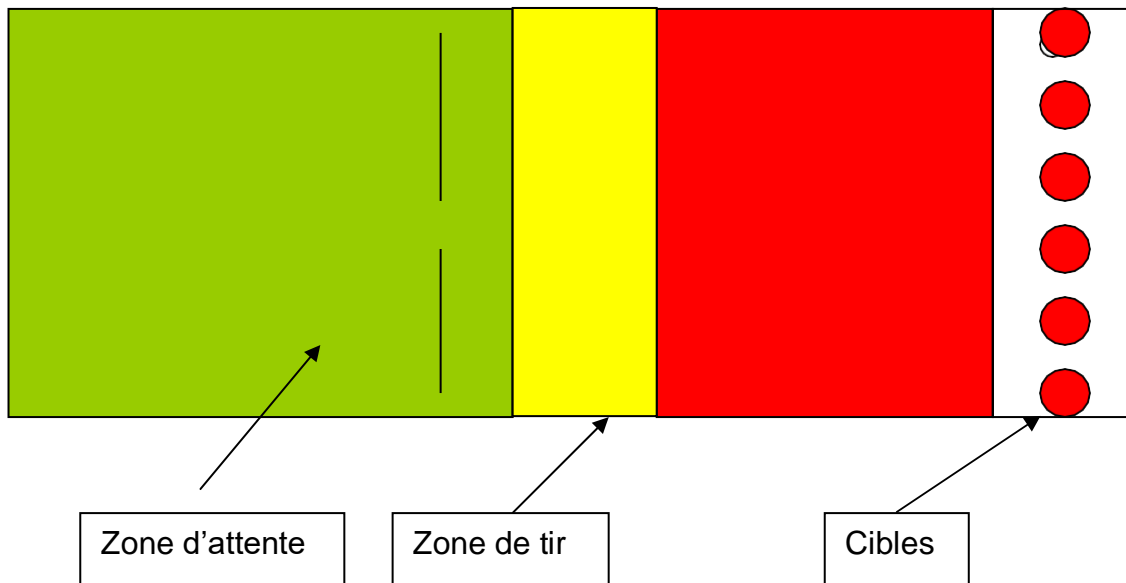
- Un pas de tir constitué de 6 cibles (chevalet + mousse).
- Une zone de tir située entre 5 et 10m de la cible.
- Des arcs en bois adaptés aux enfants (gauchers et droitiers).



L'arc



La flèche



Disposition de la salle de tir à l'arc

LES REGLES:

Elles sont à construire dès la 1^{ère} séance avec les élèves, s'affinent et se valident au fur et à mesure du déroulement du module.

- **Règles de sécurité, règles de vie et de fonctionnement, règles de jeu :**
 - > Je porte une tenue adaptée à l'activité physique...
 - > Je prends soin du matériel (Ne pas lâcher la corde à vide, ...)
 - > Matérialisation du pas de tir.
 - > Tous les archers sur une même ligne de tir. Ne jamais franchir cette ligne.
 - > Ne jamais pointer un arc sur quelqu'un, avec ou sans flèche. L'arc est toujours dirigé vers la cible.
 - > Prendre l'arc au commandement: « ARC ».
 - > Placer la flèche sur l'arc au commandement : « ARMER »
 - > Poser l'arc et reculer de deux pas après avoir tiré.
 - > Récupérer les flèches au commandement: « FLECHE ».
 - ‡ Retirer les flèches en étant placé sur le côté de la cible, une main sur la ~~de~~ et l'autre à la base de la flèche. Un seul élève à la fois par cible.
 - > Ne pas lâcher la corde de l'arc « à vide ».
 - > Ne jamais courir pour « aller aux flèches ». Les flèches sont tenues pointe vers le bas.
 - ‡ Lorsque je ne tire pas, je suis assis et silencieux dans la zone d'attente.

3. Démarche pédagogique : un module d'apprentissage de 9 séances

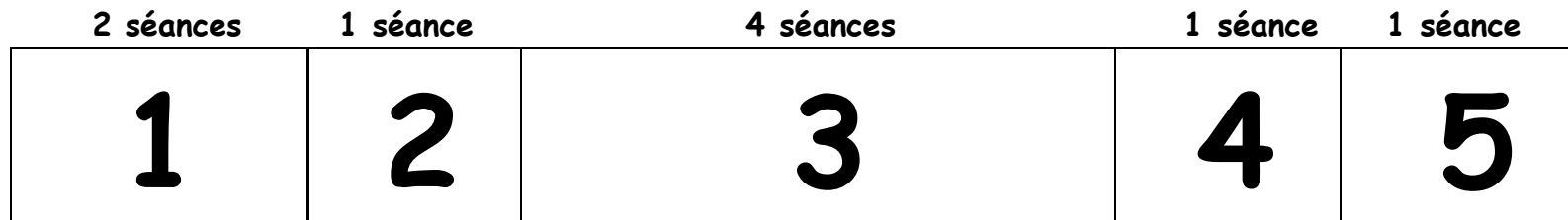
Un module d'apprentissage est composé d'un ensemble de séances de nature différente qui permet de développer chez l'élève des compétences spécifiques et générales. Le module d'apprentissage présenté est constitué de 9 séances d'environ 1 heure.

Pour le construire nous avons choisi de croiser la compétence « réaliser une performance mesurée » avec les compétences attendues du deuxième palier du socle commun en particulier les compétences sociales et civiques et la compétence « autonomie et initiative »

Architecture du module d'apprentissage et choix de compétences

Compétence EPS :

« Réaliser une performance mesurée »



1. Situations de mise en activité de l'élève :

Compétence 6 du socle : « *respecter les règles de la vie collective* »

Connaître et respecter les règles de sécurité et le matériel.

2. Situation de référence :

Compétence 7 du socle : « *Commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples* »

Connaitre et analyser ses réussites. Mesurer ses points sur la cible.

3. Situations d'entraînement :

Compétence 7 du socle : « *S'impliquer dans un projet individuel* »

S'entraîner pour progresser et améliorer sa performance.

4. Bilan.

Compétence 7 du socle : « *Montrer une certaine persévérance et commencer à s'autoévaluer* »

Comprendre et mesurer les progrès réalisés et les conditions de ces nouvelles performances.

5. Réinvestissement, rencontres.

OBJECTIFS ET CONTENUS DE CHACUNE DES PHASES DU MODULE D'APPRENTISSAGE

	OBJECTIFS	CONTENUS
1. mise en activité	<p>Connaître et utiliser le matériel en toute sécurité.</p> <p>Construire et se centrer sur son geste d'archer.</p>	<p>(2 séances)</p> <p>Devenir un archer responsable La ficelle</p>
2. situation de référence	<p>Se confronter à une situation de prise de performance,</p> <p>Mise en place des rôles : Tireur, observateur, scoreur</p>	<p>(1 séance)</p> <p>Tir sur cible olympique</p>
3. situations d'entraînement	<p>S'entraîner pour progresser et améliorer sa performance :</p> <p>a) Apprendre à viser b) Construire une stratégie pour : - Choisir et atteindre ma zone de tir - Et être plus performant (que l'équipe adverse)</p>	<p>(3 séances)</p> <p>La cible rétrécissante. Le compte est bon. Le damier. Le touché coulé.</p>
4. bilan	<p>Réinvestir les savoirs acquis au cours des situations d'apprentissage, mesurer ses progrès et comprendre les conditions de la réussite.</p>	<p>(2 séances)</p> <p>Tir sur cibles olympiques placée à 6 et 9m..</p>
5. réinvestissement	<p>Réinvestir ses compétences dans des situations différentes et plus complexes.</p>	<p>(1 séance)</p> <p>Biathlon, Challenge...</p>

« Devenir un archer responsable »

Objectifs : Connaître et utiliser le matériel en toute sécurité.

Matériel utilisé	<ul style="list-style-type: none"> - Un arc et quatre flèches par élève. - Cible sans blason.
Dispositif	<ul style="list-style-type: none"> - 2 vagues de 12 tireurs répartis sur 6 cibles, soit 2 élèves par cible. Les tireurs gauchers se placent à droite du pas de tir. Les non-tireurs sont assis et silencieux dans la zone d'attente. - Les cibles sont placées à 6m.

Déroulement :

- Présentation du matériel utilisé. Construction des règles de sécurité et du mode de fonctionnement. Détermination de l'œil directeur. Construction de la gestuelle de base du tir à l'arc.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<ul style="list-style-type: none"> - Atteindre le bloc mousse avec la flèche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Au moins 4 flèches sur 8 sont plantées dans la mousse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se placer perpendiculairement à la cible (pieds écartés). - Placer correctement les mains, sur l'arc et sur la corde (ex : 3 doigts en dessous de l'encoche). - Bras d'arc tendu - Tirer fort sur la corde (index à la commissure des lèvres).

Situation : « la ficelle »

Objectif : Construire un geste stable.

Matériel utilisé	<ul style="list-style-type: none"> - Un arc et quatre flèches par élève. - Cible sans blason. - Une ficelle par cible. 	
Dispositif	<ul style="list-style-type: none"> - 2 vagues de 12 tireurs répartis sur 6 cibles, soit 2 élèves par cible. Les tireurs gauchers se placent à droite du pas de tir. Les non-tireurs sont assis et silencieux dans la zone d'attente. - Les cibles sont placées à 6m. 	
Déroulement :		
<ul style="list-style-type: none"> - 2 élèves en opposition avec 1 juge et un scoreur. Les 2 archers tirent leurs 4 flèches puis vont dans la zone d'attente. Au signal, le juge et le scoreur mesurent les performances puis le juge récupère les flèches. La mesure relève à l'aide de la ficelle le périmètre du triangle formé par les trois flèches les plus proches ; une pénalité de 60cm est ajoutée s'il n'y a que deux flèches sur la cible. Le jeu est composé de 4 volées afin que les élèves accomplissent tous les rôles (2 volées en tant qu'archer, 1 en tant que juge et 1 autre en tant que scoreur). 		
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<ul style="list-style-type: none"> - Regrouper ses flèches. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le périmètre du triangle doit être inférieur à 100cm. <i>Voir fiche évaluation livret séance 2.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem séance 1. - Conserver la même gestuelle lors des tirs.

Situation : « tir sur cible olympique »

Objectifs : Connaître et évaluer ses réussites.

Matériel utilisé	<ul style="list-style-type: none"> - Un arc et quatre flèches par élève. - Cible avec blason de tir olympique.
Dispositif	<ul style="list-style-type: none"> - 2 vagues de 12 tireurs répartis sur 6 cibles, soit 2 élèves par cible. Les tireurs gauchers se placent à droite du pas de tir. Les non-tireurs sont assis et silencieux dans la zone d'attente. - Les cibles à 6 puis 9m.

Déroulement :

- Des binômes sont constitués d'un archer et d'un scoreur. Les 2 archers tirent leurs 4 flèches puis vont dans la zone d'attente. Au signal, le scoreur mesure les performances (blanc 2pts, noir 4, bleu 6, rouge 8, jaune 10, mille 20) puis retourne s'asseoir. Un des deux archers récupère les flèches. Chaque élève réalise 1 volée d'échauffement et 1 volée de prise de performance sur les 2 distances.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<ul style="list-style-type: none"> - Marquer le plus de points en plaçant ses flèches au plus près du centre de la cible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les points couleur du blason - Marquer au moins 16 points à 6m et 8 points à 9m. <i>Voir fiche évaluation livret séance 3.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter son geste et sa visée à la distance

Situation : « cible rétrécissante »

Objectifs : S'entraîner pour progresser et améliorer sa performance.

- Apprendre à viser une zone précise.

Matériel utilisé	<ul style="list-style-type: none"> - Un arc et quatre flèches par élève. - Cible à 6m avec blason de tir olympique.
Dispositif	<ul style="list-style-type: none"> - 2 vagues de 12 tireurs répartis sur 6 cibles, soit 2 élèves par cible. Les tireurs gauchers se placent à droite du pas de tir. Les non-tireurs sont assis et silencieux dans la zone d'attente. Les archers effectuent 3 volées chacun. - Des binômes sont constitués d'un archer et d'un scoreur. Les 2 archers tirent leurs 4 flèches puis vont dans la zone d'attente. Les scoreurs notent les performances.

Déroulement :

- Sur la 1^{ère} volée, les archers doivent tirer leurs flèches sur le blason (1 pt/réussite). Pour la 2^{ème} volée, les flèches devront être envoyées dans la cible à partir de la couleur noire (2 pts/réussite). Enfin, les archers devront pour l'ultime volée placer leurs flèches dans le rouge ou le jaune du blason (3pts/réussite).

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<ul style="list-style-type: none"> - Atteindre une cible de plus en plus petite. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réussir au moins 10 points avec 12 flèches. Voir fiche évaluation livret séance 4. 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem séance 1. - Conserver la même gestuelle lors des tirs. - Viser en alignant l'œil, l'encoche, la pointe et la cible.

Situation : « le damier »

Objectifs : S'entraîner pour progresser et améliorer sa performance.

- Apprendre à viser une zone précise et réduite.

Matériel utilisé

- Un arc et quatre flèches par élève.
- Cible à 6m avec blason quadrillé comportant des lettres.

Dispositif

- 2 vagues de 12 tireurs répartis sur 6 cibles, soit 2 élèves par cible. Les tireurs gauchers se placent à droite du pas de tir. Les non-tireurs sont assis et silencieux dans la zone d'attente. Les 2 élèves tirant sur la même cible sont en opposition.

Déroulement :

- La 1^{ère} volée permet de prendre des repères afin de trouver le bon positionnement des doigts sur la corde.
- La cible comportant 12 cases (6 noires et 6 blanches). Les cases blanches valent 2 points et les cases noires valent -1 point.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

- Atteindre les zones gagnantes et éviter les zones perdantes.
- Marquer plus de points que son adversaire.

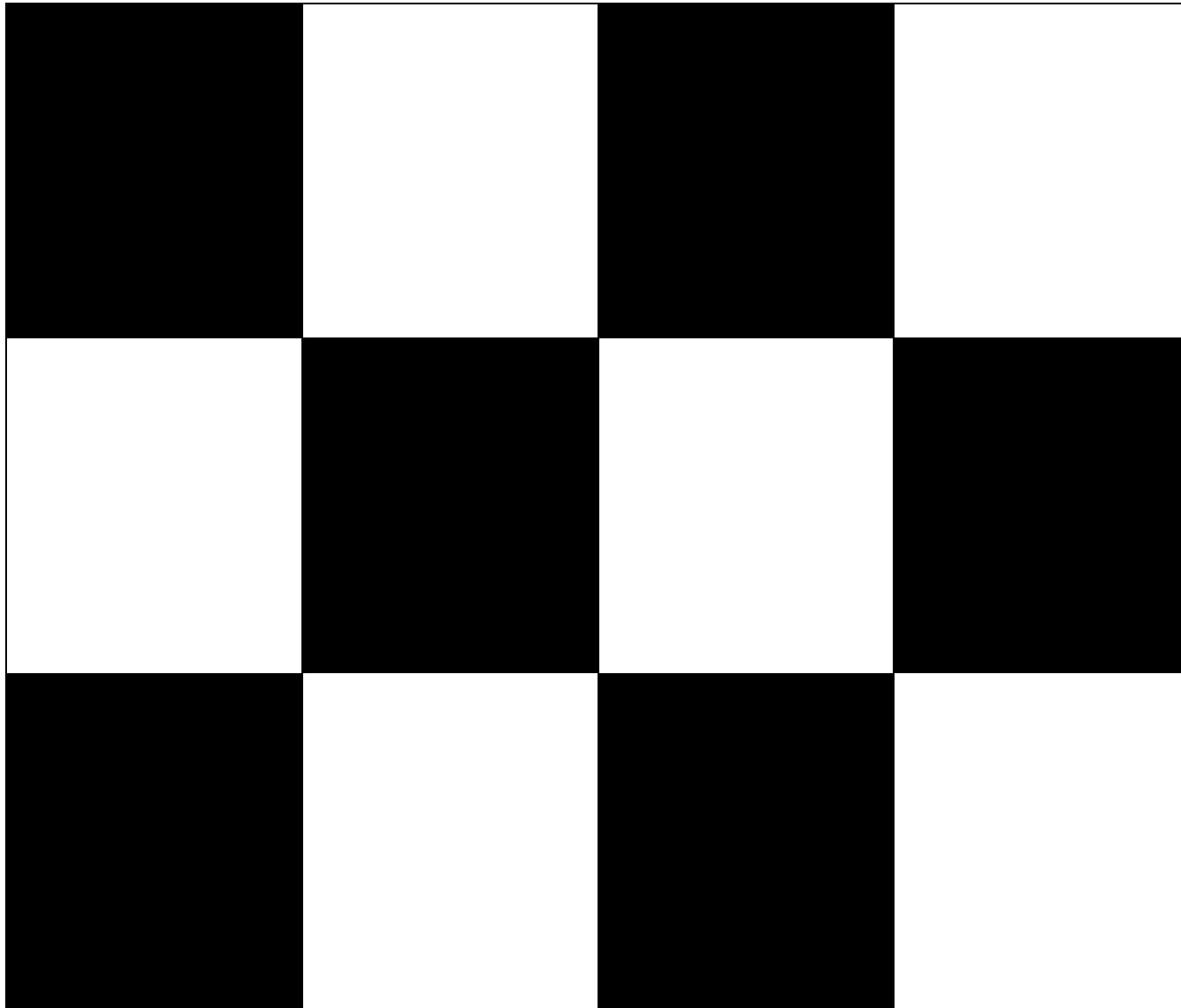
Critères de réussite

- Marquer au moins un point.
- Voir fiche évaluation livret séance 5.*

Opérations pour réussir

- Déterminer à l'avance la case visée et affiner le système de visée.

BLASON "DAMIER"



Phase : situation d'entraînement

Séance 6

Situation : « le compte est bon »

Objectifs : S'entraîner pour progresser et améliorer sa performance.

- Construire une stratégie de tir et viser différentes zones de la cible.

Matériel utilisé

- Un arc et quatre flèches par élève.
- Cible à 6m puis 9m avec blason quadrillé comportant des chiffres et des symboles d'opérations (+, -, x).

Dispositif

- 2 vagues de 12 tireurs répartis sur 6 cibles, soit 2 élèves par cible. Les tireurs gauchers se placent à droite du pas de tir. Les non-tireurs sont assis et silencieux dans la zone d'attente. Les 2 élèves tirant sur la même cible sont en coopération.

Déroulement :

- La cible est divisée en 12 cases comportant un chiffre ou un symbole d'opération, les élèves doivent établir le compte ou s'en rapprocher à l'aide des cases touchées par les flèches (cf. annexes).

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Se rapprocher le plus possible du compte.

- Réaliser au moins une opération permettant de se rapprocher du compte. Voir fiche évaluation livret séance 6.

- Viser dès la mise en tension de l'arc.
- Enchaîner mise en tension et libération de la corde.
- Ajuster sa contre-visée en fonction de ses tirs

BLASON "LE COMPTE EST BON"

1	2	3	+
4	5	6	-
7	8	9	x

Situation : « touché-coulé »

Objectifs : S'entraîner pour progresser et améliorer sa performance.
Construire une stratégie de tir et être plus performant (que l'équipe adverse).

Matériel utilisé

- Un arc et quatre flèches par élève.
- Cible à 6m puis 9m avec blason de jeu de bataille navale.

Dispositif

- 2 vagues de 12 tireurs répartis sur 6 cibles, soit 2 élèves par cible. Les tireurs gauchers se placent à droite du pas de tir. Les non-tireurs sont assis et silencieux dans la zone d'attente. Les 2 élèves tirant sur la même cible sont en coopération et en opposition avec les deux qui attendent.

Déroulement :

- La cible comporte 6 bateaux de tailles différentes. Ex : Pour être coulé, un bateau doit être touché 1 fois en son centre ou 2 fois sur ses côtés. Les deux élèves tirent leurs 8 flèches et leurs deux adversaires vont noter les résultats sur une fiche de jeu puis les archers vont chercher leurs flèches. Les élèves réalisent le jeu à 6m puis à 9m.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

- Couler le plus de bateaux possible.
- Marquer plus de points que l'adversaire

Critères de réussite

- Couler au moins un bateau. Voir fiche évaluation livret séance 7.

Opérations pour réussir

- Idem séances précédentes.
- Libérer la corde en ouvrant les doigts puis faire glisser la main le long de la joue.
- Rester immobile 3" après la libération.

Situation : « tir sur cible olympique »

Objectifs : - Mesurer et verbaliser les progrès réalisés au cours des situations d'entraînement par rapport à la situation de référence.

Matériel utilisé

- Un arc et quatre flèches par élève.
- Cible avec blason de tir olympique.

Dispositif

- 2 vagues de 12 tireurs répartis sur 6 cibles, soit 2 élèves par cible. Les tireurs gauchers se placent à droite du pas de tir. Les non-tireurs sont assis et silencieux dans la zone d'attente.
- Les cibles à 6 puis 9m.

Déroulement :

- Des binômes sont constitués d'un archer et d'un scoreur. Les 2 archers tirent leurs 4 flèches puis vont dans la zone d'attente. Au signal, le scoreur mesure les performances (blanc 2pts, noir 4, bleu 6, rouge 8, jaune 10, mille 20) puis retourne s'asseoir. Un des deux archers récupère les flèches. Chaque élève réalise 1 volée d'échauffement et 1 volée de prise de performance sur chaque distance.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Marquer le plus de points en plaçant ses flèches au plus près du centre de la cible.

- Améliorer les performances de la séance n°3. Voir fiche évaluation livret séance 8.
- Verbaliser les conditions du progrès.

- Réinvestir les savoirs acquis au cours des situations d'entraînement.

Situation : « challenge »

Objectifs : - Réinvestir les apprentissages dans des situations de jeu complexes.
- Se maîtriser dans des situations émotionnellement fortes.

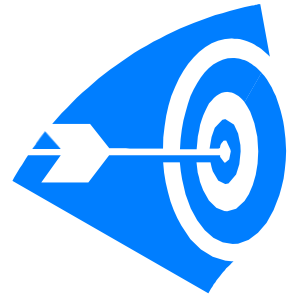
Situations possibles :

Les jeux seront choisis en fonction de l'environnement et du niveau des élèves.

Exemples :

- Tirs sur ballons
- Biathlon

ANNEXES



**Ne pas rentrer dans le gymnase
Séance de tir à l'arc en cours**