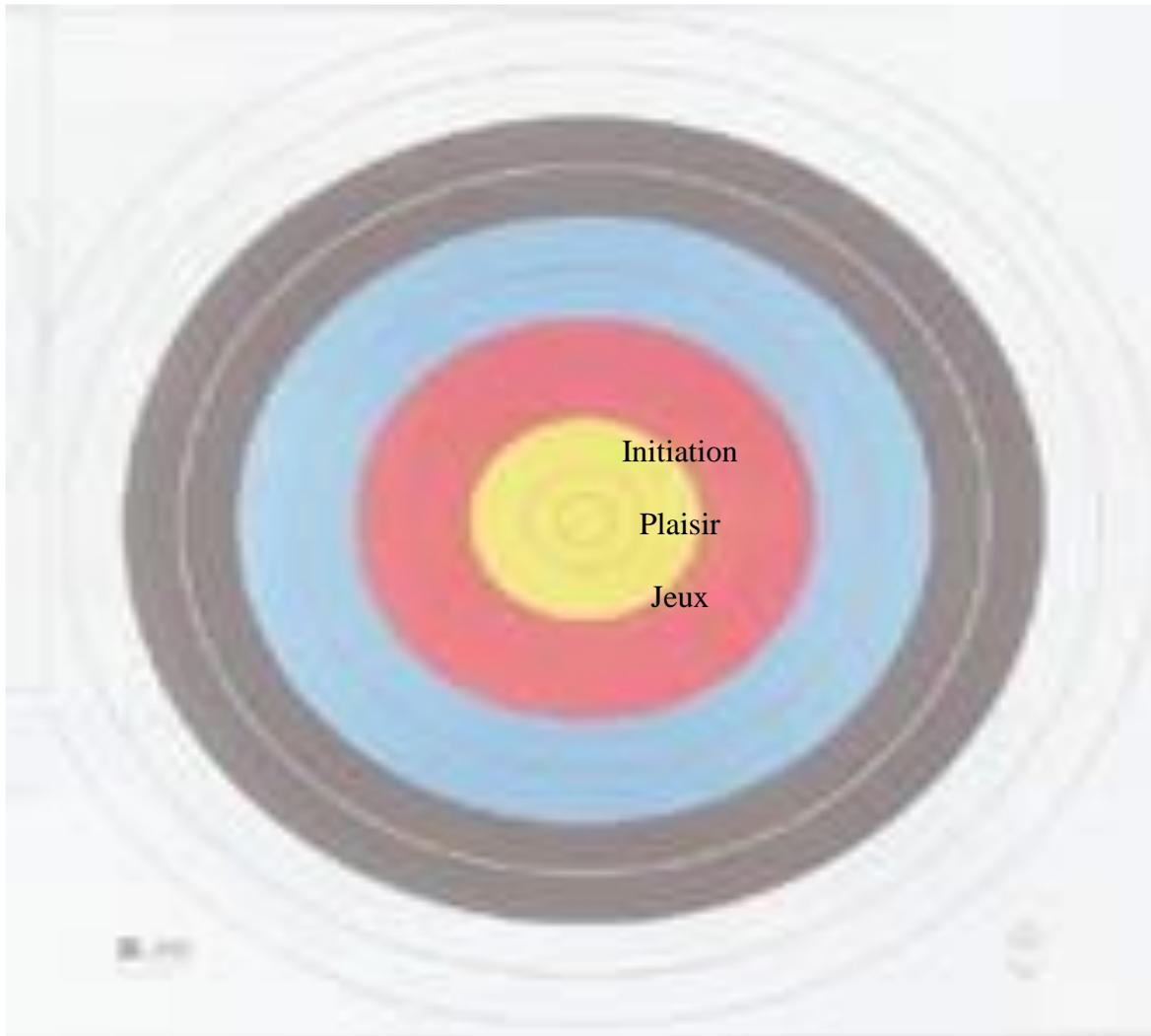


Projet pédagogique animation Tir à l'arc



Sommaire

A- Présentation de l'animateur

- Etat civil
- Expériences
- Parcours professionnel
- Formations

B - Préambule

C-La séquence de tir

D- La décomposition de la séquence de tir

E-Les objectifs

A- Présentation de l'animateur

QUI ?

Etat civil :

Pascal WEISS
8 chemin du tréjeau
17600 Saint romain de benet
Port :06-61-29-91-41
Mail : atamsports@hotmail.fr

Divorcé
2 enfants (garçon 10 ans, fille 4 ans)

Expériences :

Mise en place de projets pédagogiques au sein d'un accueil collectif de mineurs (anciennement intitulé centre de loisirs).

Gestion d'une équipe pédagogique et responsable de différents séjours de jeunes.

Création d'un local jeunes et mise en place de projets de loisirs et professionnels pour des 15-25 ans. Organisation de soirées sportives, tennis de table et foot en salle.

Conception et mise en place de programmes d'animation en villages vacances.

Elaboration d'un projet « animation-prévention » auprès de jeunes dans une cité d'Angoulême. Animation sportive et culturelle.

Participation aux projets des rythmes scolaires et initiation sportive au sein du service des sports d'Angoulême.

Gestion de plusieurs équipes et mise en place de programmes d'entraînements au sein d'un club de hand-ball.

Responsable des relations humaines et commission sponsoring en tant que président du club.

Surveillant d'internat et d'externat au sein de collèges

Parcours

J'ai obtenu mon baccalauréat G3 (commerce), en 1991.

Ensuite je suis allé à la faculté de Poitiers, j'ai fait deux années en première année de DEUG AES. En parallèle j'étais surveillant d'internat puis d'externat en collège.

J'ai effectué mon service militaire à PARIS dans la marine, mais en tant que chauffeur de bus car j'ai passé mon permis transport en commun. 1994-1995

A mon retour j'ai suivi la formation du BEESAPT (brevet d'état d'éducateur sportif, activités pour tous), et du BEATEP (brevet d'état d'animateur technicien de l'éducation populaire, activités sociales et vie locale avec option sportive) au CREPS de Poitiers. 1996

En alternance j'ai effectué mon stage pratique au service des sports d'Angoulême, et j'ai travaillé dans une structure centre de loisirs en élaborant un projet d'animation-prévention par le biais d'activités sportives dans une cité.

Après l'obtention des diplômes j'ai continué de travailler pour la même structure.

En 1997, j'ai occupé un poste de responsable d'animation en village vacances (6 mois).

Programmation et mise en place d'activités de loisirs.

En 1998, j'ai travaillé pour la Fédération Départementale Familles Rurales à Saintes en tant que responsable d'animation, afin de développer des projets d'animation sur les différents centres de loisirs adhérents du département avec une aide technique aux dirigeants.

En 1999, j'ai occupé un poste d'animateur-éducateur sur la commune de Saujon, avec la mise en place du projet éducatif local, en charge des jeunes de 15 à 25 ans.

Par la suite j'ai fait une coupure avec l'animation, j'ai travaillé en tant que magasinier à SOLDOGUA et comme poissonnier sur les marchés de Marmande (47).

Pour finir, de juin 2002 au 31 décembre 2008 j'ai travaillé au sein d'un accueil collectif de mineurs en tant qu'animateur et responsable de séjours à thèmes.

Depuis le 1^{er} juillet 2009 je me consacre à mon projet professionnel en tant qu'éducateur sportif pluridisciplinaire.

J'interviens auprès de collectivités territoriales, associations, institutions spécialisées, écoles et collèges.

Formations

Formation initiale :

Baccalauréat G3 (commerce) avec option classe foot -1991-

1^{ere} année de DEUG AES (administration économique et sociale)-1992-1993-

Formation professionnelle :

B.E.E.S.A.P.T (brevet d'état d'éducateur sportif activités pour tous)-1996-

B.E.A.T.E.P (brevet d'état d'animateur technicien de l'éducation populaire-1996-

Formation en cours :

Certificat de spécialisation tir à l'arc. (2009)

Compétences associées :

AFPS (attestation de formation aux premiers secours), avec une révision au PSC1

Titulaire des permis B, D (transport en commun), C (poids lourds).



B. Préambule

L'activité tir à l'arc au niveau scolaire

Le tir à l'arc revêt un intérêt éducatif très intéressant, dans la mesure où il exige par ses caractéristiques esthétiques, techniques et psychologiques, une prise en compte par les élèves de principes fondamentaux en EPS, mais également dans les autres disciplines et dans la vie sociale en générale, tels que la concentration, la patience, la maîtrise de soi, la précision de ses actions et le respect des règles (notamment de sécurité envers soi et les autres).

Pour reprendre une notion de la chevalerie d'arc,

"l'objectif est de former des individus responsables et maîtres d'eux".

Contenus d'enseignement

CYCLE 3

La technique de tir que je vais présenter, ne doit pas être considérée comme un modèle à imiter, mais comme une structure, une base, à laquelle chaque élève peut s'adapter.

L'apprentissage de cette technique doit prendre en compte le mental, la sensibilité et l'affectivité de l'élève, pour effectivement former un individu responsable, maître de lui et efficace.

En effet, nous savons aujourd'hui, que la réalisation d'une technique dans une discipline, est un ensemble indissociable, de motricité, d'affects et de cognition. L'élève est un individu en tant que tel, ainsi ma pédagogie devra être adaptée pour chaque participant dans un contexte collectif.

Pour simplifier et clarifier certains domaines, nous parlerons de technique, de mental, d'affectif etc...mais nous devons considérer toute conduite de l'élève, comme une conduite humaine complexe et complète.

Il existe plusieurs disciplines

Nous pratiquerons dans le gymnase ou un terrain aménagé, le "tir sur cible".

Sa pratique est assez récente en compétition, mais elle est certainement la plus répandue en France. Elle permet également d'atteindre en très peu de temps, un bon niveau de performance, même avec un arc de faible puissance, ce qui est très intéressant dans le cadre d'un apprentissage avec une population scolaire.

Le matériel utilisé

Des arcs classiques ou recourbés (gauchers et droitiers), bois ou polymère

Des protections bras, palettes

Des cibles aux normes en vigueur, soit en paille ou mousse

Des chevalets en bois

Des flèches « carbone » adaptées à l'allonge de l'élève

C.La séquence de tir

Elle se déroule en 5 parties : illustrations site internet

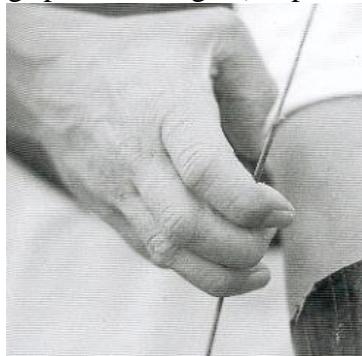
Installation sur le pas de tir.

Je place mes appuis au sol, encoche ma flèche. Le passage en revue de mes accessoires tels que le bracelet et le plastron, fait partie de ma séquence de tir.



Préparation.

Placement de la main sur le grip et des doigts (les premières phalanges) sur la corde.



Préarmement.

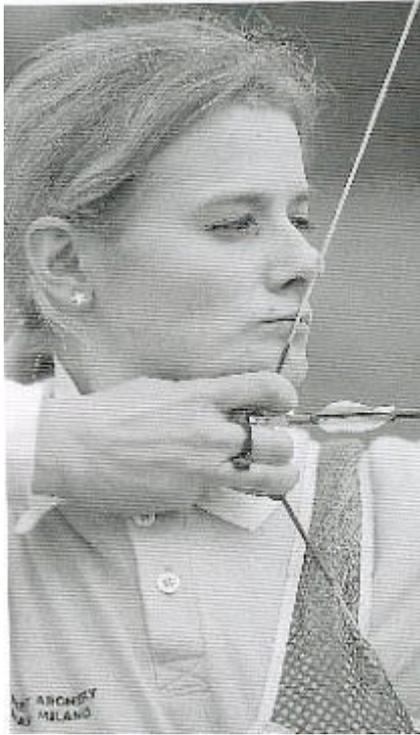
Je m'efforce de ressentir une sensation de grandissement et de renforcement de mes appuis au sol.



Armement.

Je tire sur la corde de façon continue et régulière pour venir prendre mes repères tactiles sur le visage.

Tir sur cible avec viseur



Tir sur cible sans viseur



L'échappement.

Après l'ouverture des doigts (souple et rapide) je finis mon geste toujours de manière identique. Le maintien de mon bras d'arc est très important pour avoir une relation continue avec la cible.



D.La décomposition de la séquence de tir

A l'intérieur de la séquence de tir, je distingue **quatre sous-séquences** complémentaires :

La séquence des actes moteurs.

C'est la séquence de tous les mouvements à effectuer. Elle est la principale à connaître et à automatiser, car c'est à partir d'elle que vous automatiserez votre geste.

Installation.

Se positionner par rapport à la cible.

Prendre ses appuis au sol.

Mettre la flèche sur l'arc.

Préparation

Positionner sa main sur le grip et l'autre sur la corde.

Préarmement.

Lever son arc vers la cible, avec une sensation de grandissement.

Armement.

Tirer sur la corde tout en résistant devant.

Fin de geste.

Lâcher la corde et maintenir son bras d'arc.

La séquence respiratoire

Elle est très importante car inégale pendant toute la durée de la séquence de tir.

Installation.

Respiration normale.

Préparation.

Respiration normale avec une tendance à inspirer plus fort.

Préarmement.

Inspiration relativement forte.

Armement.

Fin de l'inspiration et apnée pendant que la corde arrive au visage.

Lâcher.

Expiration continue et retour à une respiration normale.

La séquence visuelle

C'est le déplacement du regard à chaque moment de la séquence de tir. A partir du moment où le regard se concentre sur un point, il reste dirigé droit devant soi pour rester en contact avec la cible.

Installation.

Le regard se pose sur l'ensemble cible - appuis - flèche sur l'arc.

Préparation.

Le regard se pose sur le grip puis sur les doigts de corde et enfin sur le centre de la cible.

Préarmement.

Je ne quitte plus le centre de la cible.

Armement.

Durant toute la traction, je regarde la cible au centre de mon viseur.

Lâcher.

Je continue à regarder la cible.

La séquence des images motrices

Ce sont les représentations proprioceptives du geste, c'est-à-dire tout ce que l'on ressent lors du tir d'une flèche.

Installation.

Rien de précis.

Préparation.

Répartition des points de pression dans le grip et sur les doigts de corde, avec un grandissement de l'axe vertical.

Préarmement.

Grandissement et des appuis fermes au sol.

Armement.

Sensation de glissement de la corde jusqu'au visage et impression de former un "T" (axe vertical du corps avec l'axe horizontal des épaules).

Lâcher.

Le "T" doit être maintenu tout comme le bras d'arc avec le relâchement du lâcher.

Conclusion.

Si cette décomposition de la séquence de tir vous semble longue et complexe, sachez qu'il est très important de la connaître.

Une fois que vous l'aurez mise noir sur blanc, vous vous connaîtrez mieux et vous serez mieux en mesure d'assimiler et de répéter votre geste de manière régulière.

La technique

Elle se décompose en 4 parties :

Les repères externes.

De profil, respecter l'alignement, main d'arc/main de corde/coude.

De dos, respecter l'alignement, bras d'arc/coude/corde/flèche.

C'est ce que l'on appelle être en ligne.

Le corps doit former un angle droit avec le sol, ceci à l'avantage d'éviter les différences d'impact en cible et de limiter la fatigue au niveau des lombaires.



Les appuis au sol.

L'écart entre les pieds doit être adapté à la morphologie de chaque archer et être de préférence de la largeur du bassin pour avoir une bonne stabilité en position de tir.

Les repères internes (proprioceptifs)

Ce sont les sensations qui vous sont propres et que vous devez ressentir à chaque fois que vous tirez.

Les pressions ou sensations tactiles.

Il faut rechercher le relâchement, moins vous serez crispé, mieux vous lâcherez les flèches.

Les sensation au sol.

Se sentir à l'aplomb de la verticale du corps, afin d'obtenir des appuis stables.

L'ancrage.

Il s'agit de repères tactiles de votre main de corde sur votre visage.

Le lâcher.

C'est ce qui demande le plus de sensations à un archer, il doit être :

Dynamique et souple à la fois.

Continu et régulier.

Sa trajectoire est dirigée vers l'arrière et s'achève toujours sur un point fixe.

Il exige une ouverture rapide des doigts en continuité avec la traction de la corde.

Maintien du bras d'arc pendant le lâcher.

Le repère visuel (la visée).

La visée doit être stable et précise, mais elle passe après la continuité du geste.



PAS MAL NON !!!!

Les objectifs

4 niveaux d'objectifs

Atteindre la cible

Il s'agit pour l'élève, d'identifier clairement le but du tir à l'arc, à savoir : Atteindre la cible.

Les actions motrices ont 3 finalités :

Mise en tension de l'arc.

Orientation de la flèche par rapport à la cible.

Libération de la flèche.

Atteindre la cible en se décentrant par rapport aux scores en cible.

Il s'agit pour l'élève de différencier l'atteinte de la cible et le score, pour structurer le mouvement dans sa globalité.

Atteindre la cible quelle que soit la distance.

Il s'agit pour l'élève de maîtriser les trajectoires de la flèche.

Atteindre la cible avec précision et régularité.

Il s'agit pour l'élève d'acquérir les capacités liées à la performance, et d'automatiser la première stratégie de tir.



Objectif réussi !!!

Les objectifs de progression s'orientent par différents niveaux

1er niveau : Atteindre la cible.

La première motivation du pratiquant est de mettre ses flèches dans la cible.

Il est donc essentiel d'en tenir compte.

Il convient de mettre l'élève en situation de réussite en lui proposant une technique adaptée à cet objectif (on fermera l'angle d'envol de la flèche, en plaçant l'encoche devant l'œil et en alignant le tube avec le centre de la cible).

L'élève mettra l'arc en tension dans son rendement optimal et il trouvera des repères visuels afin de placer sa flèche sur une bonne trajectoire.

Pour éviter la centration du débutant sur le résultat en cible, on utilisera des blasons de grande taille comportant peu de zones.

La cible étant placée à une distance raisonnable pour la 1ère séance, les consignes techniques sont :

Placer l'encoche sous l'œil et aligner la flèche avec le centre du blason.

Cet objectif est normalement atteint en une séance.

Organisation de la stratégie d'enseignement pour la première séance.

Identification du but du tir à l'arc. Identification des 3 finalités des actions motrices.	Réduction du nombre des consignes de réalisation, pour faciliter le traitement de l'information.	Adaptation de la situation de tir et du matériel utilisé.
Actions qui conduisent à la mise en tension de l'arc. Actions qui conduisent à l'orientation de la flèche par rapport à la cible. Actions qui conduisent à la libération de la flèche.	Initiation en gymnase. Placer la main d'arc sur la poignée. Placer les 3 doigts (l'index, le majeur et l'annulaire) en dessous de la flèche (5 cm) sous l'encoche. Placer l'encoche devant l'œil. Aligner le tube avec le centre de la cible. Après l'ouverture des doigts, amener la main de corde sur l'épaule et le cou. Maintenir l'ensemble de la position et le regard au moins 2 secondes après le lâcher.	Tir à faible distance au début suivant le public Grand blason avec peu de zones.

2ème niveau : Atteindre la cible en se décentrant par rapport aux scores en cible.

Lorsque la cible est très proche, le résultat devient immédiat.

La centration se transfère alors très vite sur 2 pôles affectifs : La flèche et le score.

La centration exclusive sur le résultat inhibe toute perception et toute construction efficace du déroulement du geste et notamment de la coordination visuo-motrice.

Nous demandons donc à l'élève :

D'organiser le lâcher en amenant la main de corde sur l'épaule et le cou, après l'ouverture des doigts.

De maintenir la position au minimum 2 secondes après le lâcher.

De maintenir la visée au minimum 2 secondes après le lâcher.

L'objectif de cette étape est de permettre à l'élève d'acquérir la stratégie de tir nécessaire à une progression future.

Pour vérifier si l'élève a réellement obtenu une décentration, on le place en situation de tir compté avec une recherche de performance.

Si le mouvement ne perd pas en qualité et si l'élève garde sa position après le lâcher ainsi que les repères de fin de geste, il y a eu alors apprentissage du mouvement.

Cet apprentissage permettra à l'élève de consacrer une attention supplémentaire à la coordination visuo-motrice.

3ème niveau : Atteindre la cible quelle que soit la distance.

La technique doit devenir un moyen personnalisé et adapté aux buts recherchés.

C'est à l'élève de choisir son système de visée, son encoche plus ou moins près de l'œil, son index plus ou moins près de l'encoche, une contre visée ou pas, afin de placer ses flèches au centre de la cible et cela quel que soit la distance de tir.

L'élève effectue alors un travail perceptif pour une plus grande flexibilité du mouvement.

4ème niveau : Atteindre la cible avec précision et régularité.

Il s'agit d'optimiser la précision et la régularité du tir pour développer une meilleure performance.

Les 3 premiers niveaux ont permis d'acquérir une stratégie de tir, le 4ème niveau permet l'optimisation de cette stratégie.

Bien sûr, la recherche de la précision et de la régularité a commencé dès le début de l'apprentissage, mais il s'agit maintenant de la renforcer.

Notre enseignement est fractal, ce qui est appris à l'initiation est affiné aux niveaux supérieurs.

Nous présentons dans un tableau, les qualités qui doivent être acquises à l'apprentissage, pour que l'élève puisse pratiquer avec plaisir et réussite, quels que soient les objectifs qu'il s'est fixés.

Les principales qualités développées à l'apprentissage.

Capacités physiques	Capacités de spatialisation	Capacités perceptives
Endurance musculaire. Force musculaire. Vitesse d'exécution.	Organisation temporelle. Orientation spatiale. Coordination. Automatisation. Equilibration. Dissociation.	Attention sélective. Capacités d'analyse. Qualité motrice.

Quelques précisions sur les qualités à développer

Endurance musculaire :

C'est la faculté d'effectuer pendant une durée prolongée une activité d'intensité donnée sans baisse d'efficacité.

Exemple pour le tir à l'arc : Endurance statique (temps de tenue), Endurance force (puissance de l'arc) et Endurance dynamique (volume de flèches tirées).

Force musculaire :

C'est la faculté de vaincre une résistance extérieure ou d'y résister à l'aide de la contraction musculaire.

Un certain niveau de force musculaire est indispensable pour développer un tir à l'arc précis.

Vitesse d'exécution :

Il s'agit de la vitesse d'exécution du lâcher de la flèche.

Capacité de spatialisation :

La précision des mouvements dans l'espace s'acquiert au cours de l'apprentissage technique et physique.

Capacité de coordination :

C'est la capacité d'agencer des éléments pour constituer un ensemble : le mouvement.

La capacité dominante en tir à l'arc est la coordination visuo-motrice.

Capacité d'équilibration :

L'adaptation se fera lentement et exclusivement grâce à des situations de tirs variés.

Capacité de dissociation :

Au début de l'apprentissage, l'exécution du mouvement provoque une contraction de nombreux muscles qui perturbent la précision des gestes.

Cette syncinésie (contractions de muscles autres que ceux qui sont requis pour l'exécution du mouvement voulu) explique l'imprécision des gestes du débutant et provoque également une dépense physique excessive.

L'amélioration de la perception corporelle permet de lutter contre ces contractions musculaires parasites.

L'orientation spatiale :

L'apprentissage de la perception de l'espace se réalise en plaçant l'élève dans des situations variées. Cette qualité regroupe deux sous-compétences, à savoir : L'orientation du mouvement dans l'espace et l'évaluation de la distance de tir.

L'organisation temporelle :

C'est la faculté d'exécuter les différentes parties d'un mouvement selon un schéma temporel.

L'attention sélective :

C'est la faculté qu'a l'élève de sélectionner les informations et d'orienter sa concentration sur celles-ci.

Les capacités d'analyse :

C'est la faculté d'étudier son mouvement afin de comprendre son fonctionnement. Il s'agit pour l'élève de mettre en relation des sensations/résultats en cible et résultats de l'action.

Qualité de la réponse motrice :

C'est la capacité de produire à un haut pourcentage de réussite, le geste juste, adapté à la situation

Les séances

Première séance d'initiation en situation de tir en gymnase. (1er niveau).

Atteindre la cible				
Caractéristiques techniques	Objectifs	Situations pédagogiques et consignes	Observations	Critères de réussite
Mise en tension de l'arc. Orientation de la flèche par rapport à la cible. Libération de la flèche.	Atteindre la cible en identifiant les 3 actions techniques essentielles.	La distance de tir est raisonnable. Se placer à cheval sur la ligne de tir. Mettre la flèche sur le repose-flèche et fixer l'encoche entre lesnock-set. Tendre le bras d'arc en direction de la cible en bandant l'arc de façon à amener l'encoche devant l'œil. Alignez le tube avec le centre de la cible. Une fois prêt, ouvrez les doigts, pour libérer la flèche.	Observer le placement de l'encoche devant l'œil. Observer la distance de propulsion de la flèche.	Obtenir 100% des flèches en cible.

Deuxième séance d'initiation. (2ème niveau).

Atteindre la cible en se décentrant du score				
Caractéristiques techniques	Objectifs	Situations pédagogiques et consignes	Observations	Critères de réussite
Déterminer la fin de geste du point de vue temporel. Déterminer la fin de geste dans l'espace	Etre capable de se décentrer du score en maintenant un mouvement global..	La distance de tir est allongée.. Se centrer sur l'action technique et la cible avant, pendant et après le départ de la flèche. Après le lâcher, maintenir la position au moins 2 secondes. Amener la main de corde, après l'ouverture des doigts, sur l'épaule et le cou.	Observer l'attitude, le regard et les réactions affectives.	L'élève doit pouvoir se centrer sur sa stratégie de tir et non sur les résultats en situation de tir compté.

Séance à réaliser après environ 4 séquences d'1h30 d'apprentissage. (3ème niveau)

Atteindre la cible quelle que soit la distance				
Caractéristiques techniques	Objectifs	Situations pédagogiques et consignes	Observations	Critères de réussite
Déterminer la course de propulsion de la flèche par l'arc.	L'élève doit être capable d'adapter son allonge pour atteindre la cible quelle que soit la distance.	Les distances de tir vont de 10 à 18 mètres. Choisir une amplitude adaptée à la situation de tir.	Observer si l'élève utilise des repères pour gérer son allonge.	L'élève doit être capable de définir la mesure de l'allonge en fonction de la distance de tir.

Séance à réaliser lorsque le 3ème niveau est atteint (environ 7 séquences d'apprentissage).

Atteindre la cible avec précision et régularité				
Caractéristiques techniques	Objectifs	Situations pédagogiques et consignes	Observations	Critères de réussite
Amplitude du lâcher. Trajectoire du lâcher. Vitesse du lâcher.	Etre capable de libérer la corde sur un mouvement de traction de corde.	Les distances de tir sont + éloignées Après l'ouverture des doigts, reculer la main de corde d'au moins 5 cm. Amener la main de corde sur les repères de fin de geste. Amener la main de corde, après le lâcher, sur les repères de fin de geste le plus vite possible.	Observer le repère de fin de geste. Observer le contact de la main de corde avec le repère de fin de geste. Observer la réaction au niveau du bras d'arc.	Déterminer et reproduire le repère choisi. Réaliser 10 flèches à vitesse élevée en restant performant.

Exemples de situations

Afin de conserver la motivation des élèves et de leur permettre également de progresser, il faut savoir varier les situations d'apprentissage.

Tirs sur des ballons gonflés.

Le jeu des " territoires "

Nombre de joueurs : 4 ou 2

Matériel : Blasons FITA + marqueur.

Règles : A l'aide du marqueur, diviser le blason en quatre ou en deux secteurs. Attribuer à chaque tireur une zone.

Chaque élève tire des volées de 3 flèches en essayant d'atteindre son propre territoire.

Attention, chaque flèche qui arrive dans un territoire ennemi compte pour le propriétaire de ce territoire.

Variable : On peut moduler la taille des territoires selon le niveau des élèves.

Cette situation est excellente pour engager l'élève à résoudre des problèmes de trajectoires de flèches trop excentrées.

La " montante/descendante "

Nombre de joueurs : Pair et 6 minimum.

Matériel : Blasons FITA.

Règles : Avant de commencer le jeu, il est nécessaire que chaque élève effectue une volée de 3 flèches afin de constituer les paires de joueurs.

En effet, à l'issue de cette volée, on regroupe les élèves par deux dans l'ordre décroissant des scores.

Exemple : Laurent 26 points joue avec Eric 26 points également.

Pierre 24 points joue avec Julie 23 points.

Les deux élèves d'un même groupe s'affrontent en une volée de 3 flèches.

Celui qui réalise le meilleur score, monte dans le groupe supérieur, et en cas d'égalité, c'est l'élève qui possède la flèche la plus proche du centre qui est déclaré vainqueur.

Variable : On peut varier la taille des blasons selon les groupes, à savoir :

Groupe 1 (les meilleurs) des tri-spot.

Groupe 2 des blasons de 40 cm.

Groupe 3 des blasons de 60 cm.

Groupe 4 des blasons de 80 cm.

Cette situation permet aux élèves de se retrouver dans un contexte compétitif assez déstabilisant, où tout se joue sur 3 flèches.

Le " mètre de couturière "

Nombre de joueurs : Minimum 2.

Matériel : Un mètre de couturière.

Règles : Chaque élève est libre du choix de son objectif (il n'y a pas de blason, seulement la cible de 120 cm).

Chaque élève tire 3 flèches par volée en essayant de rechercher à chaque fois le meilleur groupement possible.

A la fin de chaque volée, on entoure la base des 3 flèches avec le mètre de couturière et on mesure ainsi une distance.

C'est l'élève qui obtient la plus petite distance qui a gagné.

Cette situation est excellente pour obliger l'élève à se décentrer du score sur un blason.

Ainsi, l'élève va s'entraîner à donner une importance égale à toutes ses flèches et à rechercher la meilleure répétition possible.

Valoriser le groupement des flèches, c'est améliorer la capacité de l'élève à reproduire un geste.

Le jeu de la " pétanque "

Nombre de joueurs : Equipes de 2 (3 flèches par élève) ou Equipes de 3 (2 flèches par élève).
Matériel : Blasons FITA (60 cm).
But du jeu : Réaliser 13 points avant l'équipe adverse.
Règles : Distance 10 mètres, le premier joueur place une flèche le plus près possible du "jaune" (cochonnet).

Le joueur adverse peut alors soit "pointer" c'est-à-dire essayer de placer sa flèche encore plus près du "jaune", soit "tirer" c'est-à-dire essayer de supprimer la flèche adverse.
Dans ce cas, le joueur doit annoncer qu'il "tire". S'il réalise un 9 ou un 10, c'est un carreau (il laisse sa flèche et enlève celle de son adversaire) s'il réalise un 7 ou un 8, sa flèche ne compte pas et on enlève celle de son adversaire, s'il réalise moins de 7, sa flèche ne compte pas et on ne touche pas à la flèche de son adversaire.

Lorsque tous les joueurs ont tiré leurs flèches, on compte les points de la même façon qu'à la pétanque avec les boules.

Cette situation permet aux élèves de jouer en équipe, et ainsi de dédramatiser certaines mauvaises flèches.

La " bataille navale ".

Nombre de joueurs : Equipes de 3 (3 flèches par élève).
Matériel : Des bateaux découpés dans du papier.
Règles : Construire 5 bateaux de 2 à 6 cases.

Les deux équipes placent leurs bateaux sur la même cible, comme ils le veulent.
Un bateau est coulé lorsque toutes ses cases ont été touchées lors d'une seule volée.
Exemple : Si un bateau a 2 cases touchées à l'issue de la volée, sur les 3 cases qu'il comporte, l'équipe adverse ne garde pas le bénéfice des 2 cases touchées pour la volée suivante.
Attention, si une équipe tire sans le faire exprès sur un de ses propres bateaux, la flèche est validée.

Cette situation permet de créer une excellente ambiance et surtout de faire varier la direction des tirs.

L'évaluation

Elle est appliquée en fonction des objectifs fixés par l'équipe éducative et l'éducateur.

Les effets recherchés lors de l'évaluation.

Le temps d'évaluation est aussi un temps d'apprentissages et d'acquisitions, à savoir
Maîtrise affective, émotionnelle et relationnelle.
Gestion de la sécurité.
Intégration des rôles différents (juge, tireur, observateur).
Remise en cause des acquis (classements) dans une hiérarchie instable.

La situation d'évaluation prendra la forme d'une compétition individuelle.

Nous partons du principe qu'au tir à l'arc la performance est le reflet de la maîtrise d'exécution.

C'est-à-dire, que si l'élève a une mauvaise maîtrise d'exécution, il ne peut pas avoir une bonne performance.

En conséquence, l'évaluation de la prestation physique prendra la forme d'une évaluation des compétences (maîtrise d'exécution liée à la performance).

La performance permet de situer les effets des savoirs enseignés.

Elle se calcule sur des performances individuelles réalisées dans un tournoi, avec pour objectif le gain de la partie.

Il s'agit pour tous les élèves de tirer 5 volées de 3 flèches à la même distance, sur un blason de 80 cm.

Barème à établir en fonction du sens de l'évaluation, notes ou appréciations.

Fiche de marque					
Nom :	Prénom :	Classe :	Date :		
Distance :	Type d'arc :	Type de cible :			
Tir en salle sur 5 volées de 3 flèches					
Volées	Flèche 1	Flèche 2	Flèche 3	Total	Cumul
1					
2					
3					
4					
5					
Total sur 150 points					

L'évaluation se fera sur différents points en fonction des attentes de l'équipe éducative :

[Sur les apprentissages de la séquence de tir : \(savoir-faire\)](#)

Situations	objectifs	Acquis	En voie d'acquisition	Non acquis	Observations ou Points
Installation	Appuis au sol Encocher la flèche				
Préparation	Main sur le grip Doigts sur la corde				
Préarmement	Effort de grandissement				
Armement	Tirer sur la corde et repères tactiles sur le visage				
Echappement	Ouverture des doigts Fin de geste Maintien du bras d'arc				

[Sur les prestations physiques : barème à réaliser avec l'équipe éducative \(savoir-faire\)](#)

La situation d'évaluation prendra la forme d'une compétition individuelle.

Nous partons du principe qu'au tir à l'arc la performance est le reflet de la maîtrise d'exécution.

C'est-à-dire, que si l'élève a une mauvaise maîtrise d'exécution, il ne peut pas avoir une bonne performance. En conséquence, l'évaluation de la prestation physique prendra la forme d'une évaluation des compétences (maîtrise d'exécution liée à la performance).

La performance permet de situer les effets des savoirs enseignés.

Elle se calcule sur des performances individuelles réalisées dans un tournoi, avec pour objectif le gain de la partie.

Il s'agit pour tous les élèves de tirer 5 volées de 3 flèches à 5 ou 8 mètres maxi, sur un blason de 80 cm. Cf. fiche de marque

Sur les comportements (savoir-être) : concentration, respect des règles et consignes de sécurité, respect du matériel, respect de soi et d'autrui.

Sur le lexique des mots de l'activité, sur les notions historiques et théoriques (savoir)

Quand :

L'évaluation se fait à partir de la 1^{ère} séance et le test physique se préparera à partir de la quatrième séance

Comment :

Auto-évaluation de la part des élèves avec soutien de l'équipe éducative sur les tirs comptés.

Evaluation corrective de la posture et des gestes au cours des séances par l'intervenant et l'enseignant.

Du projet partenarial :

Quand :

Avant, au milieu et fin de cycle

Comment :

Observation commune sur les attitudes des élèves et sur le contenu pédagogique des séances.