

Les compétences du socle commun

- C3 Exercer des habiletés manuelles, réaliser certains gestes techniques
- C6 Coopérer avec un ou plusieurs camarades
- C6 Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application

Les compétences EPS

- Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)

Cette fiche présente des situations d'apprentissages

Pour progresser en sarbacane

Par J.-C. Tavernier

Proposé lors d'un biathlon¹ original, le tir à la sarbacane développe des compétences d'adresse, de concentration et de maîtrise de soi dans le cadre d'une pratique organisée avec rigueur.

Les actions fondamentales de l'activité sarbacane² concernent le placement, le contrôle du souffle, qui n'a pas besoin d'être très puissant, et la visée. Sa pratique développe les qualités de concentration et d'attention et mobilise des compétences méthodologiques : l'appropriation et le respect des règles d'organisation³ prennent tout leur sens pour l'élève qui perçoit les dangers objectifs de l'activité.

La démarche

En proposant différents jeux de cibles⁴, on donne un aspect ludique favorable aux progrès de tous dans la maîtrise du tir (distance, direction, intensité) et l'élaboration de stratégies individuelles puis collectives.

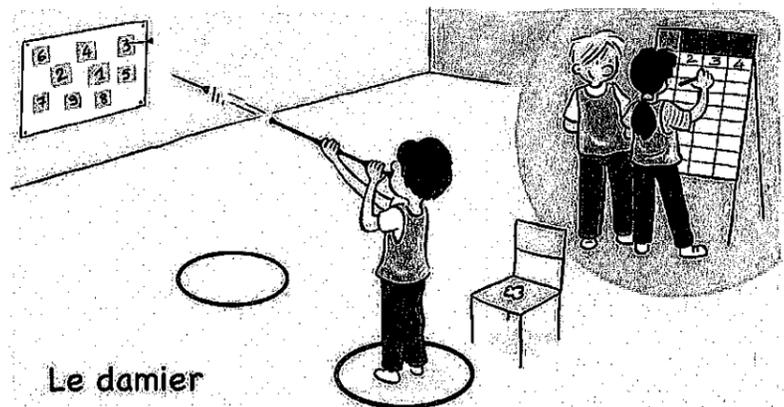
Pour les différentes situations décrites, les variables de complexification sont :

- réduire la taille des cibles ;
- varier la distance de tir (lignes à 4, 5 ou 6 m) ;
- limiter le temps de tir ;
- indiquer un parcours de tir, c'est-à-dire l'ordre dans lequel les éléments seront atteints.

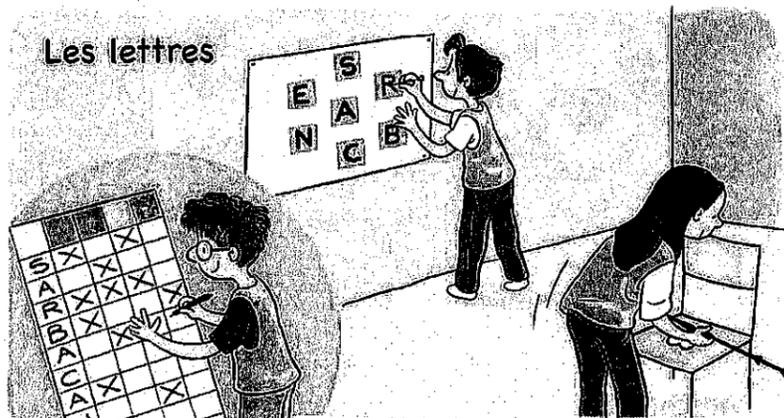
Le damier

Objectifs : apprendre et respecter les rôles de tireur, arracheur et marqueur.
Aménagement : 9 cibles en carton, de dimensions, formes et orientations dif-

1. Cf. article p. 32.
2. « Connaissance de l'activité sarbacane », *Revue EPS 1*, n° 115, nov-déc. 2003.
3. Cf. p. 32-33.
4. Ces propositions prennent appui sur la réflexion du comité départemental des jeux de sarbacane de la Loire (cf. *Revue EPS 1*, n° 115).



Le damier



Les lettres



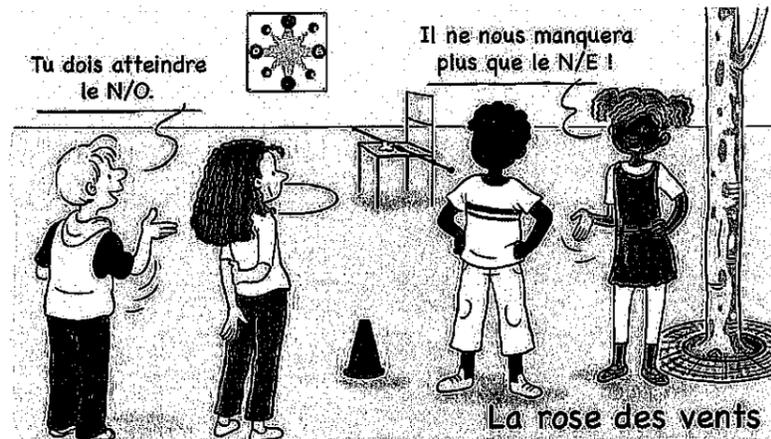
La portée musicale

On a déjà atteint le la, alors qu'elles en sont encore au mi !

Illustrations : C. Tarcélin

Cycle 3

Sarbacane



La rose des vents



Le 421



Le bonus malus

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, tireur, arracheur ou marqueur ; il réalise une volée de 2 fléchettes et les points sont comptabilisés par cible.

Les lettres

Objectif : contribuer à une réussite collective.

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, arracheur 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.

j'en ai besoin pour caler la col !
Autre modif ?

La portée musicale

Objectif : enchaîner ses tirs pour compléter la réalisation du binôme.
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 ; brejan : 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. ●

Jean-Christophe Tavernier,
CPC-EPS, Chalon-sur-Saône (71).