

# Rencontres PETANQUE Cycle 2 :

Du LUNDI 27 JANVIER au LUNDI 3 FEVRIER 2020

Les rencontres USEP de PETANQUE auront lieu, les lundi 27, mardi 28, jeudi 30 vendredi 31 janvier et lundi 3 février 2020 au boulodrome de PETANQUE, route de Riottier, selon le planning joint.

Pour l'atelier n°5, le relais se fera par Zone en fin de matinée.

Cette organisation permet de mélanger les élèves entre les différentes classes et écoles.

Atelier 1	<b>ZONE A</b>	Atelier 1	<b>ZONE C</b>
Atelier 2		Atelier 2	
Atelier 3		Atelier 3	
Atelier 4		Atelier 4	
Atelier 1	<b>ZONE B</b>	Atelier 1	<b>ZONE D</b>
Atelier 2		Atelier 2	
Atelier 3		Atelier 3	
Atelier 4		Atelier 4	

Chaque enseignant devra prévoir quelques stylos.

Les ateliers menés sont joints à cette feuille.

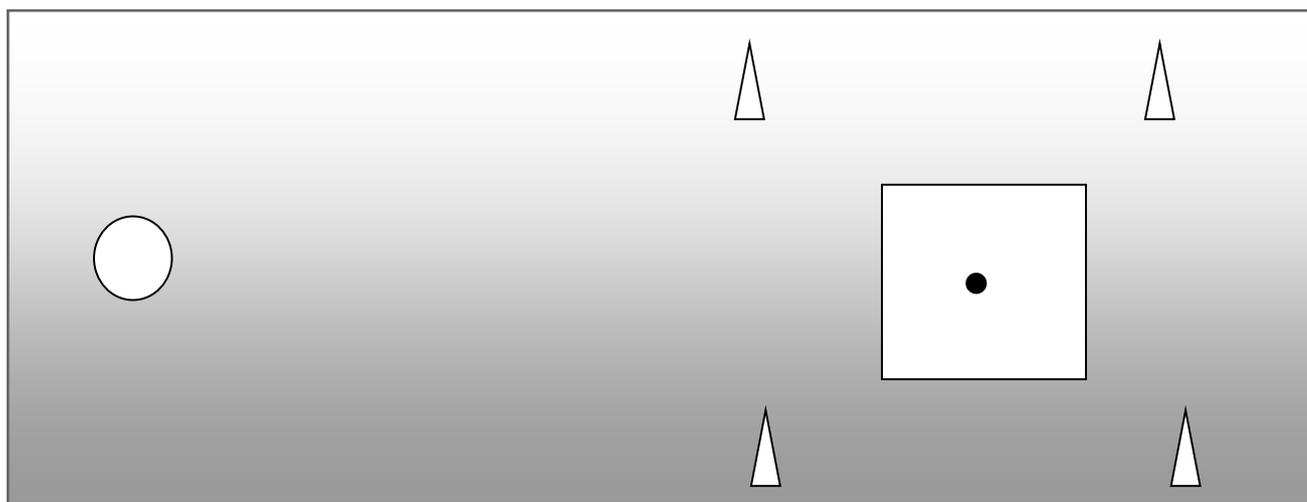
Chaque classe doit avoir 2 parents accompagnateurs en plus de l'enseignant de la classe pour aider à l'encadrement des ateliers mises en place par les ETAPS.

ZONE A				ZONE B				ZONE C				ZONE D			
Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5	Equipe 6	Equipe 7	Equipe 8	Equipe 9	Equipe 10	Equipe 11	Equipe 12	Equipe 13	Equipe 14	Equipe 15	Equipe 16

Chaque enseignant répartit ses élèves en 16 équipes. (1 équipe par zone)

Chaque enseignant imprime 4 fiches de route. Les fiches de route seront par équipe

## DROIT AU BUT / LE CARRE Atelier 1



### **ORGANISATION**

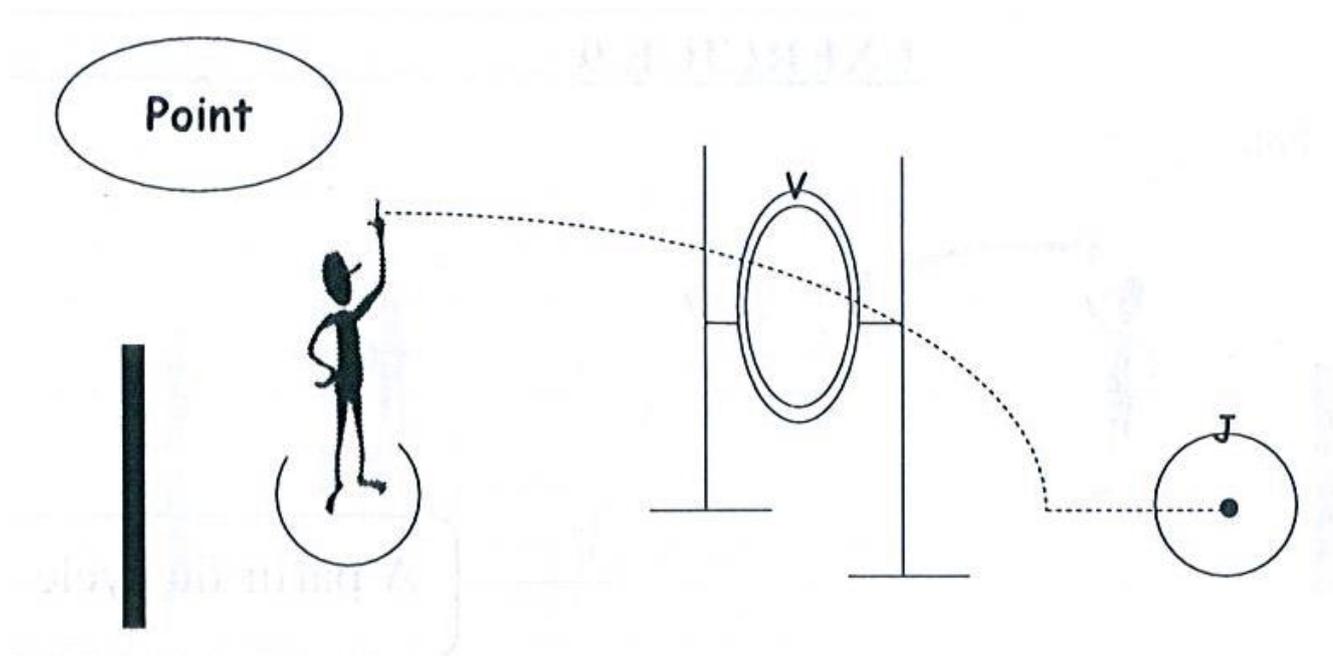
Chaque joueur lance 3 fois une boule, à partir du cercle de lancement. On a possibilité d'une boule d'essai.

**But :** la boule lancée doit s'arrêter dans le carré, le plus près possible du centre du carré matérialisé par le but (cochonnet)

**Points marqués :** 1 point si la boule est dans le carré rectangle matérialisé par les plots.

3 points si la boule est dans le carré matérialisé au sol (ici le carré blanc)

## Atelier 2 DROIT AU BUT / LE CERCEAU



### ORGANISATION

Chaque joueur lance 3 fois une boule, à partir du cercle de lancement. On a possibilité d'une boule d'essai.

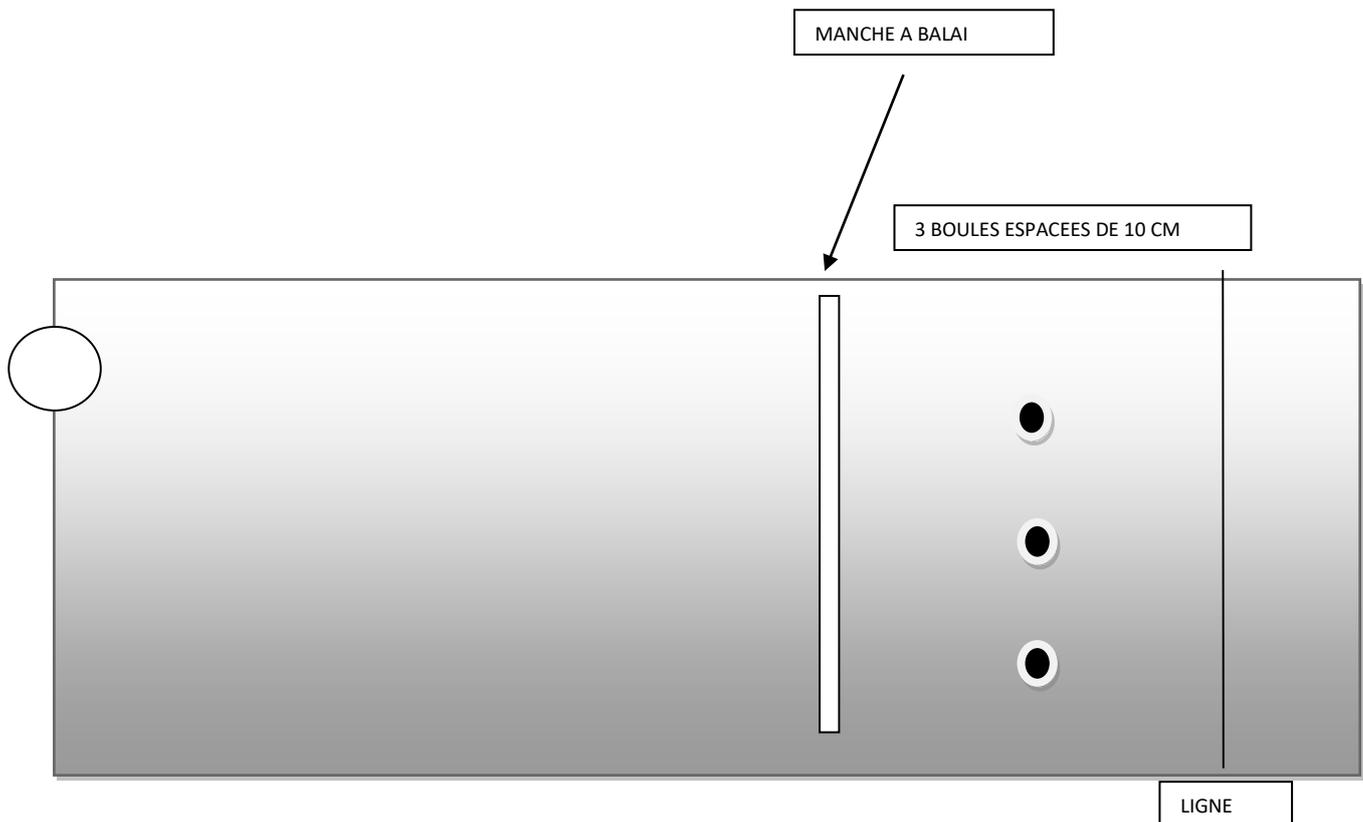
**But :** la boule lancée doit s'arrêter dans le CERCLE, le plus près possible du entre du cercle matérialisé par le but (cochonnet) après être passée à l'intérieur du cerceau. Pour les CP remplacer le cerceau par une barre, la boule devant passer par-dessus la barre

**Points marqués :** 1 point si la boule passe dans le cerceau

2 points si la boule s'arrête dans la cercle sans passer par le cerceau

3 points si la passe dans le cerceau et s'arrête dans le cercle

### Atelier 3 TIR DE PRECISION AVEC OBSTACLE



#### **ORGANISATION**

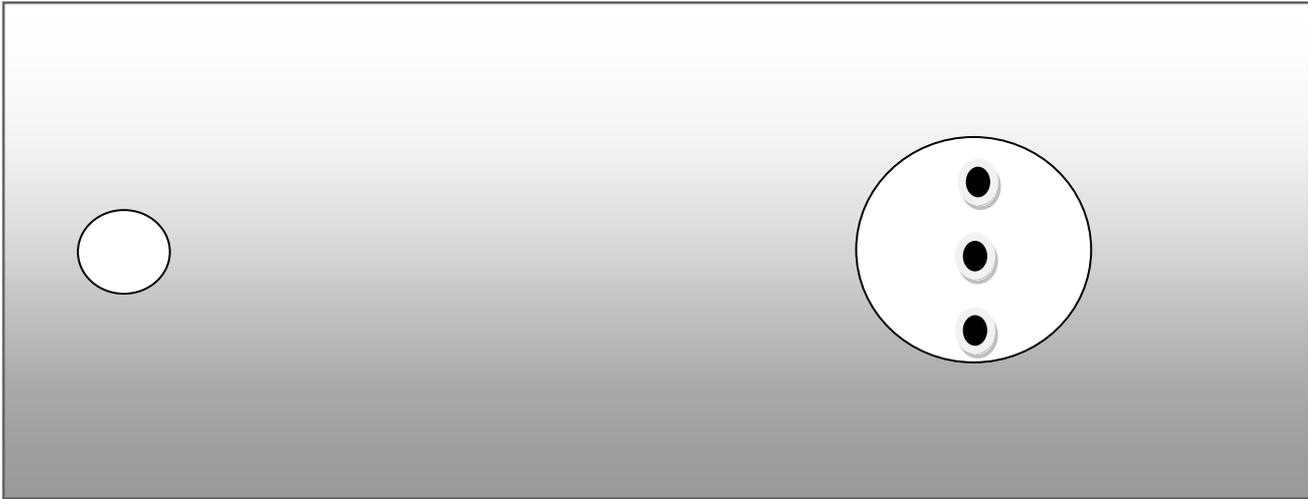
Chaque joueur lance 3 fois une boule, à partir du cercle de lancement pour la faire passer par –dessus l’obstacle. On a possibilité d’une boule d’essai.

**But** : la boule lancée doit passer par-dessus le manche et toucher une des 3 boules alignées.

**Points marqués** : 1 point si une boule est touchée

3 points si une boule est touchée et expulsée au-delà de la ligne.

## Atelier 4 LE CHASSE- BOULES



### **ORGANISATION**

Chaque joueur lance 3 fois une boule, à partir du cercle de lancement pour tenter de chasser les boules. On a possibilité d'une boule d'essai.

**But** : la boule lancée doit toucher une des 3 boules alignées ou la chasser du cercle.

**Points marqués** : 1 point si une boule est touchée

3 points si une boule est touchée et expulsée au-delà de la ligne. (9 points maximum)

## Atelier 5 Le relais



### Départ dans le cercle

Je lance la boule à partir du cercle puis je vais chercher la boule de tir que je ramène vite et que je donne à mon camarade qui est placé dans le cercle.

Points marqués : 1 point si boule 1 est touchée , 2 points pour la 2 et 3 pour la boule 3 la plus loin

TOUTE BOULE TOUCHÉE DOIT ÊTRE REMISE EN PLACE PAR LE TIREUR