

LE TIR A L'ARC à L'ECOLE

CADRE REGLEMENTAIRE

Le maître de la classe - ou un autre enseignant dans le cadre d'un échange de service – est toujours responsable de l'organisation comme de la mise en oeuvre de l'enseignement de l'activité.

1) L'encadrement des élèves :

L'activité tir à l'arc **est une activité nécessitant** un encadrement renforcé, conformément à la circulaire relative aux sorties scolaires parue au **BO n°7 Hors série du 23 septembre 1999**.

École élémentaire

Jusqu'à 24 élèves, le maître de la classe plus un intervenant qualifié ou bénévole, agréé* ou un autre enseignant.

Au-delà de 24 élèves, un intervenant qualifié ou bénévole, agréé* ou un autre enseignant supplémentaire pour 12 élèves.

Tout accompagnateur bénévole ou rémunéré doit faire l'objet d'une demande d'agrément auprès de l'inspecteur d'académie.

En raison du matériel utilisé et des compétences à atteindre, nous réserverons cette activité aux élèves de cycle III.

2) La pratique de l'activité doit s'inscrire dans le projet pédagogique de la classe et de l'école et dans le respect de la réglementation en vigueur.

PROCEDURE

REEMPLIR LA FICHE « **Projet pédagogique pour action particulière avec intervenant extérieur** » et « **la convention** », (si intervenant rémunéré)

REEMPLIR LA FICHE « **renouvellement d'agrément** » et/ou LA FICHE « **Agrément d'un intervenant 1ère Demande** »

CADRE SECURITAIRE : L'ORGANISATION MATERIELLE

1) Vérification préalable du matériel

Vérifier l'état des arcs (corde bien mise, non abîmée,)

Vérifier l'état des flèches, notamment celles en carbone, si elles ne sont pas cassées et si l'empennage est bon.

2) Le pas de tir

Matérialiser un pas de tir au-delà duquel les enfants n'ont pas le droit d'être

- longueur : dizaine de mètres
- largeur : 4 cibles, soit 7 m
- périmètre balisé et protégé
- 1 seul accès
- protections : latérales, derrière les cibles.

Être vigilant **au retour de flèche éventuel** si celle-ci tape une paroi dure.

3) Lors de la séance

S'assurer que les enfants entrent dans l'activité **dans le calme**.

Les enfants doivent **respecter aussi bien les personnes que le matériel** qui leur est confié : Ne jamais viser quelqu'un avec son arc. Ne jamais tirer à vide. Ne jamais poser la poupée de l'arc au sol mais sur son pied...

Les enfants doivent **rigoureusement respecter les consignes de sécurité** qui leur seront données par l'adulte.

Prendre son arc au signal et se placer au pas de tir, l'arc posé en direction de la cible sur le bout du pied le plus proche de la cible.

Ne pas sortir les flèches du carquois sans le signal de l'adulte.

Si une flèche tombe à terre, le signaler à l'adulte, mais ne surtout pas s'avancer pour la ramasser.

4) A la fin du tir

Dès que l'on a fini sa volée de flèches, reposer l'arc sur son tréteau et se rendre **dans la zone de sécurité** délimitée derrière le pas de tir.

Attendre la fin de tous les tirs et le signal de l'adulte pour aller à la cible.

Ne jamais courir pour aller retirer ses flèches.

Sur chaque cible il ne doit y avoir qu'un archer à la fois pour retirer les flèches une à une : une main sur la cible, et l'autre bras dans le prolongement de la flèche.

5) Préalables avant chaque séance

Chaque début de séance comporte des rituels d'organisation :

Constituer des binômes : un observateur et un acteur

Préparer son arc

Prendre 3 flèches

Pour l'acteur/archer : se placer sur la ligne de tir, flèches dans le carquois

Pour l'observateur : s'asseoir sur la ligne d'attente.

Pendant la séance de tir :

L'archer obéit aux ordres du maître du pas de tir

L'observateur reste calme

Après le tir :

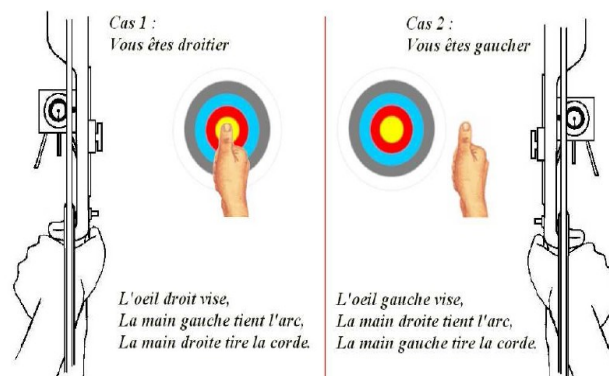
Une vigilance particulière doit être portée lorsque les archers vont chercher leurs flèches et les détacher.

L'ACQUISITION DE CES « ROUTINES » PAR LES ENFANTS VOUS GARANTIT LA SECURITE LORS DES SEANCES

QUELQUES OUTILS

- [Un peu de vocabulaire](#)
- [Fiche EPS1 : « tirer sans viseur »](#)
- Connaître son œil directeur :

*1/ Les deux yeux ouverts, pointer avec le pouce un objet à environ 5m.
2/ Fermer l'œil gauche. Deux cas.*



LE CADRE PEDAGOGIQUE

Dans les programmes 2008

L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à **l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).**

Compétence visée :

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Dans le socle commun des connaissances

Compétence 6 :

Les compétences sociales et civiques

Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives

POURQUOI LE TIR A L'ARC ?

DIMENSION CORPORELLE :

- Connaissance de son schéma corporel
 - Équilibre et stabilité
 - coordination des gestes

DIMENSION COGNITIVE

- Prise de repères visuels
- Orientation de la flèche
- Mise en place de stratégies pour organiser ses actions
 - Prise de conscience de ses actions

DIMENSION AFFECTIVE

- Prise de confiance en soi
- Se mettre à l'écoute de l'animateur, des autres
 - Recherche du calme, de la sérénité
 - Maîtrise de ses peurs
- Plaisir de l'amélioration de ses résultats

DIMENSION CITOYENNE

- Respect des consignes de sécurité
 - Respect du matériel
 - Respect des autres
- Respect de l'environnement

En bref

Outre le développement de qualités physiques (haut du corps, coordination visio-motrice...), de qualités mentales (concentration, vigilance...), cette activité peut être une bonne remédiation pour les élèves auxquels on reproche un manque d'attention.

SANS OUBLIER des compétences transversales :

En français : écriture des règles, vocabulaire ..

En histoire : l'utilisation de l'arc à travers le temps

En sciences : notions de force, de vitesse, traction, équilibre, visée, ...

ORGANISATION PEDAGOGIQUE

CONSTRUIRE SON UNITE D'APPRENTISSAGE

OBJECTIF DE FIN DE CYCLE :

Acquérir un degré d'autonomie et de réussite

C'est à dire :

Tirer une flèche en toute sécurité dans une pratique autonome

La compétence « Respecter les règles » est présente dans toutes les séances

FICHE	TIR A L'ARC			
COMPETENCE(S)	ATTEINDRE LA CIBLE	ATTEINDRE LA CIBLE SANS TENIR COMPTE DU SCORE	ATTEINDRE LA CIBLE AVEC PRECISION ET REGULARITE	ATTEINDRE LA CIBLE EN FONCTION DE LA DISTANCE
SITUATIONS				
BUT : Ce qu'il faut faire.	FINALITES DES ACTIONS MOTRICES - Mise en tension - Orientation - Libération	STRUCTURER LE MOUVEMENT DANS SA GLOBALITE MISE EN RELATION IMPACTS DES FLÈCHES ↔ STRATÉGIE DE TIR	MISE EN RELATION STRATÉGIE DE TIR ↔ PERFORMANCE	MAITRISER LES TRAJECTOIRES DE LA FLECHE
Aménagement du milieu. Matériel à utiliser et à disposition.	<u>Le pas de tir</u>			
Repères pour l'enseignant.	<u>Les 3 Finalités</u>	<u>Les gestes du tireur</u>	<u>Quelques remédiations possibles</u>	<u>Actions lors du tir (respiration, visualisations...)</u>

[Fiche « Unité d'apprentissage » vierge](#)

QUELQUES SITUATIONS

Le jeu des territoires :

Diviser la cible en deux secteurs (verticalement ou horizontalement).

Chaque élève tire une volée de trois flèches en essayant d'atteindre son territoire.

Chaque flèche qui arrive dans le territoire adverse compte pour l'adversaire.

Variables possibles :

augmenter le nombre de territoires / moduler la taille des territoires

Le fagot de flèches/ le mètre de couturière :

- Chaque élève tire une volée de 3 flèches, en essayant de rechercher le meilleur groupement possible.

- A la fin de la séquence de tir, à l'aide d'un mètre de couturière, on entoure la base des trois flèches.

- Le vainqueur est celui dont la distance mesurée est la plus faible.

Le jeu de la pétanque :

Comme à la pétanque, le vainqueur est l'équipe qui atteint en premier 13 points.

Le cochonnet est le centre de la cible.

Tour à tour, les joueurs décochent leurs flèches en direction de la cible. Ils peuvent soit pointer, soit tirer.

Le tir consiste à éliminer une flèche. Pour cela, le tireur doit loger sa flèche dans la même zone que son adversaire. Si tel est le cas, la flèche adverse ne compte pas.

A la fin du jeu, comme au jeu de la pétanque on compte les flèches de l'équipe la plus proche du cochonnet (le jaune). Chaque flèche compte dès lors un point.

Variables possibles :

Moduler le nombre de points à atteindre / L'archer doit annoncer s'il tire ou s'il pointe

La bataille navale :

Par équipe de deux archers → 6 flèches par équipe

Construire deux bateaux de 3 à 5 cases

Les 4 bateaux sont disposés sur la même cible.

Le jeu consiste à couler les bateaux après avoir planté une flèche dans chaque case.

Une flèche qui arriverait par erreur dans le propre bateau de l'archer compterait pour l'équipe adverse.

Variables possibles :

Moduler la taille des bateaux/ des cases

Le 20 pile

- Le premier joueur doit obtenir 20 points pile

- Chaque élève tire une volée de trois flèches en essayant d'atteindre le centre ou une zone marquée de 1 à 10

- Si le joueur dépasse le nombre 20, il recule d'autant que le nombre marqué dans la zone atteinte.

Le chamboule tout :

Comme au jeu de massacre, il s'agit de faire tomber un maximum de boîtes empilées les unes sur les autres ou de crever des ballons de baudruche.

Les enfants disposent pour cela de trois flèches.

Variables possibles :

Augmenter la distance de tir / Varier la taille des « objets »

La montante/descendante :

- Mettre les enfants en paire/ volée de trois flèches chacun

- Déterminer un sens de rotation : vers la gauche/meilleurs scores, par exemple

- Celui qui réalise le meilleur score, monte sur la cible supérieure (gauche)

- Celui qui perd, descend sur la cible inférieure (droite)

Variables possibles :

Diminuer la taille des cibles en fonction des scores (plus je gagne, plus la cible est petite.)

Le « Killer » :

Diviser la cible en quatre secteurs.

Chaque élève choisit un secteur, tire une volée de trois flèches en essayant d'atteindre son territoire. (1 point/flèche dans son territoire)

Dès qu'il a trois points, il peut viser dans le territoire des autres joueurs : s'il atteint leur territoire, il leur enlève un point/flèche.

Le vainqueur est celui qui a réussi à éliminer les autres joueurs (score à -1).

Variables possibles :

Augmenter le nombre de secteurs donc la taille

Le « Memory » :

Sur la cible, des éléments de couleur ou de formes différentes

Chaque élève tire une carte correspondant aux éléments

Il doit atteindre cet élément.

Variables possibles :

Augmenter le nombre de cartes tirées

Respecter l'ordre du tirage des cartes (ex : bleu, vert, rouge)

Mélanger formes/couleurs (ex : triangle jaune, carré vert...)

D'autres jeux :

<http://arcejoux.free.fr/jeux.htm>

http://www.emotionprimitive.com/pdf/57_20pp.pdf

PROLONGEMENTS POSSIBLES

En fin de cycle, une rencontre entre les différentes classes peut être envisagée sous forme d'ateliers

Associé le tir à l'arc à une autre activité :

Le ski de fond : [le Ski-Arc](#)

La course : [l'Arcathlon](#)

BIBLIOGRAPHIE

« Le tir à l'arc à l'école » Stage du Bassin de RIOM (63) – 11, 12 avril et 3 juin 2005
Formation continue des professeurs d'EPS Caroline DUPORT : Cadre technique des Archers Riomois (FFTA), Maïthé ANDRE : Professeur agrégé d'EPS, Collège Jean VILAR – Riom

« Le tir à l'arc à l'école » - d'Albert Le TYRANT, professeur d'E.P.S., BEES 2^{ème} degré Tir à l'Arc, Recordman de France de 1976 à 1981, Sélectionné Olympique (12^{ème} J.O. de Montréal), champion de France individuel Tir Olympique 1977
Champion de France par équipe 1992

Laurent Maurel, CPC EPS, CARMAUX

• « Jouer et tirer à l'arc », de Marie-José FERRERO, BEES1 entraîneur fédéral, aux éditions Emotion primitive, **disponible à l'Inspection**

Revue EPS1 n°127, Frédéric AZAMBOURG, BEES2°degré, **disponible à l'Inspection**

Revue EPS1 n°109, Corinne LE GALL, archer, institutrice, **disponible à l'Inspection**

Le site de la fédération française de tir à l'arc : <http://www.ffa.fr/>

Le site du Biathlon : <http://www.lebiathlon.fr/>