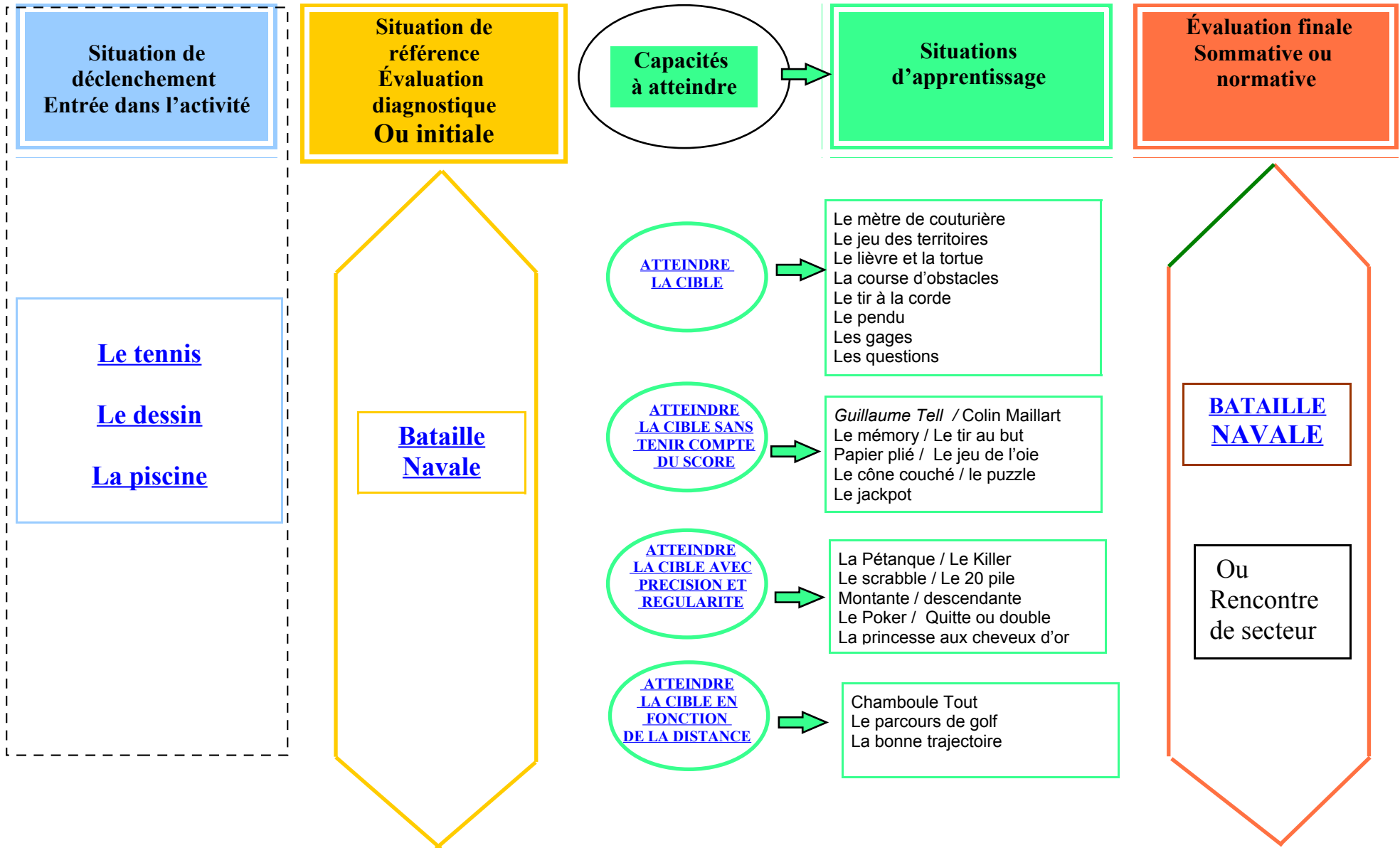


TIR à L'ARC



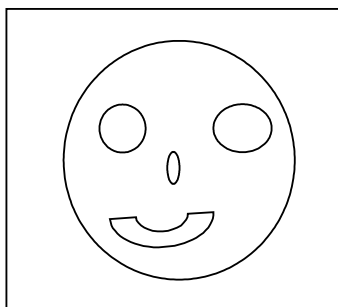
Situation de déclenchement

Entrée dans l'activité

Le dessin

Un cercle est dessiné sur un blason retourné. Les archers ne sont autorisés à dessiner qu'autour de la flèche plantée

Dessin possible : une tête de bonhomme



La piscine

Dessinez une piscine sur un blason.

Chaque élève tire une volée de trois flèches :

1° flèche hors piscine : l'archer « boit la tasse »

2° flèche hors piscine : l'archer « boit une deuxième tasse

3° flèche hors de l'eau, l'archer se noie et est éliminé

le gagnant est le dernier archer « dans » l'eau



Le tennis

Les points se comptent comme au tennis, la cible est divisée en deux (trait = filet)

Chaque joueur choisit son camp.

Pour gagner, il faut tirer dans le camp de l'autre, à tour de rôle. Le point est donné à la flèche la plus proche du filet.

Si la flèche est au centre, « au service » = ace

Si la 1° flèche touche le filet ou est dans son camp

-> 2° flèche tirée

Situation de référence
Évaluation diagnostique ou initiale

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.

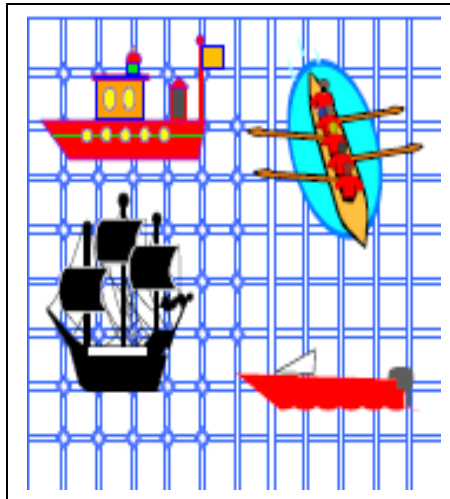
Le jeu consiste à couler les bateaux après avoir planté une flèche dans chaque case.

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

Exemple de cible :



VARIABLE POSSIBLE :

Par équipe de deux archers

Tracer un quadrillage derrière un blason

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						

Chaque équipe possède une feuille où est reproduit le même quadrillage et sur laquelle elle dispose ses bateaux.

L'archer vise une case du quadrillage « géant » et annonce la case dans laquelle il est arrivé (B,2) . L'autre équipe annonce : « Touché, coulé ou manqué » suivant sa propre fiche.

Les archers tirent à tour de rôle des séries de 2 flèches

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						

ATTEINDRE LA CIBLE

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

La course d'obstacles

Chaque élève tire une volée de trois flèches dans la paille. Après chaque volée, ajouter sur la cible, une forme géométrique par exemple. Les élèves doivent toujours tirer dans la paille. Si une flèche touche une forme, elle est enlevée à l'archer. Le gagnant est l'élève qui garde le maximum de flèches.

Les gages

Dans le fond d'assiette en carton, on inscrit des « gages » (tirer sur un pied, tirer en inversant droitier/gaucher, tirer sur la pointe des pieds)
On fixe des assiettes en cartons sur le blason. Si un enfant vise l'assiette, il doit effectuer le « gage » à sa prochaine volée.

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.

Les questions

Après avoir expliqué le vocabulaire lié au « tir à l'arc », sur un blason retourné, tracer un quadrillage numéroté. A chaque numéro correspond une question de vocabulaire. Si un enfant vise la case, il doit répondre à la question.

Le tir à la corde

Bande de papier avec cases ▲ curseur



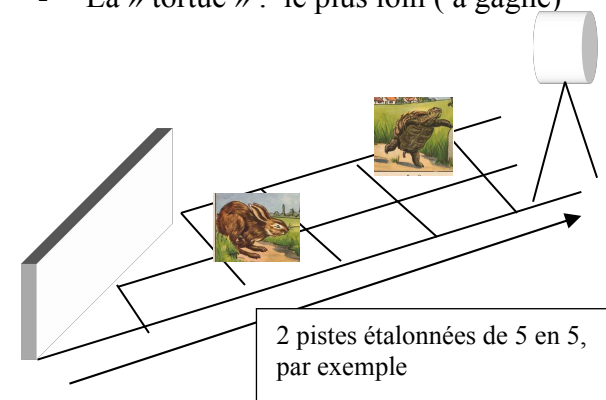
Chaque archer/équipe tire une volée de 3 flèches dans une zone définie (le jaune, par ex.) de la cible . On comptabilise les points de chaque équipe. En fonction de la différence de points, on avance le curseur du nombre de cases / différences de points. L'équipe gagnante est celle qui amène le curseur au bout de la bande (dans son côté)

Le lièvre et la tortue

Même principe que le jeu du « fagot de flèches », mais la distance mesurée est reportée sur une ligne au sol allant du pas de tir à la cible.

A la fin de la partie

- Le « lièvre » : le plus près, du pas de tir, a perdu
- La « tortue » : le plus loin (a gagné)



Le Pendu

Au dos des blasons, on inscrit des lettres constituant un mot. Lorsqu'un blason est touché, on le retourne, et l'élève découvre la lettre et essaie de deviner le mot inscrit.

P		N	U
---	--	---	---

Appliquer les règles du pendu. S'il le découvre , il a gagné.

ATTEINDRE LA CIBLE SANS TENIR COMPTE DU SCORE

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 :

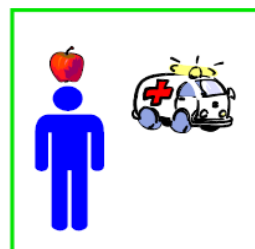
Augmenter le nombre de cartes tirées

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

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

Guillaume Tell :

Chaque joueur tire deux flèches. Chaque flèche qui touche la pomme marque 1 point, toute flèche qui touche Guillaume Tell marque -3 toute flèche qui touche l'ambulance annule le -3.



Colin Maillart :

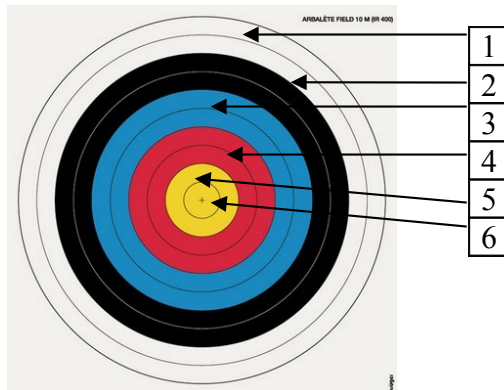
Le tireur a les yeux bandés, son coéquipier l'aide à diriger la flèche en lui précisant où il doit positionner l'encoche et la pointe avec « plus haut, plus bas, plus à droite, plus à gauche »

On forme des équipes de deux tireurs. On dispose un ballon de baudruche pour cible.

L'équipe gagnante est celle dont les flèches se situent le plus près du jaune. et faire passer les tireurs un par un avec les yeux bandés tous les autres le guidant,

Le jeu de l'oie

Avec un plateau de jeu de l'oie, petits chevaux, les flèches servent de dés.



Tir au but

Sur une feuille, on dessine une cage de football, de handball avec le goal qui arrête le ballon Les archers essaient de marquer un but avec leurs flèches. S'ils touchent le gardien, on enlève un point

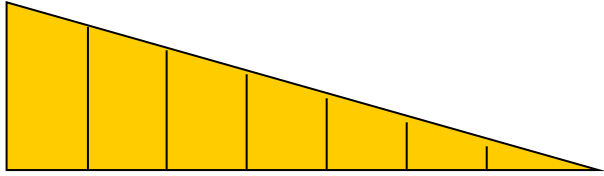


Papier plié

Chaque archer tire une volée de trois flèches sur un blason. Une fois, les trois flèches/ volée dans le blason, plier la feuille en deux, même exercice, puis plier une nouvelle fois et ainsi de suite.. Le gagnant est celui qui a plié le plus papier.

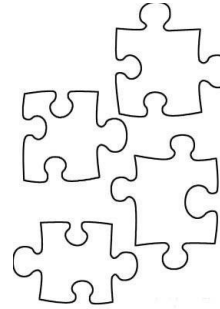
Le cône couché

Tracer sur une feuille un grand cône quadrillé
Le première volée se fait dans la première case
(la plus grande) ;
Lorsqu'une/deux/trois flèches par archer
atteignent cette première case, la volée suivante
se fait dans la seconde et ainsi de suite.



Le puzzle

Des morceaux de puzzle sont répartis sur la
cible, de taille et de formes
en fonction de l'habileté
des archers.
Après chaque volée, les
enfants retirent les
morceaux touchés et
reconstituent l'image. Le
gagnant est celui qui a
reconstitué l'image en
premier



Le jackpot

Sur une feuille, tracer un quadrillage de 15 cases
composés de 5 dessins différents répétés trois
fois.
L'élève, qui en une volée, arrive à atteindre les
trois cases semblables a gagné le jackpot

ATTEINDRE LA CIBLE AVEC PRECISION ET REGULARITE

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

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.

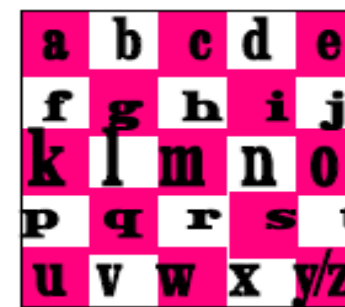
Le vainqueur est celui qui a réussi à éliminer les autres joueurs (score à -1).

Variables possibles :

Augmenter le nombre de secteurs donc la taille

Le scrabble :

On dispose deux cibles sur lesquelles on a dessiné 24 cases avec chacune une lettre de l'alphabet. On détermine en commun un mot comportant au minimum autant de lettre que d'équipiers ; l'équipe gagnante est la première qui a réussi à attraper chaque lettre du mot.



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 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 Poker

Les enfants tirent une volée de trois flèches. Le gagnant est celui dont la somme des rayons de ses flèches avec le centre de la cible est la plus petite.

Variables : l'archer a le droit de ne retirer que les flèches de la cible qu'il estime trop éloignée du centre.



La princesse aux cheveux d'or

Chaque archer a une série d'épreuves à réaliser pour délivrer la princesse :

- 1) traverser la neige (zone blanche)
- 2) traverser un tunnel (zone noire)
- 3) traverser la mer (zone bleue)
- 4) traverser le feu (zone rouge)
- 5) délivrer la princesse (zone jaune)

Le nombre de flèches/ zone est à déterminer avant de commencer l'histoire.

Quitte ou double

Trois blasons :

Une volée de trois flèches dans la **cible1**, puis dans la **cible2**. On fait la somme des deux puis on tire sur la **cible3** en essayant d'égaliser la somme des deux premières

1	2	3

	1
	2
	3

1	2	3
4	5	6

ATTEINDRE LA CIBLE EN FONCTION DE LA DISTANCE

(Attention : LA VARIATION DE LA DISTANCE DES PAS DE TIR IMPLIQUE UNE SECURITE RENFORCEE)

matériel : de nombreuses situations avec de « longues distances » nécessitent des flèches fluflu ou blunt

Chamboule tout :

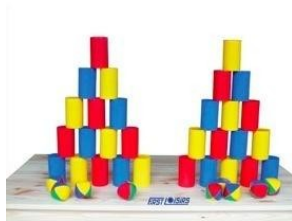
Comme au jeu de massacre, il s'agit de faire tomber un maximum de boîtes empilées les unes sur les autres ou de crever des ballons de baudruche.

Les enfants disposent pour cela de trois flèches.

Variables possibles :

Augmenter la distance de tir

Variation la taille des « objets »



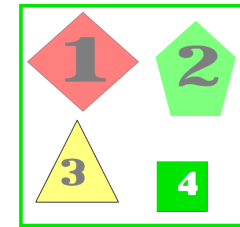
Parcours de golf :

Le long d'un parcours, des cibles sont disposées. Arrivés au pas de tir, les enfants tirent une seule flèche à tour de rôle. Si la flèche atteint la cible on passera sur la cible suivante, on doit atteindre successivement chaque cible en suivant l'ordre, celui qui réussit le parcours avec le minimum de flèches a gagné.

Variables possibles :

Variation la taille des cibles

Utiliser des cibles à points : compter les points (nombre de flèches tirées/nombre de points)

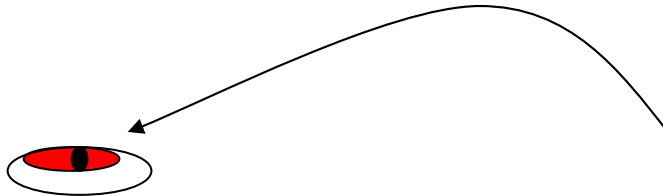


La bonne trajectoire

Le jeu se déroule en extérieur.

Distances des cibles au pas de tir : entre 5 et 25 mètres

Les cibles sont disposées au sol, chaque tireur devra trouver la bonne inclinaison, la bonne force pour atteindre les cibles en fonction des distances



Listes des jeux

	Titres	Objectifs	âge	Sport Adapté
1.	Le golf	précision	6/14	S. A.
2.	Guillaume Tell	ludique	6/14	
3.	Colin maillard	trajectoire	6/14	
4.	La ficelle	stratégie de tir	6/66	
5.	Bataille navale	ludique	6/14	S. A.
6.	Le scrabble	ludique/précis	6/66	
7.	Le poker	Stratégie de compétition	14/66	
8.	La calculette	ludique	6/14	
9.	Les dés	ludique	6/14	S. A.
10.	Tir au but	précision	6/14	S. A.
11.	La meilleure flèche	précision	6/66	S. A.
12.	La plus mauvaise flèche	ludique	6/14	S. A.
13.	L'escalier	précision	6/14	
14.	Le loto	ludique	6/66	
15.	Princesse aux cheveux d'or	ludique	6/14	
16.	Le coloriage	zone de réussite	6/66	
17.	La pétanque	ludique	14/66	
18.	Le tennis	duel	14/66	
19.	Le 421	ludique	6/14	
20.	Le lièvre et la tortue	ludique	6/66	S. A.
21.	Chacun son camp	précision	6/66	
22.	Le contrat	stratégie de tir	6/66	

11

23.	Jeu de massacre	ludique	6/14	S. A.
24.	Le dessin	ludique	6/14	
25.	La course	précision	6/66	
26.	Les quatre coins	orientation	6/14	S. A.
27.	Pair et impair	compter point	6/14	
28.	La marelle	ludique	6/14	
29.	L'union fait la force	ludique	6/14	
30.	Les cinq vies	régularité	6/14	
31.	La piscine	concentration	6/14	
32.	Papier plié	précision	6/66	
33.	Le puzzle	ludique	6/14	
34.	1 2 3 bingo	compétition	6/66	
35.	Pile ou face	ludique	6/14	
36.	Quitte ou double	orientation	6/14	
37.	La course d'obstacle	précision	6/66	S. A.
38.	Le jackpot	précision	6/66	
39.	Le mot le plus long	ludique	6/66	
40.	Course en équipe	motivation	6/14	
41.	Le nombre juste	zone de réussite	6/66	
42.	La corde	maîtrise hauteur	6/14	
43.	La croix fantôme	visualisation	6/66	
44.	Duel avec handicap	duels	6/66	
45.	Le cône couché	précision	6/66	S. A.
46.	Le sablier	ludique	6/66	
47.	L'adversaire virtuel	duels	6/66	
48.	Le mot caché	ludique	6/14	
49.	Les pénalités	ludique	6/14	

12

« Jouer et tirer à l'arc »
recueil de 60 jeux
par
Marie José FERRERO
BEES1 entraîneur fédéral

Publication :
Emotion Primitive

50.	Monopoly	ludique	6/14	
51.	Les questions	vocabulaire	6/14	
52.	La communication	flufu	6/66	
53.	La bonne trajectoire	flufu	6/66	
54.	Le tunnel	mouvement	6/14	
55.	Le tiercé	tri flèches	6/66	
56.	Cow-boys et indiens	ludique	6/14	S. A.
57.	Au suivant	motivation	6/14	
58.	La table de trois	ludique	6/66	
59.	Flèches au sol	orientation	6/14	
60.	La fusée	trajectoire	6/14	