

Tir à l'arc



Logique interne :

Projeter des flèches vers une cible à l'aide d'un arc dans le but de réaliser une performance et de la reproduire

Classification Parlebas :

Le tir à l'arc est un sport :

- Sans partenaire
- Sans adversaire
- Sans incertitude liée au milieu

Le tir à l'arc est donc une activité psychomotrice.

Problèmes fondamentaux :

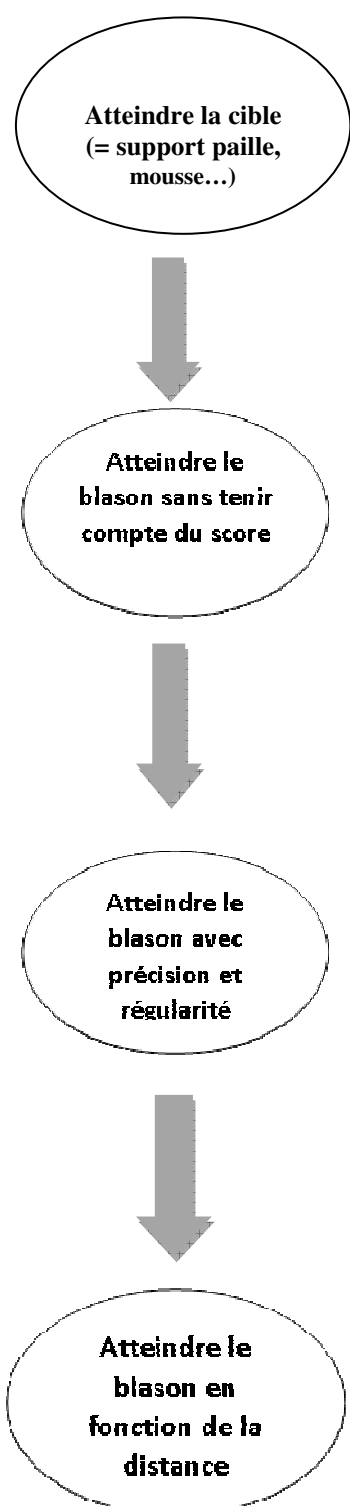
- Maîtrise de l'engin
- Equilibre
- Prise d'information

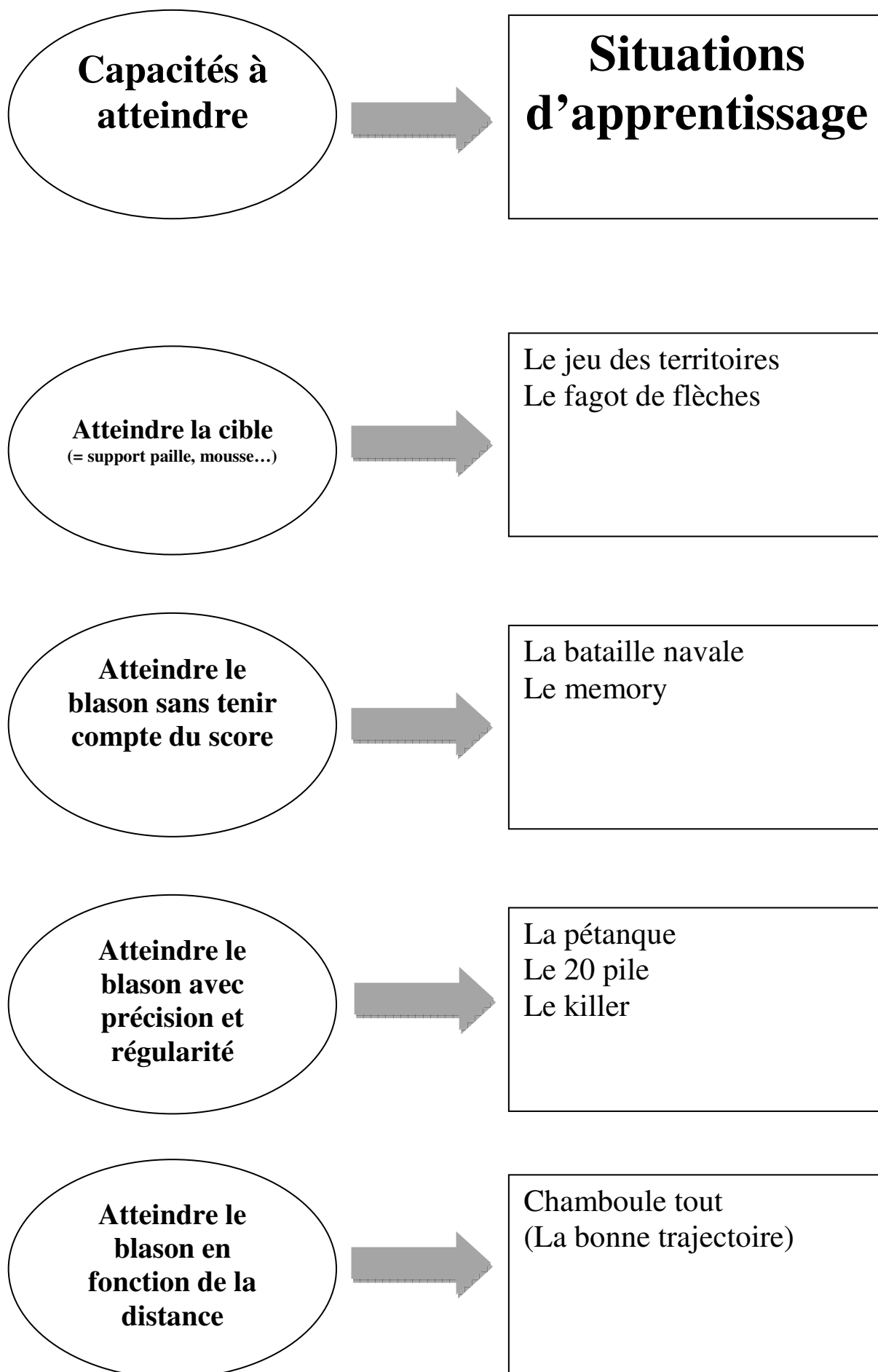
Inscriptions dans les I.O. :

Ecole élémentaire :

Champs d'apprentissage	Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Attendus de fin de cycle :</p> <p>Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.</p> <p>Remplir quelques rôles spécifiques.</p> <p>Compétences travaillées en cours de cycle :</p> <p>Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.</p> <p>Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.</p> <p>Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.</p> <p>Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.</p>	<p>Attendus de fin de cycle :</p> <p>Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</p> <p>Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.</p> <p>Compétences travaillées en cours de cycle :</p> <p>Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.</p> <p>Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.</p> <p>Respecter les règles des activités.</p> <p>Passer par les différents rôles sociaux.</p>

	Connaissances	Attitudes
<p>- Equilibre - Maîtriser l'engin - Prise d'informations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir identifier son œil directeur. • Connaître les principes de protections corporelles et du montage de l'arc. • Connaître les règles de sécurité sur le pas de tir. • Connaître le vocabulaire spécifique lié à l'activité. 	<p>Tireur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter TOUTES les règles de sécurité sur le pas de tir. • Se représenter l'ensemble des actions avant chaque tir. • Prendre en compte les observations transmises pour progresser • Se relâcher et se concentrer pour tirer. <p>Observateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adopter une attitude silencieuse et calme sur le pas de tir. • Faire respecter les règles collectives de fonctionnement.

	Capacités	Repère de progressivité
<p>Equilibre =E</p> <p>Maîtrise de l'engin = ME</p> <p>Prise d'information =PI</p>	<p>Préparation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer d'un positionnement facial à une mise de profil stabilisée sur 2 appuis. (E) • Coordonner la position avec l'œil directeur. • Passer du bras fléchi porteur de l'arc au bras tendu au niveau des deux épaules (E) <p>Armement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer d'une prise de la corde avec la main entière à une prise à trois doigts sous la flèche, corde placée entre la 2^{ème} et 3^{ème} phalange. (ME) • Dans tous les cas, la flèche ne doit jamais être tenue. (ME) • Conserver l'alignement entre sa main d'arc et les épaules. (E) • Placer la plume coq sur l'extérieur. <p>Visée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer d'une visée aléatoire à une visée avec la main de corde sous l'œil directeur. (ME) • Aligner l'encoche, le tube et la pointe de la flèche avec le centre de la cible. (PI) • Garder la posture bras tendu et attendre l'impact de la flèche avant de se relâcher (E+ME) • Passer d'une prise fermée à une prise ouverte. <p>Observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer la stabilité du tireur dans son axe vertical et horizontal. • Tenir le score. 	 <p>Atteindre la cible (= support paille, mousse...)</p> <p>Atteindre le blason sans tenir compte du score</p> <p>Atteindre le blason avec précision et régularité</p> <p>Atteindre le blason en fonction de la distance</p>



**Capacités à
atteindre**

**Situations
d'apprentissage**

Atteindre la cible
(= support paille, mousse...)

Le jeu des territoires
Le fagot de flèches

**Atteindre le
blason sans tenir
compte du score**

La bataille navale
Le memory

**Atteindre le
blason avec
précision et
régularité**

La pétanque
Le 20 pile
Le killer

**Atteindre le
blason en
fonction de la
distance**

Chamboule tout
(La bonne trajectoire)