



Les lancers



Sommaire

Les lancers - le plus loin possible	4
ETAPE 1 : Piliers du socle concernés	4
ETAPE 2 : Compétences clés	6
ETAPE 3 : Obstacles et régulations	7
ETAPE 4 : Comment savoir où se situent les élèves ?	8
ETAPE 5 : Le journal du chantier.	8
<u>Séance 1</u>	8
<u>Séance 2</u>	10
<u>Séance 3</u>	11
<u>Séance 4</u>	15
<u>Ateliers A et B</u>	15
<u>Ateliers C</u>	16
<u>Atelier D</u>	16
<u>Atelier E</u>	19
<u>Atelier F</u>	21
<u>Les fléchettes</u>	22
<u>Jeu du chamboule-tout</u>	26
<u>Jeux de sacs</u>	29
<u>Jeux de boules</u>	36
▶ Vers la boule bretonne	36

1) <u>Le Patigo ou Toul ar c'haz</u>	36
2) <u>La cible par équipe</u>	38
3) <u>La boule bretonne</u>	39
► <u>Vers la pétanque</u>	43
1) <u>Le Boultenn</u>	43
2) <u>La rivière</u>	46
3) <u>La pétanque</u>	48
Jeux de palets	50
1) <u>Le palet breton</u>	50
<u>Situation 1 : le lancer du maître</u>	56
<u>Situation 2 : le lancer du palet</u>	57
<u>Situation 3 : lancer avec précision</u>	57
<u>Situation 4 : La partie</u>	58
2) <u>Jeu de la grenouille</u>	59
3) <u>Jeu de la boîte à palets</u>	61
Jeux de quilles	62
<u>Le Mülkky</u>	62

Chantier « Les lancers - le plus loin possible » - Cycle 3

Situation complexe de départ :

« Vous aurez différents types d'objets à lancer le plus loin possible (frisbee, vortex, ballons, balles, volant...). Vous allez devoir, avant de commencer, émettre une hypothèse de classement sur les objets que vous pensez pouvoir lancer le plus loin possible. Le numéro 1 étant celui que vous pensez lancer le plus loin possible... Une fois vous êtes mis d'accord dans votre groupe, chaque lanceur lancera le plus loin possible tous les objets de la liste et ainsi pourra vérifier si votre hypothèse se justifie. »

Visées d'apprentissages :

« Je veux que chacun de mes élèves soit capable de lancer le plus loin possible mais aussi qu'ils comprennent la manière d'y arriver.

Nous allons proposer aux élèves d'émettre des hypothèses sur les objets qui leur semblent favorables au lancer loin puis ils vérifieront leurs hypothèses en expérimentation par l'action, à savoir lancer tous les objets le plus loin possible.

ETAPE 1 : Piliers du socle concernés :

✦ Education physique et sportive

→ Premier et second palier du socle : fin de cycle 2 et fin de cycle 3

- Réaliser une performance mesurée en mettant en jeu des actions motrices caractérisées par leur force et leur vitesse, dans des espaces et avec des matériels variés, dans des types d'efforts variés, de plus en plus régulièrement (pour égaler ou battre son record)

✦ Maîtrise de la langue française.

→ Premier palier du socle : fin de cycle 2

- **Parler** : dire ce qu'on sait sur une activité, nommer les actions à réaliser, exprimer ce qu'on a ressenti, se poser des questions sur les façons de s'y prendre, communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, préparer un spectacle, donner son avis sur l'action d'un camarade, arbitrer un jeu de lutte ou un jeu collectif etc....
- **Lire** : des fiches descriptives d'une situation d'apprentissage, des histoires (récits mettant en scène des enfants autour de pratiques physiques ou sportives, récits d'aventures, contes relatant des exploits etc.)
- **Écrire** : remplir une fiche d'observation, décrire des actions à faire (fiche individuelle, affiche etc....), raconter son vécu dans un court texte, écrire les règles d'un jeu, etc....

→ Second palier du socle : fin de cycle 3

- **Parler** : faire l'inventaire des représentations des élèves sur une activité, nommer les actions à réaliser, s'exprimer sur ses émotions, ses sensations, se poser des questions sur les façons de s'y prendre, communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, préparer un spectacle, donner son avis sur une prestation physique, arbitrer un jeu de lutte ou un jeu collectif etc.... Afin de réaliser le compte-rendu d'une rencontre sportive pour le site internet de l'école, organiser des entretiens : participants, arbitres, personnalités civiles, sportives ou politiques présentes sur la manifestation.
- **Lire** : des fiches descriptives d'une situation d'apprentissage, des livres, des documents donnant des informations sur une activité physique, ses caractéristiques, son histoire, des événements sportifs etc., des règles de jeux traditionnels, de jeux de cour (sur internet), à mettre en œuvre dans l'école, en direct le compte-rendu d'une épopée sportive (Vendée Globe par exemple) sur internet, des documents (Cédéroms, sites internet sélectionnés par l'adulte) donnant des informations sur une activité physique.
- **Écrire** : remplir une fiche d'évaluation, décrire des actions à faire (fiche individuelle, affiche etc....), raconter son vécu dans un texte, écrire les règles d'un jeu, d'une rencontre interclasses etc.... À l'occasion d'une rencontre sportive, une équipe d'élèves produit un reportage (photo, déroulement, résultats...) qui est placé par exemple sur le site internet d'une des écoles participantes ou sur un support multimédia. La règle d'un nouveau jeu ou l'adaptation de la règle d'un jeu existant

peut donner aussi matière à une production de document dont le résultat est affiché sur la toile (Web).

✦ Autonomie et initiative.

→ Premier et second palier du socle : fin de cycle 2 et fin de cycle 3.

L'apport de l'éducation physique et sportive à la formation globale est irremplaçable. Elle participe de façon spécifique à l'éducation :

- A la santé, en aidant notamment à mieux connaître son corps en action.
- A la sécurité, que ce soit la sienne et celle des autres, dans des situations concrètes où la prise de risque est contrôlée (au niveau de l'environnement, du matériel, des règles d'action...).
- Construire la notion de règle, en tester réellement les limites, en vérifier l'utilité, la validité, le bien-fondé. Par exemple, pour pouvoir jouer ensemble à des jeux collectifs, il faut, pour conserver l'égalité des chances de tous ceux qui participent et garder son intérêt au jeu, définir des règles qui conviennent à tous, que l'on essaie, que l'on fait évoluer, que l'on adopte définitivement et que l'on respecte.
- Concilier l'envie de " gagner ", de " prendre le dessus ", avec le respect de conventions et de règles strictes qui permettent justement un réel engagement physique : dans les jeux de lutte, par exemple, il est indispensable que les règles d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal : donner un signal clair d'arrêt immédiat de la " prise ") soient connues de tous et respectées.
- S'approprier dans l'action des règles apprises par ailleurs

ETAPE 2 : Compétences clés

REALISER UNE PERFORMANCE MESUREE : Lancer le plus loin possible.

COMPRENDRE LA MANIERE D'ARRIVER A CETTE REUSSITE.

ETAPE 3 : Obstacles et régulations :

	Obstacles	Régulations/Activités
<p>CONNAISSANCES</p> <p>Connaître les objets à lancer</p> <p>Connaître les différentes techniques de lancer (translation ou rotation)</p>	<p>Méconnaissance des objets à lancer</p> <p>Méconnaissance des techniques de lancer</p>	<p>Présentation simple de tous les objets lors de la mise en route de l'activité.</p> <p>Ces techniques seront travaillées lors d'exercices spécifiques d'apprentissage.</p>
<p>CAPACITES</p> <p>capable de lancer le plus loin possible</p>	<p>Manque de force, puissance</p> <p>Manque de technique de lancer</p>	<p>On pourra compenser ce manque de force par un travail sur la technique et la vitesse des mouvements.</p> <p>Ces techniques seront travaillées lors d'exercices spécifiques d'apprentissage.</p>
<p>STRATEGIES :</p> <p>Choisir la technique appropriée pour lancer le plus loin possible.</p> <p>Questionner ses interlocuteurs pour accroître sa compréhension, pour approfondir un sujet ou pour obtenir de la rétroaction</p> <p>Revenir au sujet lorsqu'on s'en éloigne</p> <p>Prendre une posture d'écoute (attention, regard dirigé)</p> <p>Faire écho, répéter ou reformuler ce qui a été dit</p> <p>Savoir se remettre en question, analyser ce qui a été réussi, et ce qui ne l'a pas été.</p>	<p>la technique utilisée pour un objet précis n'est pas la bonne.</p> <p>Difficulté de certains élèves à dire qu'ils n'ont pas compris.</p> <p>Manque de concentration</p> <p>Posture inexistante ou inappropriée</p> <p>Difficulté à reformuler ce qui a été dit ou expliquer.</p> <p>Difficulté à faire sa propre analyse.</p>	<p>Tester tous les objets et, en accord avec l'ensemble de la classe, faire ressortir la technique adaptée à chaque objet.</p> <p>Encourager les élèves au quotidien. Les autoriser à l'erreur.</p> <p>Travail de langage au quotidien avec les élèves.</p> <p>Utiliser la vidéo pour montrer aux élèves comment ils ont réussi ou non.</p>

<p>ATTITUDES :</p> <p>Avoir la volonté de lancer le plus loin possible.</p> <p>Ecouter les plus experts, être attentif lors des explications d'une technique.</p>	<p>Manque de confiance en eux, peur de l'échec, perte de la motivation après un échec</p> <p>Ne s'intéresse pas à ce que dit l'autre, celui qui sait faire.</p>	<p>Mettre en place en classe un climat de confiance, être toujours positif malgré l'échec.</p> <p>Mettre en place un travail d'équipe afin de responsabiliser l'élève qui ne semble pas concerné.</p>
---	---	---

ETAPE 4 : Comment savoir où se situent les élèves ?

On explique aux enfants que l'on est parti pour un nouveau chantier, qu'il est important de mesurer l'avancée des progrès, et que pour cela, nous allons avoir besoin de savoir ce qu'ils savent et ce qu'ils savent faire en ce début de chantier.

ETAPE 5 : Le journal du chantier.

Séance 1 :

Les lancers

Consigne : Lancez chaque objet le plus loin possible.

Objets à lancer	Notre hypothèse de classement	1 ^{er} lanceur :	2 ^{ème} lanceur :	3 ^{ème} lanceur :
Frisbee				
Ballon de football				
Ballon de basketball				
Ballon de rugby				
Volant de badminton				
Balle de tennis de table				
Balle de tennis				
Balle lourde				
Vortex				
Javelot en mousse				
Anneau				

Séance 2

FEUILLE DE ROUTE DE

SITUATION DE REFERENCE POUR MESURER LES PROGRES :

Dates	Mesures balle de tennis	Mesures du vortex	Choix de l'atelier

Commentaires des observateurs :

Dates	Y a-t-il des progrès ?	Observations sur le choix de l'atelier

Le Lancer en translation

Les objectifs à atteindre au cours de la séquence sont les suivants :

Objectif 1 : tenir l'engin correctement (en porte-plume ; du bout des doigts)

Objectif 2 : placer le corps et l'engin au moment du lancer

- Maintenir ses deux pieds au sol jusqu'au lâcher de l'engin
- Avoir une position équilibrée du corps et terminer « grand »

Objectif 3 : trouver une trajectoire adéquate (trajectoire ascendante : angle d'environ 45°)

Objectif 4 : enchaîner la course d'élan et le lancer sans rupture (prise d'appui sur le pied avant pour déclencher le lancer)

Séance 3

But : Lancer le plus loin possible des objets en complétant une feuille de performance

Matériel : des objets divers de lancer (frisbee, ballon de basket, ballon de rugby, volant de badminton, balle de tennis, balle de ping-pong, vortex, javelot en mousse, balle lestée, foulard...) / La fiche de performance

Dispositif : Les enfants se trouvent par groupes de 3, de manière à ce qu'il y ait 3 tours de lancer (1 pour chaque joueur) et 2 observateurs de lancer pour 1 lanceur.

Déroulement :

- Chaque enfant émet des hypothèses de classement sur la possibilité des différents objets à aller loin. Il complète sa fiche.
- Il valide ses hypothèses en expérimentant le lancer (1 seule fois) pour chaque objet. A la zone d'impact de l'objet « une assiette » est déposée de manière à pouvoir classer facilement les objets lancés.
- Il dégager les deux meilleurs objets qui vont loin (probablement le vortex et la balle de tennis)

Critère de réussite : Lancer tous les objets et dégager au moins les deux meilleurs objets.

Règles d'actions : D'après leurs observations, chaque enfant devra retenir une règle d'action décrivant une technique performante pour bien lancer (position du corps, d'une jambe, d'un bras, prise ou non d'élan, mouvement des doigts, du bras...)

Les différentes prises en fonction de l'engin

1/ La prise en porte-plume → Pour le vortex ou le javelot en mousse



Vortex tenu à pleine main par l'arrière de l'olive

2/ La prise du bout des doigts → Pour les petites balles lestées

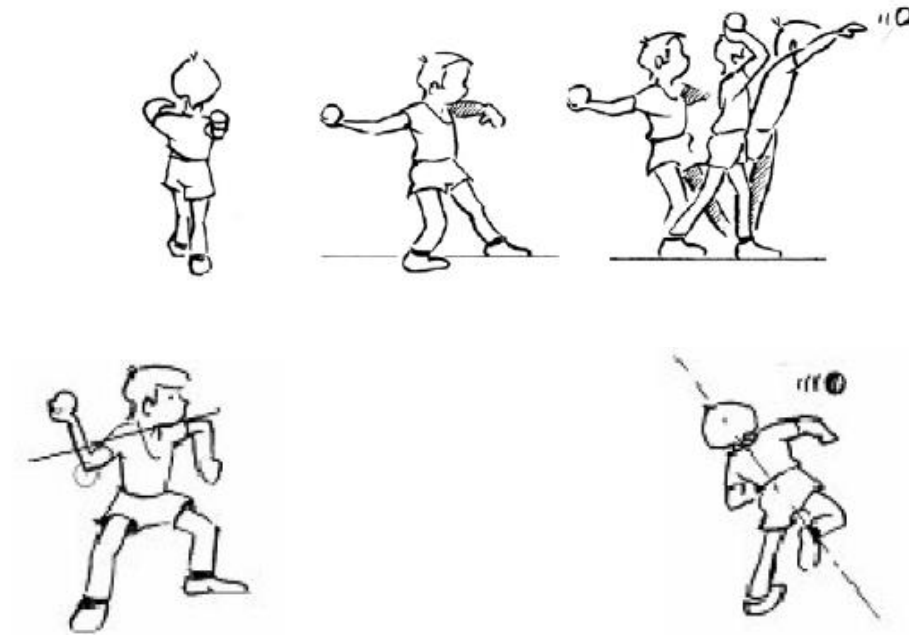


dans la paume de la main

Balle tenue dans le bout des doigts, ne reposant pas

Le placement du corps et de l'engin au moment du lancer

Lancer loin en gardant les deux pieds au sol : Le bras du lanceur est allongé derrière soi, le corps est relâché et bien équilibré, le poids est sur la jambe arrière. Il faut finir « grand » sur la jambe avant.



Je ne dois pas placer mon coude droit plus bas que l'épaule droite; mon genou droit ne doit pas être ouvert.

Je ne dois ni décoller le pied arrière, ni me pencher à gauche.

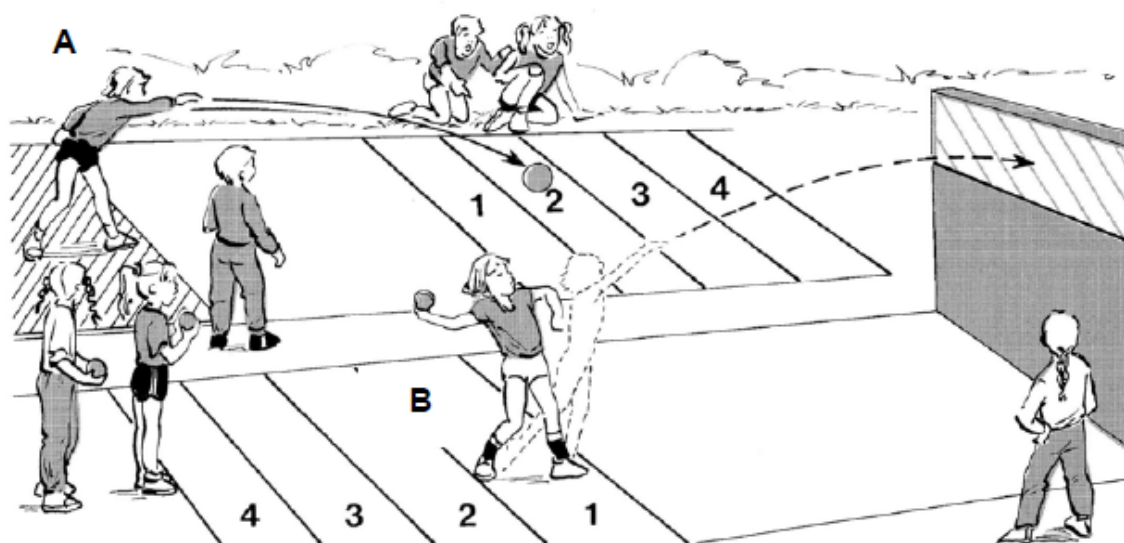
Séance 4

D'après les observations faites lors de la séance 1, des ateliers sont mis en place pour progresser dans son lancer (technique et performance)

But : Lancer loin pour atteindre différentes cibles sans casser le corps en avant.

Matériel : balles de tennis ou balles lestées (1 par enfant), des cibles visibles au sol

Dispositif : Les deux ateliers sont à effectuer en parallèle



Déroulement :

Ateliers A et B

- Découverte de l'atelier A : lancer d'abord dans la zone 1, puis la 2, la 3 et enfin la 4. Viser les 2 zones les plus loin
- Découverte de l'atelier B : lancer à partir des zones au sol de la plus proche de la cible à la plus loin

Critère de réussite : Atteindre chaque zone plusieurs fois en réussissant à ne pas « casser » son corps. On marque le nombre de points inscrits dans la zone

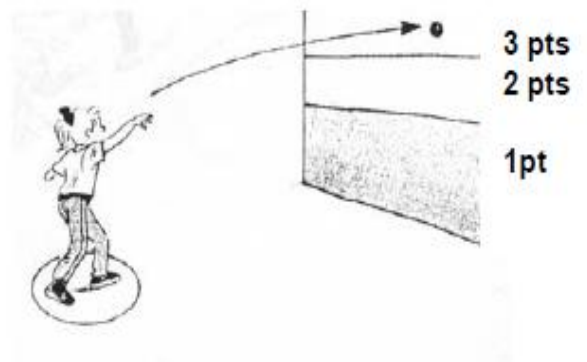
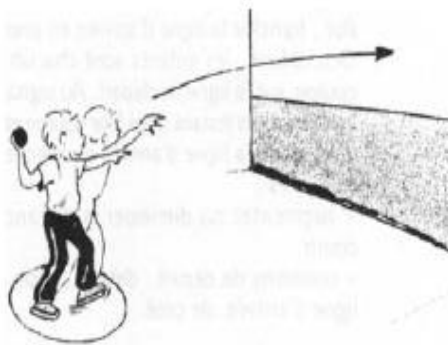
Règles d'actions :

- Lancer ligne des pieds perpendiculaire à la direction du lancer
- Lancer pieds décalés
- Pour rendre efficace son lancer loin, il faut privilégier les repères visuels hauts : cibles verticales, lancer par-dessus

Variables : Augmenter ou diminuer les distances de lancer / Les largeurs des zones

Ateliers C

Même principe que les ateliers précédents



Atelier D : Comment lancer fort ?

A- Vers le lancement du poids

Matériel :

- balles lestées ou médecine-ball

Dispositif :

- 2 équipes de x joueurs face à face
- 1 aire de lancer (cour, terrain,...) avec des zones matérialisées

X									☺
X	1	2	3	4	3	2	1		☺
X									☺
X									☺
X									☺
X									☺

Déroulement :

Au signal, chaque élève A lance la balle / le ballon 3 fois le plus loin possible avec 3 lancers et totalise ses points ensuite, c'est au tour d'un élève B de faire de même.

Critères de réussite : meilleur score possible par joueur ou par équipe.

Variantes :

- Jeu du gagne-terrain : Le joueur A lance le plus loin possible, le joueur adverse B relance à partir du point d'impact etc. Faire reculer l'adversaire derrière son camp.
- Adapter le poids des balles selon l'âge des élèves.

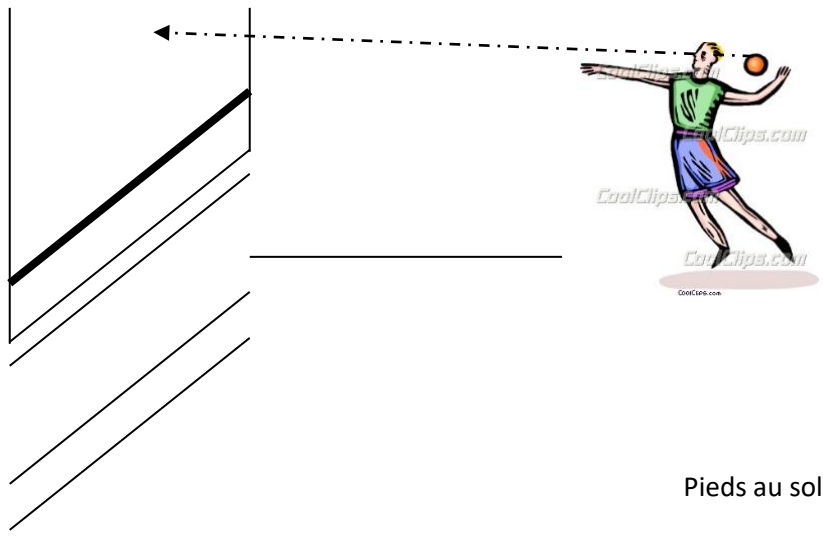
- Adapter la largeur des zones en fonction du niveau des élèves.
- Augmenter le nombre de zones intermédiaires entre les lanceurs.

B- La pelote basque adaptée.

Matériel :

- balles de tennis ou balles en mousse

Dispositif : 2 joueurs / 1 mur avec une zone basse interdite matérialisée.



Déroulement :

Chaque joueur lance vite et fort afin que l'autre ne puisse contrôler la balle au retour. On peut reprendre la balle après un rebond au sol ou bien de volée selon la règle adoptée.

C- En situation : je lance le plus fort possible en utilisant mon élan .

Matériel :

- balles lestées ou vortex

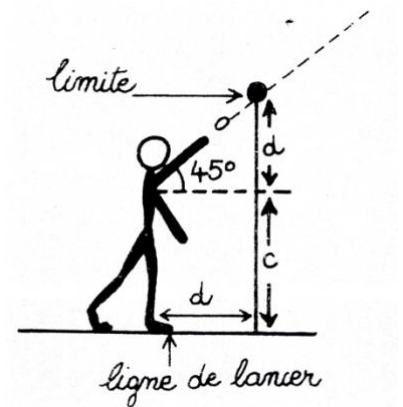
Dispositif : matérialiser un couloir pour la zone d'élan / plots ou piquets

Objectifs : chercher à obtenir :

- un déplacement rectiligne (axe du lancer)
- un placement correct des 2 derniers appuis pour un droitier D/G pour un gaucher G/D
- se grandir au moment du lancer
- l'accélération constante de l'objet grâce à la course d'élan et à l'allongement du bras lanceur

Atelier E : Comment trouver la meilleure trajectoire ?

Objectif : Lancer l'objet par-dessus une limite avec une trajectoire de 45° en accompagnant l'objet.



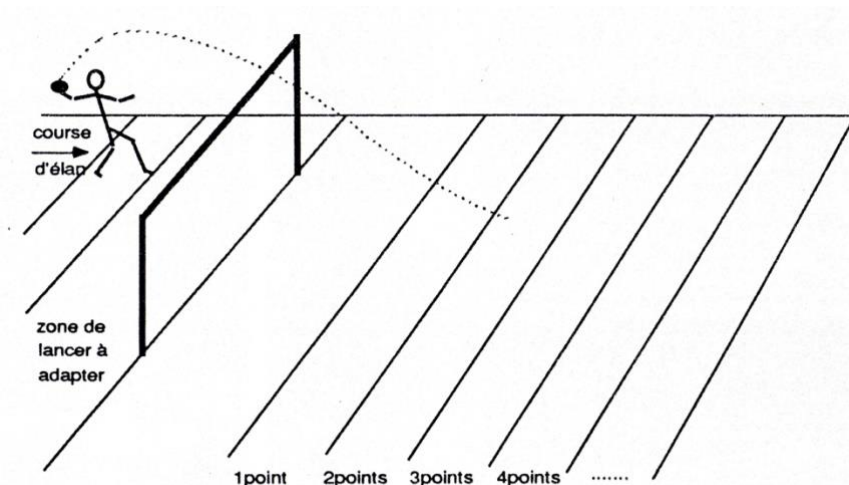
Dispositif :

Aménager le milieu dont vous disposez.

Placer un élastique entre 2 arbres, 2 poteaux du préau ou bien utiliser les buts de la cour (handball ou football).

Tracer des lignes :

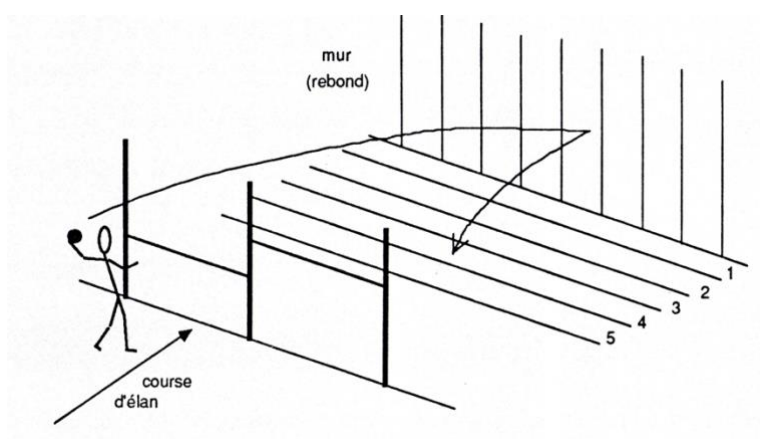
- une pour la zone de lancer placée à 1,50m.
- plusieurs couloirs d'1m pour la zone de réception.



Déroulement :

Lancer par-dessus l'élastique ou le but les objets en essayant de respecter les couloirs de réception.

Variante : Même travail en utilisant un mur et en changeant la hauteur de l'obstacle.



Atelier F : Comment améliorer la performance grâce à l'élan ?

Matériel : balles lestées / vortex

Dispositif : préparer une zone d'élan et un couloir pour les pas chassés.

Déroulement :

- 1) Faire une course d'élan de 5/6 m en accélération progressive
- 2) Faire un sursaut à l'approche du couloir
- 3) Faire les deux derniers appuis à l'intérieur du couloir et lâcher l'engin.

Variante : Associer les derniers appuis à une rythmique course -L--R/R

Les fléchettes : Le 501 double out

a) Historique / origine

Bien que le jeu de fléchettes ait été mentionné dans différents écrits du Moyen-âge, nul n'en connaît, avec certitude, les origines. Aussi, les hypothèses sont-elles nombreuses.

Les historiens rapportent que les archers anglais, vainqueurs des Français à la bataille d'Azincourt (Pas-de-Calais) en 1415, s'exerçaient au jeu de fléchettes. A la cour des rois d'Angleterre, le jeu de fléchettes était l'un des passe-temps favoris des Tudors.

Il est admis généralement que les archers anglais, ne pouvant s'entraîner en hiver, ont inventé un jeu d'adresse leur permettant de se maintenir en forme. Ayant suspendu une cible en bois, probablement issue de la coupe d'un tronc d'arbre abattu, au mur d'une auberge, ils auraient eu l'idée de réduire la taille de leurs flèches afin de pouvoir les lancer à la main.

Sous sa forme moderne, qui remonte au début du vingtième siècle, ce passe-temps est depuis longtemps le jeu traditionnel des "pubs" et des "clubs" anglais. Populaire et convivial, le jeu de fléchettes, grâce notamment à l'avènement du professionnalisme dans les pays anglo-saxons, est aujourd'hui une discipline sportive regroupant plus de quatre millions de licenciés dans le monde.

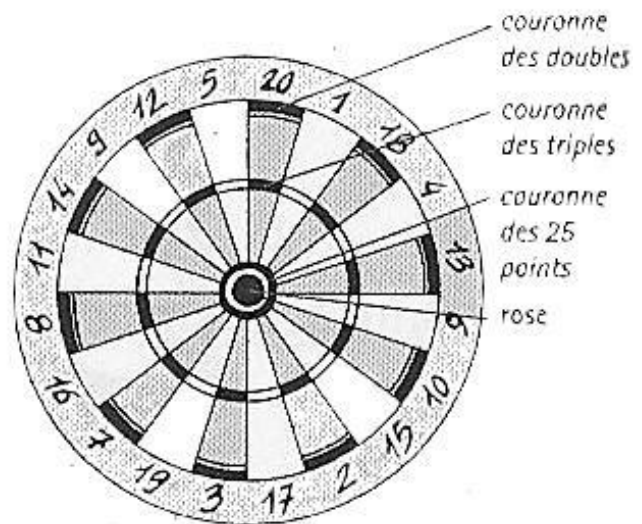
La France redécouvrit les fléchettes en 1969 grâce aux vendeurs d'oignons bretons qui ramenèrent de leurs voyages en Grande-Bretagne des cibles et des fléchettes.

b) Présentation de l'activité

Le jeu consiste à viser une cible à l'aide de fléchettes. Chaque joueur possède au départ un capital point (501). Il lance à chaque fois trois fléchettes (une volée), comptabilise les points obtenus et soustrait ses points à son capital de départ. Il doit atteindre 0.

But : Atteindre différents secteurs de la cible pour obtenir un maximum de points à soustraire à son capital de départ.

Matériel : cibles
fléchettes



Dispositif :

La cible est divisée en 21 secteurs :

Les secteurs 1 à 20

Ces secteurs sont eux-mêmes divisés en différentes parties plus ou moins grandes :

Les simples (une touche dans un simple compte une fois)

Les doubles (une touche dans un double compte deux fois)

Les triples (une touche dans un triple compte trois fois)

- La bulle, au centre de la cible

La bulle extérieure (une touche dans la bulle extérieure compte pour 25 points)

La bulle intérieure (une touche dans la bulle intérieure compte pour 50 points)

Le pas de tir

- La cible doit être suspendue de manière à ce que le centre se trouve à 1,73 mètre (68 pouces exactement soit 172,72 cm) au-dessus du sol.
- Une ligne au sol sert à définir la distance de lancer. Celle-ci est à 2,37 mètres (93 pouces) de la verticale de la face avant de la cible.

Déroulement :

Chaque joueur débute avec un capital de 501 points. Il lance alors une volée de trois fléchettes (ou moins), on additionne le score de ces dernières et soustrait le résultat à son capital pour arriver le premier à zéro exactement (sans dépasser).

Pour arriver à zéro on doit impérativement lancer sa dernière fléchette de la manche dans un secteur « double » ou dans le double centre (terme *double out* du nom de la règle).

Chaque joueur retire de la cible les fléchettes qu'il vient de lancer.

Si l'on dépasse zéro toute la volée en cours est annulée. Par exemple un joueur au capital de 24 doit pour finir la manche envoyer une fléchette dans le « double 12 ». S'il dépasse zéro, on dit qu'il « casse », son capital de 24 points reste alors inchangé. Il n'est plus possible de gagner la manche si l'on arrive à 1.

Variante de la règle du jeu :

Le capital des points peut être fixé à 301, 701 ou 1001 points.
On peut décider de commencer la partie par un double.

Avec les enfants, choisir un capital de départ moins important.

Critère de réussite : Atteindre les différentes zones de la cible.

Variables : Varier la distance de lancer.

Varier le matériel, fléchette avec scratch et cible adaptée et simplifiée

c) Jeux de lancers préparatoires

- Des jeux pour lancer précis... de manière à atteindre les zones.

- Faire varier la distance de lancer. S'entraîner à atteindre la cible.

Définir 3 ou 4 zones de lancer, chaque fois que l'on réussit à atteindre la cible, on recule.

Cible atteinte de la zone 1 = 5 points

Cible atteinte de la zone 2 = 10 points

Cible atteinte de la zone 3 = 15 points

Cible atteinte de la zone 4 = 20 points

Faire 5 lancers et comptabiliser ses points.

Faire varier le matériel, fléchette avec scratch et cible adaptée et simplifiée
fléchette classique

- Redéfinir les points en fonction des zones : les plus grandes 20 points, les plus petites

30 points, les zones doubles 40, les zones triples 50, le centre 100 points.

On peut jouer par deux sous forme de défis.

Faire 5 lancers et comptabiliser ses points.

Jeu du chamboule-tout

a) Historique / origine



Le **chamboule-tout** est un jeu d'adresse européen datant du Moyen Âge. Il est encore pratiqué lors des foires et fêtes populaires.

b) Présentation de l'activité

Le jeu consiste à viser avec une balle un empilement de boîtes qui doivent tomber du support sur lequel elles reposent. Chaque joueur peut soit :

- renverser un maximum de boîtes avec un nombre donné de balles, on compte alors le nombre de boîtes renversées pour établir le score,
- ou renverser l'ensemble des boîtes en un nombre de balles minimum, on compte alors le nombre de balles lancées.

Lorsque le joueur a épuisé les balles qui lui étaient imparties ou que l'ensemble des boîtes sont renversées, on reconstitue une nouvelle pile pour le joueur suivant. Il est donc possible de jouer à plusieurs. On note le score réalisé par le joueur n°1 sur une fiche prévue à cet effet.

But : Obtenir le meilleur score : nombre maximum de boîtes renversées.
Obtenir le meilleur score : nombre minimum de balles lancées.

Matériel :

Un support pour placer les boîtes : table, planche,
Des boîtes de conserves,
Des balles, des sacs remplis de sable.

Dispositif :

Sur le bord d'une table, voire sur une planche en équilibre sur deux dossiers de chaise, disposer en pyramide les boîtes de conserves vides. On dispose un certain nombre de boîtes en lignes pour former un rang de base. Par dessus ce rang, on dispose en chevauchement le même nombre de boîtes moins une et ainsi de suite jusqu'à n'avoir qu'une seule boîte. La pile a donc une forme triangulaire. Puis à une bonne distance (variable selon l'âge des enfants), marquer l'emplacement du tireur avec une craie ou un cerceau.



Déroulement : Jeu par équipe ou individuel.

Le joueur se place face à la pile de boîtes à la distance définie (marque à la craie ou cerceau).

Il lance alors ses balles jusqu'à épuisement du nombre de balles autorisées ou jusqu'à ce que l'ensemble des boîtes soient tombées. Chaque joueur calcule son score et le reporte sur une feuille prévue à cet effet. Règle 1 Noter le nombre de boîtes tombées. Règle 2 Noter le nombre de balles lancées.

Lorsque tous les lancers ont été réalisés, chaque joueur ou chaque équipe compte ses points et annonce son score global.

Règle n°1 Le joueur gagnant est celui qui obtient le plus de points. (Total des boîtes tombées)

Règle n° 2 Le joueur gagnant est celui qui obtient le moins de points. (Total des balles lancées)

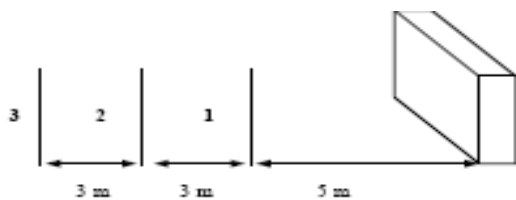
Critère de réussite : Faire tomber un maximum de boîtes.
Faire tomber toutes les boîtes.

Variables : Faire varier la distance.

c) Jeux de lancers préparatoires

- Des jeux pour lancer plus fort... de manière à faire tomber les boîtes

Lancer à bras cassé contre le mur. La balle doit rebondir contre le mur et retomber le plus loin possible dans des zones matérialisées au sol.



- Des jeux pour lancer précis... de manière à atteindre les boîtes isolées.

Cible verticale dessinée au mur de formes et de dimensions variées.

Adapter le geste au but : choisir sa cible au mur et remplir son contrat.

Lancer dans des zones de couleur ou numérotées (avec ou sans élan).

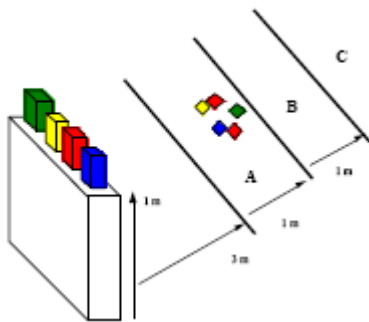
On peut le jouer par deux sous forme de défis.

Faire varier la distance de lancer.

Orienter la trajectoire, adapter la tenue à l'engin : des balles de tennis, des sacs de graines...

- Lancer fort et précis pour faire tomber les quatre briques.

Chaque enfant lance successivement 5 sacs lestés sur des briques ou boîtes à chaussures surélevées. S'il réussit à atteindre les 4 briques, il recule à la zone 2 et ainsi de suite.



4 briques tombées en zone A = 4 points

4 briques tombées en zone B = 6 points

4 briques tombées en zone C = 8 points

ressources : wikipédia, le sport pour les nuls

Jeux de sacs

1) Le baggo

a) Historique / origine

Le *Cornhole* (encore appelé *Corn Toss*, *Bean Bag*, *Soft Horseshoes*...) est un jeu né au Kentucky il y a plus de 100 ans. Mais ce jeu tiendrait son origine de l'Allemagne du XIV^e siècle.

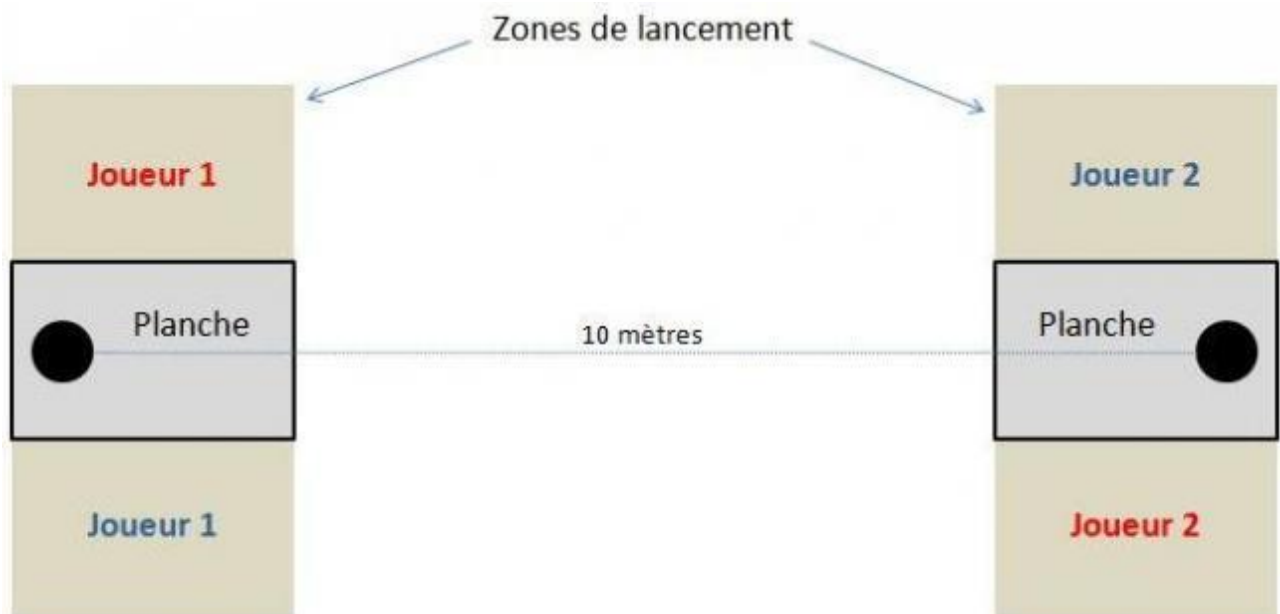
b) Présentation de l'activité

But : Marquer 21 points (une manche = 8 sacs lancés).

Matériel : 2 planches percées inclinées, 8 sacs remplis de maïs (2 couleurs pour distinguer les joueurs).

Dispositif : Placer les planches en face l'une de l'autre et laisser un espace de 10 mètres entre chaque trou.





Les joueurs 1 lancent les sacs (manche 1). Les joueurs 2 comptent les points, récupèrent les sacs puis les lancent à leur tour (manche 2). Et ainsi de suite jusqu'à 21 points.

Déroulement : Le jeu se joue à 2 (1 contre 1), à 4 (2 contre 2) ou à 8 (4 contre 4).

Chaque équipe possède 4 sacs.

Le jeu se déroule en autant de manches que nécessaires pour marquer 21 points (une manche = 8 sacs lancés).

Chaque joueur doit se placer sur le côté d'une planche. C'est la zone de lancement et les joueurs ne doivent pas dépasser la planche (mordu !).

Les équipes lancent les sacs à tour de rôle.

Les points sont comptés après chaque manche.

Un sac dans le trou = 3 points.

Un sac sur la planche = 1 point.

Les sacs tombés à côté ne rapportent pas de point.

L'équipe qui a le plus de points dans la manche score la différence de points.

Exemple : Score de début de manche, équipe A : 10 points, équipe B : 16 points.

L'équipe A lance 1 sac dans le trou, 1 sac sur la planche et 2 sacs en dehors (3 + 1

+ 0 + 0 = 4).

L'équipe B lance 3 sacs sur la planche et un sac dehors (1 + 1 + 1 + 0 = 3).

L'équipe A ajoute 1 point (4 - 3) à son précédent score et a maintenant 11 points.

Critère de réussite : Être la première équipe à marquer 21 points.

Variables : - Augmenter ou diminuer les distances entre les planches.

- Augmenter ou diminuer la distance de la zone de lancement : on peut avancer la zone de lancement au-delà de la planche

- Augmenter le nombre de sacs par équipe afin d'agrandir les équipes.

- Augmenter ou diminuer le nombre de points à atteindre.

c) Fabrication

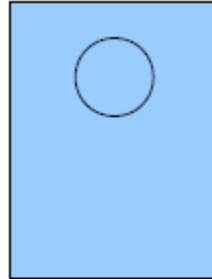
Matériel :

- 2 feuilles de contreplaqué de 60 cm par 90 cm = planche cible
- 4 pièces de 80 cm par 10 cm = base
- 4 pièces de 50 cm par 10 cm = base
- 4 pièces de 30 cm par 10 cm = jambes
- 8 sacs de maïs (4 de chaque couleur)

1. Faire la planche cible.

Prenez une feuille de contreplaqué de 60 cm par 90 cm. Mesurez 30 cm de chaque côté et 22,5 cm à partir du haut ; cela vous donnera votre point centre du trou. Prenez votre compas et tracez un cercle de 15 cm de diamètre.

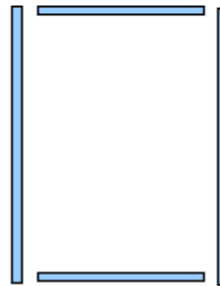
Utilisez une scie sauteuse pour couper le cercle, ainsi que du papier de verre pour poncer les parties rugueuses du cercle.



2. Démarrer la base d'un baggo.

Utilisez :

- 2 pièces de 80 cm par 10 cm
- 2 pièces de 50 cm par 10 cm
- 2 pièces de 30 cm par 10 cm



Placez deux morceaux de 80 cm et deux de 50 cm parallèlement les uns aux autres sur votre espace de travail. Placez les deux pièces de 50 cm à chaque extrémité à l'intérieur des pièces de 80 cm pour former un rectangle. Mettez des vis dans chaque extrémité des morceaux de 80 cm à travers les pièces de 50 cm pour compléter le cadre. Ce sera un total de quatre vis dans chaque pièce de 80 cm de bois. Vous vous retrouverez avec des pièces de 30 cm pour les jambes que vous ajouterez plus tard.

3. Assembler la planche cible avec la base.

Prenez votre planche cible en contreplaqué dans laquelle vous avez coupé le trou et déposez-la sur le dessus de la base de sorte qu'elle soit centrée. Fixez le contreplaqué à la base. Mettez une vis dans chaque coin et puis mettez des vis dans le reste du périmètre tous les 5 cm.

4. Faire les jambes.

Pour incliner votre baggo, fixer sous la partie haute du baggo deux pièces de 30 cm à chaque extrémité.



5. Fabriquer les sacs de maïs.

Vous pouvez fabriquer vous-même les 8 sacs en utilisant du maïs, du sable, du blé... Choisissez deux tissus de couleur différente. Prenez des morceaux de tissu que vous cousez deux à deux, une fois que vous y avez mis le contenu choisi.

d) Activités préparatoires au jeu.

Activité 1 : les cibles

Chaque joueur a 4 sacs à lancer dans les cibles. Il doit décider de son score à atteindre et tout faire pour réussir son défi.

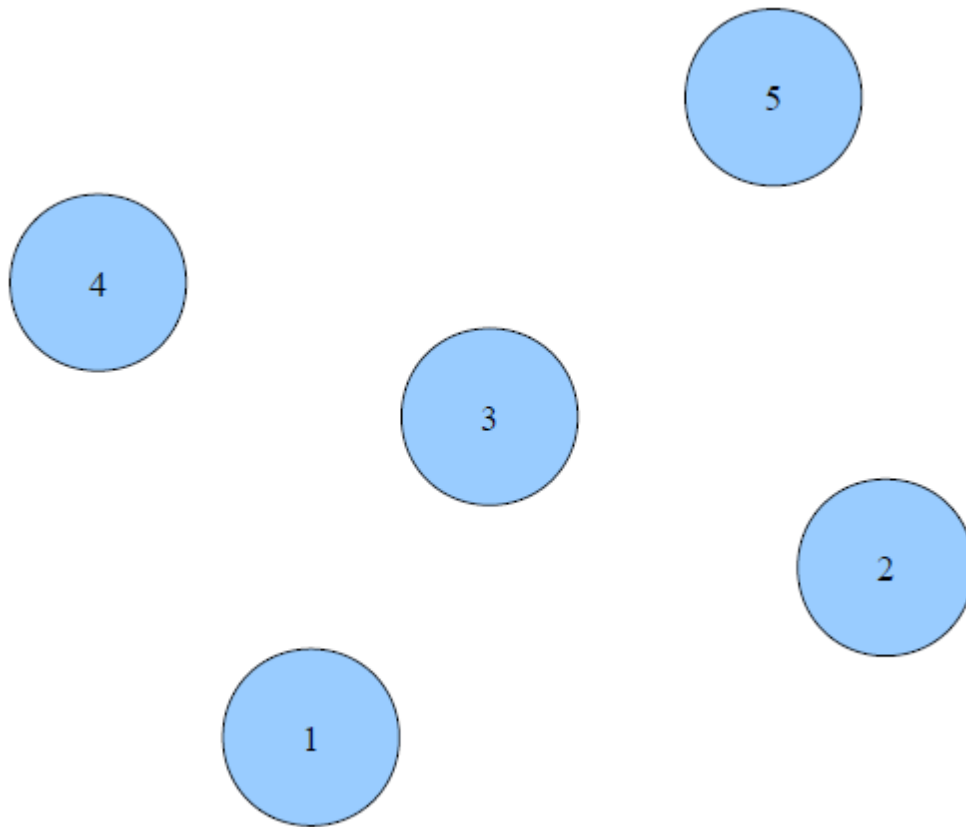
Pour ce qui est de la disposition des cibles, vous reporter à l'activité 2.

Activité 2 : les cibles en équipe.

Disposez des cerceaux au sol à différentes distances de la zone de lancement.

Plus le cerceau est éloigné, plus il vaut de points.

Les enfants sont répartis en équipe de 4 ; deux équipes s'affrontent en lançant chacune son tour tous ses sacs. L'équipe qui a marqué le plus de points en un temps donné remporte la partie. Il est possible d'organiser un « tournoi » où toutes les équipes s'affronteraient.



Zone de lancement

Variables :

- pour l'activité 1 : * diminuer la taille des cercles ; mettre de grands cerceaux qui valent 1 et 2 points, deux cerceaux plus petits qui valent 3 et 4 points, et un dernier encore plus petit qui vaut 5 points. La taille du dernier cerceau se rapprochera de celle du jeu « baggo ».
- augmenter la distance « zone de lancement » - cerceau le plus près.
- pour l'activité 2 : * une équipe décide du score à atteindre sans la contrainte du temps tout d'abord, puis avec un temps donné ensuite. La première équipe ayant atteint le score défini remporte la partie.

- augmenter la distance « zone de lancement » - cerceau le plus près.

A vous de jouer !



Jeux de boules

► Vers la boule bretonne

1) Le Patigo ou Toul ar c'haz

a) Historique / origine

Ce jeu était surtout connu en Pays Vannetais (56). L'idée du jeu provient sans doute du « trou du chat », c'est-à-dire l'ouverture prévue pour le passage des chats dans les portes.

b) Présentation de l'activité

But : Faire rouler une boule dans un passage un peu plus grand que la boule, à des distances différentes, de plus en plus éloignées.

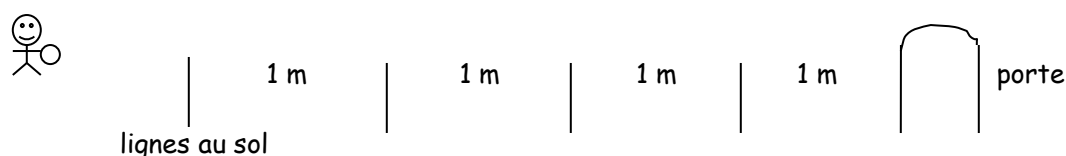
Matériel :

- une porte en forme de « U » renversé (12 cm de large pour 14 cm de haut)
- 5 boules en bois (type croquet) ou boules de plastique assez lourdes ou boules bretonnes.

Terrain :

Le terrain doit être plat pour permettre un bon roulement de la boule. A partir d'une distance de 1 mètre de la porte, des lignes de positionnement sont tracées ou matérialisées tous les 1 mètre sur le sol.

Dispositif :



Déroulement : Une partie peut se jouer entre 2, 3 ou 4 (maxi) joueurs individuels ou encore par équipe. L'ordre de passage est décidé par accord des joueurs.

Chaque joueur effectue son premier lancer à 1 m de la porte. Pour que le lancer soit valable, il faut que la boule traverse entièrement la porte. Le joueur recule d'un trait, chaque fois qu'il a réussi à faire passer la boule. Dans le contraire, il répète son action à la même distance jusqu'à satisfaction ou épuisement de ses 5 lancers.

Le geste du bras est celui du lancer ou du rouler de boule, c'est-à-dire à partir de la hanche, le pied d'appui placé devant et les jambes légèrement fléchies. La main est ouverte (paume de la main vers le ciel).

Le jeu s'achève quand tous les joueurs ont effectué leurs 5 lancers.

Critère de réussite : Réussir un maximum de points selon la règle convenue avant la partie ; par exemple, 1 point à 1 m, 2 points à 2 m, 3 points à 3 m, etc.... Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.

Variables :

1 - Le gagnant est le premier qui est parvenu à la distance de 5 mètres de la planche, sans limite de lancers.

2 - Le joueur dispose de 10 lancers pour atteindre le nombre de points fixés en début de partie (par exemple : atteindre le premier 25 points).

3 - Selon l'âge des enfants, afin de mieux les motiver, on peut aménager la distance entre les lignes de lancer.

4 - Pour des enfants plus jeunes, la porte peut être agrandie.

5 - Le diamètre de la boule doit être adapté à la main de l'enfant.

Source : www.falsab.com

2) La cible par équipe

But : Faire rouler la boule au plus proche du cœur de la cible

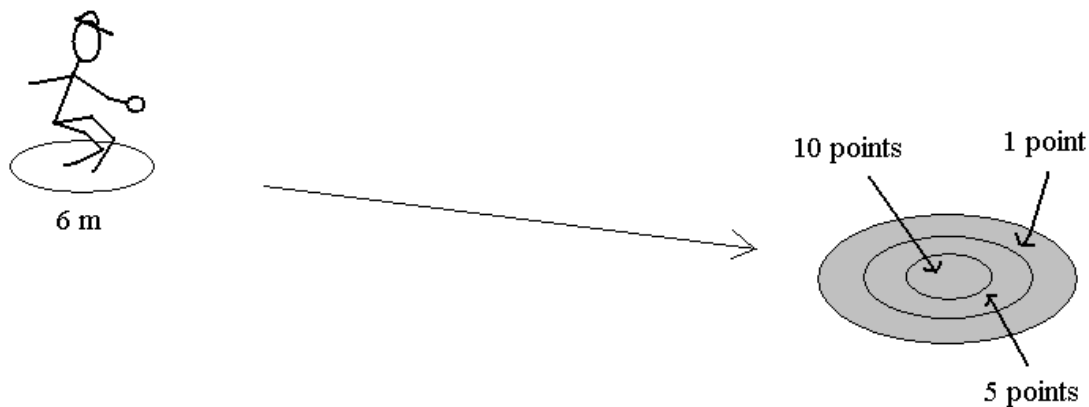
Matériel :

- une cible tracée sur le sol
- 4 boules bretonnes ou boules en bois
- 1 cerceau

Terrain :

Le terrain doit être plat pour permettre un bon roulement de la boule.

Dispositif :



NB : Le joueur doit être debout, pied d'appui placé devant, jambes légèrement fléchies.

Déroulement :

Former 2 équipes de 2 joueurs ayant chacun 2 boules.

Les joueurs de l'équipe 1 jouent chacun une boule et les points sont comptabilisés.
Les joueurs de l'équipe 2 font de même.

Le geste du bras est celui du lancer ou du rouler de boule, c'est-à-dire à partir de la hanche, le pied d'appui placé devant et les jambes légèrement fléchies. La main est ouverte (paume de la main vers le ciel).

Le jeu s'achève quand l'une des 2 équipes a atteint un score défini au début de l'activité.

Critères de réussite :

- Se rapprocher le plus possible de la cible.
- Apporter le plus grand nombre de points à son équipe.

Variantes :

- Agrandir ou réduire la cible.
- Varier la distance entre 4 et 8 mètres.
- Imposer une zone.

Source : FFPJP

3) La boule bretonne

a) Historique / origine

Dès le [Moyen Âge](#), le « jeu de grosses boules » est très populaire en [France](#), au point que le [23 mai 1369 Charles V](#) « fit défense à ses sujets de se livrer au jeu de boules » sous peine d'une amende de quarante sous parisis, de façon qu'ils s'adonnent à des sports plus directement utiles pour la [guerre](#). La Bretagne ne fait alors pas partie de la France et le jeu de boules y reste populaire.

La **boule bretonne** est un [sport populaire](#) en [Bretagne](#) qui s'apparente plus à la [boule lyonnaise](#) qu'à la [pétanque](#). La principale caractéristique de la boule bretonne est la grande variété dans sa pratique.

b) Présentation de l'activité

But : Ce jeu d'adresse consiste à se rapprocher le plus près possible du but ou cochonnet en faisant rouler la boule.

Matériel :

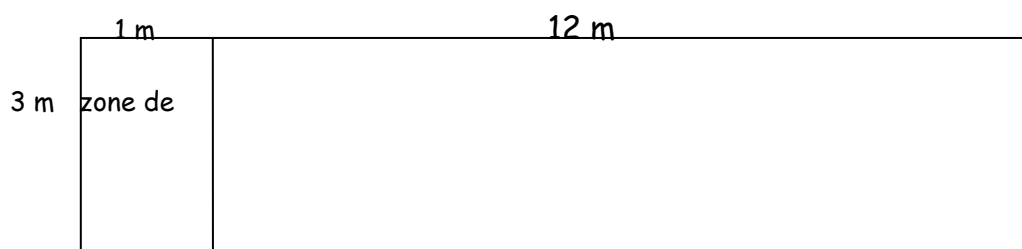
- 2 boules en bois ou en plastique très dur ou boules bretonnes, par joueur
- 1 but ou cochonnet
- 1 ligne située à 1 m du bord délimitant la zone de lancer.

Terrain :

Le terrain ou l'allée est un simple rectangle de 3m de largeur sur 12 m de longueur entouré de planches ou de bandes. La surface est plane et lisse. Il est possible d'aménager un terrain à l'intérieur d'une salle en disposant un tapis moquette.

Dispositif :

Les parties se jouent en équipe de 2 ou 3 joueurs.



Déroulement :

Un tirage au sort détermine l'équipe qui va lancer le but. Le but doit obligatoirement dépasser le milieu de l'allée et se situer à plus d'un mètre des bandes. Si le joueur manque son lancer au bout du 3^{ème} essai, ce sera à l'équipe adverse de l'effectuer.

Après avoir jeté le but, le joueur lance sa première boule. Puis entre en jeu, le joueur 1 de l'autre équipe. Le joueur suivant fera partie de l'équipe qui aura la boule la plus éloignée du but. Une équipe joue tant qu'elle n'est pas la plus proche du but.

Si une boule jouée ou poussée par une autre touche la bande du fond, elle est aussitôt retirée du jeu.

Si au cours du jeu, le but est amené à toucher la bande du fond, le jeu est annulé et deux points sont donnés à l'équipe qui n'a pas commis cette faute.

Le geste du bras est celui du lancer ou du rouler de boule, c'est-à-dire à partir de la hanche, le pied d'appui placé devant et les jambes légèrement fléchies. La main est ouverte (paume de la main vers le ciel).

C'est l'équipe qui vient de marquer des points qui lance le but.

Le jeu s'achève lorsque l'une des 2 équipes atteint 10 points.

Critère de réussite :

- Se rapprocher le plus possible du but.
- Faire un maximum de points pour gagner.

Variables :

- Adapter le diamètre et le poids de la boule et la distance du lancer à l'âge de l'enfant.

En Mayenne, il existe 10 clubs de boules bretonnes :

- Laval Francs Archers
- Laval Saint Pierre
- Laval USL
- Mayenne
- Ernée
- Meslay du Maine
- Château-Gontier
- Renazé
- L'Huisserie
- Houssay

source : www.falsab.com

► Vers la pétanque

1) Le Boultenn

a) Historique / origine

Le mot boultenn est un mot breton signifiant « enlever les boules ». En français, on peut l'appeler « chasse boules ». Ce jeu est connu depuis le début du 19^{ème} siècle. A cette époque, les boules étaient en bois. Sans doute a-t-il été inventé par des joueurs de boules pour entraîner leur adresse au tir. C'est après les années 1950-1960 que les boules métalliques se sont généralisées. Aujourd'hui, ce sont des boules en acier qui sont utilisées.

b) Présentation de l'activité

But : Marquer le plus grand nombre de points en lançant des boules sur 3 autres boules ancrées dans un billot de bois.

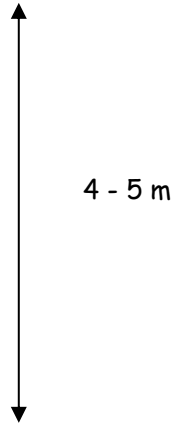
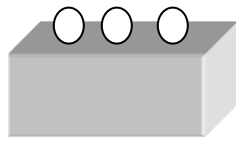
Matériel :

- 1 billot de bois lourd creusé sur le dessus de 3 empreintes (séparées d'un espace permettant juste le passage d'une boule tierce) où viennent reposer 3 boules de pétanque. Il est bien calé dans le sens de la longueur, face aux joueurs. Il mesure environ 12 cm de haut et 45 cm de long pour une largeur de 25 cm.

- 1 ligne de lancer matérialisée (distance variable selon l'âge des enfants)

- 9 boules de pétanque (3 sur le billot + 6 pour les lancers)

Dispositif :



ligne de lancer ————— ○ 6 boules de pétanque

Déroulement :

Une partie peut se jouer entre 2, 3 ou 4 (maxi) joueurs individuels.

Le joueur tiré au sort se place sur la ligne de lancer. Il doit chasser les boules sans que la boule lancée ne touche terre. Toute boule chassée rapporte des points et est remplacée après chaque lancer. Une boule chassée irrégulièrement (après un rebond au sol par exemple) n'est pas remplacée.

La boule doit être tenue en pronation, c'est-à-dire lancée « sous-main » (dessus de la main vers le ciel).

Le jeu s'achève lorsque chaque joueur a effectué ses 6 lancers. Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de points.

Critère de réussite :

Réussir un maximum de points selon un barème :

- boule du centre : 2 points

- boules extérieures : 1 point.

NB / Si la boule lancée se met dans le trou de la boule chassée, les points sont alors doublés.

Variables :

1 - Aménager la distance entre le joueur et le billot.

2 - Adapter le poids de la boule à l'âge de l'enfant (pour un enfant de 10 ans : boule de 600 g)

Source : www.falsab.com

2) La rivière

But : Envoyer la boule en *portée* pour la faire tomber dans une zone déterminée pour atteindre une zone cible plus ou moins éloignée.

Portée : action consistant à envoyer sa boule haute et assez près du but pour qu'elle roule peu après l'impact au sol.

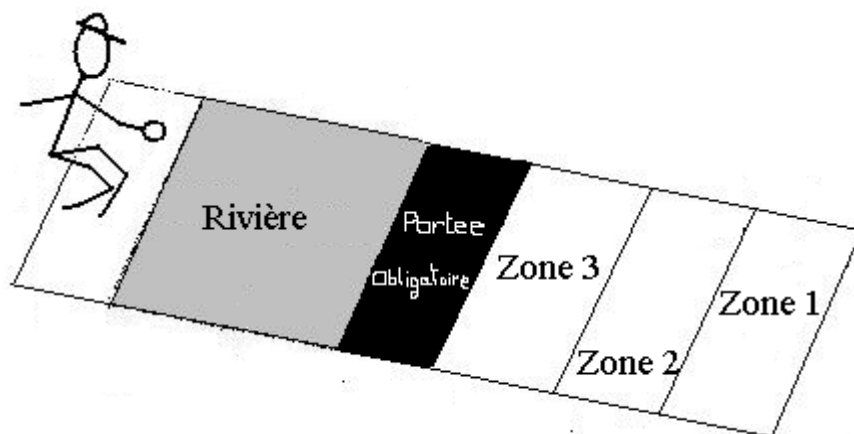
Matériel :

- des plots pour délimiter les différentes zones (variable selon l'âge des enfants)
- 5 boules de pétanque en acier

Terrain :

De préférence un terrain de terre battue.

Dispositif :



NB / Il est préférable de jouer debout ; le pied situé du côté du bras porteur est légèrement avancé.

Déroulement :

Le joueur 1 lance ses boules et on comptabilise les points après chaque lancer selon un barème défini au début de l'activité.

zone 1 : 1 point

zone 2 : 2 points

zone 3 : 3 points

Quand le joueur 1 a effectué ses 5 lancers, c'est au tour du joueur 2.

La boule doit être tenue en pronation, c'est-à-dire lancée « sous-main » (dessus de la main vers le ciel).

Critères de réussite :

- La boule est envoyée par-dessus la rivière.
- La boule tombe dans la zone de portée obligatoire.
- La boule s'arrête dans une des 3 zones.

Variables :

- Agrandir ou réduire la rivière.
- Rapprocher ou éloigner la zone de portée obligatoire.
- Agrandir ou réduire les zones cibles.
- Rajouter des zones.
- Modifier l'attribution des points par zone.
- Jouer accroupi.

source : FFPJP

3) La pétanque

a) Historique / origine

La pétanque est un jeu qui a été inventé en 1907. À l'époque, on jouait au *jeu provençal*. Il s'agissait de prendre de l'élan pour lancer une boule assez loin (de 18 à 20 mètres) pour la rapprocher d'un but (un cochonnet).

Un jour, un champion de ce jeu (Jules Hugues dont le surnom était « le Noir »), qui ne pouvait plus courir à cause de problèmes de santé, eut l'idée de tracer un cercle sur le sol et de lancer sa boule les « pieds joints », à une distance plus raisonnable. Pieds joints se dit dans le dialecte provençal « pè tanca », ce qui donna pétanque, en français.

Cette « première partie » de pétanque se déroula dans un café de la ville de *La Ciotat*, près de [Marseille](#). Les patrons du café (deux frères appelés Ernest et Joseph Pitiot), eurent l'idée de développer ce sport. La pétanque était née !

b) Présentation de l'activité

But : Ce jeu d'adresse consiste à se rapprocher le plus près possible du but ou cochonnet en lançant des boules.

Matériel :

- 2 boules en acier par joueur
- 1 but ou cochonnet
- 1 cerceau déterminant la zone de lancer

Terrain :

De préférence en terre battue.

Dispositif :

Les parties se jouent en équipe de 2 ou 3 joueurs sur un terrain non standardisé.



distance de 4 à 8 m entre le cerceau et le but

Déroulement :

Un tirage au sort détermine l'équipe qui va lancer le but. Le but doit obligatoirement être lancé à 4 m du cerceau. Si le joueur manque son lancer au bout du 3^{ème} essai, ce sera à l'équipe adverse de l'effectuer.

Après avoir jeté le but, le joueur lance sa première boule. Puis entre en jeu, le joueur 1 de l'autre équipe. Le joueur suivant fera partie de l'équipe qui aura la boule la plus éloignée du but. Une équipe joue tant qu'elle n'est pas la plus proche du but.

Si au cours du jeu, le but est amené à dépasser les 10 m, le jeu est annulé. On recommence la mène (on appelle la mène le jet de toutes les boules des deux équipes).

La boule doit être tenue en pronation, c'est-à-dire lancée « sous-main » (dessus de la main vers le ciel).

Le joueur peut jouer debout ou accroupi ; le pied situé du côté du bras porteur est légèrement avancé. En aucun cas les pieds ne dépassent le cerceau.

C'est toujours l'équipe qui vient de marquer des points qui lance le but.

Le jeu s'achève lorsque l'une des 2 équipes atteint 13 points.

Critère de réussite :

- Se rapprocher le plus possible du but.
- Faire un maximum de points pour gagner.

Variables :

- Adapter le diamètre de la boule et la distance du lancer à l'âge de l'enfant.
- Jouer debout ou accroupi.

source : FFPJP

Jeux de palets

1) Le palet breton

c) Historique / origine

Dans la mythologie, les dieux grecs et romains s'adonnaient aux plaisirs de ce jeu au moyen âge à l'échelle européenne où la pratique des règles variait d'une région à l'autre.

Des ordonnances des rois de France, Philippe V le Long en 1319 et Charles V en 1369, interdisant le jeu de palet, nous en rappellent la pratique dans la limite de leur royaume au début du XXème siècle.



Histoire contemporaine



Ce jeu a pris naissance sous sa forme actuelle après la guerre 14-18 dans le département de l'Ille-et-Vilaine, essentiellement autour de Rennes. Les palets étaient différents : 80 à 100 g contre 150 g actuellement. Les terrains de jeux étaient nombreux : les planchers de maisons, des panneaux de bois récupérés à la ferme, des plateaux de bascule ou des vieilles portes.

Au fil des décennies, un panneau spécifique a été imaginé pour devenir la planche de peuplier actuelle de 0,70 x 0,70 m pour 0,03 m d'épaisseur.

Le jeu de palets, entre les deux guerres, a été pratiqué essentiellement à l'occasion des fêtes de famille, kermesses, ... et entre amis le dimanche à la ferme.

Le palet en compétition est apparu après la seconde guerre. De grands challenges étaient organisés à Rennes sur le Champs de Mars (actuellement Esplanade Charles de Gaulle). Cette place, à l'époque libre de toute construction, était un terrain de jeu facilement accessible à tous les rennais. La Côte d'Emeraude a également organisé de grands rassemblements à cette époque.

La première Coupe de France de Palets sur Planche Bois a été créée en 1968 à l'initiative de Monsieur Henri COLLET. Durant une vingtaine d'années, tous les ans, ce traditionnel rassemblement comptait jusqu'à 800 à 1 000 participations aux Halles des Lices à Rennes.

Cette initiative a pleinement contribué à promouvoir et développer le jeu de palets sur planche bois en Ille-et-Vilaine et les départements limitrophes. La Vendée, la Région Parisienne comptent également quelques clubs.

Dans les années 60, on recensait une vingtaine de clubs pour une centaine actuellement. Les clubs des aînés ruraux représentent (Ille-et-Vilaine, Côtes d'Armor, Morbihan, Loire Atlantique) 350 clubs qui possèdent pour une majorité une section palet.

Ce jeu s'est organisé en Fédération en 2001. Une cinquantaine de clubs dans les plus dynamiques ont adhéré à l'idée que pour « qu'un jeu perdure, il faut qu'il s'organise »

d) Principe du jeu du palet breton / règles officielles

(2 joueurs contre 2 joueurs, 4 palets par joueurs)

La ligne de lancer se situe à 5 mètres du bas de la planche.

L'équipe qui tire le maître la première est désignée par tirage au sort, dans le cas présent c'est l'équipe A.

L'équipier n° 1 de l'équipe A se place sur la ligne de lancer et lance le maître sur la planche et deux palets près du maître. Un palet qui touche le sol avant de rester sur la planche n'est pas valable mais il est considéré comme joué.

Le joueur 1 de l'équipe B se place sur la ligne de lancer et essaiera de s'emparer du point en lançant 2 palets (remarque : un joueur doit toujours lancer 2 palets consécutifs même s'il a repris le point avec le premier palet). En cas d'échec, l'équipe B devra lancer la totalité de ses palets si nécessaire en alternant les deux coéquipiers. Dans le cas où le point est pris par l'équipe B, le deuxième joueur de l'équipe A tentera de reprendre le point à son tour et ainsi de suite.

Le décompte des points s'effectue en estimant le nombre de palet plus proche du maître par rapport au palet le mieux placé de l'adversaire.

Si un joueur fait sortir le maître de la planche pendant la partie, cette dernière est annulée.

L'utilisation d'un compas ou d'un mètre est parfois utile.

La partie se joue en 12 points.

La possession du maître après trois lancers infructueux revient à l'adversaire. Ce dernier pourra de nouveau le perdre si le point est pris par l'adversaire, ou si de nouveau il effectue 3 essais de lancer du maître infructueux.

Lexique du palétiste

- **Placer** : consiste au cours des lancers à positionner ses palets au plus près du maître.
- **Chasser** : consiste à viser et frapper le palet de l'adversaire pour le déplacer dans le but de reprendre l'avantage.

- **Faire un carreau** : viser et frapper un palet en place en le remplaçant par son propre palet dans l'action du lancer.
- **Le maître** : désigne le petit palet servant de cible mobile au cours de la partie (toujours de plus petite taille que le palet).

Equipements du jeu



Le Palet

Forme : ronde
 Diamètre : 55 mm
 Epaisseur : 7 à 8 mm
 Poids max : 155 g



Le Maître (dit "Le Petit")

Forme : ronde
 Diamètre : 45 mm
 Epaisseur : 5 mm
 Poids max : 75 g



La Planche

Fabriquée en bois de peuplier.
 Standard de fabrication : 0,70 m x 0,70 m
 Epaisseur : 0,03 m

e) Présentation de l'activité

Objectifs

D'ordre moteur :

Passer d'un lancer aléatoire à un lancer maîtrisé par l'acquisition de techniques de lancer variées permettant de :

- dissocier :
 - train supérieur et train inférieur
 - bras lanceur et bras pour s'équilibrer
 - bras et poignet
- s'adapter à la nature du terrain et à la situation de jeu

D'ordre socio-affectif :

Passer d'un comportement spontané, aléatoire et individualiste à un comportement serein, réfléchi et concerté dans le cadre d'une action collective tenant compte du jeu et de la sécurité.

D'ordre cognitif :

Passer d'une action de jeu irréfléchie basée sur une connaissance minimale des règles à une analyse de la situation de jeu (positions des palets joués, nombre de palets à jouer, score) qui va entraîner la mise en œuvre d'une stratégie et le choix d'une tactique.

Règles de sécurité

Pour l'enseignant :

1. Organisation de l'espace de jeu : les ateliers doivent être assez éloignés les uns des autres pour renforcer la sécurité.
2. Les jeux de palets ne doivent être donnés aux élèves qu'après l'installation matérielle des ateliers et la répartition des enfants sur les ateliers.
3. Interdire les déplacements des élèves entre les différents ateliers pendant les phases de jeu
4. Le matériel des ateliers est rangé qu'après la restitution des palets par les élèves.

Pour les élèves (à lire et à commenter en classe avant toute séance)

1. Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.
2. Ne pas se tenir derrière, ni face au joueur en action.
3. Quitter la limite par l'arrière après avoir joué.
4. Seul le joueur en action a les palets à la main.
5. Ne jamais arrêter un palet en mouvement.
6. Tout élève n'étant pas en action doit rester attentif et observer le mouvement des palets.

Il est ainsi nécessaire d'attribuer un rôle à chaque élève (arbitre, observateur,...).

Pour entrer dans l'activité

Appréhender la force du lancer

Situation 1 : le lancer du maître

But : Lancer le maître d'un point fixe sur la planche ou sur une surface carrée dessinée au sol (à 3 - 4 mètres).

Observations : Questionnement des élèves : Le maître est-il léger ou lourd ? Faut-il forcer ?

Critère de réussite : Le maître retombe sur la planche ou dans le carré sans forcément y rester = 1 point.

Variables :

- Modifier la zone cible
- Faire varier la distance

Situation 2 : le lancer du palet

But : Lancer le palet d'un point fixe sur la planche ou sur une surface carrée dessinée au sol (à 3 - 4 mètres).

Observations :

- Comparaison des lancers effectués avec le maître et des lancers réalisés avec le palet.
- Questionnement des élèves sur la relation poids/force/distance.

Critère de réussite : Palet dans la zone = 1 point

Variables : Mêmes variables que pour le lancer du maître.

Situation 3 : lancer avec précision

But : Lancer les palets et les placer le plus possible du centre de la cible.

Matériel : une planche en bois avec cible, 5 palets.

Déroulement : L'élève lance à 5 mètres ses 5 palets sur la cible. Il totalise les points marqués. Si un palet se trouve à cheval sur une ligne, il faut prendre la surface la plus importante du palet pour fixer le nombre de points marqués par ce dernier.



Critère de réussite : Totaliser le maximum de points.

Variable : Modifier la distance de jeu.

Situation 4 : La partie

Objectif : Gagner la partie

But : Etre plus efficaces que les adversaires pour atteindre le score de 12 points avant eux.

Matériel : une planche en bois et 4 palets par joueur.

Mise en place : La partie se joue à 2 contre 2. Chaque joueur dispose de 4 palets. Un arbitre et un observateur qui s'assure du respect des règles de sécurité. Les règles de jeu peuvent être celles détaillées dans le point b (Principe du jeu du palet breton / règles officielles)

Critère de réussite : Marquer un maximum de points.

Variables :

- Modifier la distance de jeu.
- Modifier le score à atteindre.
- Jouer en 1 contre 1.
- Auto-arbitrage.
- Jouer avec les règles de la pétanque avec 3 palets par joueur :
 - Les joueurs n'ont pas l'obligation de lancer 2 palets consécutivement. Quand un joueur d'une équipe reprend le point, c'est à l'autre équipe de jouer pour essayer de le reprendre.
 - Les joueurs d'une même équipe n'ont pas l'obligation de jouer chacun leur tour.

2) Jeu de la grenouille

a) Historique / origine

Ce jeu faisait partie des attractions offertes au 18ème siècle par les guinguettes des environs de Paris, puis dans toutes les provinces de France. Ce jeu fut aussi appelé jeu du tonneau à cause du support utilisé.

Pratiqué dans de nombreux pays, on le trouve sous des formes différentes : la grenouille est parfois remplacée par d'autres animaux, voire par des visages humains; le nombre de trous varie et les matériaux aussi (bois, tôle..).

Aujourd'hui très présent dans le nord de la France, il est à noter que le jeu de grenouille est aussi très joué en Amérique du Sud, sous le nom de "sapo" (crapaud) ou "rana" (grenouille).

On est passé ensuite à un meuble plus élaboré, de 80 à 90 cm de hauteur avec un panneau supérieur de 45 x 50 cm comprenant 12 trous.

L'un est surmonté, au centre, d'une grenouille la gueule ouverte (d'où le nom du jeu). Un autre trou, à l'avant de la grenouille, est surmonté d'un tourniquet. On trouvera également deux trous surmontés de ponts de chaque côté de la grenouille.

Dans la partie inférieure, des couloirs récupèrent les 10 petits palets en fonte de la partie (environ 38 mm de diamètre et 7 mm d'épaisseur), qui tombent dans des casiers affichant le nombre de points obtenus.

Le meuble doit être en bois pour éviter les bruits résultant des chocs avec les palets.



b) Principe du jeu de la grenouille.

But : Lancer depuis une certaine distance un palet en fonte dans l'un des 12 trous situés sur la partie supérieure du meuble afin d'obtenir le plus de points.

A chaque trou correspond un casier avec un nombre de points. La grenouille aboutissant au nombre de points le plus élevé (2000 généralement).

Déroulement : Le joueur se positionne à une certaine distance du meuble. La distance est adaptée en fonction de l'âge du joueur :

- ▶ pour les enfants : environ 2-2,50 m,
- ▶ pour les adultes : environ 3-3,50 m.

Le joueur lance 8 palets à la suite en visant la grenouille. Le nombre de palets peut être adapté afin de faire participer un maximum de joueurs.

Après avoir lancé ses 8 palets, chaque joueur ou chaque équipe cumule le nombre de points obtenus. Le joueur ou l'équipe qui a le plus de points a remporté la partie.

Critère de réussite : marquer le plus de points possibles.

Variable :

- Modifier la distance

3) Jeu de la boîte à palets



But : Lancer depuis une certaine distance 8 palets dans une boîte à plat comportant des cases de valeurs différentes. Plus la case est petite, plus le nombre de points correspondant est important.

Déroulement : 1 contre 1

Le joueur A lance 8 palets à la suite en visant la boîte puis cumule le nombre de points obtenus. Idem pour le joueur B. Celui qui a le plus de points a remporté la partie.

Critère de réussite : marquer le plus de points possibles.

Variable :

- Modifier la distance.

N.B : cette situation peut être utilisée pour développer la compétence « lancer avec précision » dans une séquence portant sur l'activité « Palet breton ».

Jeux de quilles

Le M^ölkky

a) Historique

Le M^ölkky (prononcé « meulku ») dérive du Kyykkä, un ancien jeu carélien (la Carélie, située au sud-est de la Finlande, est une région anciennement finlandaise devenue russe après la deuxième guerre mondiale).

b) Présentation de l'activité

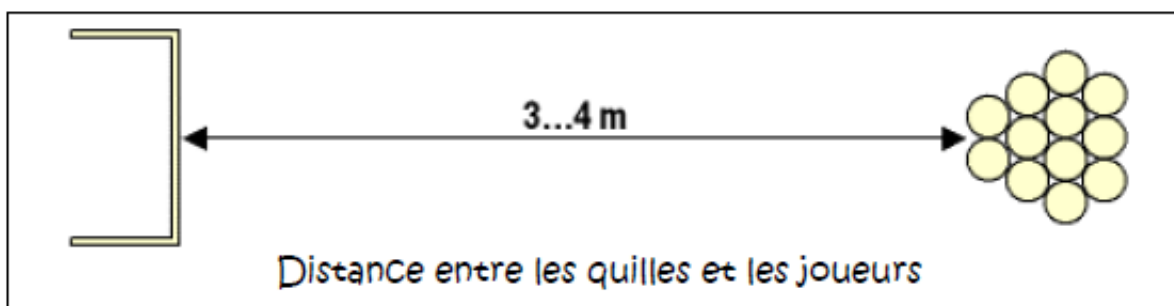
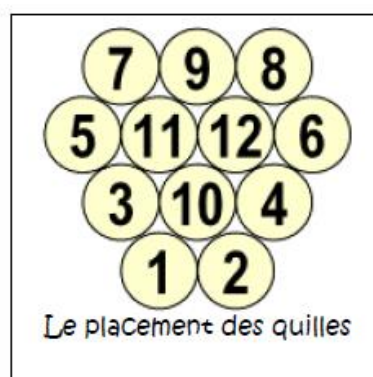
But : Renverser les quilles pour atteindre 50 points

Matériel :

- 12 quilles numérotées de 1 à 12,
- 1 lanceur : le M^ölkky

Dispositif :

Il est préférable de privilégier des terrains de jeux souples tels que l'herbe ou la terre battue afin de minimiser la dégradation du matériel.



Déroulement :

Le joueur lance le mölkkky (le bâton "neutre", celui qui n'a pas de numéro) dans l'édifice placé à 3 ou 4 mètres. Le score du joueur dépend du nombre de quilles renversées :

- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille,
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque autant de points que de quilles renversées,
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées là où elles se trouvent. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et il est fait autant de tours que nécessaire.

Si un joueur (ou une équipe) ne marque pas de point trois fois de suite il est éliminé du jeu.

Le premier joueur ou la première équipe arrivée exactement à 50 points a gagné. Si le score est dépassé, le score du joueur ou de l'équipe redescend à 25 points.

Critère de réussite : Réussir un maximum de points.

Variables :

- la distance entre les quilles et la ligne de lancer : 3 ou 4m,
- le nombre de points à atteindre

Vocabulaire :

TERME	prononciation	signification
MÖLKKY	« meulkku »	Le nom du lanceur, et celui d'un jeu très simple...
MÖLKKAARI	« meulkkaari »	Le cadre en bois servant de ligne de départ, ou la trace au sol assurant cette fonction
MÖLKKÖÖRI	« meulkeuuri »	Troupe de personnes se distinguant par leur volume sonore élevé.
MÖLVÄTÄ	« meulvata »	Jouer sans connaître toutes les finesses du jeu
MÖLVÄSTI	« meulvasti »	Joueur qui n'a pas encore adopté toutes les finesses du jeu
MÖLKÄTÄ	« meulkata »	Jouer en dérangeant les autres (bruits inopinés, trébuchages volontaires...)
MÖLKKÄÄJÄ	« meulkaaya »	Joueur qui mölkkää (voir mölkätä)

MÖLKYSTI	« meulkusti »	Joueur qui est le plus fort (...le plus chanceux ?...)
MÖKELÖIDÄ	« meukéleüida »	Se mettre hors jeu (faire trois coups manqués, ou mordus)
MÖKELTÄÄ	« meukéltaa »	Essayer de se justifier de ses mauvais coups
MÖLLÄTÄ	« meullata »	Railler les autres pour leurs mauvais résultats
MÖLKÄHTÄÄ	« meulkartaa »	Tomber dans le jeu - être accro
MÖLKÖTTÄÄ	« meulkeutaa »	S'indigner de sa défaite
MÖLKVISTI	« meulkfisti »	Quelqu'un jouant au Mölkky un peu trop sérieusement
MÖLLÖTTÄÄ	« meulleuttaa »	Se sentir Mölkkyment bien !

c) Fabrication

