

# Protocole d'organisation jeux de précision Cycle 2

## Liste des ateliers

- **Atelier 1 : Pétanque**
- **Atelier 2 : Mölkky**
- **Atelier 3 : Balle assise**
- **Atelier 4 : Quilles**
- **Atelier 5 : Chamboule tout et morpion**

## Organisation

- En classe prévoir en amont 5 groupes de 4 ou 5 élèves par classe. Lors de la rencontre, on associera un groupe de chacune des 4 classes sur un atelier.
- Chaque atelier durera environ 20 min avec différentes situations de lancer de précision
- Un signal annoncera la rotation et le changement d'atelier.

## Préparation de la rencontre

- En amont, des situations permettant de mobiliser les lancers de précisions peuvent être proposées, même si vous ne disposez pas à l'école du matériel proposé lors de la rencontre.
- Il est important que les règles des différents jeux soient connus au moment de la rencontre.

# Pétanque

## La presque pétanque

**But** : Atteindre en premier un nombre de points fixé au départ.

**Dispositif** : 2 équipes de 2 joueurs, 3 boules par joueur.

**Déroulement** : Le lancement du but (entre 4 et 8 mètres) se fait par tirage au sort. L'équipe qui n'a pas le point joue. Le comptage des points s'effectue selon le règlement officiel. Quand toutes les boules ont été jouées, on compte la (ou les) boule(s) d'une même équipe la (ou les) plus proche(s) du but. La première qui a atteint le nombre de points fixé au départ a gagné.



# Le Molkky

Organisation :



Au début de la partie, les quilles sont placées comme ci-dessus à 3-4 mètres des joueurs.

Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi, qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

**Déroulement :**

Les équipes jouent à tour de rôle (en changeant de joueur à chaque fois).

**Marquer des points :**

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber une seule quille, son équipe gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, son équipe gagne autant de points que de quilles abattues.

**Attention :** une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **ENTIÈREMENT** et ne repose sur aucune autre.

L'équipe qui arrive à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

**Quelques règles :**

- Si une équipe dépasse le score de 50, elle retombe à 25 points.
- Toute équipe qui commet 3 fautes (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) retombe à 0.



**Adaptation Rencontre Découverte :**



L'équipe qui arrive à totaliser 25 points ou plus gagne l'assaut.

# La balle assise

**But** : Toucher un autre joueur par un tir avec le ballon pour «l'immobiliser».

**Objectifs d'apprentissage** : Courir pour esquiver - faire des passes/attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile.

## DISPOSITIF :

-  espace de jeu limité
-  un ballon léger, 1 chronomètre

## ORGANISATION :

Tous les enfants sont rassemblés sur l'aire de jeu.  
Le ballon est lancé en l'air par l'animateur. Celui qui l'attrape devient tireur, le jeu commence : dès qu'il a attrapé le ballon, il essaie de toucher un autre joueur. Le jeu est autoarbitré.

## Règles du jeu :

Tout joueur touché doit s'asseoir sur place. Un joueur touché après un rebond au sol n'est pas pris (la « touche » doit être directe).

- Un joueur assis peut :
- Etre délivré en attrapant le ballon qui lui est adressé par un joueur qui souhaite « faire alliance » avec lui.
- Se délivrer seul en récupérant le ballon qui roule vers lui (il ne doit pas se déplacer pour attraper le ballon)



Un joueur libre peut :

- Bloquer le ballon à 2 mains et devenir tireur
- Récupérer le ballon dès qu'il est à terre.
- Le joueur porteur du ballon peut :
- Tirer sur un joueur libre.
- Faire une passe à un joueur prisonnier (assis) qui doit bloquer la passe pour se délivrer

Le joueur porteur du ballon ne doit pas se déplacer avec le ballon

Lorsque le ballon sort des limites, le joueur-récupérateur revient se placer dans l'espace avant de tirer.

## CRITERES DE REUSSITE :

-  Cible : Ne pas se faire toucher.
-  Tireur : Toucher un autre joueur avec la balle.

## VARIABLES :

Espace, nombre de joueurs, déplacement autorisé et/ou réglementé (3 pas, dribble,...), durée du jeu, ...

## VARIANTES :

Nombre de tireurs, nombre de ballons, rôles différenciés (chasseur ou chassé), espaces et règles différenciés selon les possibilités de chacun,...

## EVOLUTION DU JEU

Au fil du jeu, certains joueurs peuvent s'allier momentanément pour éliminer d'autres joueurs en se faisant des passes... Mais les alliances ou coalitions peuvent être rompues à tout moment par la simple décision d'un joueur !...

# Les Quilles



Par équipe de 2 joueurs

- Faire rouler les boules pour faire tomber un maximum de quilles.
- Faire le total des quilles tombées en 5 lancers (2 boules à chaque fois)
- Les quilles sont situées à 10 mètres de la ligne
- Possibilité de courir avant de lancer la boule.

## Le Chamboule tout



Par équipe de 2 joueurs

- Lancer les boules pour faire tomber un maximum de boites.
- Faire le total des boites tombées en 5 lancers (2 boules à chaque fois)
- Les boites sont situées à 4 mètres de la ligne
- Interdiction de dépasser la ligne .

# Le Morpion



Par équipe de 2 joueurs

- Lancer les sacs chacun son tour pour remplir le plateau.
- L'équipe gagnante de la mène est celle qui alignera 3 sacs de couleur identique (rouge ou bleu)
- Pour gagner la partie, il faut gagner 5 manches.
- Le plateau est situé à 2.5 mètres de la ligne.
- Interdiction de dépasser la ligne.