



# Protocole d'organisation jeux de précision Cycle 3

## Liste des ateliers

- **Atelier 1 : Pétanque**
- **Atelier 2 : Mölkky**
- **Atelier 3 : Palet breton**
- **Atelier 4 : Boccia et autres**

## Organisation

- Faire 4 groupes d'élèves dans la classe
- On placera 1 groupe de chaque classe sur chaque atelier
- Ensuite on organisera des équipes mixtes de 4 élèves

|              | Classe A     | Classe B     | Classe C     |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Groupe vert  | 5 à 6 élèves | 5 à 6 élèves | 5 à 6 élèves |
| Groupe rouge | 5 à 6 élèves | 5 à 6 élèves | 5 à 6 élèves |
| Groupe bleu  | 5 à 6 élèves | 5 à 6 élèves | 5 à 6 élèves |
| Groupe jaune | 5 à 6 élèves | 5 à 6 élèves | 5 à 6 élèves |

Pour chaque atelier, nous installerons des situations pédagogiques pour s'entraîner ainsi que des terrains pour s'opposer.

| Pétanque                                                                                               | Molkky                                                                            | Palet Breton                                                                      | Boccia et spikeball                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Opposition</li><li>• Jeu du mur</li><li>• Jeu du pot</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Opposition</li><li>• Jeu du pot</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Opposition</li><li>• Jeu du mur</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Découverte de la Boccia</li><li>• Découverte de différents ateliers</li></ul> |

## 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 pot

**But** : avoir plus de boules que l'équipe adverse dans la cible.

**Dispositif** : 1 cible circulaire, 2 équipes de 2 joueurs, 3 boules par joueur.

**Déroulement** : Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers. Quand tous les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé plus de boules que l'autre dans la cible (le « pot ») a gagné.

## Le mur

**But** : avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.

**Dispositif** : 1 mur (ou ligne à ne pas franchir), 1 contre 1 (ou 2 contre 2), 3 boules par joueur (2 boules si 2 contre 2).

**Déroulement** : Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun disposant de 3 lancers pour s'approcher le plus près possible du mur (sans le toucher). Le joueur dont la boule est le plus près du mur 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 mōlkky. 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.



# Le Palet Breton

## Déroulement :

### Qui commence ?

Poser le maître (petit palet) sur la planche. Chaque équipe se positionne derrière la corde (placée à 5m) et lance un palet. Celle qui a le palet le plus proche du maître, commence l'assaut.



### Débuter la partie

L'équipe qui commence à trois essais pour lancer et placer le maître sur la planche. Sinon, c'est au tour de l'équipe adverse de tenter sa chance.

L'équipe qui réussit à placer le maître sur la planche lance alors 1 palet.

### Mener la partie

C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de jouer et de lancer 1 palet. Elle continue à jouer tant qu'elle ne réussit pas à placer un meilleur palet que l'équipe adverse. C'est toujours l'équipe dont le palet est le plus proche du maître qui mène la partie.

Un palet sur le sol, ou ayant touché le sol avant d'arriver sur la planche est nul. Si le maître est envoyé hors de la planche durant la partie, la partie est annulée et doit être rejouée.



### Compter les points.

Quand tous les palets sont utilisés, l'équipe gagnante est celle dont le ou les palets sont les plus proches du maître. Un palet vaut un point. Une équipe marque autant de points qu'elle a de palets plus proches du maître que ceux de l'adversaire.

### Gagner la partie.

La première équipe qui atteint 12 points gagne la partie.

### Adaptation Rencontre Découverte :

Victoire pour l'équipe qui place un de ses palets le plus proche du maître.

démonstration vidéo  
dans le CD-ROM !



## La Boccia

La Boccia est une discipline Paralympique depuis 1992 à Barcelone.

Les spectateurs ainsi que les membres non-concurrents de l'équipe sont invités à garder le silence lorsqu'un joueur lance la boule.

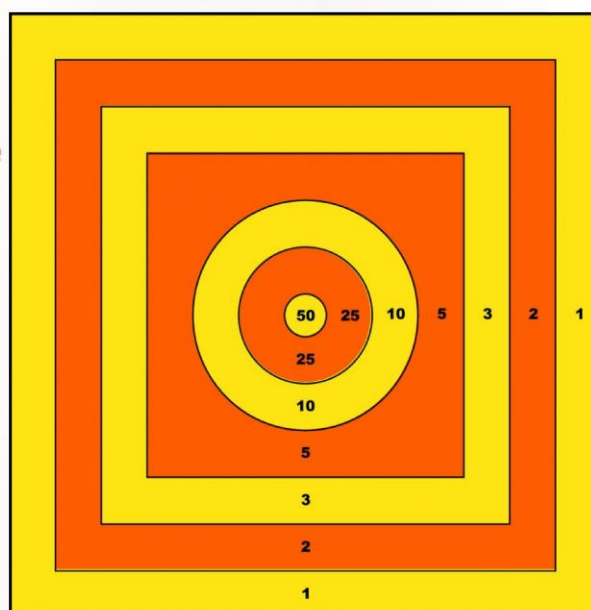


## Le But du jeu

Il consiste pour les joueurs à envoyer leur balle de cuir de couleur rouge ou bleue aussi près que possible de la balle-cible blanche appelée «jack» (assez proche de la pétanque).

## Le Matériel

Un jeu de boules de Boccia comprend six boules rouges, six bleues et un but blanc (balle). Chacune pèse 280 g, a un diamètre de 8,2 cm mais le matériel peut être adapté. Le terrain mesure 12,5 m de long sur 6 m de large et est tracé de 6 postes de jeu de 1 à 6, mais toutes ces dimensions peuvent être adaptées au lieu de pratique.



## Le Nombre de joueurs

La boccia est un sport pratiqué en simple (individuel), en doublette ou en triplète.

## Quelques points

- L'attribution des balles ROUGES ou BLEUES se fait au tirage au sort.
- Les joueurs sont assis en ligne, parallèlement à la largeur du terrain.
- L'équipe qui totalise le plus de points sur l'ensemble des sets gagne la partie. (En cas d'égalité, un set supplémentaire est effectué. La balle blanche est placée sur la croix).



---

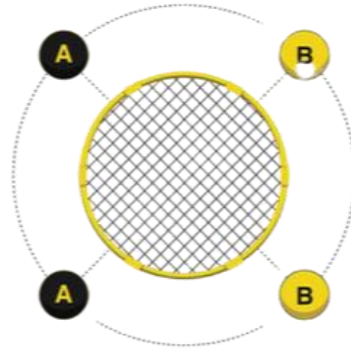
## Les règles du spikeball (également appelé roundnet)

---

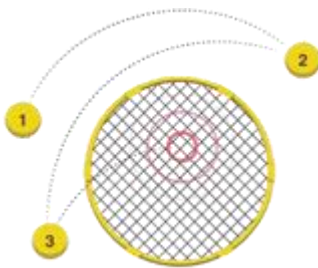
### 2 contre 2

Le *spikeball* ou *roundnet* est un sport d'équipe. Il se joue en deux contre deux.

Pour commencer, les deux équipes se répartissent chacune d'un côté du filet



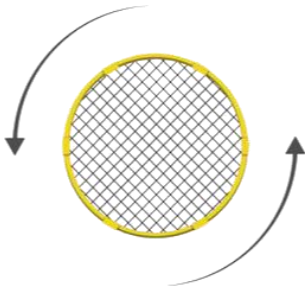
### 3 Touches



Chaque équipe dispose de trois touches pour renvoyer la balle sur le filet.

Comme au volley un joueur ne peut pas toucher deux fois d'affiler la balle.

### Terrain en 360



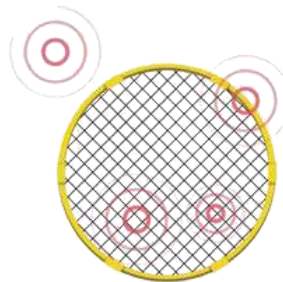
Une fois le service effectué les joueurs peuvent se déplacer autour de l'ensemble du filet sans aucune limites de déplacement

### Les points

Une équipe marque des points lorsque l'équipe adverse n'arrive pas à renvoyer la balle.

La balle aura donc soit touché le sol, soit rebondi deux fois sur le filet, soit touché le bord du filet.

Bien sûr, il ne s'agit que des règles officielles du spikeball. Rien ne vous empêche de les adapter un peu. Vous pouvez par exemple faire du spikeball en 1v1 ou 3v3 !!



Un lien vers une vidéo présentant le spikeball :

<https://youtu.be/vGlrNrLyZZg>