



Protocole d'organisation jeux de lancers Cycles 2 et 3

Mardi 9 mai 2023
Stade de Gennes

Jeux de lancers - Cycle 2								
Lieu : Stade de Gennes				9 mai - 12h30 - 14h30	GS	CP	CE1	CE2
Gennes	Perrin	Maëva	CP CE1 CE2	18		8	4	6
Bouclans	Conche	Nathalie	GS CP	19	10	9		
Bouclans	Rossignol	Emile	CE1 CE2	27			11	16
Total				64		8	4	6
Nb classes				3		1	1	1

Jeux de lancers - Cycle 3								
Lieu : Stade de Gennes				9 mai - 9h30 - 11h30		CE2	CM1	CM2
Gennes	Dodane	Mireille	CM1 CM2	23			10	13
Les premiers sapins	Lelong	Nadine	CM1	27			27	
Montfaucon	Vincent	Fabienne	CE2 CM1	22		5	17	
Total				72		5	54	13
Nb classes				3		1	3	1

Les classes peuvent pique-niquer sur place. Les horaires indiquent les temps d'activité des élèves.

Liste des ateliers

- **Zone 1 et 2 : Pétanque opposition matchs**
- **Zone 3 : Allée des défis**
- **Zone 4 : Palet breton, Mölkky, Boccia Quilles, ...**

Organisation

- Les élèves de CE1 et plus jouent avec des boules en métal, les élèves plus jeunes jouent avec des boules en plastique.
- Faire des équipes de 2 élèves dans la classe.
- On distribuera un bracelet-vie à chaque équipe au début de la journée.
- A chaque match, les élèves choisissent de mettre en jeu un ou plusieurs bracelets-vie. L'équipe qui gagne la partie en 3 mènes remporte les bracelets.
- Lorsqu'une équipe a perdu toutes ces vies, elle doit repasser par la zone défis et réussir 2 fois sur 4 un des défis pour obtenir un nouveau bracelet-vie.

Zone 1				Zone 2				
Terrains de matchs				Terrains de matchs				
A	B	C	D	E	F	G	H	
Zone 3 défis				Zone 4				
Lancer dans une cible	Lancer entre les lignes et arrêt dans la zone	Tir sur cibles boules empilées	Tir de précision sur 1 boule	Mölkky	Boccia	Palets bretons	Quilles jurassiennes	Morpions
Lancer dessous et arrêt dans une zone	Lancer par-dessus barre et arrêt zone	Lancer à travers un cerceau et arrêt cible	Tir par-dessus obstacle sur 1 boule					

Pour chaque atelier, une fiche de présentation des défis et des matchs sera installée.

Pétanque	Allée des défis	Ateliers découvertes
Matches en 2 contre 2 avec mis en jeu d'un bracelet pour chaque équipe. Le gagnant récupère les 2 bracelets	Ateliers de défis à réaliser au minimum 2 fois sur 4 pour l'équipe pour récupérer un bracelet-vie permettant de défier une autre équipe en match.	Découverte de la Boccia, Quilles, Palets Bretons, Morpions et Mölkky

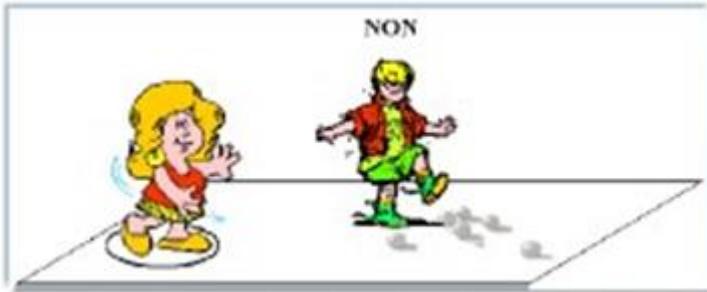
Chaque enseignant sera responsable d'un atelier avec la gestion du temps.



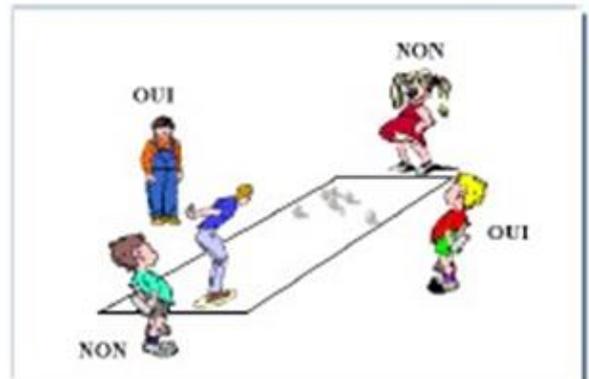
Important : Sécurité

Merci de voir ou revoir avec les élèves les consignes de sécurité pour une pratique sans risque de la pétanque.

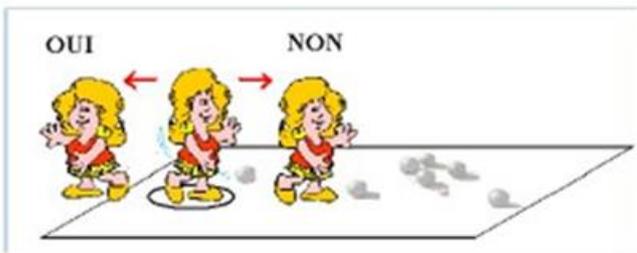
1. Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



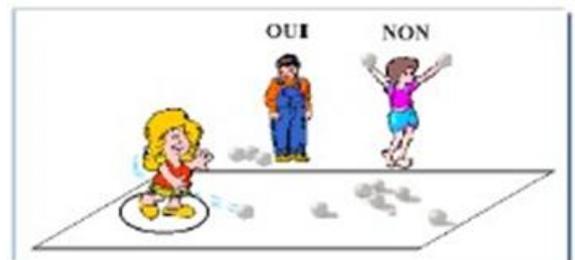
2. Ne pas se tenir derrière, ni face au joueur en action.



3. Quitter le rond par l'arrière après avoir joué.



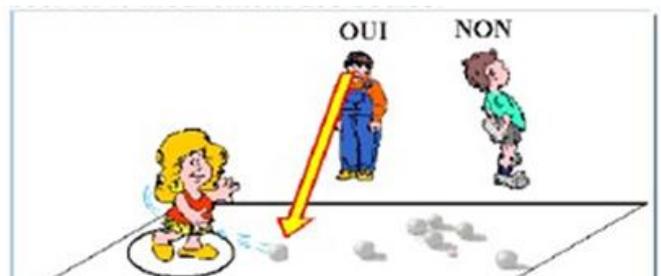
4. Seul le joueur en action a les boules à la main.



5. Ne jamais arrêter une boule en mouvement avec une partie quelconque du corps autre que le dessous du pied.

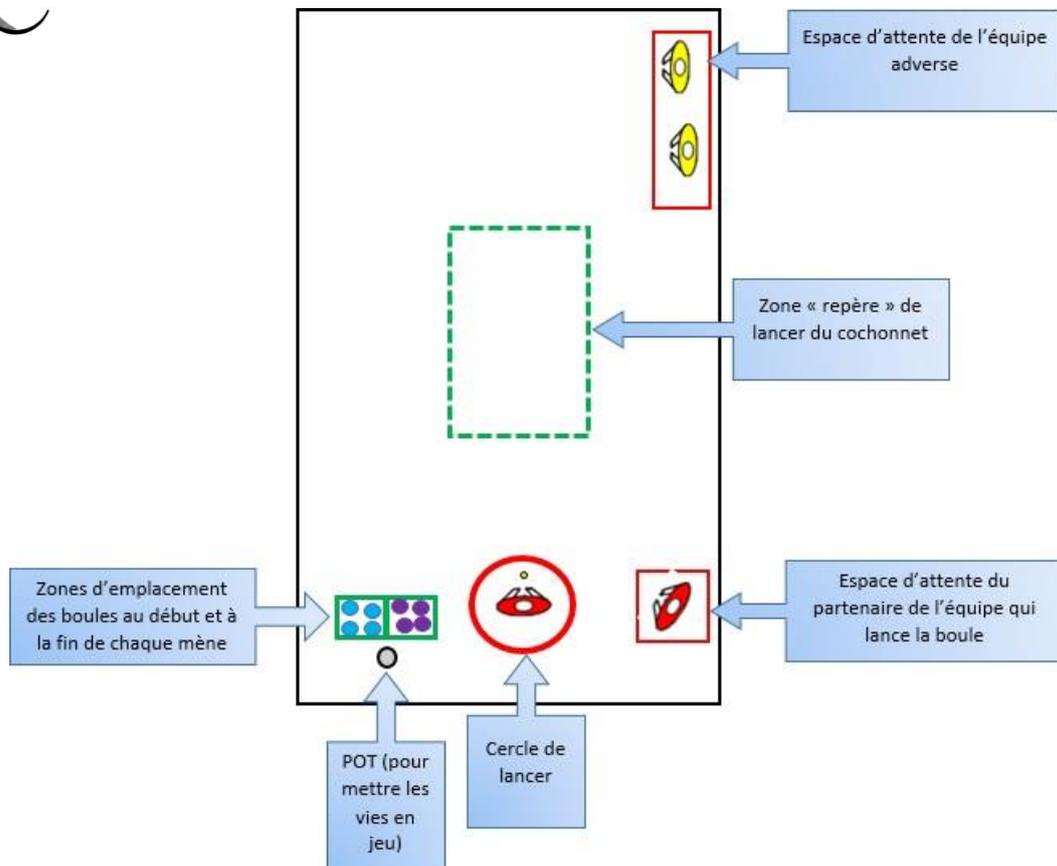


6. Tout élève n'étant pas en action doit rester attentif et observer le mouvement des boules.





Match de pétanque



Match de pétanque en autonomie

1. Chaque partie se joue en 3 mènes. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui aura cumulé le plus de points à la fin des 3 mènes. *En cas de match nul à l'issue des trois mènes, les deux équipes jouent une quatrième mène décisive.*
2. Le tirage au sort (pierre/feuille/ciseaux) détermine l'équipe qui lance le but (cochonnet).
3. Le but (cochonnet) est lancé, les deux pieds à l'intérieur du cercle, dans la zone « repère » (2 essais, au troisième essai le cochonnet est placé au centre de la zone « repère »).
4. Le joueur lance sa boule en ayant les deux pieds à l'intérieur du cercle.
5. C'est un joueur de l'équipe qui n'a pas le point qui doit jouer.
6. Les joueurs ne doivent pas gêner celui qui joue et doivent se situer dans leurs espaces d'attente respectifs avant chaque lancer de boules. (cf schéma terrain).
7. C'est l'équipe qui gagne la mène qui relance le but.
8. Le nombre de vies en jeu doit être déterminé avant de commencer la partie (*mettre les vies dans le pot dédié à cet effet avant le début de la partie*).
9. Les joueurs ne peuvent modifier quelque élément que ce soit de l'aire de jeu, après le lancer du but.
10. **Il est interdit de courir dans les trois espaces de jeu.**



Allée des défis

<p>1</p>	<p>Lancer la boule afin que celle-ci s'arrête dans la zone de 80 cm/80 cm</p>	
<p>2</p>	<p>Envoyer la boule dans la zone en passant par-dessous l'obstacle de 50 cm de haut - zone de 80 cm/80 cm</p>	
<p>3</p>	<p>Faire rouler sa boule entre les 2 lignes (sans toucher à celles-ci) et arrêter sa boule avant la ligne de fond - largeur du couloir 1 m</p>	
<p>4</p>	<p>Envoyer la boule dans la zone en passant par-dessus l'obstacle à 1m50 de hauteur - zone de 80 cm / 80 cm</p>	
<p>5</p>	<p>Chasser une des 2 boules de la zone en lançant par-dessus un obstacle au sol situé à 2 m de la zone cible</p>	
<p>6</p>	<p>Lancer la boule à travers le cerceau afin que celle-ci s'arrête dans la zone de 80 cm/80 cm (cerceau à l'horizontal).</p>	
<p>7</p>	<p>Pousser la boule dans la zone à l'aide de sa propre boule - cette boule placée juste devant la zone ne peut être remplacée qu'avec le pied</p>	
<p>8</p>	<p>Toucher une des 2 boules en passant par-dessus l'obstacle</p>	



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 malkky. 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.

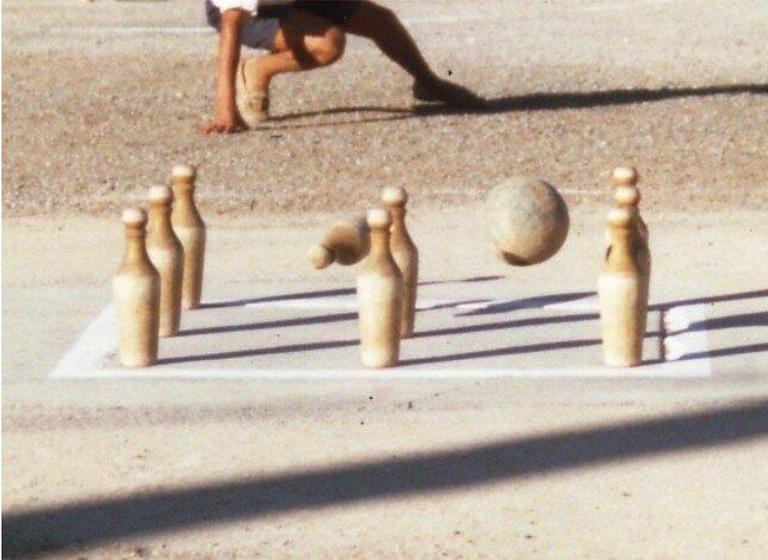


Adaptation Rencontre Découverte :

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



Les quilles jurassiennes



Comment jouer au jeu de quilles jurassiennes ?

Il convient d'avoir neuf quilles sur le quillier et une boule. Le match se dispute par équipes de 2. L'engagement s'effectue de l'endroit désigné par la première équipe dans une zone carrée de 9 x 9 m autour du quillier. Le premier joueur joue la boule. On compte le nombre de quilles tombées et on les remet en place. Le deuxième joueur de l'équipe joue depuis l'endroit où la boule s'est arrêtée après avoir fauché les quilles. L'équipe fait le total des quilles tombées suite aux 2 lancers.

C'est à partir du total de ces deux coups qu'est lancé le « Vaut-Deux ». Par exemple, si la première équipe compte 11 quilles tombées et qu'elle estime l'équipe adverse incapable de faire mieux, elle la défie en disant « Vaut-Deux ». Si cette dernière relève le défi, la partie vaut alors deux points. Si elle ne fait pas tomber plus de quilles que la première équipe, elle perd deux points, si elle réussit. En renonçant d'entrée, l'équipe ne joue pas sa partie et perd directement un point.

DUREE D'UNE PARTIE :

- L'équipe gagnante est la première à 5 points.

NOMBRES DE JOUEURS :

- 2 par équipe.



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.



Le jeu du Morpion lancé



Comment jouer au jeu du morpion lancé?

- Pour jouer une partie de morpion lancé, il suffit d'installer le jeu ou la surface de 3 cases sur 3 avec une zone de départ située entre 3 et 5 m.
- Le but du jeu est d'aligner avant son adversaire 3 symboles identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- Chaque joueur a donc son propre symbole, généralement une croix pour l'un et un rond pour l'autre ou des sacs de couleurs différentes.
- Le cerceau de départ doit se situer entre 3 m et 5 m de la zone de réception des objets
- La partie se termine quand l'un des joueurs à aligner 3 symboles ou quand la grille est complétée sans vainqueur.
- Il y a alors égalité.

Comment gagner une partie de Morpion lancé ?

- Le premier joueur à aligner 3 symboles identiques gagne la partie.
- Attention, le joueur qui débute est toujours avantagé pour gagner. **Pensez donc à alterner !**



La Boccia

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.

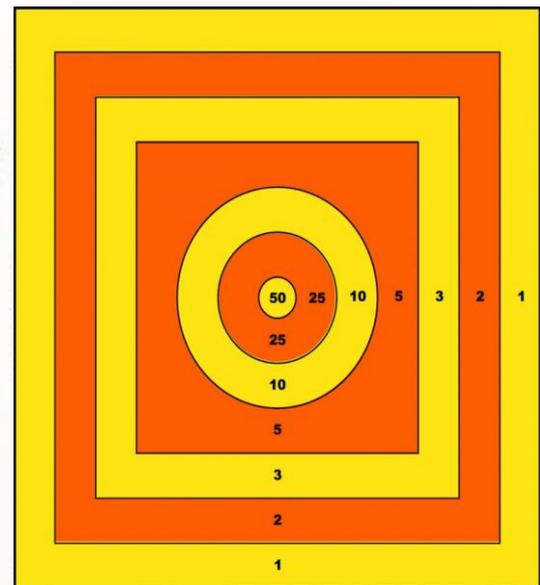


Le But du jeu

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 tripllette.

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).

