

PETANQUE

Séance 6 : Tournoi

« Le boulevard des défis »

LA RENCONTRE

LE MUR

POINTER

BUT DU JEU

Avoir au moins une de ses boules la plus près du mur

DISPOSITIF

→ Un mur
→ 3 boules par joueur

Déroulement:

Une boule est placée devant le mur à 30 cm. Vous disposez de 3 boules pour placer au moins l'une d'entre elles plus près du mur. Une boule qui touche le mur est éliminée.

Variante: remplacer le mur par une ligne à ne pas franchir

LE JEU DE MASSACRE

TIRER

BUT DU JEU

Tirer des boules pour les faire sortir d'une zone

DISPOSITIF

→ Un carré de 30cm rempli de 5 boules
→ 3 boules par joueur

Déroulement:

5 boules sont placées dans un carré de 30 cm. Vous êtes positionné à 5 m et disposez de 3 boules. Vous devez faire sortir au moins deux boules situées à l'intérieur du carré.

Variante: distance à la cible, nombre de boules initiales dans le carré, nombre de boules à faire sortir...

LA ZONE CIBLE

POINTER

BUT DU JEU

Placer ses boules dans la cible

DISPOSITIF

→ Une cible de 50cm de rayon
→ 3 boules par joueur

Déroulement:

Un cercle de 50 cm de rayon est tracé au sol. Vous êtes positionné à 5 mètres de la cible. Vous disposez de 3 boules pour placer au moins deux d'entre elles dans la cible.

Variante: distance à la cible, taille de la cible, nombre de boules à faire entrer dans la cible

LA CIBLE DE PLEIN FER

TIRER

BUT DU JEU

Toucher de plein fer un cône dans une cible

DISPOSITIF

→ Un cône
→ Une zone d'impact
→ 3 boules par joueur

Déroulement:

Un cône est posé à 5 mètres de vous. Une zone d'impact de la boule est matérialisée à 1 mètre du cône. Vous disposez de 3 boules pour toucher au moins deux fois ce cône.

Variante: distance au cône, nombre de boules qui touchent le cône

LA CIBLE PROTEGEE

POINTER

BUT DU JEU

Placer ses boules dans la cible en évitant les boules placées devant

DISPOSITIF

→ Une cible de 50cm de rayon
→ 3 boules obstacle
→ 3 boules par joueur

Déroulement:

Un cercle de 50 cm de rayon est tracé au sol. Vous êtes positionné à 5 mètres de la cible. 3 boules sont placées comme obstacle 2 mètres devant la cible. Vous disposez de 3 boules pour placer au moins deux d'entre elles dans la cible.

Variante: distance à la cible, taille de la cible, nombre de boules à faire entrer dans la cible

REPRENDRE LE POINT

STRATEGIE - TACTIQUE

BUT DU JEU

Jouer ses boules pour reprendre le point

DISPOSITIF

→ Un cochonnet et 2 boules placées/ cercle de 50 cm autour du cochonnet
→ 3 boules par joueur

Déroulement:

Un cochonnet est posé à 6 mètres de vous. Un cercle de 25 cm de rayon ayant pour centre le cochonnet est tracé. Deux boules adverses sont positionnées sur ce cercle. Vous disposez de 3 boules pour prendre le point.

Variante: distance au cochonnet, taille de rayon du cercle, nombre des boules adverses

Déroulement:

Au départ, chaque équipe dispose d'une « vie ». Elle peut alors aller défier une autre équipe sur le « boulevard des défis » et engager une « vraie partie » sur les terrains prévus à cet effet (le nombre de mènes et de points à atteindre pour remporter une mène est à définir). À la fin de la partie, l'équipe qui a perdu donne une « vie » à l'équipe qui a gagné puis les 2 équipes se séparent. Les équipes possédant encore une « vie » retournent sur le « boulevard des défis » et pour défier une nouvelle équipe (on ne peut pas défier 2 fois de suite la même équipe). Une équipe est obligée d'utiliser ses « vies » tant qu'elle en a.

Lorsqu'une équipe n'a plus de « vie », elle quitte le terrain de jeu par une sortie matérialisée (sécurité) et se dirige vers les situations permettant de gagner une nouvelle « vie ».

Pour gagner une « vie », il faut que 2 joueurs sur 3 réussissent la situation (1 joueur sur 2 si les parties se font en doublette), mais un niveau de réussite spécifique peut être défini pour chaque atelier.

Exemples de situations :

- jeux d'adresse permettant de travailler la distance de lancer, la direction et la hauteur de la trajectoire, la nature de la cible...
- situations illustrant des modalités d'action spécifiques (placer, se rapprocher, pousser, éviter, reprendre...);
- jeux d'actions successives en coopération (si le premier joueur réussit, la tâche du second est facilitée), par exemple le premier joueur approche une boule d'une cible et le deuxième doit la faire entrer dans la cible en la poussant ou bien si le premier réussit, le deuxième a le droit de s'avancer d'un mètre.

CODE DU JEUNE BOULISTE

1. Je comprends et respecte les consignes.
2. Je ne joue que sur l'ordre du juge.
3. J'observe toujours les boules en mouvement.
4. Je me déplace uniquement si les boules sont arrêtées.
5. Je reste dans l'aire de sécurité tant que je ne suis ni joueur ni organisateur.
6. Je peux lancer ma boule uniquement si je suis dans le rond de lancer.
7. Si je dois arrêter une boule qui roule au sol, je le fais avec ma semelle de ma chaussure.
8. Je respecte la concentration de mes partenaires et adversaires.
9. Je regroupe les boules dans la partie réservée de l'aire de jeu après chaque partie.

LA ZONE PORTEE

POINTER

BUT DU JEU

Placer ses boules dans la cible après impact dans la zone portée

DISPOSITIF

→ Une cible de 50cm de rayon
→ Une zone de portée d'un mètre de largeur matérialisée
→ 3 boules par joueur

Déroulement:

Un cercle de 50 cm de rayon est tracé au sol. Vous êtes positionné à 6 mètres de la cible. Une zone de portée est matérialisée entre 3 et 4 mètres. Vous disposez de 3 boules pour placer au moins deux d'entre elles dans la cible après impact dans la zone portée.

Variante: distance à la cible et à la zone portée, taille de la cible et de la zone portée, nombre de boules à faire entrer dans la cible

LA CIBLE

TIRER

BUT DU JEU

Toucher un cône dans une cible

DISPOSITIF

→ Un cône
→ 3 boules par joueur

Déroulement:

Un cône est posé à 5 mètres de vous. Vous disposez de 3 boules pour toucher au moins deux fois ce cône.

Variante: distance au cône, nombre de boules qui touchent le cône