



# LES JEUX A LA PETANQUE

## LE JEU DU DAMIER

### OBJECTIFS :

- Pointer dans les différentes cases du damier tracé au sol.
- Tirer les cibles placées dans les cases.

### DISPOSITIF :

Chaque joueur joue sur un seul terrain. L'éducateur trace l'aire du damier. Chaque réussite au point implique la mise en place d'une cible dans la zone au fond de la case et ceci de manière centrale (voir schéma).

### REGLES DU JEU :

Chaque joueur pointe son stock de 9 boules avec l'objectif de remplir le maximum de cases dans le damier. Chaque réussite rapporte 1 point. Ensuite, sur le même terrain, il essaye de frapper les cibles avec comme zone de tolérance pour l'impact du tir la case devant l'objectif. De même chaque réussite rapporte 1 point. Si le joueur abat toutes les cibles, il faut remettre une cible dans la case centrale du damier et ceci jusqu'à épuisement du stock de lancer. Chaque joueur peut effectuer plusieurs passages avec l'objectif de faire la meilleure performance possible.

### CONSIGNES :

Chaque joueur dispose de 3 boules. Il effectuera 3 passages de 3 boules au point comme au tir. Il pourra faire plusieurs passages pour améliorer ses performances au point, au tir et point et tir cumulés et ceci en respectant les règles du jeu.

### CRITERE DE REUSSITE :

- Chaque joueur doit réussir au moins 9 points au total des 18 lancers soit 50% de réussite.
- Chaque joueur doit faire au moins 5 points dans la phase de point et de tir.

### INSISTER SUR :

- Respect du rond de lancer.
- Tirer avec une trajectoire aérienne pour tomber directement dans la zone d'impact.
- Essayer de commencer à remplir le damier par le fond pour éviter d'être gêné par les quilles.

**VARIABLES :** Selon la difficulté des terrains, il est indispensable d'adapter un certain nombre de paramètres pour faciliter la réussite des joueurs.

- **DISTANCE DE JEU :** Il faut commencer les premières fois à des distances très courtes pour progressivement reculer le cercle.
- **DIMENSION DE LA ZONE CIBLE - DIMENSION DE LA ZONE D'IMPACT :** Selon le niveau des joueurs, il est possible de faire varier les dimensions des cases ce qui influencera la surface de la réussite pour le point et la modification de la zone d'impact pour le tir.
- **NATURE DE LA CIBLE :** Les boules de pétanque peuvent être un peu petites. Aussi est-il possible de les remplacer par des quilles plus ou moins grandes. De plus, selon le nombre de participants, cela nécessiterait trop de boules cibles.
- **NATURE DU TERRAIN :** Il serait intéressant de faire des manches sur différents types de terrain pour tester les facultés d'adaptation des jeunes.
- **JEU INDIVIDUEL ou COLLECTIF :** Ce principe peut être appliqué à une équipe dont le nombre de membres est à adapter en fonction du groupe à disposition.



# LES JEUX A LA PETANQUE

## LE JEU DU DAMIER EN OPPOSITION

### OBJECTIFS :

- Pointer dans les différentes cases et tirer les cibles réussies.
- Marquer plus de points que son adversaire.

### DISPOSITIF :

Chaque joueur joue sur un seul terrain. L'éducateur trace l'aire du damier. Chaque réussite au point implique la mise en place d'une cible dans la zone au fond de la case et ceci de manière centrale (voir schéma).

### REGLES DU JEU :

Le premier joueur pointe son stock de 9 boules avec l'objectif de mettre le maximum de boules dans la zone définie. Chaque réussite rapporte 1 point. Ensuite, l'autre joueur essaye de frapper les cibles avec une zone de tolérance pour l'impact du tir. De même chaque réussite rapporte 1 point. Si le joueur abat toutes les cibles, il faut remettre une cible au centre de la zone et ceci jusqu'à épuisement du stock de lancer. Ensuite sur ce même terrain, le joueur 2 pointe à son tour son stock de boules. Le joueur 1 essaye de frapper les cibles de son adversaire

### CONSIGNES :

Chaque joueur dispose de 3 boules. Il effectuera 3 passages de 3 boules au point comme au tir. Si les terrains sont assez uniformes, il est possible de faire l'opposition sur deux terrains. En effet, les deux joueurs pointent en même temps sur leur terrain respectif et ensuite ils échangent de terrain pour effectuer la phase de tir. Dans ce cas, il est nécessaire d'avoir une aide extérieur pour contrôler le respect des règles. Sur un seul terrain, les deux joueurs peuvent contrôler et servir de commissaire pour remplir les fiches.

### CRITERE DE REUSSITE :

**Critère de PERFORMANCE :** Nous pouvons avoir 2 niveaux de lecture

- Chaque joueur doit réussir au moins 9 points sur 18 lancers soit 50% de réussite.
- Chaque joueur doit faire au moins 5 points dans la phase de point et de tir.

**Critère de RESULTAT**

- Chaque joueur doit marquer plus de points que son adversaire dans le cumul du point et du tir.
- La décision peut se faire en deux manches gagnantes. En cas d'égalité, on peut soit faire une troisième manche soit utiliser le score-avance en additionnant les scores au point et au tir sur les deux manches.

### INSISTER SUR :

- Respect du rond de lancer.
- Tirer avec une trajectoire aérienne pour tomber directement dans la zone d'impact.
- Essayer de commencer à remplir le damier par le fond pour éviter d'être gêné par les quilles.

**VARIABLES :** Tout comme le jeu de massacre individuel, il est possible de jouer sur ces paramètres selon les mêmes énoncés dans la fiche précédente.

**(DISTANCE DE JEU - DIMENSION DE LA ZONE CIBLE - DIMENSION DE LA ZONE D'IMPACT-NATURE DE LA CIBLE - NATURE DU TERRAIN - JEU INDIVIDUEL ou COLLECTIF)**

# JEU DU DAMIER INDIVIDUEL

PHASE DE POINT

**TERRAIN PARTICULIER**

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

PHASE DE TIR

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

# JEU DU DAMIER EN OPPOSITION

PHASE DE POINT

**TERRAIN ECHANGE**

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

PHASE DE TIR

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

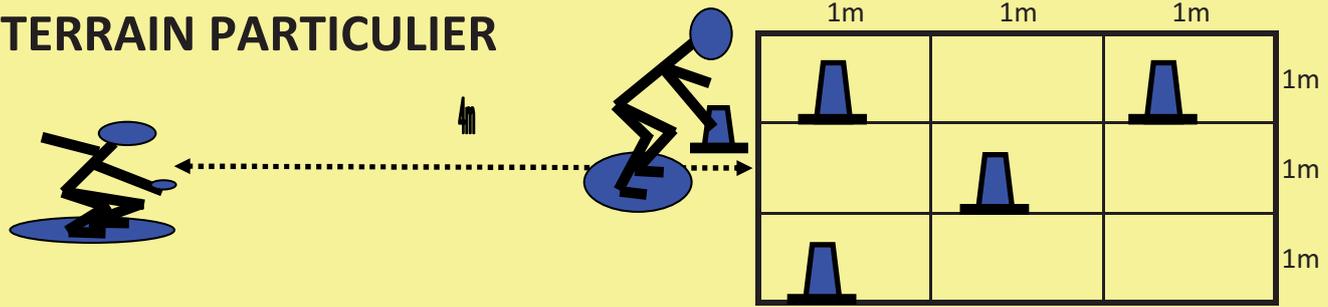
ZONE

COULOIR DE SECURITE

# JEU DU DAMIER INDIVIDUEL

## PHASE DE POINT

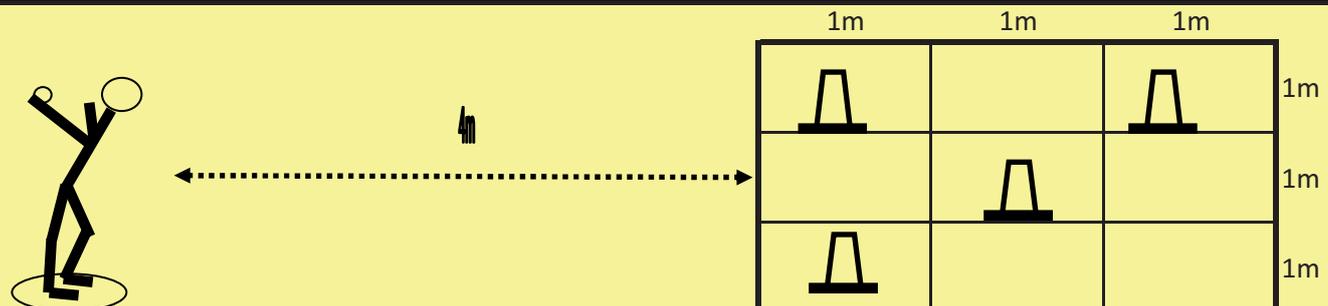
### TERRAIN PARTICULIER



ZONE

COULOIR DE SECURITE

## PHASE DE TIR



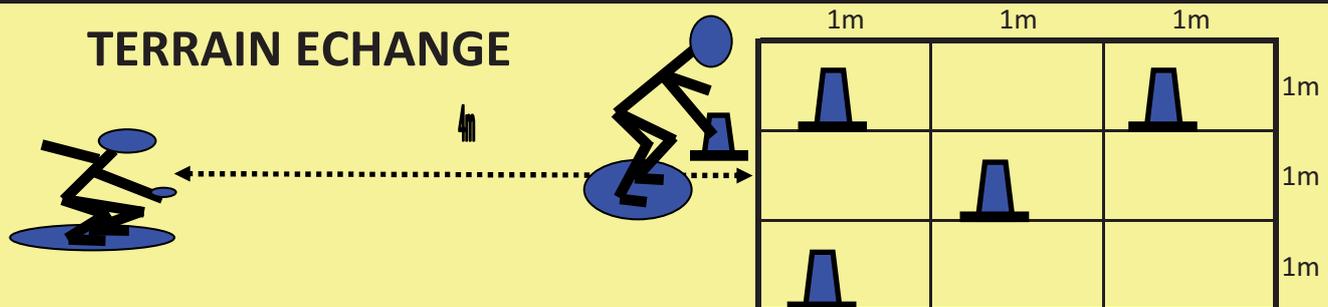
ZONE

COULOIR DE SECURITE

# JEU DU DAMIER EN OPPOSITION

## PHASE DE POINT

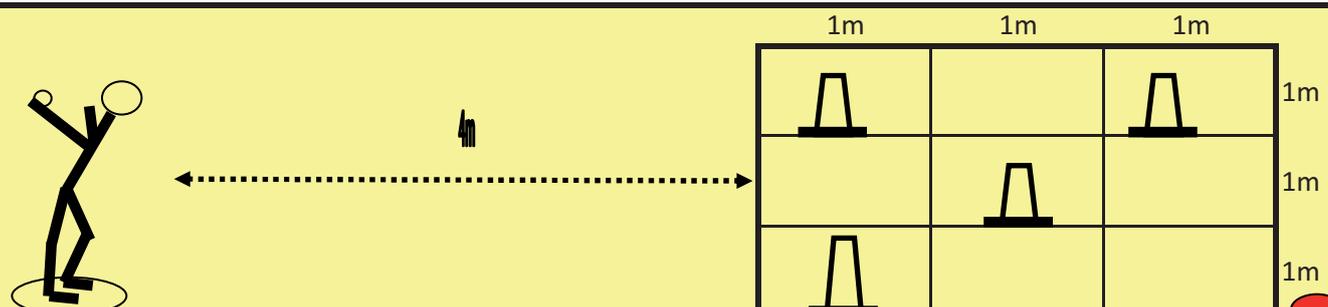
### TERRAIN ECHANGE



ZONE

COULOIR DE SECURITE

## PHASE DE TIR



ZONE

COULOIR DE SECURITE







