

**FEDERATION FRANÇAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENÇAL
DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE**



**LES JEUX A LA PETANQUE
LE JEU DU MORPION**



OBJECTIFS :

- Pointer dans les différentes cases du damier tracé au sol pour aligner 3 cibles ce qui donne un bonus supplémentaire pour chaque alignement
- Tirer les cibles placées dans les cases et essayer de caser les alignements pour avoir aussi des bonus.

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.

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. Chaque alignement de 3 cibles rapporte 1 point supplémentaire. 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. Chaque alignement détruit rapporte un bonus de 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 leur faire prendre conscience de viser une zone pour construire les alignements.

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 MORPION EN OPPOSITION

L'opposition peut se mettre en place suivant trois modalités :

- **TERRAIN PARTICULIER** : Chaque équipe effectue sa phase de point et de tir sur son propre terrain.
- **TERRAIN ECHANGE** : Chaque équipe effectue sa phase de point sur son propre terrain et ils échangent leur aire de jeu pour effectuer la phase de tir sur le damier de l'adversaire.
- **TERRAIN PARTAGE** : Les équipes jouent alternativement et font le choix de pointer ou de tirer en fonction de la situation des cibles de chaque équipe sur le damier.

OBJECTIFS :

- Pointer dans les différentes cases du damier tracé au sol pour aligner 3 cibles ce qui donne un bonus supplémentaire pour chaque alignement
- Tirer les cibles placées dans les cases et essayer de caser les alignements pour avoir aussi des bonus.

TERRAIN PARTICULIER – TERRAIN ECHANGE

DISPOSITIF ET REGLES DU JEU :

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).

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. Chaque alignement de 3 cibles rapporte 1 point supplémentaire. 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. Chaque alignement détruit rapporte un bonus de 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. 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

- 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-averge 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 d'instaurer un début de stratégie dans le remplissage du damier.

TERRAIN PARTAGE

DISPOSITIF ET REGLES DU JEU :

L'éducateur trace l'aire du damier. Les 2 équipes jouent alternativement sur le même terrain. Il est intégré la notion de choix de pointer ou tirer par rapport à l'analyse de la situation. Il faut prévoir des cibles de couleur différentes pour les deux équipes.

Chaque équipe joue alternativement Chaque case remplie en pointant rapporte 1 point. Chaque alignement de 3 cibles rapporte 1 point supplémentaire. Ensuite, chaque frappe de la cible adverse, avec comme zone de tolérance pour l'impact du tir la case devant l'objectif, rapporte aussi 1 point. Toute suppression d'un alignement rapporte 1 point supplémentaire.

CONSIGNES :

CRITERE DE REUSSITE :

Critère de PERFORMANCE

- Chaque joueur doit marquer au moins 9 points sur les 18 possible.

Critère de RESULTAT

Il est possible de noter l'ensemble des boules jouées pour avoir la performance de chaque joueur ou alors de prendre en compte simplement

- le nombre de morpion construit
- Le nombre de morpion construit et cassé
- La situation du damier à la fin de la mène (18 boules jouées par chaque équipe) avec comme critère de résultat le nombre de l'alignement, puis en cas d'égalité du nombre de boules de chaque équipe présent sur le damier

INSISTER SUR :

- Respect du rond de lancer.
- Tirer avec une trajectoire aérienne pour tomber directement dans la zone d'impact.
- Essayer d'instaurer un début de stratégie dans le remplissage du damier pour aligner 3 cibles ou pour éviter l'alignement de 3 cibles adverses.

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 MORPION INDIVIDUEL

TERRAIN PARTICULIER

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

1m

1m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

JEU DU MORPION EN OPPOSITION

1° TERRAIN ECHANGE

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

1m

1m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

TERRAIN PARTAGE

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

1m

1m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

PHASE DE TIR

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

1m

1m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

JEU DU MORPION INDIVIDUEL

TERRAIN PARTICULIER

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

1° 2° 4m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

JEU DU MORPION EN OPPOSITION

1° TERRAIN ECHANGE

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

1° 2° 4m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

TERRAIN PARTAGE

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

4m

ZONE

COULOIR DE SECURITE

PHASE DE TIR

PHASE DE TIR

1m 1m 1m

1m 1m 1m

1m

4m

ZONE

COULOIR DE SECURITE



FICHE DE RESULTAT JEU DE MORPION EN OPPOSITION INDIVIDUELLE OU COLLECTIVE SUR TERRAIN PARTAGE

NOM	PRENOM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	BONUS	TOTAL	
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1																				
		2																				
		1				</																

