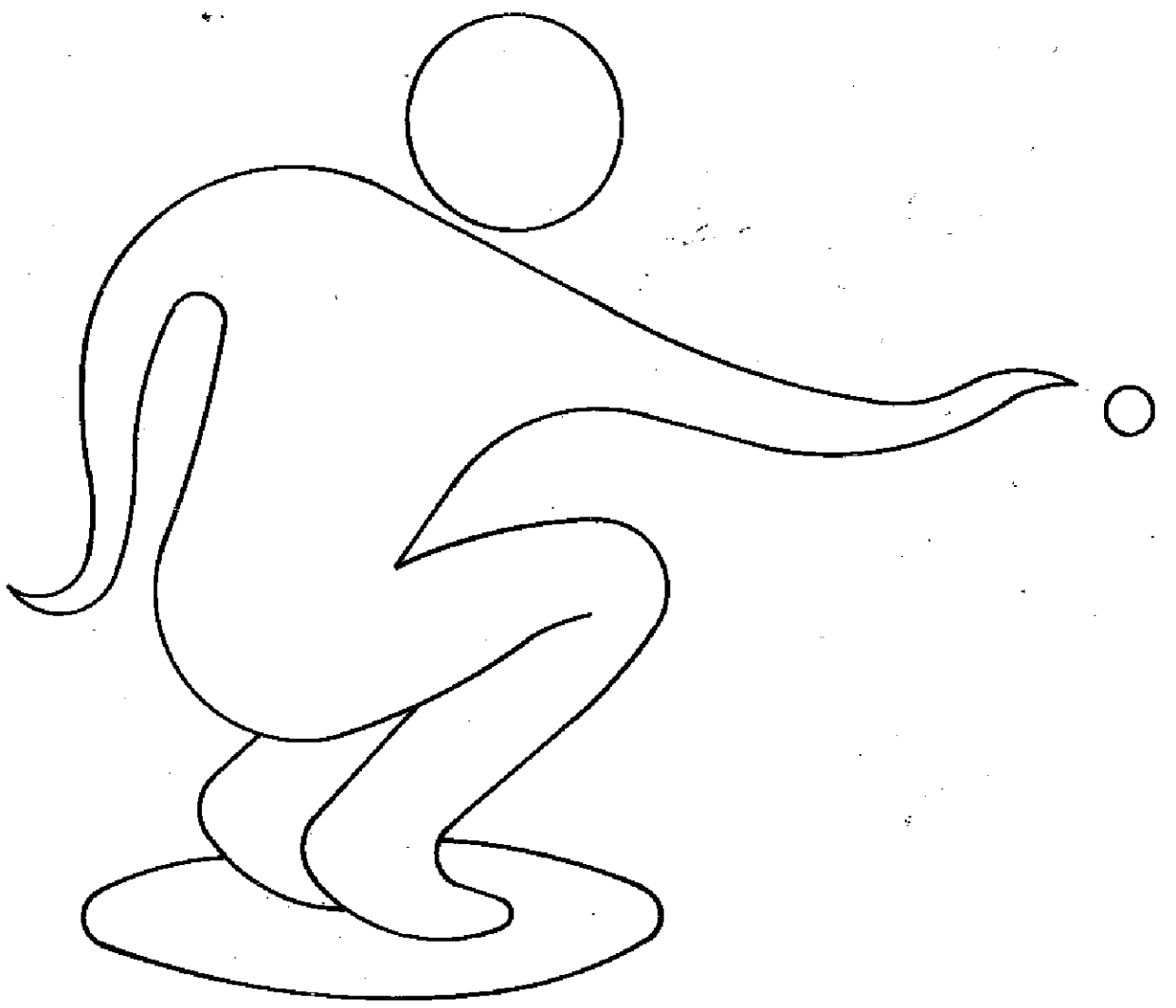
Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

Agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports

Siège Social : **12, Cours Joseph Thierry - 13001 MARSEILLE**

PÉTANQUE



TECHNIQUE

ET

PERFECTIONNEMENT

SOMMAIRE

S.A.R.L. IBE - 07400 LE TEIL

PREFACE A L'INTENTION DES EDUCATEURS

Vous allez avoir à utiliser une méthode d'enseignement de la pétanque destinée, en priorité, à des jeunes n'ayant aucune connaissance de ce sport. Il est donc évident que si vous l'employez pour des jeunes ayant déjà une certaine expérience de la pétanque, il vous appartiendra de déterminer le niveau qu'ils ont atteint pour passer plus vite sur certaines séances et insister davantage sur d'autres : cela relève de votre compétence et de votre autorité.

Par ailleurs il faut comprendre que l'ordre proposé des séances, s'il répond à une logique de fond, n'est pas impératif. La pratique de la pétanque est telle que vous serez contraints, dès le début, de parler de certains aspects du sport qui ne seront abordés en détail qu'ultérieurement. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle divers éléments de cet enseignement font l'objet de fiches spéciales auxquelles vous pourrez recourir tout au long de la mise en œuvre de la méthode : manipulation, arbitrage, mesure de points ...

Nous ne saurions également trop vous recommander d'utiliser, avec les enfants, une pédagogie de la découverte, c'est-à-dire de leur faire «découvrir» la nécessité de jouer de telle ou telle façon, ou dans telle ou telle position, avant de leur en expliquer les raisons et de leur prodiguer les conseils techniques correspondants.

Vous ressentirez aussi très vite le besoin de leur faire jouer de véritables parties. Il s'agit d'une demande systématique des jeunes à partir du moment où ils atteignent un certain niveau, même relativement peu élevé. Il est d'ailleurs indispensable de toujours mêler, dans une même séance, enseignement technique et activités ludiques. Pratiquement toutes les séances déboucheront sur des parties ou sur des jeux équivalents. Il conviendra donc de les préparer par des exercices adaptés au cours desquels vous pourrez reprendre, en vous appuyant sur des cas concrets, les enseignements et les conseils prodigués tout au long des séances précédentes.

La réussite de la mise en œuvre de la méthode dépend donc essentiellement de vous, de votre patience et de votre façon de bien faire apprécier notre sport à des jeunes qui le découvrent, afin qu'ils soient tentés de le pratiquer régulièrement.

TITRE I

INTRODUCTION

A

LA

METHODE

- Présentation
- Objectifs
- Mise en œuvre

LA PETANQUE : METHODE

La Pétanque est un sport, une activité de plein-air, une école de fair-play, de détente et de loisir.

Jusqu'à présent les jeunes joueurs ont toujours été initiés par incorporation dans de véritables parties. En ce qui concerne la technique, chacun imitait son champion, comprenait la partie de boules au travers de ce qui était dit et fait, entrait directement dans le vif du sujet ou patientait longuement en s'exerçant seul. Il découvrait ainsi la Pétanque dans son ensemble et l'on ne corrigeait ses fautes et ses maladresses techniques qu'au fil des parties.

Notre Fédération, qui compte près de 500.000 licenciés, se devait de s'intéresser beaucoup plus tôt à ses jeunes. Le but de cette brochure est donc de favoriser leur initiation au sport de la Pétanque et de les amener à participer à des parties de boules à leur mesure.

Nous devons leur apprendre la technique générale du point et du tir sans trop empiéter sur leurs dispositions naturelles et morphologiques au lancer de l'engin, mais en leur démontrant l'efficacité de la méthode enseignée.

Nous devons leur inculquer progressivement les notions générales de tactique, d'avantage, de temps d'avance, d'attaque et de défense tout en leur laissant la responsabilité de leurs initiatives.

Nous devons les aider à comprendre peu à peu la codification de notre sport, la maîtrise d'eux-mêmes et le respect envers partenaires, adversaires, arbitres et public.

Le but de notre sport est simple et nous pouvons l'indiquer immédiatement aux enfants. Si jouer au football c'est pousser du pied un ballon dans le but adverse en évitant qu'il ne rentre dans le sien, JOUER A LA PETANQUE C'EST PLACER SES BOULES PLUS PRES QUE CELLES DE SON ADVERSAIRE D'UNE CIBLE APPELEE BUT.

Les observations que nous avons tous pu faire montrent qu'un enfant auquel on met une boule en main tâte d'abord l'objet puis le lance, bas et fort, en direction d'une cible choisie : but, boule ou objet quelconque. Il faut donc :

1) Donner à l'enfant cette première notion de notre sport : l'aire de lancer est un cercle tracé sur le sol.

2) Lui enseigner que le sens premier du jeu n'est pas de détruire, mais de placer un objet le plus près possible d'un autre.

GLOBALE ET PROGRESSIVE

Il convient ensuite de résumer ainsi les règles de la Pétanque :

- La première équipe lance une boule vers le but.
- La seconde équipe tente de placer une boule plus près du but :
  - Si elle y parvient c'est à la première équipe de rejouer
  - Si elle n'y parvient pas, elle doit continuer à jouer jusqu'à ce qu'elle réussisse ou jusqu'à épuisement des boules dont elle dispose.
- Lorsqu'une équipe n'a plus de boules à jouer, les adversaires jouent celles qui lui restent.
- Quand toutes les boules ont été jouées, une équipe marque autant de points qu'elle a de boules plus proches du but que la meilleure de son adversaire.
- Chaque équipe cumule les points marqués, l'équipe gagnante étant celle qui parvient la première à en totaliser 13.

On peut également ajouter que :

- Dans le cours du jeu une équipe peut lancer sa boule
  - Afin d'aller plus près du but que son adversaire

    ou
  - Pour éloigner l'une de celles de son adversaire de manière que l'une des siennes devienne la dominante
- Le déplacement du but peut amener à un résultat semblable, de tels changements en cours de jeu pouvant être intentionnels ou accidentels.

Tout comme nous pouvons présenter notre sport d'emblée, il est possible de faire jouer les enfants immédiatement. Il est évident qu'il ne saurait alors être question de leur demander des prouesses techniques dès les premières séances. Il faut d'abord faire le tour d'horizon des gestes techniques et commencer par leur donner des directives générales.

Nous ajouterons, à chaque séance, de nouvelles notions que nous reprendrons tout au long de l'enseignement de la méthode jusqu'à ce que l'ensemble soit bien perçu.

La progression doit être réalisée par étapes, du geste complet et naturel, mais gauche, jusqu'au mouvement harmonieux et fonctionnel de tout le corps.

LES APPORTS EDUCATIFS DE LA PETANQUE

Ces apports relèvent de plusieurs domaines qui, comme pour tout ce qui touche à la personne humaine, sont étroitement imbriqués, quand ils ne sont pas fortement dépendants les uns des autres. Pour des raisons de commodité nous vous les présentons cependant sous cinq rubriques, laissant le soin à l'éducateur de les mettre en évidence alternativement ou concomitamment.

APPORTS MOTEURS :

La Pétanque permet de développer les qualités d'adresse et de précision de ceux qui la pratiquent.

Elle favorise également la coordination des mouvements des divers membres et affermit les qualités d'équilibre.

APPORTS SENSORIELS :

La Pétanque est excellente pour le sens du toucher et pour l'entretien de la vision. Elle permet surtout à chacun de mieux se contrôler et d'avoir une plus grande maîtrise de soi.

APPORTS AFFECTIFS :

La Pétanque procure le plaisir de jouer avec des engins dont on domine de plus en plus l'utilisation. On s'en sent un peu les maîtres et la joie est toujours grande de gagner un point, de frapper une boule, de réussir un beau coup, ce qui aide à prendre davantage conscience de ses possibilités.

APPORTS SOCIAUX :

La Pétanque favorise les contacts humains en abolissant, la plupart du temps, les barrières sociales. Il n'y a plus, sur les jeux, que des partenaires et des adversaires. Le déroulement même des parties incite chacun à recourir à la discussion, à donner son avis, à s'extérioriser.

le jeu est un jeu d'équipe

APPORTS INTELLECTUELS :

Les qualités intellectuelles dont la Pétanque favorise le développement sont nombreuses. On peut citer, entre autres, l'attention, la concentration, le travail de la mémoire, le recours au calcul et aux projections sur les probabilités.

Le but de cet enseignement sera donc, certes, de faire découvrir la pétanque, discipline sportive, mais aussi d'utiliser cette discipline au service de l'enfant pour l'aider à appréhender son entité physique.

LES BUTS A POURSUIVRE

On commencera par utiliser des activités spontanées : les enfants joueront avec les engins bien qu'ils ne sachent rien du jeu de boules. On les dirigera ensuite vers des jeux simples permettant d'exposer les règles générales du jeu de boules. On passera enfin progressivement à des exercices préparant à la connaissance de la technique de base.

Au fur et à mesure du développement des capacités des enfants, on en viendra à des exercices amenant, au cours de multiples séances, à la connaissance de toutes les techniques et de tous les modes de lancer, pour terminer par le recours à des exercices de perfectionnement, par la culture de l'adresse et par des séances d'entraînement.

Tout au long des séances, il faudra profiter de chaque occasion pour inculquer aux enfants des notions de réglementation et de tactique.

Ainsi que nous l'avons déjà souligné, les éducateurs seront amenés à mettre très tôt sur pied des parties de pétanque. Celles-ci seront naturellement organisées après les exercices correspondant à la séance. Au cours des premières parties on veillera simplement à ne corriger que les fautes commises dans les domaines qui ont déjà été abordés et seulement les erreurs les plus flagrantes, mais sans trop insister, pour les sujets qui n'ont pas encore été traités. On peut aussi limiter le temps de jeu à quelques mènes.

Les divers stades de l'initiation doivent être franchis en étroite relation avec la réceptivité des enfants. Il ne faudra pas craindre de doubler, voire de tripler, une séance, si la majorité des enfants n'effectue pas correctement un mouvement.

A partir du stade de l'initiation où l'on aborde les exercices devant amener à une bonne connaissance de toutes les techniques il est possible, et même souhaitable, d'intervertir ou de grouper l'étude des modes de lancer. On peut, par exemple, reporter l'étude de la portée en fin de programme ou aborder le tir à un autre moment.

MATERIEL

BOULES :

Si le règlement de jeu prévoit que les boules doivent avoir un diamètre compris entre 70,5 mm (minimum) et 80 mm (maximum), avec un poids entre 650 g et 800 g, il est conseillé :

Pour les minimes : 71 mm et 650 g. maximum.
Pour les cadets : 73 mm et 680 g. maximum.

Il est important de prévoir des boules pour tous les enfants.

BUTS :

Il convient d'en prévoir un nombre élevé.

CARRES DE TOILE :

Quelques carrés de 30 centimètres de côté.

GRANDE TOILE PEINTE :

Avec cercles concentriques.
- Un carré de toile de 1,5 m. de côté.
- Un cercle central de 20 cm de diamètre.
- Des couronnes de 10 cm de largeur.
- Des cercles numérotés de 5 à 1 en partant du centre.

CERCLES :

Métalliques ou en plastique de 50 cm de diamètre.
NB : Il est facile de les confectionner avec des bouts de tuyaux en plastique de 1,60 m environ dont les bouts sont reliés par des bâtonnets taillés à la mesure.

BAGUETTES DE BOIS :

Des manches à balais conviennent parfaitement.

CUBES DE BOIS :

Ils doivent avoir 10 cm de côté.

CORDE A SAUTER :

Elle doit avoir environ 6 mètres de longueur. Pour supports deux poteaux de 3 mètres environ.

MESURES :

- Un double ou triple mètre à ruban métallique.
- Un mètre à tirette.

TERRAIN DE JEU

- Laisser la plus grande partie de l'aire de jeu en terrain libre.
- Aménager une aire de tir et une aire de point.
- Tracer un cadre de 4 m. sur 15 m. nécessaire au déroulement de certains exercices.

MANIPULATIONS ET ECHAUFFEMENT

Contrairement à une opinion trop répandue, les manipulations et les gestes d'échauffement ne sont jamais inutiles. Chacun a ainsi pu constater qu'avant le début d'une compétition tous les joueurs s'échauffent, au sens propre du terme ; nul n'aime commencer une partie «à froid». Sans que cela ne devienne systématique, il est tout de même bon de faire découvrir cette nécessité aux enfants et de leur exposer les gestes qu'effectuent le plus souvent les joueurs.

On leur apprendra ainsi quelques gestes d'échauffement auxquels ils pourront recourir tels que rotations rapides du bras de lancer (tendu), mouvements de poignets, flexions, lancers de boules ...

Les manipulations ont également leur importance pour favoriser le contact avec l'engin et aider les jeunes à se sentir à l'aise les boules en mains. On pourra travailler avec les exemples suivants :

AVEC UNE BOULE :

- Faire tourner une boule dans la main, devant soi, le bras cassé, l'avant-bras horizontal, puis vertical, la paume toujours tournée vers le ciel.
- Faire tourner une boule dans la main, le bras le long du corps, la paume tournée vers l'arrière, horizontalement puis verticalement.

N.B. : Verticalement, les doigts sont accolés, la boule ne s'éloigne pas de la main ; c'est le jeu des doigts et du poignet qui fait tourner la boule. Cela prépare au jeu de la boule.
Horizontalement, ce sont les mouvements du bras qui font tourner la boule. Cela apprend à connaître sa boule (poids, dimensions) et à la contrôler : ne pas la laisser tomber.

- Faire passer une boule d'une main dans l'autre devant, puis derrière soi.
- Faire tourner une boule autour de la taille dans un sens puis dans l'autre.

N.B. : Ce sont les doigts accolés qui lancent la boule d'une main dans l'autre. Il faut parvenir à réaliser ces manipulations le corps bien droit sans surveiller ses gestes.

AVEC DEUX BOULES :

- Faire tourner les deux boules dans une seule main pour délier les doigts.
- Prendre une boule dans chaque main et les changer simultanément de main. Les objets transitent verticalement d'une main dans l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre puis dans l'autre.

AVEC TROIS BOULES :

- Prendre deux boules dans une main et une dans l'autre ; faire passer une boule de la main surchargée vers les doigts de l'autre main.
- Eventuellement faire jongler avec les boules comme avec des balles.

ATTENTION : Certaines de ces manipulations sont dangereuses pour ses pieds .... et pour ceux des voisins.

LA SEANCE

Chaque séance d'initiation doit être soigneusement préparée. Il faut que le matériel soit bien prêt et que l'éducateur ait étudié le déroulement du temps de travail, les exercices et les jeux. Il doit avoir pensé sa séance comme un professeur prépare son cours.

RECEPTION DES ENFANTS :

Une bonne poignée de main, à laquelle l'enfant est très sensible, scellera l'union entre lui et l'adulte. Quelques mots d'accueil et quelques propos personnalisés seront également les bienvenus au fur et à mesure que l'éducateur connaîtra mieux chaque enfant.

PRISE EN MAIN - AMBIANCE :

Il ne faut pas oublier que si c'est l'école du mercredi - ou du samedi - ce n'est pas l'Ecole elle-même.

L'éducateur doit donc veiller à faire preuve d'une certaine autorité et à assurer une bonne tenue des enfants. Il faut cependant qu'il les laisse extérioriser leur plaisir de jouer et qu'il les amène rapidement au jeu.

ECHAUFFEMENT ET MANIPULATIONS :

La Pétanque n'est pas un sport essentiellement physique ; sa pratique ne nécessite donc pas un échauffement aussi poussé que pour celle d'un sport violent - rugby - ou d'un sport à effort physique bref et intense comme l'athlétisme.

Il faut cependant faire comprendre aux enfants que la partie musculaire a son importance et que l'on ne devient pas un bon compétiteur, régulier et performant, si l'on n'est pas en parfaite condition physique. On doit notamment leur expliquer que celle-ci est indispensable pour être assuré de son adresse et pour tenir sa concentration.

Il appartient à l'éducateur de juger de la réceptivité des enfants à certains gestes d'échauffement - ce qui est toujours bon - et à certaines manipulations, mais sans systématiser pour chaque séance.

THEORIE ET ENSEIGNEMENT PROPREMENT DIT :

Après avoir indiqué aux enfants le but de la Pétanque - s'approcher du but - on peut leur faire découvrir, dans la progression de l'enseignement, tous les aspects techniques et tactiques du sport.

Pour chaque séance l'éducateur exposera rapidement, mais clairement, le thème retenu, au besoin à l'aide de dessins sur le terrain.

JEUX D'APPROCHE - EXERCICES :

Pour chaque séance ils doivent se rapporter au thème étudié. Ils constituent la mise en pratique de ce qui vient d'être enseigné. Ils peuvent néanmoins servir pour rappeler des séances antérieures.

Ces jeux et exercices peuvent varier à l'infini, mais ils doivent toujours engendrer la compétition : mieux ou plus souvent réussir que les autres. Partant d'exercices simples il faut arriver à une véritable partie de pétanque.

TITRE II

APPROCHE DE LA TECHNIQUE DE LA PETANQUE

- Découverte
- Règles générales
- Technique du lancer

DECOUVERTE DE LA PETANQUE

Il faut d'abord exposer aux enfants que l'objectif à réaliser est simple : IL S'AGIT DE PLACER SES BOULES PLUS PRES QUE CELLES DE SON ADVERSAIRE D'UNE CIBLE APPELEE BUT.

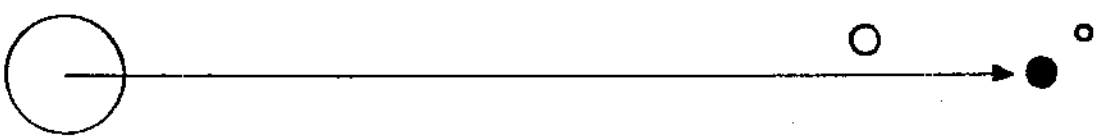
A ce stade l'éducateur apprend aux enfants les règles essentielles et leur donne les premières notions de réglementation. Il doit les laisser jouer à leur guise sans leur imposer de geste, mais en commentant les diverses situations.

Tout au long de la séance l'éducateur répète les règles en fonction des cas qui se présentent et pose des questions à leur sujet. Il profite du jeu pour commencer à parler tactique, notamment quant au choix entre pointer et tirer.

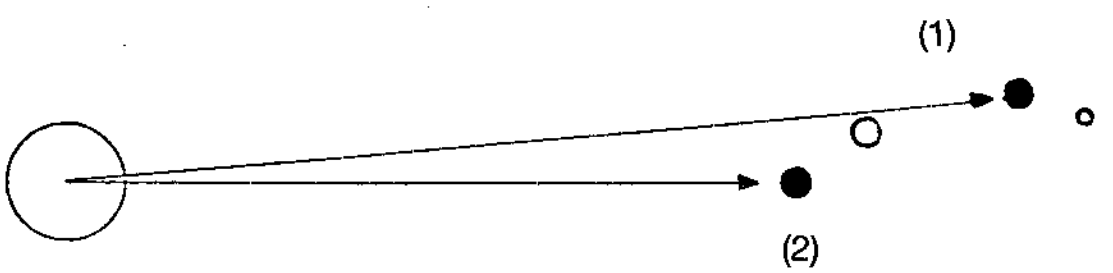
LE JEU

- La première équipe lance une boule vers le but :

- La seconde équipe tente de placer une boule plus près du but.



- Si elle y parvient, c'est à la première équipe de rejouer. Sinon (2) elle doit rejouer jusqu'à ce qu'elle réussisse (1) ou jusqu'à épuisement de ses boules :

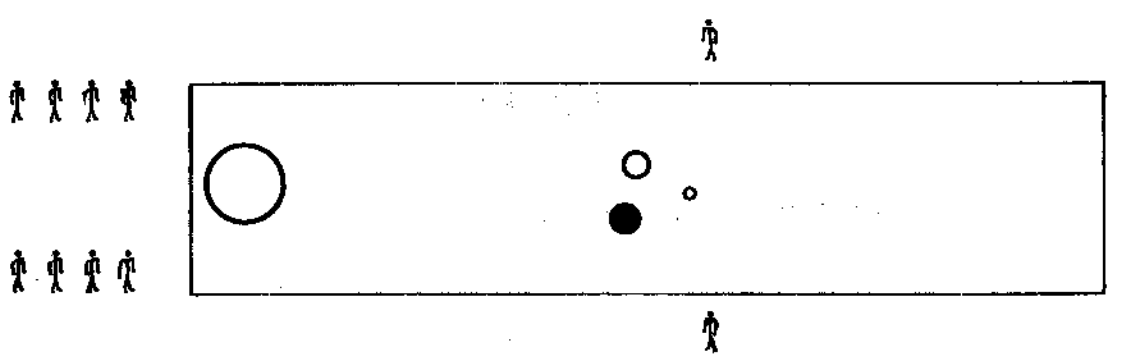


- Lorsqu'une équipe n'a plus de boules, l'équipe adverse joue celles qui lui restent.

LE JEU DE BASE

Dès ce stade de l'initiation l'éducateur pourra commencer à utiliser ce que nous appellerons «le jeu de base» :

- On trace un terrain cadré et l'on donne une boule par joueur.
- Le cercle de lancer est placé à l'une des extrémités du cadre et le but est posé par l'éducateur à 5 mètres du cercle.
- Les joueurs forment deux équipes qui se placent, comme pour une course de relais, en deux colonnes, à l'extérieur du cadre et en arrière du cercle de lancer. Dès qu'un joueur a lancé sa boule, il va se placer du même côté du cadre, vers le but.



- On joue en appliquant les règles générales : un joueur tente de placer sa boule le plus près possible du but. Un joueur de l'équipe adverse joue à son tour : s'il ne reprend pas, un autre joueur de la même équipe essaie ; s'il reprend on revient à un joueur de la première équipe.
- Quand tous les joueurs ont lancé leur boule on compte le nombre de boules de la même équipe plus proches du but que la meilleure de l'équipe adverse et l'équipe en cause marque autant de points : c'est la MENE.
- On recommence le jeu jusqu'à ce que l'une des équipes atteigne 13 points : c'est la PARTIE.

Pour que les enfants puissent différencier leurs boules on marque à la craie celles d'une équipe.

On désignera également un enfant dans chaque équipe pour «tenir la marque».

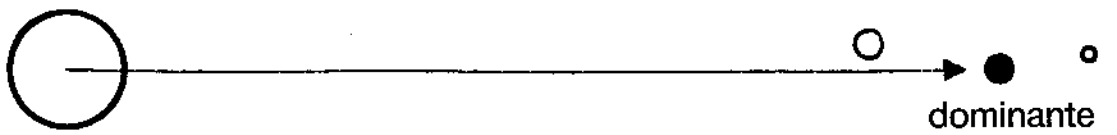
Il convient aussi de profiter du jeu pour faire sentir la nécessité de «bousculer», «d'écarter» parfois les boules adverses (notion de tir). Il faut laisser parler les enfants et n'intervenir que lorsque la discussion s'égare. L'éducateur doit répondre aux questions le plus simplement possible sans trop entrer dans le détail, car nous n'en sommes qu'à la découverte du jeu.

Pour expliquer la marque il est bon de n'employer que des expressions comme «plus près que», «plus loin que» ...

TACTIQUE GENERALE SIMPLE

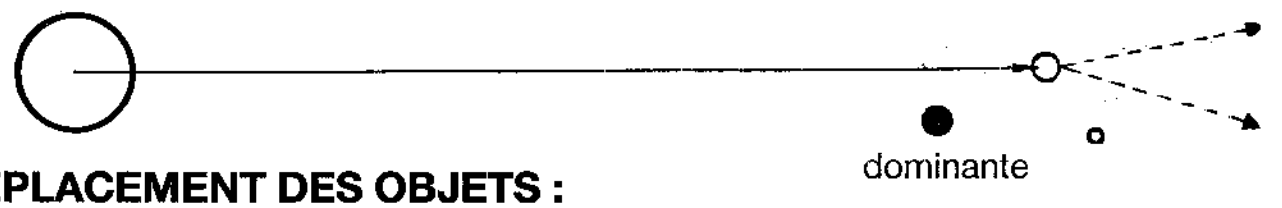
A) LE POINT :

Dans le cours du jeu, une équipe peut lancer sa boule afin d'aller plus près du but que son adversaire :



B) LE TIR :

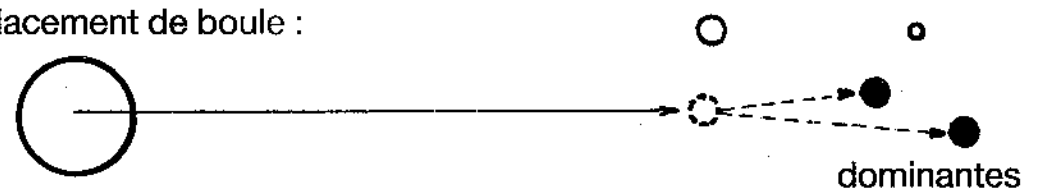
On peut aussi lancer sa boule afin d'éloigner celle de l'équipe adverse que l'on juge trop près du but, pour que la sienne devienne la dominante :



C) LE DEPLACEMENT DES OBJETS :

Il peut être intentionnel ou accidentel et tout déplacement de boule ou du but peut changer le cours du jeu :

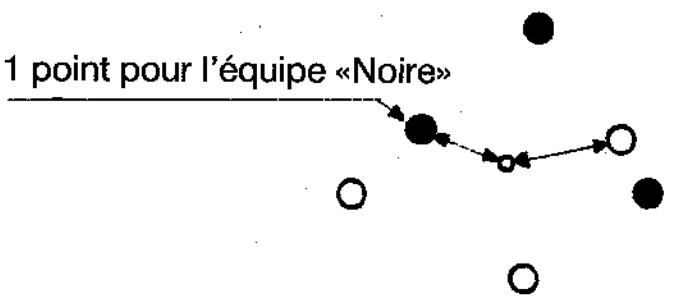
a) Déplacement de boule :



b) Déplacement du but :

D) LA MENE :

Quand toutes les boules ont été jouées une équipe marque autant de points qu'elle a de boules plus proches du but que la meilleure de son adversaire :



E) LA PARTIE :

Chaque équipe cumule les points marqués au cours des mènes. L'équipe gagnante est celle qui parvient la première à totaliser 13 points.

REGLES GENERALES

Il faut que les enfants connaissent, le plus rapidement possible, les règles essentielles de la pétanque. Le meilleur moyen est de les leur exposer en leur faisant disputer sinon une véritable partie, du moins un exercice comparable et en profitant des situations concrètes pour les leur expliquer. Plusieurs parties seront sans doute nécessaires et il appartiendra à l'éducateur d'interroger les enfants sur les points qui leur semblent les plus obscurs, toujours en s'appuyant sur les cas qui se présentent.

Afin de ne pas risquer d'encombrer l'esprit des enfants, l'éducateur s'attachera, dans un premier temps, à leur faire assimiler les règles suivantes :

1) La Pétanque oppose
   - un joueur à un joueur : tête à tête
   - deux joueurs à deux joueurs : doublettes
   - trois joueurs à trois joueurs : triplettes

   Lorsque l'on joue en tête à tête ou en doublettes, chaque joueur dispose de trois boules. En triplettes chacun n'en a que deux.

2) Le lancer du but est tiré au sort :
   - On trace un cercle sur le sol
   - N'importe quel joueur de l'équipe lance le but et il n'est pas obligatoire qu'il joue le premier
   - A la mène suivante, le but est lancé par l'équipe qui a marqué, depuis l'endroit où il se trouvait.

   N.B. : Le but doit être lancé entre :
   - 4 et 8 mètres pour les minimes
   - 5 et 9 mètres pour les cadets
   - 6 et 9 mètres pour les juniors

3) La première boule d'une mène est lancée par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort ou qui a marqué à la mène précédente.

   Toute boule lancée ne peut être rejouée.

   Pour jouer une boule on doit se tenir les deux pieds dans le cercle de lancer et n'en sortir que lorsque la boule a touché le sol.

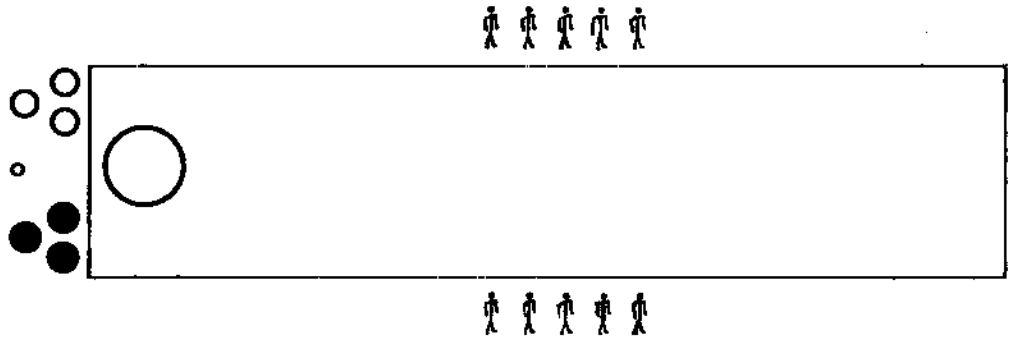
4) Les joueurs, partenaires et adversaires, qui ne jouent pas doivent se tenir à deux mètres au moins de part et d'autre du but et ne pas bouger ou gesticuler.

DE LA PETANQUE

EXERCICES

JEU DE BASE :

- On trace un terrain cadré aux dimensions réglementaires (15 m x 4 m)
- On prend deux jeux de trois boules faciles à différencier et l'on fait reconnaître le sien à chaque équipe.
- Les joueurs forment deux équipes qui se placent face à face vers l'une des extrémités du cadre.
- L'éducateur fait alors découvrir la nécessité du tirage au sort pour savoir qui lancera le but pour la première mène. Il explique ensuite que le bénéficiaire du tirage doit tracer le cercle de lancer - en donnant les indications relatives à sa dimension : 35 à 50 cm - et qu'il appartient à un joueur de son équipe de lancer la première boule de la mène.
- Ensuite les joueurs s'affrontent en tête à tête pour la durée d'une mène et les équipes cumulent les points marqués par leurs membres. Gagne celle qui obtient le total le plus important.



EVOLUTION VERS LA PARTIE :

En fin de séance l'éducateur peut orienter les exercices vers des oppositions entre équipes formées conformément au règlement, de préférence en triplettes.

Il lui appartient alors d'enseigner aux enfants des considérations tactiques simples : pointer ou «pousser» une boule adverse, ordre dans lequel doivent jouer les membres d'une même équipe ...

Dans tous les cas il doit répéter, tout au long de la séance, les règles essentielles jusqu'à ce que chacun en soit bien imprégné et interroger les enfants sur des situations concrètes.

Il n'impose aucun geste et ne corrige que les erreurs les plus flagrantes, s'en tenant aux normes qui font l'objet de la présente séance de découverte de la Pétanque.

LES POSITIONS

Pour aborder cette question l'éducateur a deux possibilités :

A) Partir du constat que, lors de tous les exercices précédents les enfants ont spontanément joué debout.

Il choisira alors de traiter d'abord de la séance relative au jeu debout avant d'aborder la question du jeu accroupi.

En commençant la séance relative au jeu accroupi, il lui appartiendra de faire découvrir aux enfants les avantages que présente cette façon de jouer bien qu'elle ne soit pas la plus naturelle. Il pourra, par exemple, placer le but tout près, ce qui forcera les enfants à se courber pour envoyer leur boule moins fort, ou choisir un coin de terrain tel qu'une boule jetée de haut partira n'importe où.

Lorsque cette découverte aura été faite, il expliquera aux enfants les avantages de ce mode de jeu qui sont rappelés dans la séance qui le concerne.

B) Estimer que, essentiellement pour le point, le jeu accroupi est celui qui donne les meilleurs résultats et qu'il vaut mieux l'aborder en premier.

Il préfèrera alors commencer cette partie de la méthode par le jeu accroupi avant d'en revenir au jeu debout.

En ce cas il devra tout de suite faire découvrir les inconvénients du jeu debout et exposer l'intérêt qu'il y a à pointer accroupi.

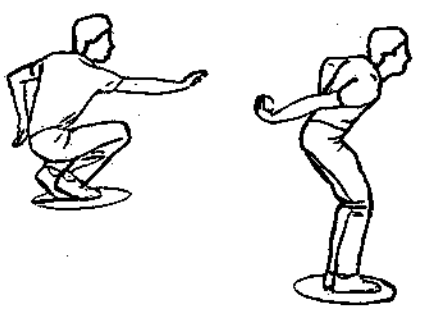
Lorsqu'il reviendra au jeu debout, il devra faire comprendre qu'il est parfois nécessaire d'y recourir. Il pourra, par exemple, placer les enfants dans le cercle et lancer le but très loin ou leur demander de bousculer une boule placée loin. Constatant qu'ils n'y parviennent pas, les enfants comprendront qu'ils doivent se lever pour avoir davantage de force.

La méthode proposée a retenu la première solution parce qu'elle semble mieux s'enchaîner avec le début de l'enseignement au cours duquel les enfants ont naturellement joué debout.

DE JEU

Dans tous les cas, l'éducateur devra insister, dès le début, sur des notions capitales :

- UNE POSITION STABLE EST PRIMORDIALE
pour le lancer de la boule :



L'éducateur devra donc rechercher, avec chaque enfant, debout et accroupi, quelle est la position dans laquelle il se sent le mieux. Il devra l'aider à la découvrir en le faisant se conformer aux conseils généraux valables pour tous.

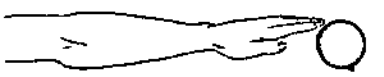
- LES BOULES DOIVENT ETRE JOUEES «SOUS MAIN» :

La méthode naturelle est, en effet, de les jouer à main ouverte, d'autant que cela semble plus aisé aux enfants pour tenir leur boule. Il revient à l'éducateur de leur faire comprendre que l'on contrôle mieux force et direction en jouant sous main. Il les laissera jouer naturellement et leur montrera les inconvénients que cela présente avant de leur expliquer pourquoi il vaut mieux «tenir» sa boule plutôt que de l'avoir «posée» dans la main.

- LE ROLE DU BALANCIER EST ESSENTIEL :

C'est en effet, en combinant son ampleur et la vitesse de retour du bras que l'on peut envoyer la boule plus ou moins loin, plus ou moins fort. L'éducateur fera donc découvrir aux enfants que plus on monte le bras haut derrière, plus le lancer est facile, moins il est besoin de forcer pour lancer la boule loin. Il devra expliquer pourquoi et veiller attentivement à la bonne réalisation du mouvement par les enfants.

- LA BOULE QUITTE LA MAIN PAR LE BOUT DES DOIGTS :



Il faut bien montrer aux enfants que l'on ne doit pas «lâcher» sa boule faute de quoi elle n'aura aucun dynamisme pour rouler vers le but. On peut leur faire voir qu'en ouvrant la main d'un seul coup on la fait tomber comme un poids mort. L'éducateur devra expliquer qu'en quittant la main par le bout des doigts, elle profite bien de tout l'élan donné par le balancier.

A ce stade de l'apprentissage on peut indiquer aux enfants que l'on joue généralement debout pour tirer et accroupi pour pointer. Si la question est posée on peut répondre qu'il est rare que l'on tire accroupi et que le point debout n'est, le plus souvent, utilisé que dans les cas bien précis qui seront examinés ultérieurement.

LE JEU DEBOUT

Après avoir laissé les enfants effectuer quelques lancers sans conseils, l'éducateur s'attachera à corriger leur position en leur donnant les indications nécessaires pour réaliser le mouvement du mieux possible, avant d'en venir à quelques exercices pratiques.

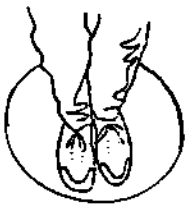
LE MOUVEMENT :

Le mouvement du bras doit être en harmonie avec le corps et sans raideur. Il convient de souligner les étapes suivantes :

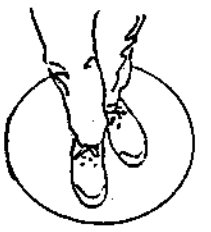
- Le bras porteur est placé devant soi, coude au corps.
- La main qui tient la boule pivote en même temps que le bras se tend et se balance vers l'arrière, dépassant l'axe vertical du corps.
- Le bras revient vers l'avant assez rapidement pour ne pas perdre le bénéfice de l'élan qu'il a pris. Pendant ce balancement le bras reste droit, sans raideur et, lors du retour vers l'avant, la paume de la main est tournée vers l'arrière : c'est le pouce qui frôlera le pantalon. La main doit passer près de la cuisse qui sert de guide, d'où l'importance du placement des pieds dans le cercle de lancer.
- L'autre bras doit suivre harmonieusement le mouvement et y participer en jouant le rôle de contrepoids, ce qui permet de conserver un bon équilibre.
- Parvenue à la hauteur prévue, la main s'ouvre et lâche la boule par le bout des doigts et non pas comme si elle tombait de la main.
- Les yeux ne quittent pas l'objet ou l'endroit visé.
- Les jambes participent au mouvement - les genoux peuvent fléchir - mais les talons ne quittent pas le sol.

L'éducateur devra rappeler que c'est la combinaison de l'ampleur du balancier et de la vitesse de retour du bras vers l'avant qui permet de lancer la boule plus ou moins loin, plus ou moins fort, plus ou moins haut. Un mouvement ample permet d'envoyer une boule haut et loin sans forcer.

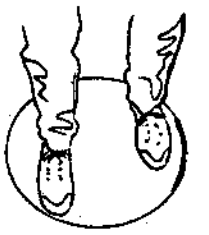
POSITIONS DES PIEDS DANS LE CERCLE DE LANCER :



Pieds joints symétriques dans l'axe du jeu.

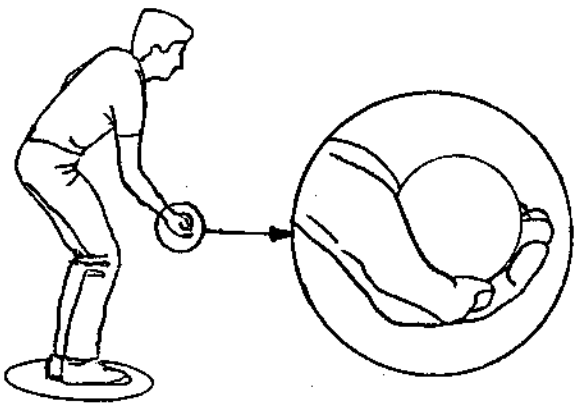


Poids joints décalés dans l'axe du jeu. Pied du bras porteur en avant.



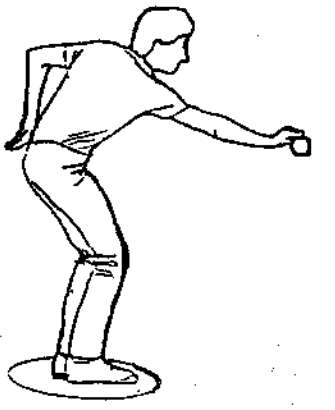
Pieds écartés. Pied du bras porteur dans l'axe du jeu.

TENUE DE LA BOULE DANS LA MAIN :



Tenue de la boule ...

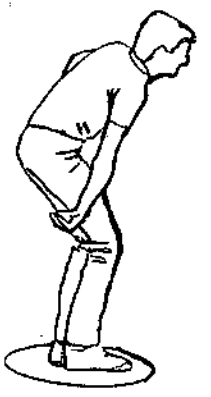
Pendant le balancier ...



Au lâcher.

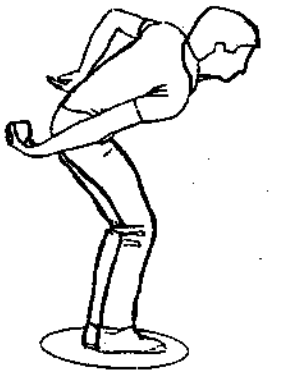
LE BALANCIER :

Préparation.



Retournement du poignet.
Mi-course aller.

Bras dépassant l'axe du corps.



Mi-course retour.

Lâcher.

Au cours de cette séance il faut obtenir :

- Que les enfants aient une bonne position dans le cercle de lancer.
- Qu'ils tiennent bien leur boule dans la main.
- Qu'ils prennent conscience de l'importance du balancier.
- Qu'ils jouent «sous main» et que la boule quitte leur main par le bout des doigts.

Pour cela l'éducateur devra :

- Apprendre aux enfants la bonne manière de tenir la boule.
- Montrer la position idéale des pieds dans le cercle de lancer.
- Montrer le mouvement de lancer, sans boule, en le décomposant puis en l'effectuant au ralenti.
- Faire voir que la boule quitte la main par le bout des doigts.
- Insister sur l'importance du jeu «sous main» et du balancier.

Il faut aussi apprendre aux enfants à ne sortir du cercle que lorsque leur boule s'est immobilisée.

Nous n'en sommes cependant qu'au début de l'initiation et il faut se contenter de corriger les grosses fautes que les enfants ont tendance à répéter. Chacun peut d'ailleurs avoir son style ; il faut l'aider à conserver son geste naturel et instinctif, mais en le faisant se plier à certaines règles précises.

EXERCICE

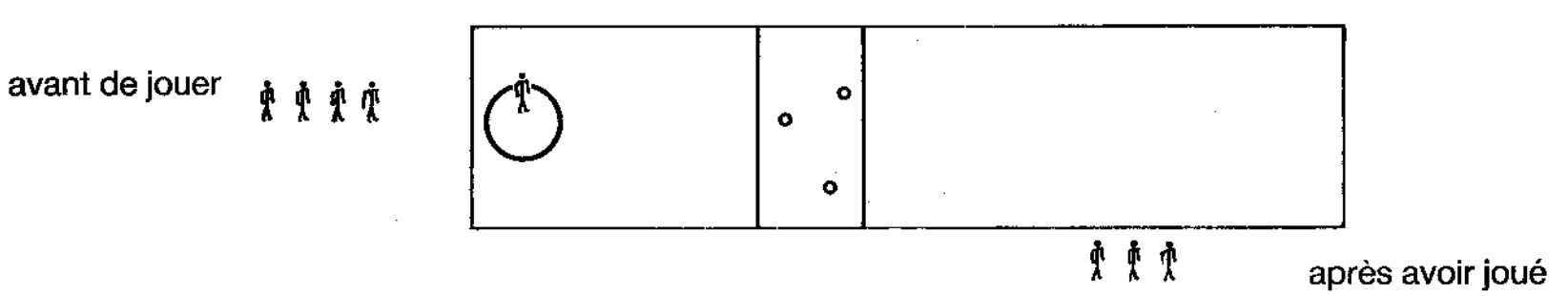
L'éducateur fait répéter aux enfants le processus du lancer d'une boule, debout dans le cercle.

Ils sont placés à la queue leu leu, hors du cadre.

On pose un cercle de lancer sur le sol et deux baguettes à 3 et 5 mètres (la distance peut varier selon la nature du sol).

Chaque enfant entre à son tour dans le cercle et doit lancer trois boules entre les deux baguettes.

Il n'est pas question de rendre l'exercice difficile : on fait seulement répéter le geste de lancer.



LE JEU DE BASE

L'éducateur peut également recourir au jeu de base en faisant jouer les enfants debout.

Il en profite pour revenir sur les notions déjà examinées lors des précédentes séances et, surtout, pour répéter les conseils tenant à la position des pieds dans le cercle, à la tenue de la boule dans la main, au balancier, au jeu «sous main» et au lâcher de la boule.

Il est possible de faire jouer aux enfants une partie en tête à tête dont chaque mène est jouée par des adversaires différents.

LE JEU

L'éducateur ayant fait ressentir et découvrir l'intérêt de jouer accroupi doit insister sur le fait que c'est la bonne position dans le cercle de lancer qui amène à une grande précision. On pointera le plus souvent dans cette position : il est donc primordial que les joueurs se sentent rapidement à l'aise dans cette façon de jouer.

Il faut obtenir des enfants qu'ils aient une position stable et pratique dans le cercle en position accroupie et qu'ils apprennent à lancer leurs boules dans cette position.

En conséquence que faut-il rechercher ?

- Une position stable dans le cercle.
- Une bonne tenue de boule.
- Un jeu «sous main» et un balancier efficace.

Après être revenu sur l'intérêt du jeu accroupi, l'éducateur devra montrer la façon de se placer dans le cercle, décrire et démontrer le mouvement de lancer.

Dans cette position des nuances dans le style peuvent apparaître. Toutefois il n'est qu'une façon de lancer si l'on ne veut pas risquer de voir sa main racler le sol au moment du balancier ou d'être déséquilibré lors du lancer, ce qui ferait perdre toute notion de distance et de direction.

On s'accroupit pour lancer moins haut, moins fort, plus court que dans le jeu naturel debout. L'éducateur insistera pour faire prendre aux enfants la position suivante : les cuisses sont à l'horizontale, le buste est droit ainsi que les épaules, le bras qui fait contrepoids peut être tendu dans le prolongement des épaules pour parfaire l'équilibre, et les talons ne reposent pas sur le sol.

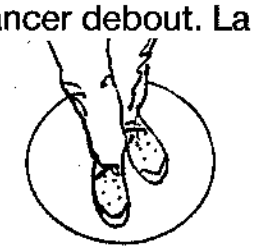
La méthode de lancer ne diffère pratiquement en rien de celle utilisée pour le lancer debout, mais le balancier est moins important puisque l'on joue pour lancer la boule plus doucement.

JEU DE BASE :

Pour bien faire assimiler cette position aux enfants l'éducateur recourra au jeu de base en faisant jouer toutes les boules en position accroupie. Il en profitera pour revenir sur toutes les notions de règlementation de base et sur quelques indications de tactique. Il sera cependant surtout attentif à la position dans le cercle et au lancer de la boule, puisque ce sont les sujets du jour.

POSITION DES PIEDS DANS LE CERCLE :

Pour obtenir une position stable dans le cercle, les pieds ne sont pas placés exactement dans la même position que pour le lancer debout. La recherche d'un bon équilibre est primordiale.

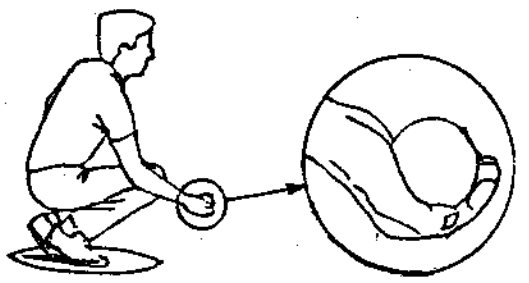


Au départ : talons joints, pieds au «garde à vous», pied du bras porteur dans l'axe du jeu.

En position : talons soulevés, cuisses à l'horizontale.

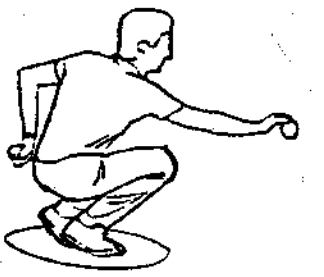
ACCROUPI

TENUE DE LA BOULE DANS LA MAIN :



Tenue de la boule ...

Pendant le balancier ...



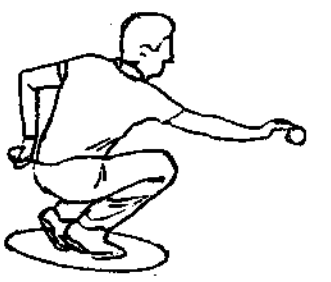
Au lâcher.

LE BALANCIER :

Position de départ.

Retournement du poignet. Mi-course aller.

Bras dépassant l'axe du corps.



Lâcher.

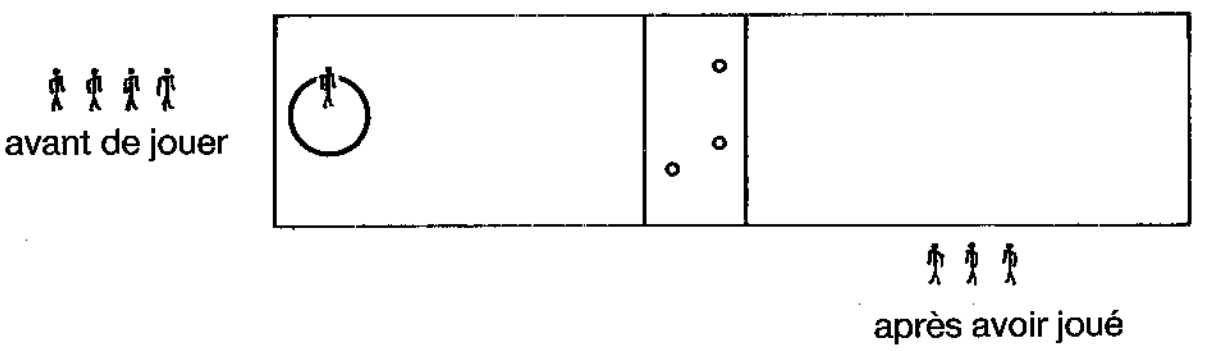
EXERCICE

Il s'agit de faire répéter aux enfants le mouvement de lancer d'une boule, accroupis dans le cercle de lancer.

- Les enfants sont placés les uns derrière les autres, en dehors du cadre.
- Un cercle est placé sur le sol.
- Deux baguettes sont posées à 2 et 4 mètres du cercle.

Les enfants doivent, à tour de rôle, entrer dans le cercle et jouer trois boules entre les deux barres. Il convient de les faire relever entre chaque jet de boule.

Là encore, les seules difficultés de l'exercice doivent être la stabilité dans le cercle, le jeu «sous main» et le lâcher de boule par le bout des doigts.



LE JEU D'

L'éducateur doit insister, dès l'abord, sur les raisons qui vont le conduire à décomposer en quatre temps le jeu d'une boule. Il en profitera pour expliquer aux enfants qu'il ne faut pas jouer sans réfléchir, qu'il existe de bonnes règles de discipline et de fair-play à observer, qu'à la Pétanque - comme dans tous les autres sports où l'action est rapide - le temps de préparation et de concentration est relativement long.

C'est l'occasion de mettre l'accent sur le caractère sportif de la Pétanque qui rend indispensables préparation et concentration : on ne doit pas «jeter» une boule.

Le passage en revue des quatre temps constituera une occasion de faire plus ample connaissance avec le règlement, l'éducateur ajoutant à cette révision toutes les notions relatives à la préparation au lancer. Il décrira ainsi les quatre temps :

- **Dans le premier temps** le ou les joueurs qui ont à analyser le coup sont près du but. Ils observent la situation, calculent et prennent une décision. Celui qui doit jouer se déplace seul vers le cercle de lancer et les autres s'écartent du jeu.
  Le ou les adversaires se tiennent également à l'écart du jeu ; ils ne parlent pas, ne gesticulent pas.

- **Dans le deuxième temps** le joueur qui s'apprête à jouer marque un temps d'arrêt en arrière du cercle et commence à préparer son jeu. Les autres joueurs sont placés de part et d'autre du but et restent calmes en observant le jeu.

  Le joueur entre dans le cercle de lancer.

- **Dans le troisième temps** le joueur se met en position et se concentre tandis que les autres ne parlent plus et ne bougent plus.

- **Dans le quatrième temps** le joueur effectue son lancer. Il ne sort du cercle que lorsque son action de jeu est terminée. Les autres ne se précipitent pas non plus vers le but.

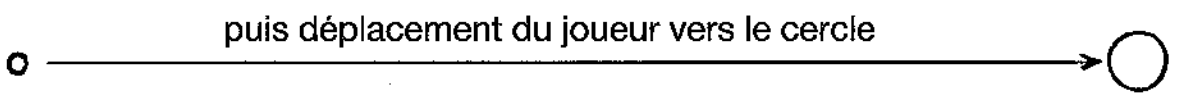
Il est bien évident que, dans certains cas précis, un, deux, voire trois temps pourront être escamotés. Il est cependant bon que l'éducateur apprenne bien aux enfants à ne pas se précipiter et à ne pas jouer leurs boules sans réfléchir.

UNE BOULE

1er TEMPS :

Observation

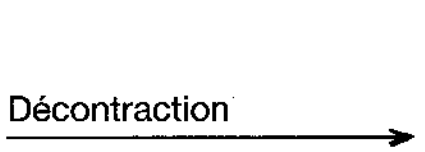
Calcul



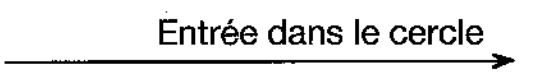
décision

2ème TEMPS :

Décontraction



Temps d'arrêt
Manipulations
Prise de direction
Choix du mode de lancer



3ème TEMPS :

Dans le cercle de lancer

- Mise en position
- Evaluations
- Visée
- Concentration

4ème TEMPS :

Mouvement de lancer

EXERCICE

L'éducateur fait répéter aux enfants le processus du jeu d'une boule afin qu'ils en acquièrent tous les automatismes.

Il doit veiller à ce qu'ils observent bien le jeu, se déplacent jusque derrière le cercle de lancer avant d'y pénétrer, se concentrent, lancent correctement leur boule et ne sortent du cercle qu'une fois leur boule immobilisée.

JEU DE BASE

Il est possible de reprendre la méthode du jeu de base en veillant bien à ce que les enfants respectent les règles que l'on vient d'énoncer et les conseils qu'ils ont reçus.

On peut également procéder aux mêmes vérifications en faisant disputer aux enfants des parties dans des formations réglementaires.

IMPORTANT

Avec cette dernière leçon nous avons terminé le tour d'horizon global de l'apprentissage de la Pétanque.

Nous avons essentiellement vu la manière de réaliser les gestes de base qu'il est indispensable de savoir faire pour pratiquer avec les plus grandes chances de succès, ainsi que les principales notions relatives à son exercice.

Il est donc primordial que les enfants aient bien assimilé ces notions de fond avant de passer à la suite de la méthode. Toute carence en ces matières serait en effet préjudiciable à l'acquisition de techniques plus précises. Cela risquerait de compromettre les progrès des enfants et leurs chances de bien assimiler les données qui leur seront apportées au cours des prochaines séances.

L'éducateur ne doit donc pas hésiter à revenir en arrière pour reprendre certains des points que les enfants n'auraient pas bien perçus ou pour leur faire répéter certains gestes toujours mal exécutés.

Ce n'est en effet que sur des bases solides que pourra être entreprise efficacement l'étude de plus en plus approfondie des techniques de la Pétanque.

TITRE III

ETUDE DES MODES DE LANCER

- Initiation au point et au tir
- Les différents modes de point
- Les différents modes de tir

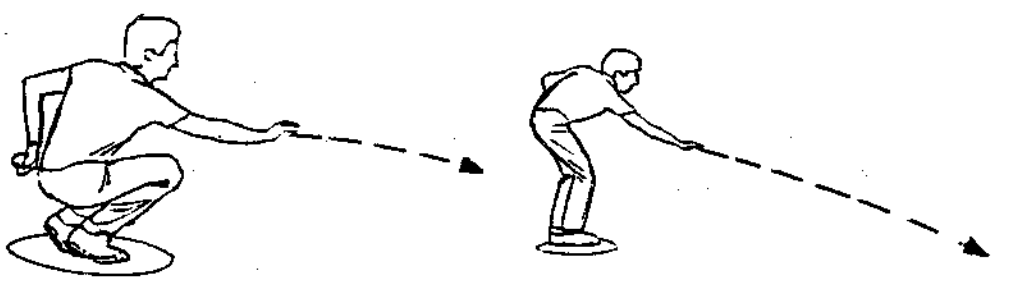
INITIATION

L'éducateur rappellera d'abord cette notion simple : POINTER EST L'ACTE DE JEU PAR LEQUEL ON ESSAIE D'APPROCHER UNE BOULE LE PLUS PRES POSSIBLE DU BUT.

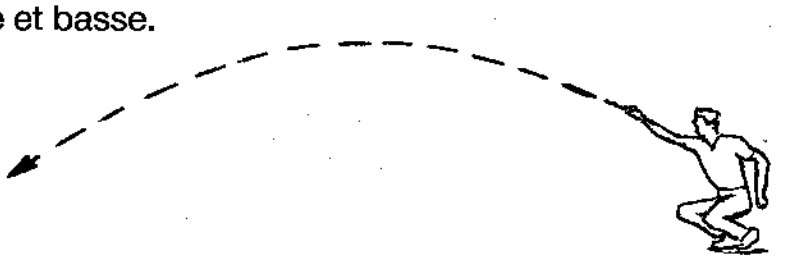
Il reviendra ensuite sur les notions de jeu accroupi et de jeu debout pour souligner que l'on joue généralement debout pour lancer long et accroupi pour envoyer court.

Il exposera rapidement les diverses techniques de point en précisant qu'elles feront toutes l'objet de séances particulières :

- Le point glissé : lâché, glissé ou fusé.



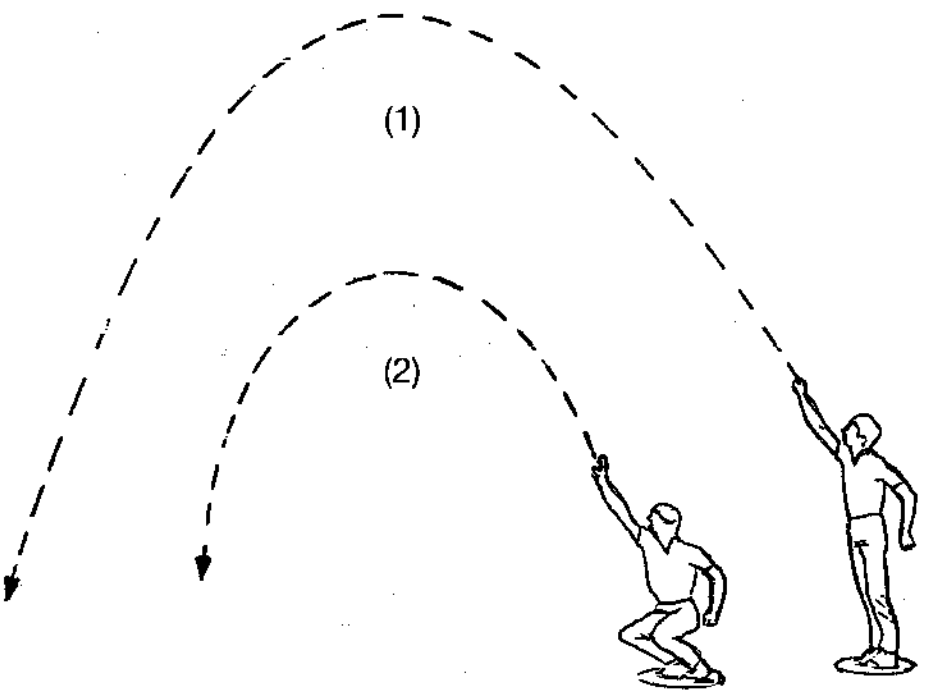
- Le point en demi-portée haute et basse.



- Le point en portée :

Longue (1) :

Courte (2) :



Il soulignera enfin que si, dans l'absolu, il est possible de marier toutes les techniques, les extrêmes sont rarement employés et que la technique à laquelle il convient le mieux de recourir est commandée par la nature du sol et par la distance à faire parcourir à la boule.

AU POINT

POSITIONS DE POINT sur lesquelles l'éducateur doit insister :

DEBOUT :

- Les pieds sont entièrement à plat à l'intérieur du cercle.
- Le corps est droit pour une portée, légèrement penché en avant pour une demi-portée et bien incliné vers l'avant pour un point glissé.
- Les épaules et tout le corps sont dans l'axe du jeu.
- Les yeux fixent le but.

ACCROUPI :

- Les plantes des pieds ne reposent pas entièrement sur le sol : les talons sont soulevés.
- Le buste est presque droit, très légèrement penché vers l'avant.
- Les épaules sont perpendiculaires à l'axe du jeu et le coude du bras qui fait équilibre est relevé.
- Les yeux fixent le but.

Si, en faisant pointer les enfants, l'éducateur constate, car cela est fréquent, que certains donnent un effet à leurs boules, il en profitera pour souligner que les boules doivent généralement être jouées «nature» afin qu'elles aient une course rectiligne. Pour bien leur enseigner cette technique qui est celle requérant le plus de rigueur dans le geste, il indiquera qu'à la fin du mouvement de balancier, le lâcher de la boule doit être effectué de la manière classique suivante :

La paume de la main se trouve face au sol alors que le pouce est écarté, puisque son rôle de maintien de la boule est terminé ; les doigts demeurent collés les uns aux autres comme ils l'étaient sur la boule ; la main s'ouvre, les doigts se tendent, la boule roule dans la main et la quitte par le bout des doigts.

En ce qui concerne le jeu à effet l'éducateur se bornera à indiquer que l'on n'y a recours que dans des cas bien particuliers et selon une méthode également rigoureuse qui sera abordée plus tard.

Pour répéter le geste de pointer il faut insister :

- Sur la nécessité de fixer le but.
- Sur le champ de vision qui doit aller de la donnée au but.
- Sur l'importance de la mémoire relative à la force donnée à la boule, à la hauteur à laquelle elle est jouée et à la longueur à parcourir.
- Sur le rôle primordial du balancier dont dépend la réussite du jet.
- Sur l'intérêt de bien choisir le point de chute de la boule : la donnée.
- Sur la façon de lâcher la boule.

EXERCICES

L'éducateur pourra utiliser divers exercices d'initiation générale au point, de préférence en mettant les enfants en compétition.

INITIATION

Bien que le sujet ait dû déjà être abordé au cours de séances précédentes, l'éducateur fera d'abord découvrir la nécessité de déplacer une boule adverse. Il placera une boule très près du but et interrogera les enfants sur la meilleure façon de procéder pour qu'une de leurs boules devienne plus proche.

Lorsque ceux-ci auront compris la nécessité de «pousser», de «bousculer» la boule ainsi placée, il mettra en évidence la notion de tir : LE TIR EST L'ACTE DE JEU PAR LEQUEL ON CHERCHE A FRAPPER UNE BOULE ADVERSE QUI GENE (soit parce qu'elle est trop proche du but, soit simplement parce qu'elle gêne le passage).

L'éducateur mettra ensuite les enfants en position de tirer et les débutants auront tendance à envoyer très fort et très bas leur boule vers l'objet qu'ils visent. Il leur expliquera alors qu'il s'agit de la méthode la plus naturelle - le tir à la rafle - celle que l'on emploie spontanément lorsque l'on commence à tirer.

Il poursuivra en leur faisant découvrir qu'en certaines circonstances cette méthode est inutilisable : soit il choisira un terrain rendant le tir à la rafle impossible, soit il placera des obstacles entre le tireur et l'objet à tirer. Il parlera alors aux enfants du tir au fer en soulignant qu'il est un gage de précision et qu'il est indispensable de savoir l'utiliser.

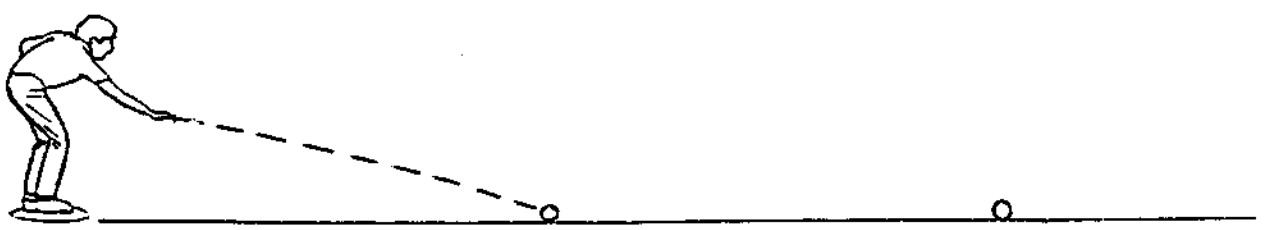
En faisant répéter le geste de tirer, l'éducateur devra insister :

- Sur le rôle primordial du balancier qui commande la force et la longueur du tir.
- Sur la nécessité de fixer l'objectif à atteindre ; la vision du tireur doit être concentrée sur le cœur de la boule.
- Sur l'importance de la mémoire relative à la force, à la hauteur, à la longueur, à la direction du jet ainsi qu'à l'ampleur du balancier.

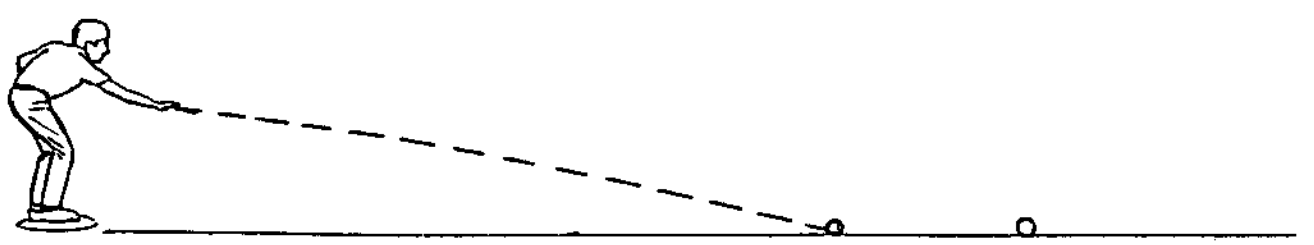
AU TIR

LE TIR A LA RAFLE :

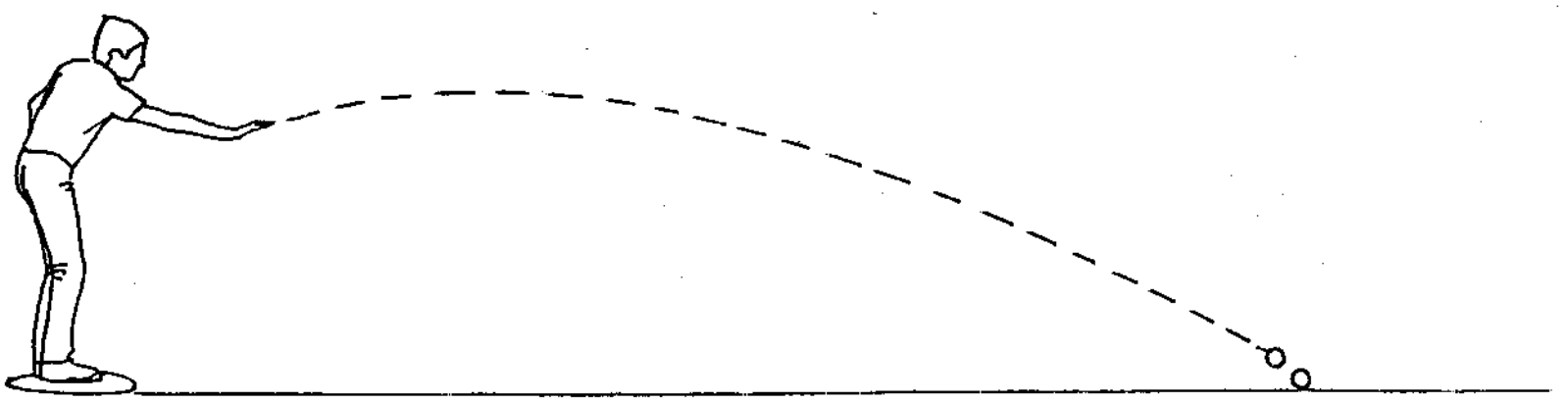
Court :



Long :



LE TIR AU FER :



EXERCICES

On pourra recourir à divers exercices figurant dans les séances relatives au tir, mais en se contentant de reprendre les enfants sur le geste de base qu'ils viennent d'apprendre.

Un petit concours de tir très simple, en laissant les enfants libres de leur mode de tir, constituera un bon dérivatif.

LE POINT

Pour le point glissé trois techniques sont utilisables en fonction du terrain :

A) LE POINT LACHE :

Cette technique est rarement employée, uniquement lorsque le terrain est en pente. La boule est lâchée devant soi et la seule pente du sol fera qu'elle roulera jusqu'au but, voire au-delà car il n'existe aucune technique qui permette d'arrêter une boule sur une pente ; seuls des obstacles peuvent servir de butoirs.

B) LE POINT GLISSE :

Il s'agit de la technique la plus courante, la plus naturelle. La boule doit rouler naturellement vers le but, l'élan du bras et l'impulsion donnée - vitesse de retour du bras vers l'avant - suffisant à faire parcourir à la boule le chemin entre son impact au sol et le but.

La boule ne s'élève pas au-dessus du sol ; sa course commence dans les trois mètres à partir du bord du cercle de lancer.

C) LE POINT FUSE :

Cette technique est assez courante sur des terrains particuliers comportant des graviers pointus fixés au sol. Sur de tels terrains la boule risquerait de se «planter» ou d'être carrément déviée de sa trajectoire rectiligne. Il faut donc la lancer, dans les trois mètres à partir du bord du cercle, en la «poussant», en la faisant «fuser» afin qu'elle parvienne au but malgré les sauts et le freinage dus aux obstacles.

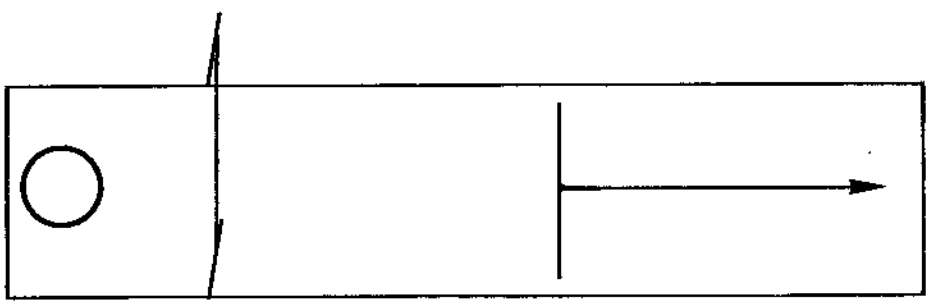
Au cours de la séance l'éducateur veillera particulièrement à ce que les enfants prennent de bonnes positions dans le cercle, conformément aux conseils donnés dans le cadre de l'initiation au point.

Il fera procéder à des essais debout et accroupi pour juger de la capacité des enfants.

L'éducateur pourra également recourir au jeu de base en faisant pointer toutes les boules selon la méthode enseignée et en demandant aux enfants d'utiliser successivement les trois techniques.

GLISSE

EXERCICES

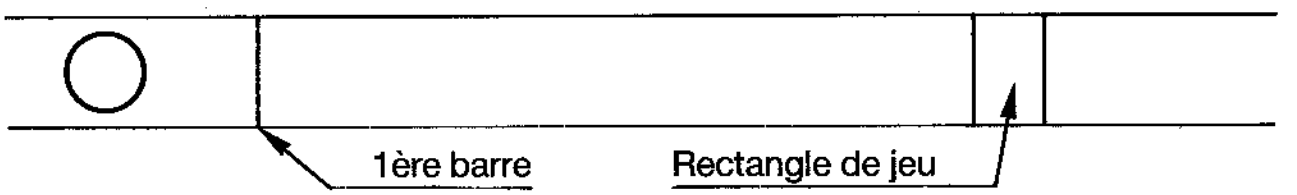


Il faut lancer la boule sous la ficelle.

- Dans le cas du point lâché, la boule doit s'arrêter avant une baguette placée à environ 3 m dans le jeu accroupi et 4 m dans le jeu debout.
- Dans le cas du point glissé, la boule doit parvenir jusqu'à une baguette placée à 5 ou 6 m dans le jeu accroupi, à 6 ou 7 m dans le jeu debout.
- Dans le cas du point fusé la boule doit arriver jusqu'à une baguette placée entre 7 et 9 m dans le jeu accroupi, entre 8 et 10 m dans le jeu debout.

JEUX D'INITIATION

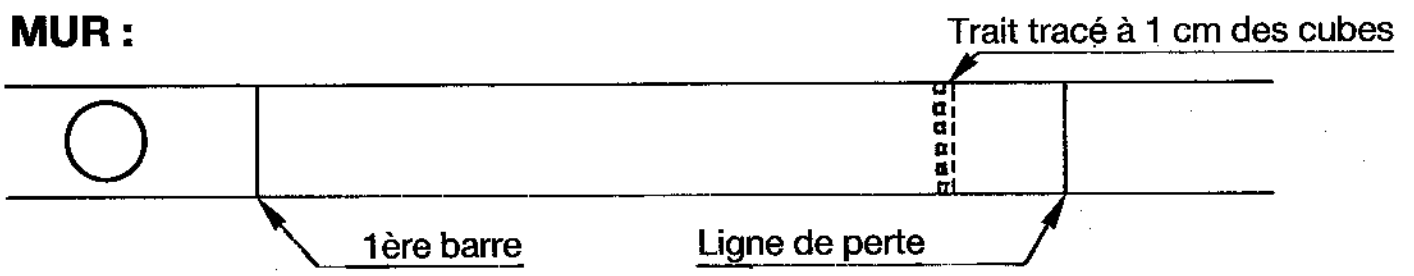
A) LE COULOIR :



Il s'agit de lancer sa boule, avant la première «barre», dans le couloir formé par deux traits parallèles. Il faut, pour que le coup soit réussi, que la boule vienne s'immobiliser dans le petit rectangle placé - ou tracé - plus ou moins loin afin d'accroître ou de réduire la difficulté.

L'étroitesse du couloir et l'emplacement du rond augmentent encore la difficulté. Chaque joueur lance une, deux ou trois boules à tour de rôle et l'on compte un point par coup réussi. Le gagnant est celui qui détient le plus gros score après un nombre de passages fixé.

B) LE MUR :



Au bout du couloir, les cubes sont alignés côte à côte et forment un mur. Avec trois boules, il s'agit de déplacer le maximum de cubes. On n'enlève pas les cubes déplacés avec la première ou la deuxième boule.

Les boules doivent être lancées avant la première barre, mais il faut qu'elles s'arrêtent avant la ligne de fond. Les cubes, même mordant très légèrement sur le trait, sont considérés comme déplacés et comptent chacun pour un point. Le gagnant est celui qui a le meilleur score après le nombre de passages déterminés.

LE TIR A

Tirer à la rafle c'est lancer violemment une boule à quelques mètres devant une ou plusieurs boules, ou le but, afin qu'elle rafle, bouscule, écarte, détruise le jeu.

Le balancier est violent, rapide et la boule quitte la main par le bout des doigts. Au contact du sol elle doit avoir un léger effet de recul. La boule fuse sur le sol jusqu'au contact.

MOUVEMENT

La position de départ est celle du point en position accroupie :

- La pointe des pieds ne repose pas entièrement sur le sol, les talons sont soulevés.
- Le buste est presque droit, très légèrement penché vers l'avant.
- Les épaules sont perpendiculaires à l'axe du jeu.
- Le coude du bras qui fait équilibre est relevé.
- Les yeux fixent l'objectif à atteindre.

Pour le mouvement de lancer, le bras doit aller largement vers l'arrière et revenir brusquement et rapidement vers l'avant. Ce geste ressemble à celui du point fusé, mais en plus violent.

LE TIR A LA RAFLE LONG

La boule est lancée avec une certaine violence à quelques mètres devant soi. L'objectif principal est d'éclaircir le jeu, d'écarter des boules trop proches du but.

Cette technique n'est employée, avec un objectif unique, que dans deux cas bien précis :

- Lorsque l'on veut faire un carreau sur une boule que l'on veut envoyer très loin du jeu.
- Lorsqu'on souhaite tirer le but pour l'envoyer loin derrière le jeu.

LE TIR A LA RAFLE COURT

Cette méthode est classée dans le tir à la rafle, mais elle se différencie de la manière précédente par une moindre violence et par une plus grande précision dans le tir.

La boule est lancée à deux mètres environ devant l'objet à atteindre. Elle le déplace très peu, prenant généralement sa place lorsqu'il s'agit d'une boule ; ou elle s'en écarte fort peu quand c'est le but.

LA RAFLE

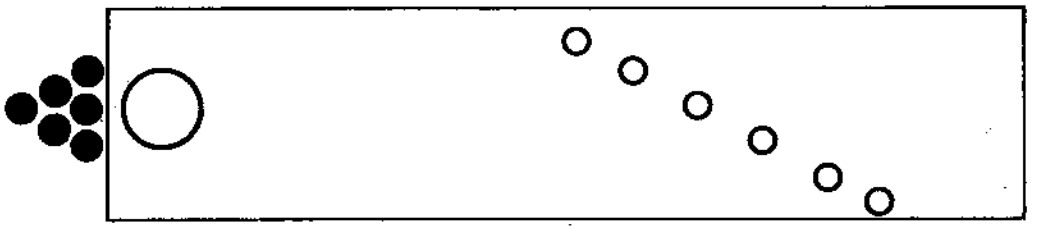
EXERCICES

TIR A LA RAFLE LONG :

C'est un jeu de massacre :

On doit, avec trois boules, tirer sur six boules placées dans un cercle de 50 cm de diamètre placé à 6 ou 7 m du cercle de lancer. Le point de chute de la boule importe peu ; il doit seulement se situer dans les 3 m du bord du cercle de lancer.

TIR A LA RAFLE COURT :



Il faut, avec six boules, tirer les six boules placées à des distances différentes et décalées. Le point d'impact au sol de la boule lancée doit toujours se situer à 2 ou 3 m de la boule à frapper.

JEUX

LE MEILLEUR POURCENTAGE :

Chaque joueur tire une série de six boules sur des boules placées :

1) A la même distance.
2) A des distances différentes.

Le vainqueur est celui qui réalise le plus de frappes.

LA PLUS GROSSE SERIE :

Chacun tire sur une boule placée de 6 à 7 m du bord du cercle de lancer et recommence autant de fois qu'il frappe.

Le gagnant est celui qui réalise la série la plus longue.

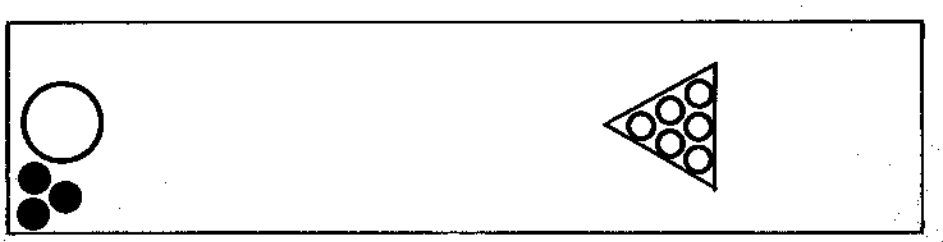
JEUX D'INITIATON AU TIR A LA RAFLE LONG

LE JEU DE QUILLES :

Le jeu consiste à sortir le maximum de cubes du cercle avec trois boules. On ne compte que les cubes effectivement sortis du cercle.

Le gagnant est celui qui parvient à établir le meilleur score après cinq tours.

LE TRIANGLE :



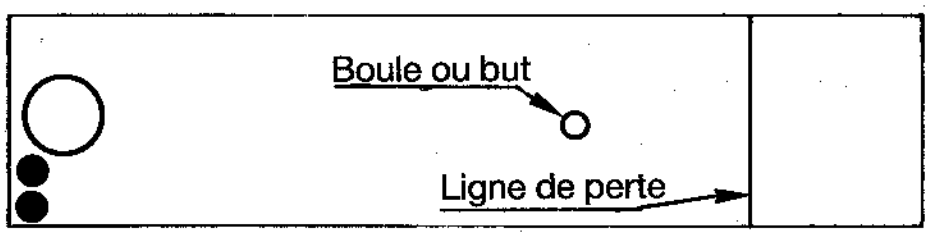
Chacun joue avec trois boules.

Toute boule sortie du triangle compte pour un point.

Les boules avec lesquelles on joue ne comptent pas, mais elles ne sont pas retirées du jeu.

Le gagnant est celui qui établit le meilleur score après cinq tours.

LA BOULE NOYEE :



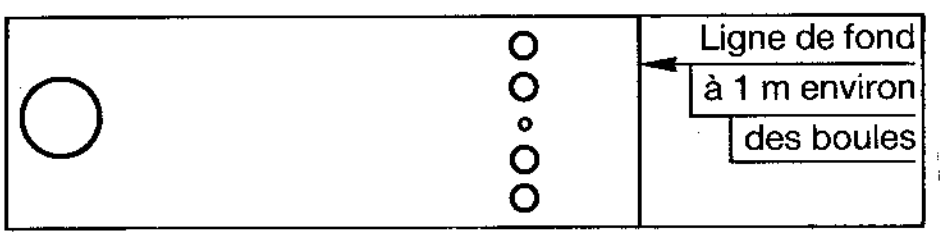
Il s'agit, avec deux boules, de frapper la cible et de lui faire dépasser la ligne de perte.

On élimine, au fur et à mesure, ceux qui ne parviennent pas à «noyer» la boule cible. Le gagnant est celui qui reste en lice le dernier.

VARIANTE : Même jeu avec le but.

JEUX D'INITIATION AU TIR A LA RAFLE COURT

«RENTRER» DANS L'OBJET :



Il faut pousser la boule visée derrière la barre sans que sa propre boule ne la dépasse.

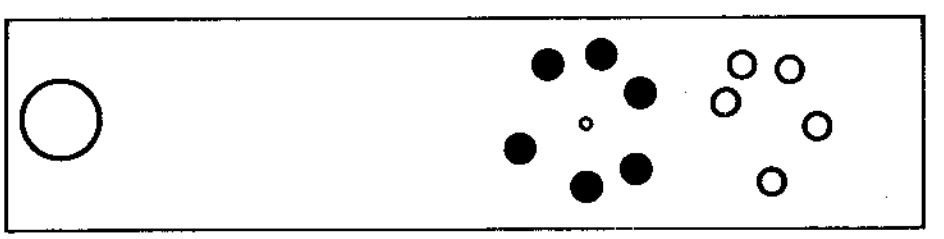
Si l'on vise le but, celui-ci doit également dépasser la ligne de fond et sa propre boule ne doit pas s'en écarter de plus de 2 mètres.

Chaque joueur dispose de cinq boules.

Toute boule frappée conformément à la règle compte pour un point. Le but vaut cinq points.

Le gagnant est celui qui obtient le meilleur score. En cas d'ex æquo on peut faire disputer un tour supplémentaire.

AMENER LE BUT CHEZ SOI OU EMMENER LE BUT AVEC SOI :



Les boules et le but sont disposés de la même manière pour chaque joueur.

Afin de bien faire saisir la précarité de cette technique quant au résultat - tout pour soi ou tout pour l'adversaire - chacun ne dispose que d'un seul essai.

On comptabilise en plus ou en moins les points marqués par chaque joueur.

Le gagnant est celui qui obtient, au bout de cinq tours, le meilleur score positif.

LE POINT EN

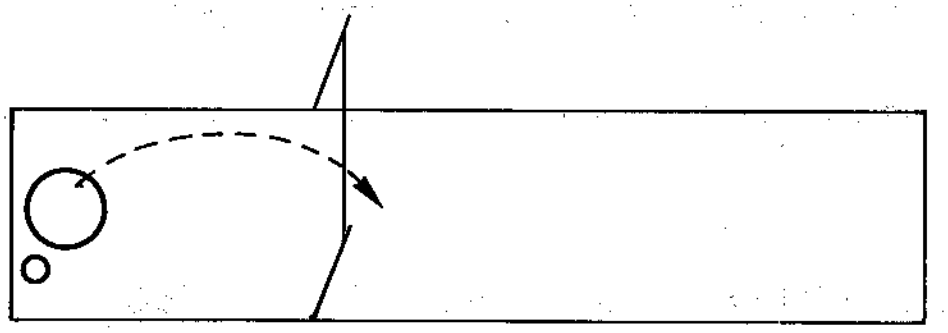
C'est le mode de lancer le plus naturel : la boule s'élève plus ou moins haut au-dessus du sol, retombe à mi-chemin entre le cercle de lancer et le but, s'amortit au contact du sol et ne conserve que la force nécessaire pour rouler jusqu'au but.

En position debout ou accroupie, il s'agit de la façon de jouer la plus employée. La zone dans laquelle doit être lancée la boule se situe entre 3 et 5 m du bord du cercle de lancer, en fonction de l'emplacement du but et de la nature du sol.

On distingue :

- La demi-portée basse employée lorsque le terrain n'est pas très roulant. La boule est alors lancée directement dans la donnée.
- La demi-portée haute quand le terrain est très roulant. En ce cas il faut que la boule soit bien levée au-dessus du niveau du sol avant de retomber dans la donnée afin d'être bien amortie par la chute.

EXERCICE



Il faut lancer la boule au-dessus de la corde placée ou tenue à des distances variables et à des hauteurs différentes selon l'endroit où l'on place la baguette devant laquelle la boule doit s'arrêter.

Il est important que l'éducateur calcule bien ces distances et cette hauteur en fonction de la nature du sol, afin de pouvoir expliquer pourquoi on doit jouer plus ou moins haut.

L'exercice sera pratiqué debout puis accroupi.

JEU DE BASE

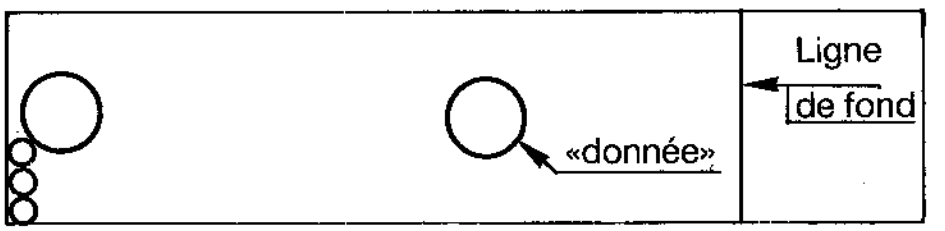
L'éducateur pourra recourir au jeu de base en imposant que toutes les boules soient jouées en demi-portée.

REMARQUE : La séance peut se terminer par une petite récréation avec des parties en tête à tête ne durant que quelques mènes. Les boules ne devront être pointées que suivant les techniques déjà étudiées.

DEMI-PORTEE

JEUX D'INITIATION

ON LANCE DANS LE CERCLE :

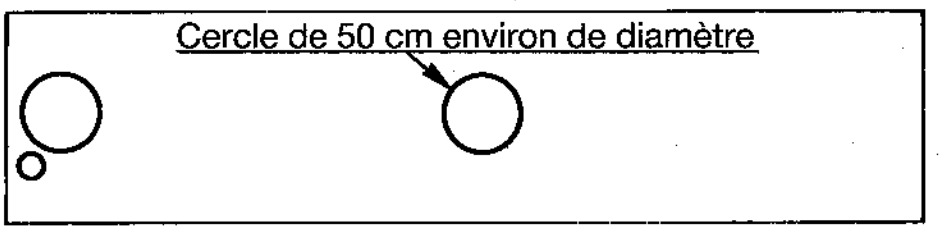


Chaque joueur dispose de trois boules.

Toute boule qui tombe dans le cercle et ne dépasse pas la ligne de fond compte pour un point.

On joue autant de passes que nécessaire pour qu'un joueur (ou plusieurs) parvienne à cumuler 13 points.

LE PLUS GROS SCORE :

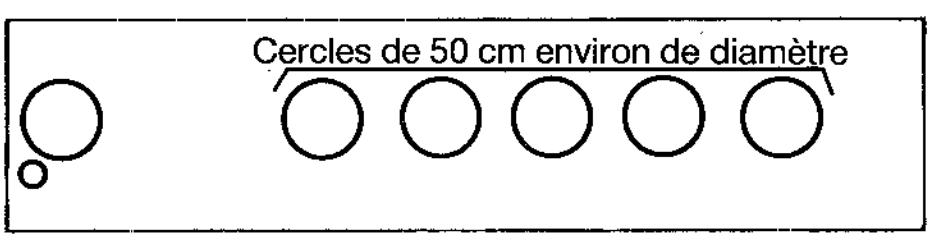


Chaque joueur lance autant de fois qu'il réussit à tomber dans le cercle.

Le gagnant est celui qui établit le record des coups réussis.

Si un ou plusieurs joueurs parviennent à marquer 13 points, ils sont déclarés vainqueurs d'office.

LA COURSE A ETAPES :



Les joueurs doivent lancer, tour à tour, dans chacun des cercles. A chaque réussite ils passent au cercle suivant, mais, en cas d'échec, ils doivent attendre leur tour pour reprendre là où ils ont échoué.

Le gagnant est celui qui parvient, le premier, à monter puis à descendre toutes les distances. Il faut jouer deux fois dans le cercle le plus éloigné : une fois pour monter, une fois pour descendre.

LE TIR

Si le tir à la rafle est généralement celui qui est spontanément utilisé par les débutants, lesquels commencent par vouloir «pousser» les boules qui les gênent, le tir au fer demande l'acquisition d'une technique spécifique. Après avoir fait comprendre cette nécessité aux enfants, en leur faisant pratiquer les deux méthodes, l'éducateur leur fera découvrir qu'il est parfois impossible de tirer à la rafle, par exemple en plaçant une boule derrière une autre ou derrière un obstacle.

Il insistera sur le caractère plus spectaculaire du tir au fer qui marque une nouvelle étape dans la maîtrise de soi. Pour autant il ne dénigrera pas le tir à la rafle, soulignant que tout bon tireur, au moins pour des raisons d'efficacité, doit savoir recourir aux deux selon les circonstances.

LE MOUVEMENT

- Les pieds sont entièrement à l'intérieur du cercle de lancer, posés bien à plat. S'ils sont décalés, c'est le pied droit pour un droitier, le pied gauche pour un gaucher qui est légèrement en avant.
- Le corps reste souple. Durant tout le mouvement de lancer aucune raideur ne doit apparaître au niveau des jambes, du buste ou des bras.
- Au départ le corps est droit et, pendant le balancier, le buste s'incline vers l'avant et se redresse lors du retour du bras vers l'avant.
- Les épaules et tout le corps sont dans l'axe du jeu.
- Les yeux fixent l'objectif à atteindre.

Dans le mouvement de lancer du tir au fer, le bras doit largement aller vers l'arrière pour pouvoir, au retour, aller haut vers l'avant. Cet élan - le balancier - doit être suffisant pour envoyer la boule aussi loin qu'on le désire.

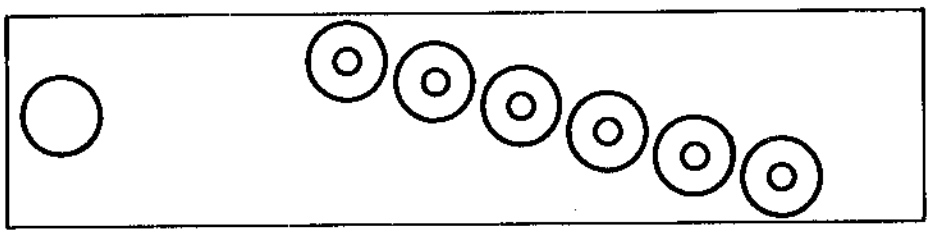
Durant tout le mouvement du bras, la main demeure dans l'axe du corps et, au lâcher de la boule, les doigts restent tendus un instant. La boule quitte la main par le bout des doigts, donnant ainsi un léger mouvement de rotation inverse à la course naturelle (c'est «arrondir»).

TIRER N'EST PAS LANCER UNE BOULE CONTRE UNE AUTRE, MAIS ENVOYER UNE BOULE POUR QU'ELLE RETOMBE SUR UNE AUTRE.

AU FER

EXERCICES

I)

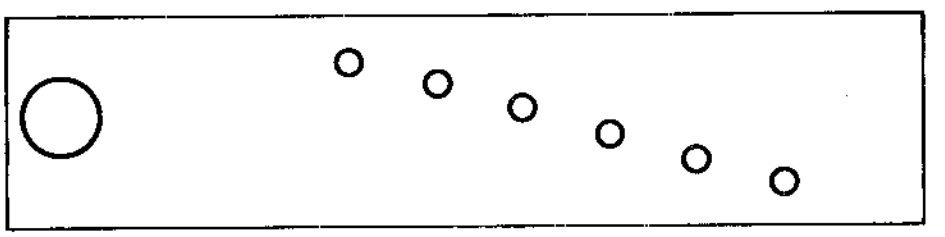


Chaque joueur tire six boules sur des boules placées à 5, 6, 7, 8, 9 et 10 mètres.

Les boules à tirer sont dans des cercles de 50 cm de diamètre.

Le coup est considéré comme bon si l'on frappe dans le cercle.

II)



Chaque joueur tire également six boules sur des boules placées à 5, 6, 7, 8, 9 et 10 mètres.

Le coup n'est considéré comme bon que si la boule est véritablement frappée «au fer».

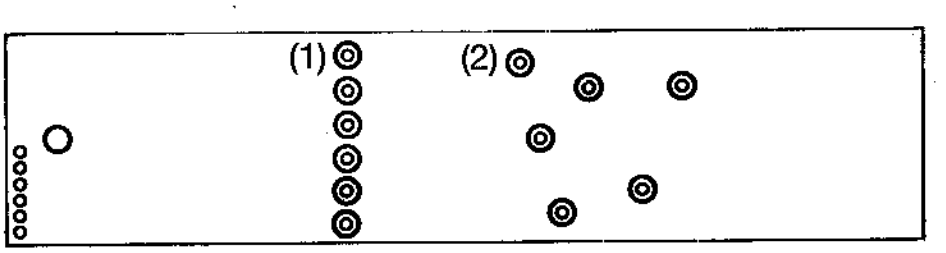
JEU

Chacun tire une série de six boules placées :

- A la même distance (1).
- A des distances différentes (2).

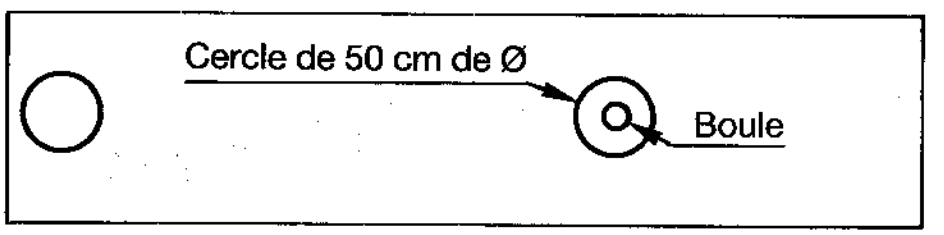
Le vainqueur est celui qui réalise le meilleur total sur les deux séries.

On peut compliquer le jeu en donnant des valeurs différentes aux tirs selon le résultat obtenu (voir au dos).



JEUX D'INITIATION GENERALE AU TIR AU FER

CONCOURS DE TIR (I)



Chaque joueur tire à son tour à cinq reprises.

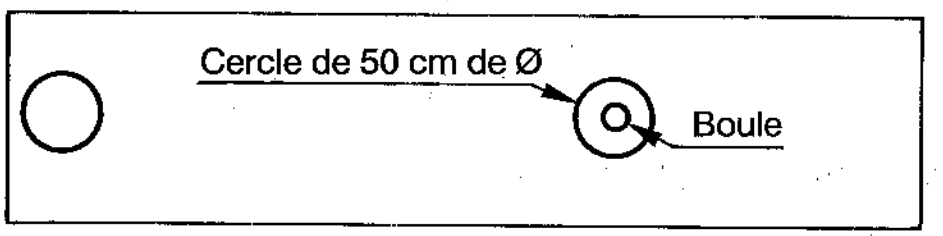
Il faut frapper la boule au fer ou devant (mais dans le cercle).

On compte un point par boule frappée.

Le gagnant est celui qui obtient le meilleur résultat sur une série. On départage les éventuels ex æquo par une nouvelle série.

VARIANTE : Le même jeu en tirant les cinq boules à des distances différentes.

CONCOURS DE TIR (II)



Chaque joueur tire dix boules par séries de deux.

Le gagnant est celui qui obtient le meilleur résultat, en fonction des valeurs des frappes ainsi définies :

- 1 point pour une boule frappée au fer qui ne sort pas du cercle.
- 2 points pour une boule frappée au fer qui sort du cercle.
- 5 points pour une boule tirée au fer qui fait carreau.

Remarque : Est considérée comme ayant frappé au fer toute boule qui est tombée dans le cercle avant de frapper.

VARIANTE : Le même jeu en tirant les dix boules à des distances différentes.

LE POINT EN PORTEE

L'éducateur soulignera qu'il s'agit d'une technique bien particulière par laquelle la boule est lancée haut et loin afin de n'accomplir, après sa chute, qu'une course très courte.

Il indiquera également que lancer sa boule et la planter près du but sur une plage ou dans un terrain gorgé d'eau - à déclarer impraticables pour des compétitions - n'est pas effectuer une portée mais recourir à un jeu naturel exceptionnellement nécessité par la nature du sol. On ne saurait assimiler cette manière de jouer à la technique de la pétanque.

Pour effectuer une portée il est nécessaire de tenir compte de deux facteurs :

- La boule ne décrit plus une large trajectoire, mais s'élève très haut pour retomber presque à la verticale.
- La boule tourne sur elle-même dans le sens inverse de la course naturelle.

C'est grâce à la combinaison de ces deux effets que la boule se freine presque net au contact du sol.

On distingue :

- La portée mi-longue dans laquelle la boule est lancée dans les deux mètres devant le but.
- La portée longue pour laquelle la boule est lancée dans le voisinage du but, voire au-delà dans certains cas particuliers.

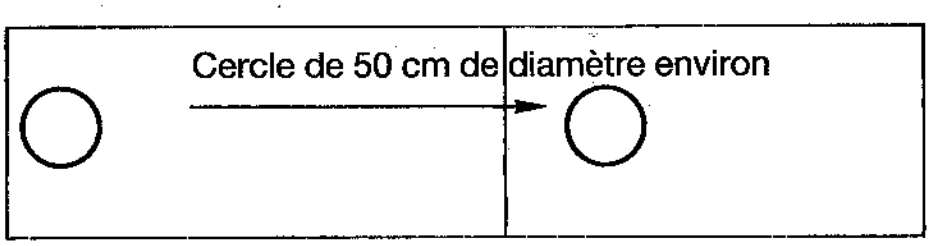
EXERCICES

Il faut lancer la boule au-delà de la baguette en faisant en sorte qu'elle s'arrête dans le cercle tracé sur le sol.

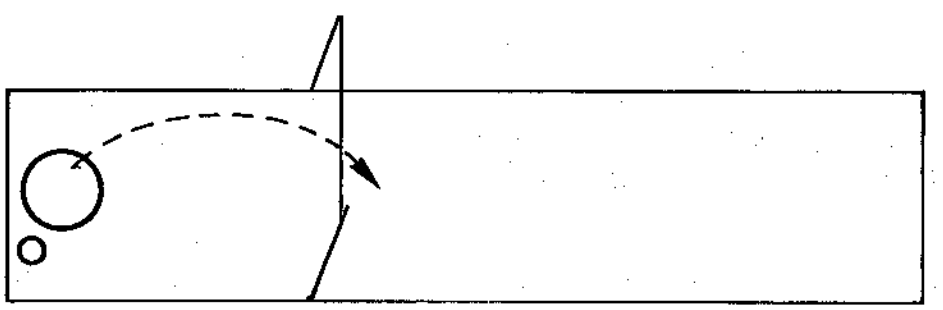
Si besoin est on accumulera un peu de sable dans le cercle ou l'on mouillera abondamment le sol afin de faciliter le freinage des boules. En revanche il n'est pas nécessaire d'utiliser la corde à sauter parce que les boules doivent être levées trop haut et, surtout, parce que chaque joueur doit «sentir» son coup selon ses dispositions naturelles à «envelopper» sa boule.

L'éducateur fera travailler les enfants en portée mi-longue en plaçant la baguette à 1 m du cercle et en portée longue en la mettant au bord.

Les deux exercices se feront debout et accroupi.



LA COURSE DE HAIES :



La corde est tendue à 4, 5, 6 ... mètres du bord du cercle et on l'élève de plus en plus haut au fur et à mesure que l'on s'éloigne du cercle.

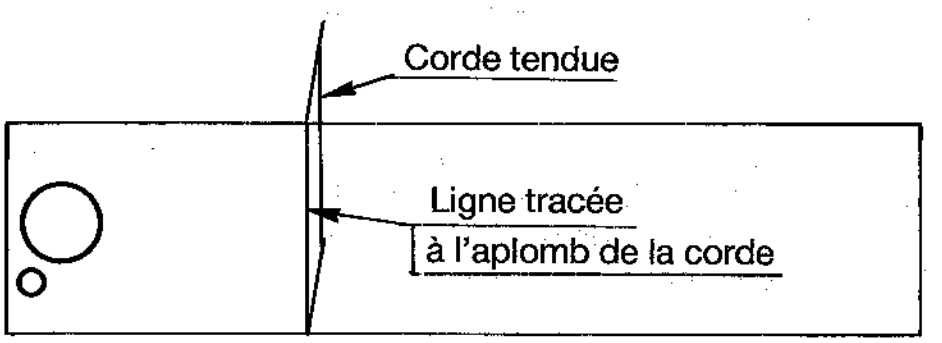
Les boules doivent être lancées par dessus la corde et s'arrêter dans les 2 mètres qui suivent.

Chaque joueur dispose de trois essais pour réussir au moins une fois.

A chaque «haie» on élimine les joueurs qui n'ont pas réussi.

Le gagnant est celui qui parvient à franchir l'obstacle le plus éloigné. Si plusieurs joueurs arrivent à porter leur boule à 10 mètres, ils sont déclarés vainqueurs d'office.

LA BOMBE OU LA CHANDELLE :



La corde est tendue à 5 ou 6 mètres du cercle de lancer et à trois mètres du sol.

Chaque joueur dispose de trois essais dont seul le meilleur est retenu. Il s'agit, en effet, de lancer sa boule par dessus la corde en faisant en sorte qu'elle s'arrête le plus tôt possible. Il est même possible de «planter» sa boule si le sol le permet.

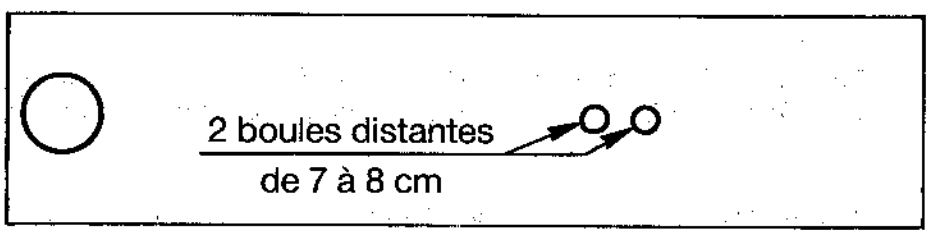
On fait une marque distincte sur le sol pour chaque joueur à l'emplacement où s'est arrêtée sa meilleure boule.
Le gagnant est celui qui parvient à placer sa boule le plus près de la ligne tracée au dessous de la corde.

LES TIRS

Avec les deux dernières leçons de cette partie l'éducateur abordera avec les enfants des techniques très élaborées.

Pour ce qui concerne le tir il s'agira tant de montrer la manière de procéder dans des positions difficiles que l'on découvre tout au long des parties, que d'apprendre aux enfants ce qui se passe dans certaines situations bien définies : devant de boule, trois boules en enfilade, boules collées, position de «contre» ... L'éducateur le leur fera découvrir par des démonstrations de mini-pétanque à 1 mètre du cercle de lancer.

LA SAUTEE :



Il s'agit d'apprendre aux enfants à frapper la boule placée derrière, celle de devant appartenant à son équipe. Il sera facile de montrer que cela est impossible en tirant à la rafle et de souligner l'importance accrue du balancier pour bien lever la boule de tir.

EXERCICE : On place en enfilade à 6 m deux boules séparées de 10 à 15 centimètres en rappelant aux enfants qu'il s'agit de frapper celle qui est située derrière sans toucher la première.

Chacun dispose de deux boules et l'ordre de passage a peu d'importance.

On élimine au fur et à mesure les joueurs qui ne frappent pas et après chaque tour on éloigne les boules d'un mètre du cercle de lancer. Si aucun joueur ne frappe à une distance, ils recommencent tous au même endroit.

La partie continue tant qu'il y a deux ou plusieurs joueurs à égalité avec 0, 1 ou 2 tirs réussis. Le gagnant est celui qui se retrouve seul à avoir frappé.

SITUATIONS PARTICULIERES :

On placera les boules dans des positions telles qu'il faille faire preuve d'une précision particulière pour réussir son tir ou frapper d'une certaine manière pour obtenir le résultat recherché. Il appartiendra à l'éducateur de faire découvrir aux enfants ce qui se passe dans telle ou telle situation puis d'indiquer la meilleure façon de procéder. Pour chaque cas des exercices mettant les enfants en compétition pourront être organisés.

PARTICULIERS

QUELQUES EXEMPLES DE PLACEMENT

DEUX BOULES COTE A COTE :

On laisse un millimètre entre elles. L'éducateur montrera qu'il faut frapper la boule visée (celle de droite puis celle de gauche) bien au cœur afin d'éviter de bouger l'autre, car en tirant du côté de l'autre boule on risque d'éclater les deux, et en tirant de l'autre côté il y aura un contre d'autant plus avantageux pour la boule visée que le tir sera excentré.

DEUX BOULES L'UNE DERRIERE L'AUTRE :

Après avoir fait procéder à des exercices «à la sautée» l'éducateur fera découvrir aux enfants qu'il est possible d'enlever seule la boule de devant en la frappant «sur l'oreille».

L'espace entre les deux boules et la distance sont fixés en fonction de l'expérience et du niveau atteint par les tireurs.

TROIS BOULES COTE A COTE :

Mêmes explications que pour le premier cas en s'attachant à faire tirer la boule du milieu sans toucher aux autres.

TROIS BOULES EN ENFILADE :

Elles sont séparées de 10 à 15 centimètres et placées à des distances pouvant varier en fonction de l'adresse des joueurs. L'éducateur pourra se servir de ce cas pour reprendre le tir à la sautée et le tir de la boule placée devant, puis il expliquera que pour frapper seule celle située au milieu il faut la frapper au fer et sur l'oreille pour éviter le contre sur la boule de derrière, le tir à la rafle étant évidemment impossible.

On pourra utiliser ici le même exercice que celui employé pour le tir à la sautée en accroissant peu à peu la distance.

DEUX BOULES COLLEES :

- L'une derrière l'autre : L'éducateur montrera que pour enlever seule celle de derrière il faut frapper bien au cœur la première, alors que pour éclater les deux il convient de tirer sur l'oreille.
- L'une contre l'autre : L'éducateur expliquera aux enfants qu'il est possible de faire partir seule l'une des boules en excentrant bien son tir sur l'autre (difficile).

TROIS BOULES COLLEES EN ENFILADE :

Elles peuvent aussi être séparées de quelques millimètres. Il faudra montrer aux enfants qu'en frappant bien droit la première, celle-ci et la dernière sont chassées alors que celle du milieu reste en place. La première va plus ou moins loin en fonction de la manière dont la frappe a été réalisée.

N.B. : Pour chaque cas l'éducateur indiquera les possibilités offertes par les différents modes de tir - rafle et au fer - en soulignant chaque fois les avantages et les inconvénients de chacune des méthodes.

LE POINT

Pour faire découvrir la nécessité de recourir parfois à des effets, l'éducateur placera des obstacles entre le cercle de lancer et le but. Il interrogera ensuite les enfants sur la manière de procéder et leur montrera qu'il est possible de parvenir au but en contournant les obstacles.

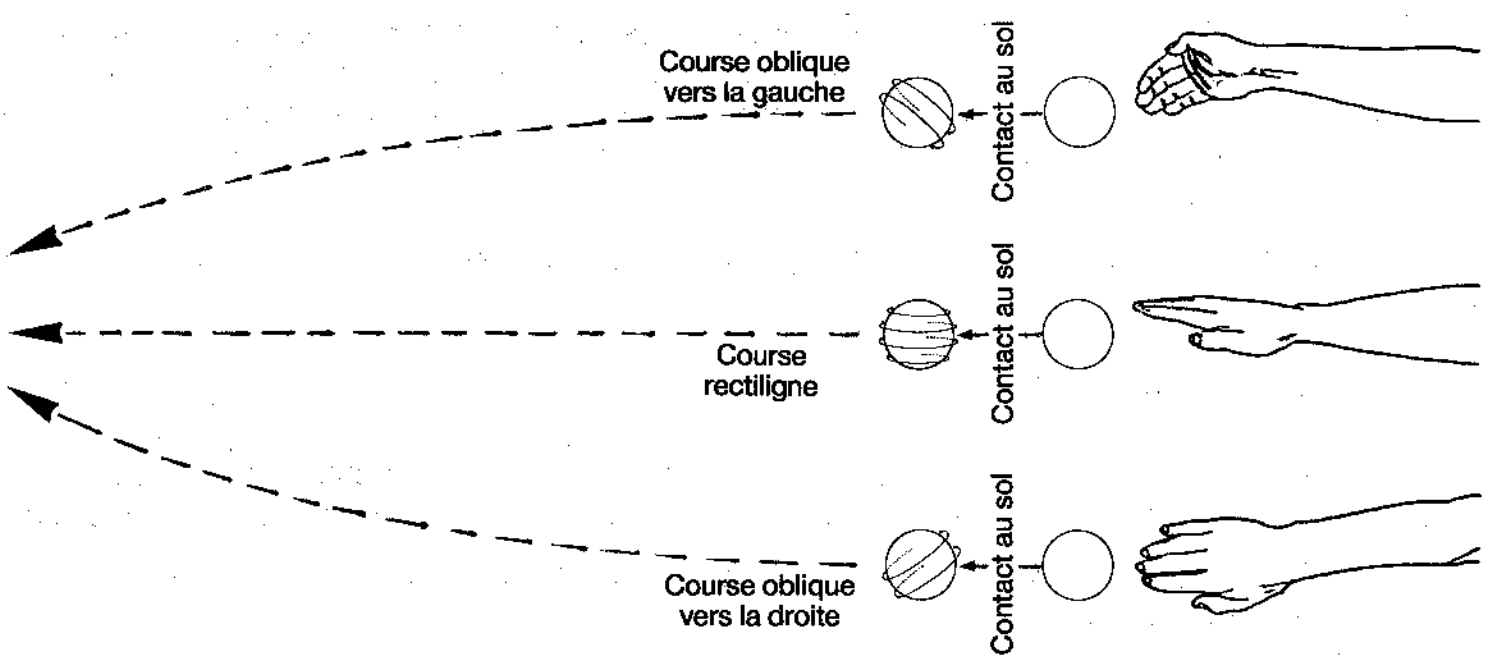
Il convient de noter que les enfants ont souvent, de prime abord, tendance à jouer leurs boules avec des effets. On n'abordera donc cet aspect de la technique que lorsqu'ils feront preuve de toute la rigueur nécessaire pour jouer de la manière à utiliser le plus souvent, c'est-à-dire par un jet «nature» dans lequel la course de la boule est rectiligne.

EXPLICATIONS (Pour un droitier)

Pour «tourner» une boule il faut, en règle générale, ne plus maintenir la paume de la main face au sol, mais l'incliner soit vers la droite - pour aller à droite - soit vers la gauche, pour aller à gauche. Le pouce se trouvera, au moment du lâcher, dirigé vers le sol pour envoyer la boule à droite et pointé vers le ciel pour l'envoyer à gauche.

Afin d'accroître la déviation de la boule, il est nécessaire de la faire tourner avant son contact avec le sol, à la manière du globe terrestre sur son axe ; la main est donc simplement inclinée. Pour donner à la boule ce mouvement de rotation on peut, au moment du lâcher, ne plus tendre les doigts, mais les garder légèrement crispés, comme si l'on voulait la griffer quand elle quitte la main.

Il convient de noter que, dans cette méthode classique, la boule tourne en l'air dans le sens des aiguilles d'une montre pour aller à gauche et dans le sens inverse pour aller à droite.

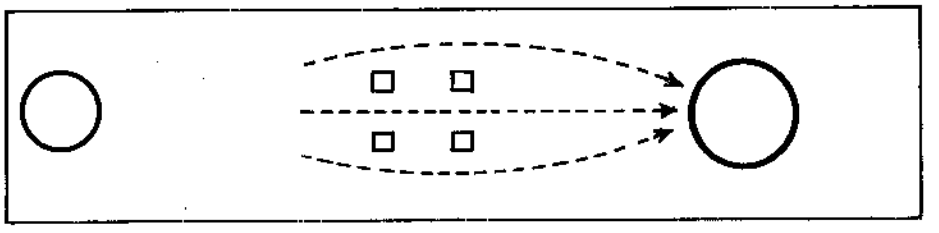


IMPORTANT : Le pied du bras porteur ne reste plus dans l'axe du jeu : il est très légèrement décalé vers la gauche pour un jeu avec effet à gauche et vers la droite pour un jeu avec effet à droite.

AVEC EFFETS

EXERCICES

I) Les trois chemins :



Il faut lancer :

La première boule entre les deux rangées de cubes.

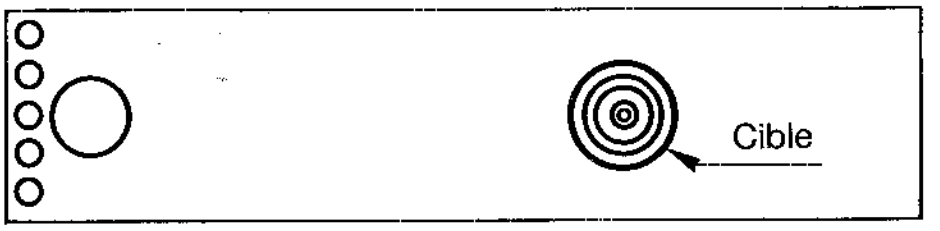
La deuxième à droite des cubes.

La troisième à gauche des cubes.

Les trois boules doivent arriver dans le grand cercle tracé sur le sol.

Dans la mesure où l'on a jusqu'à présent demandé aux enfants de jouer leurs boules le plus naturellement possible une légère déviation de la course sera jugée satisfaisante puisque l'on commence seulement à les leur faire tourner.

II) Le concours de point :



Puisque les enfants connaissent désormais toutes les techniques de lancer de la boule, on peut commencer à utiliser le tapis de point.

Le concours se dispute généralement avec cinq boules.

On peut, pour révision des séances précédentes, compliquer le jeu en imposant aux enfants de lancer la boule à un endroit bien précis du terrain de jeu, par exemple en y plaçant un carré de toile sur lequel il faut tomber.

Il est également possible de compliquer encore en obligeant les enfants à varier les lancers pour revoir toutes les méthodes enseignées. Pour cela on place des obstacles entre le cercle de lancer et le but : cubes et baguettes de bois notamment.

TITRE IV

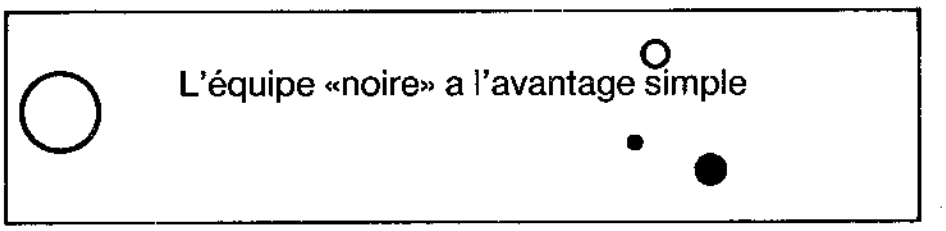
QUELQUES NOTIONS GENERALES DE TACTIQUE ET DE PRATIQUE

- Données de tactique
- Approche de l'arbitrage par la mesure et le marquage des objets
- Indication sur la tenue d'un bureau de compétition

TACTIQUE GENERALE DE LA PARTIE DE PETANQUE

L'éducateur rappellera d'abord aux enfants qu'à la pétanque on ne joue pas simultanément mais alternativement. Il devra alors faire découvrir aux jeunes pétanqueurs que l'équipe qui commence le jeu prend, au départ, un handicap d'un temps, puisque l'adversaire reste avec une boule de plus que lui en mains. On dit que l'équipe qui joue en second a l'avantage.

Cet avantage peut être simple ou multiple. Il va du simple temps d'avance - au début de la mène par exemple - à un temps plus cinq boules quand, en triplettes ou doublettes, l'équipe adverse a joué toutes ses boules sans reprendre le point.



En théorie, un temps d'avance équivaut à un point et toute boule supplémentaire également. Dans les faits cette règle ne se vérifie que lorsque les deux équipes parviennent à une perfection rarement atteinte.

L'équipe qui possède l'avantage essaie de le conserver et son adversaire tente de le lui reprendre. Garder l'avantage c'est conserver la possibilité de marquer ; le perdre c'est laisser l'initiative du jeu à son adversaire.

- Avec un désavantage - ou même un simple temps de retard - il faut généralement pointer, à moins que la situation des boules sur le terrain, la marque ou le contexte de la partie n'impose une tactique différente. En fait, il faut toujours rechercher la méthode qui permet de minimiser les possibilités de marque de l'adversaire.
- Avec l'avantage, qui n'est parfois que le temps d'avance, il faut tirer. C'est la meilleure façon de conserver cet avantage à moins que la situation des boules sur le terrain ne l'interdise. Il convient de rechercher la méthode qui permet de grossir la marque, conformément à ce que la règle de l'avantage laisserait supposer.
- Lorsqu'il y a le choix entre le tir et le point, il faut utiliser ce qui paraît le plus facile à réussir.

A la pétanque tirer n'est pas forcément attaquer et pointer n'est pas forcément défendre.

Il peut arriver que l'on tire pour défendre soit un point, soit la marque ou pour limiter la marque adverse. En revanche le point peut parfois être assimilé à une attaque : pour reprendre le point à l'adversaire afin de mettre ses boules en danger - devant de boule, accolage ... - ou afin de l'amener à commettre une faute ce qui pourrait permettre de reprendre l'avantage.

Au cours des exercices et jeux l'éducateur montrera bien aux enfants que ces règles de base, si elles doivent guider les choix durant la partie, peuvent être écartées en fonction du déroulement de celle-ci.

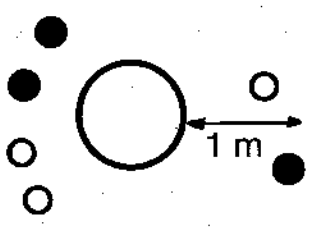
Ainsi, même avec un temps d'avance, on pointera si le dernier point de l'adversaire est mauvais et facile à reprendre. Encore faut-il que la nature du terrain ou la valeur de l'adversaire ne vous expose pas à recevoir une série de carreaux. Il s'agit en effet d'éléments qu'il faut toujours prendre en considération pour adapter sa tactique ... à condition que sa propre valeur le permette.

De même on pourra envisager de tirer, même avec un ou plusieurs temps de retard, soit pour réduire la marque de l'adversaire, soit dans l'espoir de détruire le jeu : déplacement de but, éclatement de boules ...

En réalité il appartiendra à l'éducateur de faire découvrir ces nuances aux enfants tout au long de l'apprentissage de la méthode, lors des différents exercices en leur enseignant que nul n'est à l'abri d'une «faute de jeu», laquelle n'apparaît d'ailleurs souvent qu'en cas d'échec du coup tenté. L'un des attraits principaux de la pétanque réside en fait dans l'art de conduire le jeu et d'en découvrir les finesses peu à peu.

EXERCICE : Des «tête à tête» à une seule boule par joueur.

JEUX : La partie de mini-pétanque :



On joue en tête à tête à trois boules par joueur, mais à des distances très réduites - moins d'un mètre - afin que tous les coups puissent être tentés et réussis.

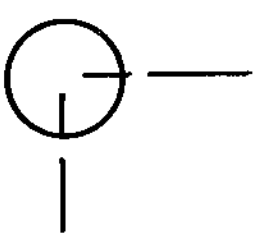
MARQUAGE DES OBJETS ET MESURE DES POINTS

LE MARQUAGE DES OBJETS :

L'éducateur fera d'abord comprendre aux enfants l'intérêt que présente le marquage des objets, en soulignant qu'il est rendu obligatoire par le règlement. Pour cela il leur fera disputer une mène au cours de laquelle il déplacera les boules jouées ou le but à l'aide d'une boule envoyée d'un autre jeu.

Il leur expliquera alors que cela est indispensable pour remettre les objets en place. Si le marquage n'a pas été effectué on doit laisser les objets à l'endroit où il se sont arrêtés.

Il montrera que pour marquer un objet on utilise un bâtonnet pointu ou un clou de charpentier - à défaut on se sert d'un doigt - pour tracer deux traits d'une dizaine de centimètres, perpendiculaires et tendant à se rejoindre à la base de l'objet à marquer. Les traits doivent être rectilignes.



C'est en partie de ce marquage que dépend la précision avec laquelle on replacera l'objet après l'avoir ôté ou après un déplacement.

OTER UN OBJET ET LE REMETTRE EN PLACE :

Après avoir marqué l'objet comme cela vient d'être indiqué :

- Frapper avec une boule sur le sommet de cet objet en prenant soin d'effectuer ce mouvement dans l'axe vertical.
- Oter l'objet en le prenant entre le pouce et le majeur - index tendu vers le ciel - et en l'élevant à la verticale, surtout sans le faire rouler. Le coup donné précédemment a eu pour effet de creuser légèrement le sol à l'endroit précis où était l'objet. Cet enlèvement peut, par exemple, permettre d'effectuer une mesure précise que sa présence empêchait.
- Reprendre l'objet à replacer entre le pouce et le majeur et le reposer délicatement dans son «trou».

MESURER UN POINT :

Plaçant deux boules à des distances équivalentes du but l'éducateur fera découvrir aux enfants la nécessité d'utiliser des instruments de mesure, la précision oculaire étant insuffisante.

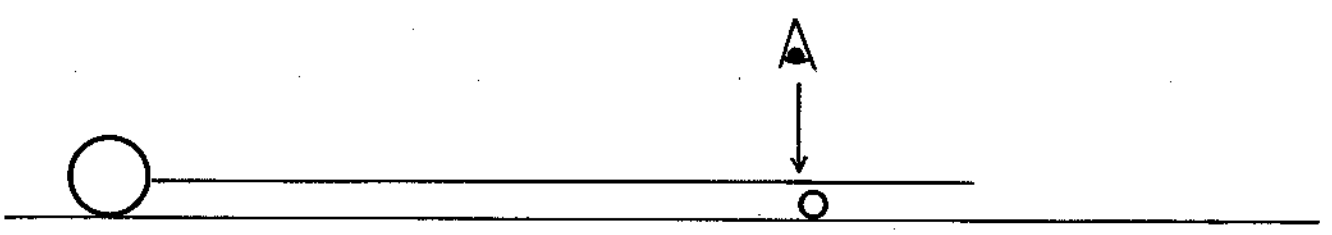
On distingue deux sortes de points à mesurer :

- Les points rapprochés - généralement moins de 110 mm, longueur des mètres à tirette - pour lesquels la mesure est effectuée par un seul joueur.
- Les points éloignés pour la mesure desquels deux joueurs sont nécessaires : l'un qui devient la main gauche pour tenir le mètre sur la boule à mesurer, l'autre qui est la main droite et l'œil vers le but. Pour plus de précision on demandera aux enfants de mesurer les points à l'aplomb du bord du but, en se plaçant bien à la verticale de celui-ci.

Pour toutes les formes de mesure, le ou les joueurs doivent se tenir accroupis entre la boule et le but.

On distingue également deux sortes de mesures :

- **La mesure approchée** qui, si elle est effectuée convenablement, permet de comparer à un mm près environ. Elle s'effectue avec une tige rigide, une ficelle non extensible ou, mieux, avec un mètre métallique.



- **La mesure précise** qui permet de comparer à la fraction de mm. On la réalise en faisant coulisser deux tiges rigides ou, mieux, avec un mètre à tirette.

EXERCICES

- On confronte les enfants aux problèmes de la mesure en plaçant des points éloignés du but, puis des points proches.
- On complique ensuite en interposant des objets à déplacer.
- On prépare des points «justes» et l'on demande aux enfants de se prononcer. On en profitera pour aborder la question des points nuls.
- On demande aux enfants de placer un but à la distance minimale et à la distance maximale. On leur expliquera comment prendre cette mesure : du bord du cercle de lancer à l'aplomb du but.

LE TIRAGE AU SORT

A la pétanque les concours et championnats doivent se disputer selon deux formules précises :

- L'élimination directe.
- Par poules puis par élimination directe pour les qualifiés.

I) L'ELIMINATION DIRECTE

Dans cette formule les équipes sont opposées, dès la première partie, une à une et le perdant est définitivement éliminé. Il disparaît donc la moitié des équipes restant en compétition à chaque tour. Pour que l'on ait un seul vainqueur final, il faudrait avoir un nombre d'équipe égal à l'une des puissances de 2 : 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 ... Pour ramener le nombre des équipes à l'un de ces chiffres l'organisateur dispose de deux solutions qui ont le même résultat.

A) Avoir recours à des «cadrages», après la première partie de préférence. Dans cette solution il faut faire jouer un nombre d'équipes double de celui qu'il faut éliminer, les autres équipes étant directement qualifiées pour le tour suivant.

Pour calculer le nombre d'équipes à éliminer on fait la différence entre le nombre des équipes restant en lice et la puissance de 2 immédiatement inférieure, chiffre auquel on doit ramener le nombre des qualifiés.

Soit : A le nombre des qualifiés

m le chiffre à obtenir

Il faut éliminer A – m équipes.

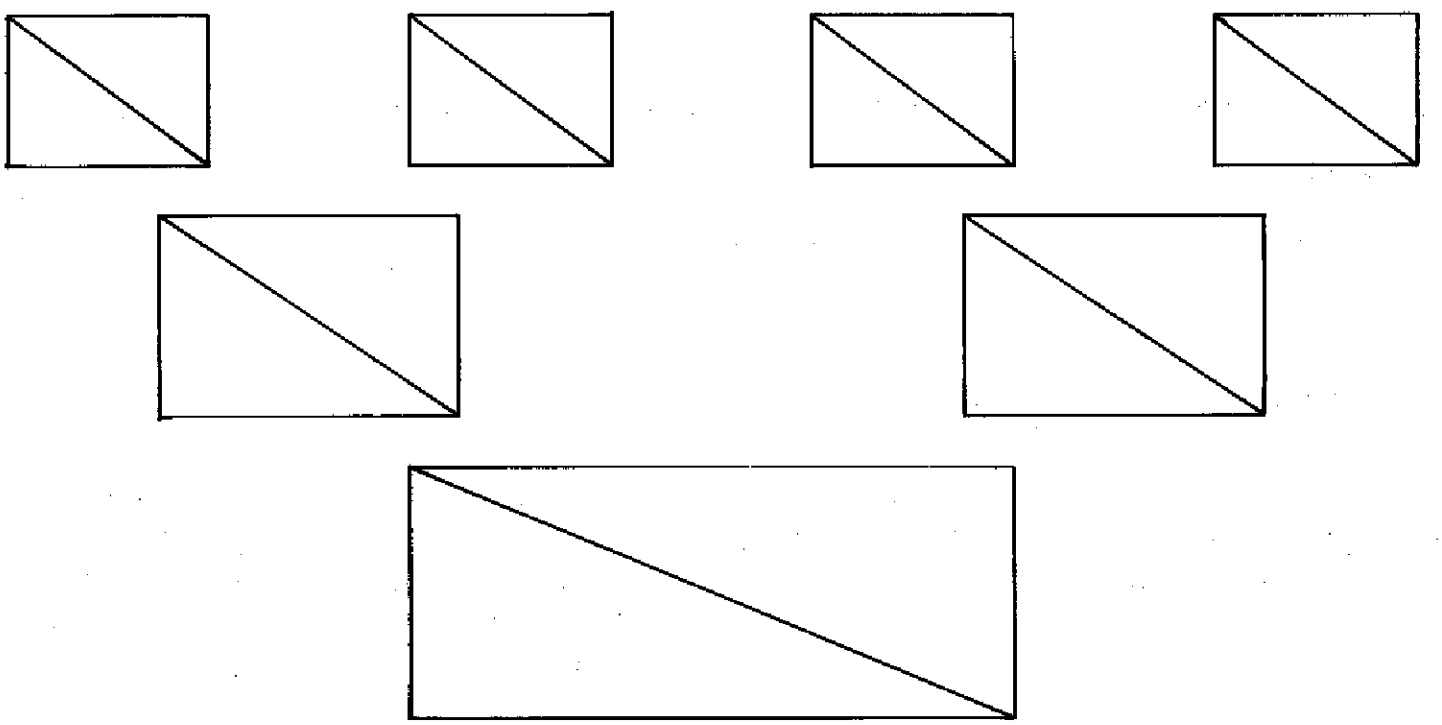
Donc en faire jouer 2 (A – m).

B) Augmenter le nombre des équipes en course d'un certain nombre pour obtenir la puissance de 2 immédiatement supérieure. Les équipes qui tombent contre des numéros ne correspondant à aucune équipe - on veillera à ne pas en tirer l'un contre l'autre - sont exemptes de ce tour et qualifiées pour le tour suivant.

On aura $A + x = m$, x étant également le nombre des équipes exemptes.

N.B. : On emploie généralement la première méthode lorsque A est plus proche de la puissance inférieure de 2, et la seconde lorsque A est plus proche de la puissance de 2 supérieure.

GRAPHIQUE



II) PAR POULES PUIS PAR ELIMINATION DIRECTE
(Formule Championnats de France)

Lors du tirage au sort, les équipes sont placées dans des poules de quatre équipes. Pour la première partie, elles se rencontrent dans l'ordre donné par le tirage : généralement la 1 contre la 3 et la 2 contre la 4.

A la deuxième partie les gagnants jouent contre les gagnants et les perdants contre les perdants.

Le vainqueur de la partie des gagnants est qualifié pour la suite de la compétition, alors que le battu de la partie des perdants est éliminé.

Les deux autres équipes s'affrontent alors dans une partie de barrage dont seul le vainqueur sera qualifié pour la suite du concours.

Lorsque le nombre des équipes engagées n'est pas un multiple de 4, il faut former des poules de trois équipes, et jamais des poules de deux. Pour savoir combien il faut faire de poules de trois, il suffit de rechercher le multiple de 4 immédiatement supérieur au nombre des équipes engagées. Divisé par 4, ce multiple donnera le nombre total des poules et la différence entre ce chiffre et le nombre d'équipes inscrites donnera le nombre des poules de trois équipes.

Exemple : 77 inscrits. Le multiple de 4 immédiatement supérieur est 80.

80 : 4 = 20 poules au total.

80 - 77 = 3 poules de trois équipes.

Après les parties de poules on reprend le système de l'élimination directe.

EXERCICES : On fait procéder aux diverses formes de tirage au sort par les enfants en leur donnant des nombres d'équipes différents.

LEXIQUE

Pour aider à la compréhension de cet ouvrage, il nous a semblé utile de lui adjoindre ce petit lexique de quelques dizaines de mots. Celui-ci n'a évidemment pas la prétention d'être exhaustif. Il ne comprend notamment pas les termes qui ont le même sens dans le domaine de la pétanque que dans la vie courante et se borne à donner les mots et les expressions qui y ont un sens particulier, sans pour autant donner dans les termes purement folkloriques ou argotiques.

ARRONDIR : Donner, d'un coup de poignet, un mouvement de rotation à une boule tirée, ce qui accroît les chances de réaliser un carreau. Par extension : faire un carreau.

ASSOMMER : Envoyer haut une boule pointée pour qu'elle s'écrase sur le sol en roulant le moins possible après le point d'impact.

ATTAQUER : Tirer lorsque l'on a l'avantage, avec l'intention de le faire jusqu'à épuisement des boules de l'adversaire. Ex : jouer l'attaque.

BALAYER : Action interdite par le règlement qui consiste à rendre le plus lisse possible une partie du terrain en en éliminant tous les obstacles.

BALANCIER : Mouvement complet du bras d'un tireur, de l'armement du tir au lâcher de la boule.

BLESSER : Déplacer insuffisamment une boule frappée.

BUT : Bille de bois dont il faut s'approcher le plus près possible.

CADRAGES : Dans un concours, parties destinées à ramener le nombre des équipes à une puissance de 2.

CADRE : Espace de terrain délimité par des lignes de perte à l'extérieur duquel boules et but sont perdus.
: Jeu cadré : jeu situé dans un cadre et délimité par des lignes à l'intérieur desquelles il faut envoyer le but au début de chaque mène.

CASQUETTE : Faire une casquette : frapper une boule tirée sur le dessus en ne la faisant pratiquement pas bouger.

CARREAU : Se dit lorsque la boule tirée prend la place de la boule frappée.

CERCLE DE LANCER : Rond tracé sur le sol de l'intérieur duquel les joueurs doivent lancer leurs boules.

COCHONNET : Autre nom du but.

CONTRE : Lorsque, après un tir réussi la boule tirée ou la boule frappée en heurte violemment une autre.

DEMARQUER : En jouant, s'enlever un point qui était acquis.

DEVANT DE BOULE : Coller une boule pointée devant une boule, adverse de préférence, en la plaçant plus près du but que cette dernière.

DONNE ou **DONNEE :** Partie du terrain où l'on envoie la boule en pointant.

DOUBLETTE : Equipe formée de deux joueurs.

ECLATER : Sur un tir réussi déplacer plusieurs boules violemment.

EFFET : Mouvement rotatif donné à une boule pointée, afin que sa course dévie, soit à gauche soit à droite, après l'impact avec le sol : donner de l'effet.

ELIMINATION DIRECTE : Formule de concours dans laquelle chaque partie perdue est éliminatoire.

EMBOUCHONNER : Faire coller une boule pointée au but.

ENVOYER : S'utilise généralement comme synonyme de porter.

FAIRE PASSER : Sur un tir réussi envoyer la boule frappée plus loin que ne va la boule tirée.

FER : Tirer au fer : tirer directement sur la boule visée sans toucher le sol auparavant, ou en ne le touchant que près de la boule.

FIL : Passer au fil = passer à ras (d'une ligne ou d'une boule).

FUSER : Pour une boule, s'accélérer brusquement au moment de son contact avec le sol, généralement pour avoir frappé un objet dur.

GRATONNER : Pour une boule, être freinée successivement, par de petits obstacles : pierres (gratons), brindilles ...

INTERDIT : Terrain situé hors du cadre autorisé où boules et but sont perdus.

LUNETTE : Deux boules proches et côte à côte. Peuvent être déplacées par un seul tir.

MAIN : MAIN OUVERTE : Jouer avec la main sous la boule, paume vers le ciel.
JOUER SOUS MAIN : Position de jeu normale dans laquelle la boule sort sous la main, les doigts tenant la boule dans la paume tournée vers le sol.
LEVER LA MAIN (ou le bras) : Faire attention de tirer assez haut pour frapper une boule à la sautée en évitant celle placée devant.

MARQUE : 1) Score.
2) Traits à tracer pour «marquer» l'emplacement des boules et du but.

MENE : Laps de temps de la partie durant lequel tous les joueurs des deux équipes jouent leurs boules. Une mène en cours peut être annulée si le but est perdu.

MONTER : Monter une boule = lever une boule pour faire une portée.

MORDRE : Avoir au moins un pied qui dépasse la limite extérieure du cercle de lancer.

NUL : Point nul lorsque deux boules d'équipes adverses sont à égale distance du but.

NOYE(E) : Synonyme de perdu(e) : lorsqu'une boule ou le but sort du terrain autorisé.

OREILLE : Tirer sur l'oreille = frapper une boule visée sur le côté.

PALET : Tir réussi dans lequel la boule tirée reste à proximité de l'endroit de la frappe.

PARTIE : Temps nécessaire pour que l'une des équipes fasse 13 points.

PETANQUE : Sport de boules d'origine méridionale dont le nom vient de l'expression «pés tanqués», c'est-à-dire pieds joints.

PERDU(E) : Tout objet sortant du cadre de jeu autorisé.

PIECE : Faire la pièce = tirer au sort l'équipe qui lancera la première le but.

POINTER : Essayer de s'approcher le plus près possible du but.

PORTEE : Action consistant à envoyer sa boule haut et assez près du but pour qu'elle ne roule que fort peu après l'impact avec le sol.
DEMI-PORTEE : C'est le mode de jeu le plus courant dans lequel on envoie la boule à mi-hauteur et à une distance variable entre le cercle et le but.

POULE : Groupe dans lequel on rassemble trois ou quatre équipes dont deux seulement seront qualifiées pour la suite d'une compétition.

RAFLE : Mode de tir consistant à envoyer la boule tirée loin devant l'objet visé. Tir à la rafle.

RACLER - RAMASSER : Bien que tirant court, frapper une boule en tombant assez loin devant.

RENTRER : En pointant pousser une boule en la rapprochant du but.

ROND : Autre appellation pour le cercle de lancer.

SAUTEE : Tir à la sautée = tirer une boule située derrière une autre et assez près, sans toucher celle placée devant.

SECHE : Frapper une boule sèche = la frapper sans toucher une boule située à proximité ou sans avoir un contre prévisible.

PLOMBER : Synonyme de porter.

TENIR : Avoir le point.

TETE-A-TETE : Rencontre entre deux joueurs seuls.

TIRER : Chercher à toucher une autre boule avec la sienne pour l'éloigner du jeu (cf. tir au fer, tir à la rafle).

TRIPLETTE : Equipe formée de trois joueurs.

TROU : Faire un trou = rater une boule visée sur un tir.

TRUQUEE : Se dit d'une boule rendue frauduleusement irrégulière.

S.A.R.L. IBE - 07400 LE TEIL