

L'Assiette Picarde

Jeu sportif emblématique de la Picardie, le jeu de l'assiette (éch ju d'assiettes) développe adresse et stratégie. Alliant la tactique des échecs, la géométrie du billard et la sportivité de sa frappe, il joue depuis des siècles le respect et le beau jeu; en intégrant dans sa modernité la mixité, les liens sociaux et générationnels.

Le matériel : Pour jouer à l'assiette, il faut une table lisse de 3,20 m de long, d'une largeur de 53 cm et épaisse de 18 mm. Un trait est tracé à 80 cm de l'une des extrémité de la table indiquant aussi le côté où se placent les joueurs. Celle-ci est posée sur 2 tréteaux qui ne doivent pas, si possible, en dépasser la largeur et d'une hauteur de 0,75 m à 0,78 m. L'extrémité de la table doit être en porte à faux grâce aux positionnements de 2 tréteaux (1^{er} tréteau au bord de table côté joueur et 2nd tréteau au 2/3 de la table).

Les assiettes, au nombre de 14, sont des disques en bois très dur (orme, hêtre ou frêne), de 16 cm de diamètre et de 3 cm d'épaisseur, pesant environ 350 grammes.



Règle du jeu : Pour désigner le premier joueur, on procède toujours à la "première du bout" : les 2 adversaires lancent l'un après l'autre une assiette sur la table. Celui qui a l'assiette la plus éloignée débute la partie et marque le premier point. **Les concurrents jouent ensuite chacun leur tour en gardant comme objectif de placer le plus possible d'assiettes devant celles de l'adversaire.**

Lorsque les deux joueurs ont épuisé leurs assiettes, on compte le nombre d'assiettes, les plus avancées appartenant au même joueur, qui remporte autant de points que d'assiettes.

Le jeu s'arrête à 15 ou 21 points

Le joueur rejoue si :

- la ligne des 80 cm, il faut impérativement la dépasser.
- la première assiette du 2^{ème} joueur, il ne faut pas la dépasser.
- chasser avant la 6^{ème} assiette, on ne peut chasser une assiette qu'après 5 assiettes jouées au total.
- plus d'assiettes sur la table





L'Assiette Picarde

Dans le but de faciliter l'accès de nos jeux à tous, vous trouverez dans les pages suivantes quatre pictogrammes représentant les publics que nous sommes en mesure d'accueillir et pour qui ils peuvent proposer des pratiques sportives adaptées autour des jeux sportifs traditionnels.

Pratiquants en situation de handicap Moteur



L'objet à lancer pourra être, pour certains élèves et dans certaines circonstances, assisté par un système d'élastique ou catapulte (jouer sur l'épaisseur des assiettes / bois utilisé / augmenter la largeur de la table).

Penser à surélever les tréteaux pour laisser passer le fauteuil dessous la table.

Lorsque la mobilité de la personne est réduite – usage fauteuil électrique – adapter un système de crosse de hockey sur ce dernier (cf Hockey fauteuil) et la table sera matérialisé par une zone « table » au sol. Les règles seront identiques ou ajustées (dimensions au sol etc.)

Lorsque les membres supérieurs ne sont pas fonctionnels, la préhension peut être assurée par la bouche (si catapulte) ou les pieds (au sol).

(Pictogramme S3A de l'UNAPEI)



Pratiquants en situation de handicap Mental

Les personnes déficientes mentales légères (quotient intellectuel -QI- de 50 à 69) comprennent les principales notions (les règles principales, les notions de départ et d'arrivée, d'attaque et de défense, de classement). Elles sont aussi capables de se situer et de se contrôler dans les relations sociales avec les partenaires, les adversaires, l'arbitre.

Les personnes ayant une déficience mentale moyenne (QI de 35 à 49) ont une compréhension et une utilisation du langage retardée, une motricité retardée et sont rarement indépendantes à l'âge adulte. Il peut être proposé une simplification des règles sur les points suivant, le joueur rejoue si :

- la ligne des 80 cm, il faut impérativement la dépasser MAIS plutôt > rien mettre « faire glisser au plus loin sans faire tomber »
- la première assiette du 2ème joueur, il ne faut pas la dépasser > selon la compréhension.
- chasser avant la 6ème assiette, on ne peut chasser une assiette qu'après 5 assiettes jouées au total > A prohiber.

Pratiquants en situation de handicap Auditif



Avoir la fiche explicative à proximité du jeu (croquis de situations litigieuses / sous forme de fiche ou de démonstration) et/ou verbal / Labial.

Pratiquants en situation de handicap Visuel



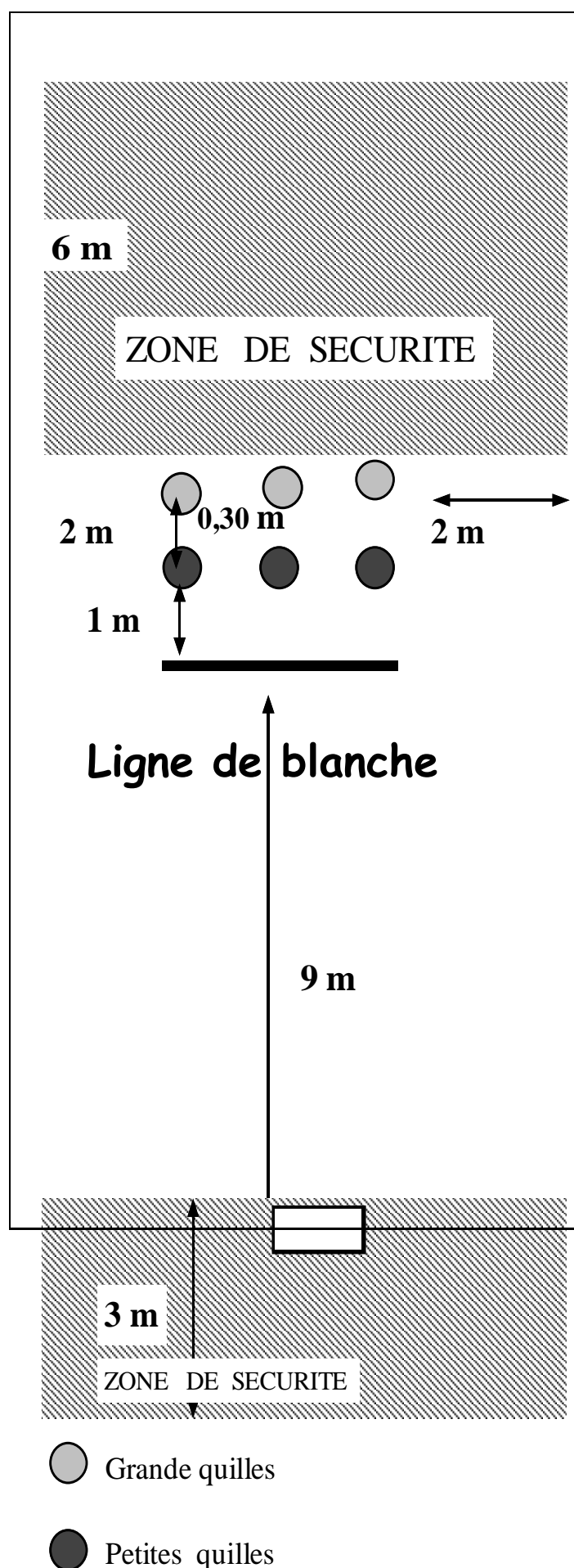
Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue de l'assiette / dosage de la force et pendant le lancer > distance parcourue et son positionnement de l'assiette vis-à-vis de l'adversaire et des siennes, tactiles et kinesthésiques (contour de la table - extrémité avec le récupérateur d'assiettes - des indicateurs sonores sur les latéralités si possible différents et extrémités de la table)

Selon les difficultés visuelles : préférer des objets dont la couleur et/ou le volume facilitent la perception

Ne pas hésiter à amener la personne pour constater d'elle-même l'emplacement de l'objectif à atteindre, lui faire toucher (avant pour s'approprier l'espace, la distance, les objets ou supports utilisés... après pour se rendre compte des résultats).

Autre idée version jeu de table se rapprochant : palet pétanque – billard à rebond – billard hollandais – palet anglais

Quilles au maillet



Ce jeu se pratique dans le nord du département du Gers (dans le Bas-Armagnac) et le sud-est des Landes ainsi qu'en Haute Garonne et en Ariège par un millier de personnes.

Dans le Gers, à partir de 1972 les joueurs sont aidés par le mouvement des Foyers Ruraux du Gers qui soutient leur développement. Ainsi cette pratique sportive s'inscrivait dans l'animation des villages depuis des décennies à l'occasion des fêtes locales et de rencontres amicales. En 1992 les comités départementaux intègrent la Fédération Française de Bowling et de Sport de Quilles (F.F.B.S.Q.) en formant une section nationale quilles au maillet.

Une politique de développement est impulsée en faveur des enfants, des jeunes et des femmes avec le soutien de la Jeunesse et des Sports. La Fédération Départemental des Foyers Ruraux du Gers encourage une dynamique culturel autour des pratiques des Jeux Traditionnels (projet de coopération européen : l'Espagne)

Matériel :

3 quilles de 50 cm de haut pour la 1ère rangée et 55 cm pour la 2ème rangée.

Le maillet, cylindre de bois en forme de bouteille de 30 cm de long et 7 cm de diamètre. Les joueurs jouent sur la terre battue ou le bitume.

L'emplacement réservé aux quilles est appelé le "pité". Le pas de tir se situe à dix mètres du jeu de quilles et à neuf mètres du pité.

Règles du jeu : Pour marquer un point : une quille doit rester debout quelle qu'elle soit, après avoir lancé 1, 2 ou 3 maillets. La chute des six quilles annule le tir. Si le point est marqué avec 1 ou 2 maillets, les quilles sont relevées et le point est à nouveau tenté avec le ou les maillets restants.

Le maillet doit tomber au-delà de la ligne blanche – ou bâton en haut des 9 m



Les quilles au maillet

Dans le but de faciliter l'accès de nos jeux à tous, vous trouverez dans les pages suivantes quatre pictogrammes représentant les publics que nous sommes en mesure d'accueillir et pour qui ils peuvent proposer des pratiques sportives adaptées autour des jeux sportifs traditionnels.

Pratiquants en situation de handicap Moteur



L'objet à lancer pourra être une « boule », pour certains élèves et dans certaines circonstances, assisté par un système de gouttière selon les modèles existants à la Boccia (FF Handisport) (jouer sur l'épaisseur des boules / bois ou matière utilisée > rapprochement de boules de boccia ou engin utilisé aux quilles de Brocéliande).

Lorsque les membres supérieurs ne sont pas fonctionnels, la préhension peut être assurée par 1 assistant au moment du lancer. Il peut être proposé une simplification des règles avec notamment toutes les quilles doivent tomber (au lieu de l'obligation d'en laisser une debout), réduire la distance entre la zone de lancer et la zone où sont disposées les quilles, jouer sur la grosseur du maillet et des quilles.

(Pictogramme S3A de l'UNAPEI)



Pratiquants en situation de handicap Mental

Les personnes déficientes mentales légères (quotient intellectuel -QI- de 50 à 69) comprennent les principales notions (les règles principales, les notions de départ et d'arrivée, d'attaque et de défense, de classement). Elles sont aussi capables de se situer et de se contrôler dans les relations sociales avec les partenaires, les adversaires, l'arbitre.

Les personnes ayant une déficience mentale moyenne (QI de 35 à 49) ont une compréhension et une utilisation du langage retardée, une motricité retardée et sont rarement indépendantes à l'âge adulte.

Pratiquants en situation de handicap Auditif



Avoir la fiche explicative à proximité du jeu (croquis de situations litigieuses / sous forme de fiche ou de démonstration) et/ou verbal / Labial.

Pratiquants en situation de handicap Visuel



Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue du maillet avec la paume de main vers le haut / dosage de la force et pendant le lancer > distance parcourue et son positionnement vis-à-vis des 6 quilles, du bord / extrémités du tapis en caoutchouc, tactiles et kinesthésiques (contour du terrain – de l'engin utilisé – accompagnement pour chaque mène - des indicateurs sonores sur les latéralités si possible différents et extrémités du terrain – diminuer les distances (?)).

A envisager : - claquement de mains juste au dessus de la quille à atteindre et/ou tapotement sur le sol avec un bâton ou une canne juste à côté de l'objectif - tendre un fil devant le joueur pour guider sur la hauteur du geste à faire en terme d'alignement / dosage etc. étant donné qu'il s'agit d'une cible fixe

Selon les difficultés visuelles : préférer des objets dont la couleur et/ou le volume facilitent la perception

Ne pas hésiter à amener la personne pour constater d'elle-même l'emplacement de l'objectif à atteindre, lui faire toucher (avant pour s'approprier l'espace, la distance, les objets ou supports utilisés... après pour se rendre compte des résultats)

Autre idée version jeu de table se rapprochant : molkky de table avec 6 quilles www.fnsmr.org à faire tomber + 1 catapulte

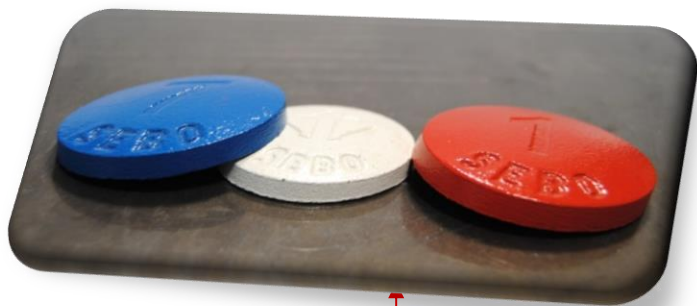


Le palet Vendéen

C'est dans l'ouest de la France que le palet a connu un essor plus important. En Vendée, il se pratique sur plaques en plomb soit avec des palets de fonte soit avec des palets en laiton qui ont remplacé les vieilles pièces d'argent démonétisées.

Le 17 avril 1987, les premières associations existantes créent la **Fédération Française des Jeux de Palets** (FFJP) pour établir des règles officielles et organiser des compétitions. **Le palet devient un sport**. Le succès sportif et médiatique de l'organisation des premières compétitions (Coupe de France, Challenge...) permit le développement du palet, en Vendée notamment. Pour avoir un développement sur tout le territoire, la **Fédération Française des Jeux de Palets** décide de se rattacher à la **Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural** (FNSMR) en 2000.

Le but du jeu : est d'être le premier, en individuel ou en équipe, à faire 11 ou 13 points en plaçant ses palets le plus près du « maître ». On compte un point par palet placé plus près du « maître » que celui de l'adversaire. Pour qu'un palet soit compté comme valable il ne faut pas qu'il touche le sol avant d'arriver sur la plaque et qu'il reste sur la plaque.



Palet en fonte

Le palet fonte se joue à 3m80 de la plaque

Le palet se joue sur une plaque en plomb de 45x45 cm et doit peser au minimum 20Kg



Palet en laiton

Le palet laiton se joue à 2m80 de la plaque

Le palet se tient entre le pouce et l'index, et repose sur le majeur.
Il ne doit pas être trop serré dans la main.

Tous les palets d'une même équipe doivent être identiques (poids et couleurs)

Les palets des équipes doivent être différenciés par un marquage, une couleur ou des numéros

Le jeu doit contenir « un maître » > palet plus petit





Le palet vendéen

Dans le but de faciliter l'accès de nos jeux à tous, vous trouverez dans les pages suivantes quatre pictogrammes représentant les publics que nous sommes en mesure d'accueillir et pour qui ils peuvent proposer des pratiques sportives adaptées autour des jeux sportifs traditionnels.

Pratiquants en situation de handicap Moteur



Critères de pratique selon les règles éditées pour ce jeu : capacité à tenir son palet et la possibilité de mouvement de balancier. L'orientation vers le jeu de table « palet pétanque est à envisager ». L'objet à lancer pourra être, pour certains et dans certaines circonstances, assisté par un système d'élastique ou catapulte (jouer sur l'épaisseur des palets (en bois) et sur une table). Penser à surélever les tréteaux pour laisser passer le fauteuil dessous la table.

Lorsque la mobilité de la personne est réduite – usage fauteuil électrique – adapter un système de crosse de hockey sur ce dernier (cf Hockey fauteuil) et la plaque sera matérialisé par une zone au sol. Les règles seront identiques ou ajustées (dimensions au sol etc.). Les palets peuvent se rapprocher de ce qui est utilisé avec les assiettes picardes ou des palets d'une autre matière (caoutchouc).

(Pictogramme S3A de l'UNAPEI)

Pratiquants en situation de handicap Mental



Les personnes déficientes mentales légères (quotient intellectuel -QI- de 50 à 69) comprennent les principales notions (les règles principales, les notions de départ et d'arrivée, d'attaque et de défense, de classement). Elles sont aussi capables de se situer et de se contrôler dans les relations sociales avec les partenaires, les adversaires, l'arbitre.

Les personnes ayant une déficience mentale moyenne (QI de 35 à 49) ont une compréhension et une utilisation du langage retardée, une motricité retardée et sont rarement indépendantes à l'âge adulte. Si le pratiquant possède des troubles du comportement, il faut être vigilant à la pratique de ce jeu.

Pratiquants en situation de handicap Auditif



Avoir la fiche explicative à proximité du jeu (croquis de situations litigieuses / sous forme de fiche ou de démonstration) et/ou verbal / Labial.

Pratiquants en situation de handicap Visuel



Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue du palet / dosage de la force et pendant le lancer > distance parcourue et son positionnement du palet vis-à-vis de l'adversaire et des siens, tactiles et kinesthésiques (contour de la plaque/planche - nombre de pas - des indicateurs sonores sur les latéralités si possible différents (choix de la moquette) et extrémités de la plaque (gravier ou matière audible).

Selon les difficultés visuelles : préférer des objets dont la couleur et/ou le volume facilitent la perception

Ne pas hésiter à amener la personne pour constater d'elle-même l'emplacement de l'objectif à atteindre, lui faire toucher (avant pour s'approprier l'espace, la distance, les objets ou supports utilisés... après pour se rendre compte des résultats).

Autre idée version jeu se rapprochant :

palet pétanque – billard à rebond – billard hollandais – palet anglais

Billes : jeu du triangle

Depuis que la Fédération Française de jeux de billes existe (1981), les jeux du triangle (d'origine française) et du ring (origine anglo-saxonne) sont devenus officiels.

Ils se jouent au sol sur un terrain rectangulaire ou rond suivant le jeu. En intérieur, on jouera sur une moquette.

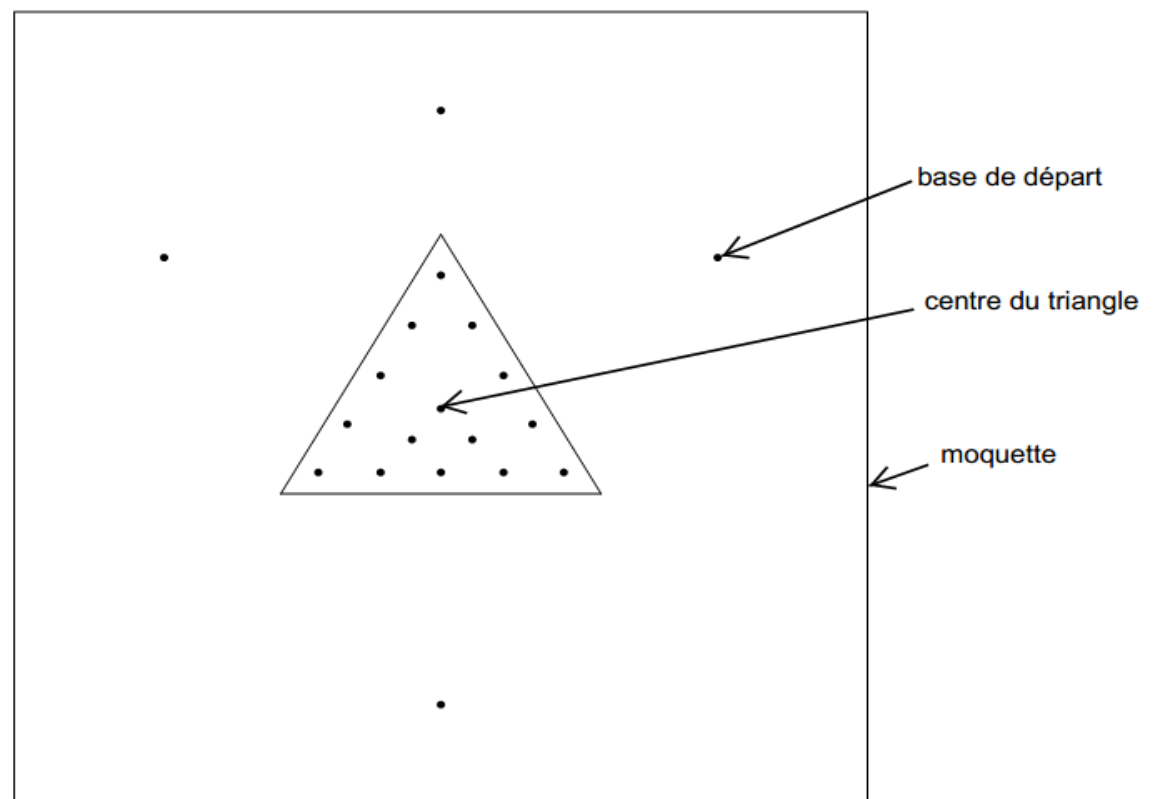
Matériel :

-1 carré de moquette 1,20m x 1,20m

-15 billes d'une couleur et 4 billes de couleurs différentes (et différentes entre elles)

Consignes :

Ce jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs, en individuel ou par équipe. Chaque base de départ est située à 45 cm



Règle du jeu : On trace sur la moquette un triangle équilatéral de 45 cm de côté dans lequel sont disposées les 15 billes en terre. Chaque joueur choisit une bille et la place sur une base de départ (emplacements marqués d'une croix en dehors du triangle).

Chaque joueur va ensuite essayer de sortir les billes en propulsant la sienne à l'aide d'un pichenette. Plusieurs scénarios sont possibles après que le coup ait été joué :

1-Une ou plusieurs billes sortent du triangle (elles sont gagnées) et la bille de tir reste sur la moquette et en dehors du triangle → le joueur rejoue depuis l'emplacement de sa bille.

2-Une ou plusieurs billes sortent (elles sont gagnées) et la bille sort de la moquette ou reste à l'intérieur du triangle → le joueur attend son tour.

3-Aucune bille ne sort du triangle → peu importe l'emplacement de la bille de tir, le joueur attend son tour.

Pour les tours suivant chaque joueur choisit la base de tir la plus favorable.

Le joueur (ou l'équipe) vainqueur est celui qui aura sorti le plus de billes du triangle.

Billes : jeu du ring

Depuis que la Fédération Française de jeux de billes existe (1981), les jeux du triangle (d'origine française) et du ring (origine anglo-saxone) sont devenus officiels.

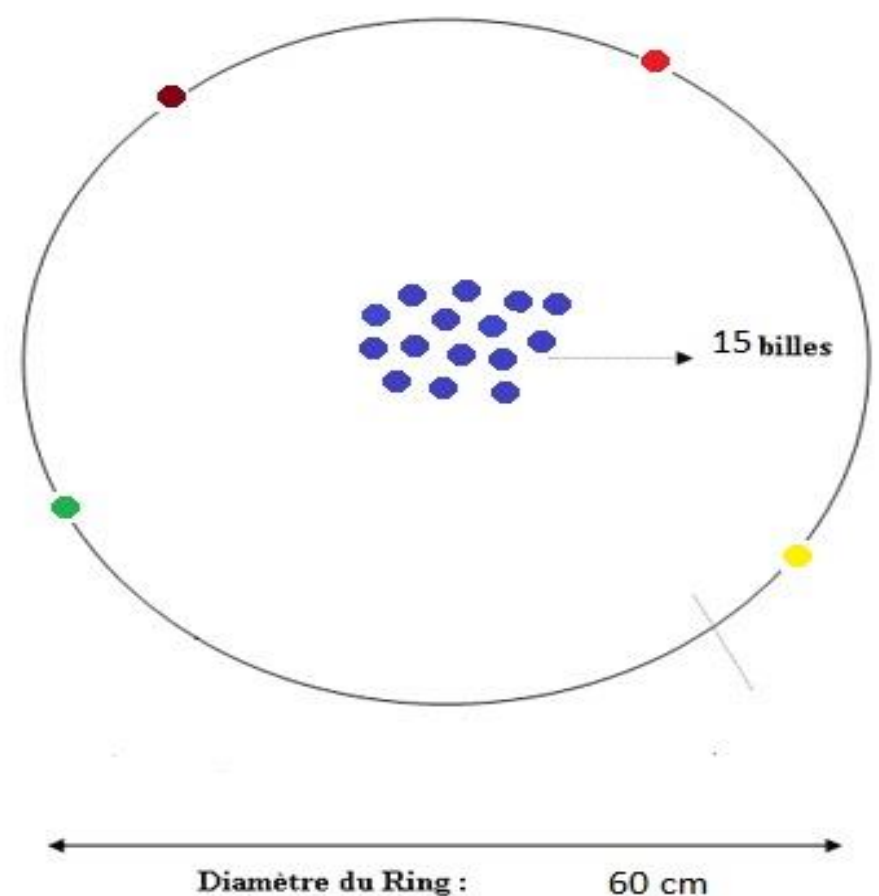
Ils se jouent au sol sur un terrain rectangulaire ou rond suivant le jeu. En intérieur, on jouera sur une moquette.

Matériel :

- 1 carré de moquette 80cm x 80cm
- 15 billes d'une couleur et 4 billes de couleurs différentes (et différentes entre elles)

Consignes :

Ce jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs, en individuel ou par équipe.



Règle du jeu : On trace sur la moquette un cercle de 60cm de diamètre dans lequel sont disposées les 15 billes en terre.

Chaque joueur choisit une bille et la place sur le bord du cercle.

Chaque joueur va ensuite essayer de sortir les billes en propulsant la sienne à l'aide d'une pichenette. Plusieurs scénarios sont possibles après que le coup ait été joué :

1-Une ou plusieurs billes sortent du cercle (elles sont gagnées) et la bille de tir reste dans le cercle → le joueur rejoue immédiatement depuis l'emplacement de sa bille.

2-Une ou plusieurs billes sortent (elles sont gagnées) et la bille sort du cercle → le joueur attend son tour.

3-Aucune bille ne sort du cercle → peu importe l'emplacement de la bille de tir, le joueur attend son tour.

Pour les tours suivant chaque joueur choisit la position de tir la plus favorable.

Le joueur (ou l'équipe) vainqueur est celui qui aura sorti le plus de billes du cercle.



Les billes

Dans le but de faciliter l'accès de nos jeux à tous, vous trouverez dans les pages suivantes quatre pictogrammes représentant les publics que nous sommes en mesure d'accueillir et pour qui ils peuvent proposer des pratiques sportives adaptées autour des jeux sportifs traditionnels.

Pratiquants en situation de handicap Moteur



L'objet à lancer pourra être, pour certains élèves et dans certaines circonstances, assisté par un système d'élastique ou catapulte ou une paille.

Penser à surélever les tréteaux pour laisser passer le fauteuil dessous la table.

Lorsque la mobilité de la personne est réduite – usage fauteuil électrique – adapter un système de crosse de hockey sur ce dernier (cf Hockey fauteuil) et le ring ou le triangle seront matérialisés par une zone au sol et les billes remplacées par des balles de tennis. Les règles seront identiques ou ajustées (dimensions au sol – proportion respectée etc.)

Lorsque les membres supérieurs ne sont pas fonctionnels, la préhension peut être assurée par la bouche (avec l'aide d'une paille) ou les pieds (au sol).

(Pictogramme S3A de l'UNAPEI)

Pratiquants en situation de handicap Mental



Les personnes déficientes mentales légères (quotient intellectuel -QI- de 50 à 69) comprennent les principales notions (les règles principales, les notions de départ et d'arrivée, d'attaque et de défense, de classement). Elles sont aussi capables de se situer et de se contrôler dans les relations sociales avec les partenaires, les adversaires, l'arbitre.

Les personnes ayant une déficience mentale moyenne (QI de 35 à 49) ont une compréhension et une utilisation du langage retardée, une motricité retardée et sont rarement indépendantes à l'âge adulte. Il peut être proposé une simplification des règles.

Pratiquants en situation de handicap Auditif



Avoir la fiche explicative à proximité du jeu (croquis de situations litigieuses / so le fiche ou de démonstration) et/ou verbal / Labial.

Pratiquants en situation de handicap Visuel



Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue de la bille la faire rouler avec la technique de la « pichenette » / dosage de la force et pendant le lancer > distance parcourue et son positionnement vis-à-vis de l'adversaire et des siennes, du bord / extrémités du terrain, tactiles et kinesthésiques (contour du tapis – de l'engin utilisé – accompagnement pour chaque mène - des indicateurs sonores sur les latéralités si possible différents et extrémités du terrain).

Selon les difficultés visuelles : préférer des objets dont la couleur et/ou le volume facilitent la perception

Ne pas hésiter à amener la personne pour constater d'elle-même l'emplacement de l'objectif à atteindre, lui faire toucher (avant pour s'approprier l'espace, la distance, les objets ou supports utilisés... après pour se rendre compte des résultats)

Autre idée version jeu de table se rapprochant : jouer sur la multitude des jeux de billes !

Patigo ou Toul ar C'hazh

Origine : Haute Bretagne et Centre Bretagne

Famille : Jeu de boules

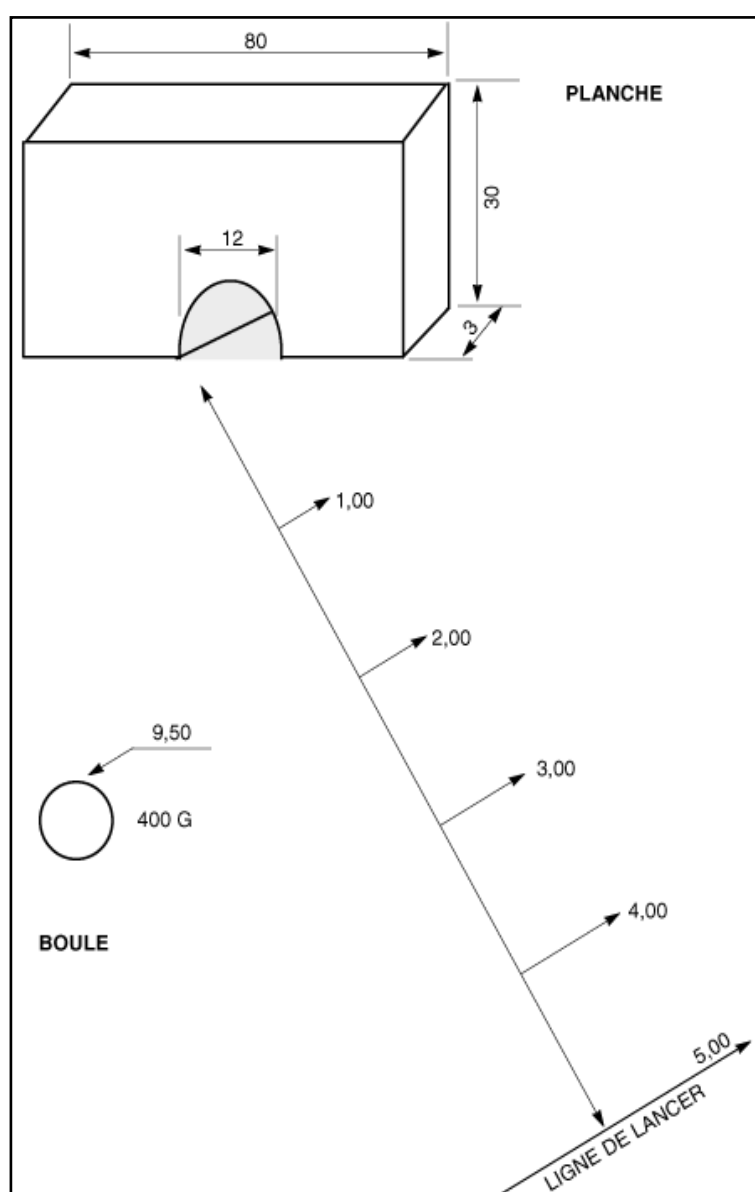
Participants : Individuel ou en équipe

Matériel : 5 boules, 1 « porte »

Terrain : Variable



BUT : Faire passer une boule dans une « porte » pratiquée dans une planche



Déroulement :

Chaque joueur effectue son premier lancer à un ou deux mètres de la planche. Le lancer est valable, si la boule passe entièrement le trou.

Chaque joueur dispose de 3 lancers. Il ne peut reculer d'un mètre (ou trait), qu'à chaque fois qu'il a réussi à faire passer une boule.

Dans le cas contraire, il répète son action à la même distance jusqu'à ce qu'il réussisse ou termine ses lancers. Le vainqueur est celui qui est parvenu le plus loin.

Remarque : il est nécessaire d'enlever les boules gênantes, au fur et à mesure, devant le trou.



Patigo

Dans le but de faciliter l'accès de nos jeux à tous, vous trouverez dans les pages suivantes quatre pictogrammes représentant les publics que nous sommes en mesure d'accueillir et pour qui ils peuvent proposer des pratiques sportives adaptées autour des jeux sportifs traditionnels.

Pratiquants en situation de handicap Moteur



L'objet à lancer pourra être, pour certains élèves et dans certaines circonstances, assisté par un système de gouttière selon les modèles existants à la Boccia (FF Handisport) (jouer sur l'épaisseur des boules / bois ou matière utilisée > rapprochement de boules de boccia).

Lorsque les membres supérieurs ne sont pas fonctionnels, la préhension peut être assurée par 1 assistant au moment du lancer et/ou se faire par les pieds.

(Pictogramme S3A de l'UNAPEI)

Pratiquants en situation de handicap Mental



Les personnes déficientes mentales légères (quotient intellectuel -QI- de 50 à 69) comprennent les principales notions (les règles principales, les notions de départ et d'arrivée, d'attaque et de défense, de classement). Elles sont aussi capables de se situer et de se contrôler dans les relations sociales avec les partenaires, les adversaires, l'arbitre.

Les personnes ayant une déficience mentale moyenne (QI de 35 à 49) ont une compréhension et une utilisation du langage retardée, une motricité retardée et sont rarement indépendantes à l'âge adulte.

Pratiquants en situation de handicap Auditif



Avoir la fiche explicative à proximité du jeu (croquis de situations litigieuses / sous forme de fiche ou de démonstration) et/ou verbal / Labial.

Pratiquants en situation de handicap Visuel



Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue de la boule « à la roule » / dosage de la force et pendant le lancer > distance parcourue dans le couloir de lancer, du bord / extrémités du plateau, tactiles et kinesthésiques (contour du jeu – de l'engin utilisé – accompagnement pour chaque mène - des indicateurs sonores sur les latéralités si possible différents et extrémités du terrain – diminuer les distances (?)) – définir un couloir avec des tasseaux de bois sur le long du jeu jusqu'à la cible).

Selon les difficultés visuelles : préférer des objets dont la couleur et/ou le volume facilitent la perception

Ne pas hésiter à amener la personne pour constater d'elle-même l'emplacement de l'objectif à atteindre, lui faire toucher (avant pour s'approprier l'espace, la distance, les objets ou supports utilisés... après pour se rendre compte des résultats)

Palet sur planche en bois

Ce jeu semble dériver des anciens jeux de palets pratiqués autrefois sur les chemins avec des pierres. Les jeux de Péioù (Trégor) et du Pêchoù (Plougastel-Daoulas) sont des vestiges de ces vieux jeux. Dès le début du 20ème siècle, les palets (désormais en fonte) furent utilisés sur des planchers lors des foires, comme par exemple : les planchers de balances à bétail. L'entre-deux guerres vit le jeu se développer et aujourd'hui, c'est un jeu connu dans presque toutes les maisons d'Ille et Vilaine.

LE BUT DU JEU

Le jeu consiste à approcher les palets le plus près possible d'un maître lancé sur un plancher de bois afin de marquer en premier un nombre déterminé de points. Chaque palet (d'une même équipe) le plus près du maître vaut un point.

MATERIEL ET TERRAIN DU JEU

Un parking, un terrain ou une salle de sport peuvent servir de terrain de jeu. Les planchers posés à même le sol sont formés de planches en bois tendre, assemblées pour former un plancher de 70 cm X 70 cm, d'une épaisseur de 3 cm. Les palets en fonte mesurent 5,5 cm de diamètre pour 0,6 cm de hauteur et pèsent 120 gr. Ils sont affûtés pour mordre le bois et sont repérés par des numéros de 1 à 12. Le maître fait 3 cm de diamètre.



LE DEROULEMENT DE LA PARTIE - LES JOUEURS

Les parties se jouent en individuel, par équipes de deux, de trois ou de quatre. La ligne de lancer est à 5 m de la planche. Chaque joueur joue deux palets à la suite. Le premier joueur lance le maître, puis ses palets. Aussitôt, un joueur de l'équipe adverse joue également les siens. S'il ne prend pas le point, il doit rejouer (en doublette) ou laisser un équipier jouer. Le principe est que l'équipe qui n'a pas le point doit jouer jusqu'à reprendre le point, et ainsi de suite. La mène s'arrête lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets et les points sont alors comptés. La première équipe arrivée à 12 points remporte la partie (à 15 en finale). Si un palet enlève le maître de la planche, la manche est annulée.



Le palet sur planche bois

Dans le but de faciliter l'accès de nos jeux à tous, vous trouverez dans les pages suivantes quatre pictogrammes représentant les publics que nous sommes en mesure d'accueillir et pour qui ils peuvent proposer des pratiques sportives adaptées autour des jeux sportifs traditionnels.

Pratiquants en situation de handicap Moteur



Critères de pratique selon les règles éditées pour ce jeu : capacité à tenir son palet et la possibilité de mouvement de balancier. L'orientation vers le jeu de table « palet pétanque est à envisager ». L'objet à lancer pourra être, pour certains et dans certaines circonstances, assisté par un système d'élastique ou catapulte (jouer sur l'épaisseur des palets (en bois) et sur une table). Penser à surélever les tréteaux pour laisser passer le fauteuil dessous la table.

Lorsque la mobilité de la personne est réduite – usage fauteuil électrique – adapter un système de crosse de hockey sur ce dernier (cf Hockey fauteuil) et la plaque sera matérialisé par une zone au sol. Les règles seront identiques ou ajustées (dimensions au sol etc.). Les palets peuvent se rapprocher de ce qui est utilisé avec les assiettes picardes ou des palets d'une autre matière (caoutchouc).

(Pictogramme S3A de l'UNAPEI)

Pratiquants en situation de handicap Mental



Les personnes déficientes mentales légères (quotient intellectuel -QI- de 50 à 69) comprennent les principales notions (les règles principales, les notions de départ et d'arrivée, d'attaque et de défense, de classement). Elles sont aussi capables de se situer et de se contrôler dans les relations sociales avec les partenaires, les adversaires, l'arbitre.

Les personnes ayant une déficience mentale moyenne (QI de 35 à 49) ont une compréhension et une utilisation du langage retardée, une motricité retardée et sont rarement indépendantes à l'âge adulte. Si le pratiquant possède des troubles du comportement, il faut être vigilant à la pratique de ce jeu.

Pratiquants en situation de handicap Auditif



Avoir la fiche explicative à proximité du jeu (croquis de situations litigieuses / sous forme de fiche ou de démonstration) et/ou verbal / Labial.

Pratiquants en situation de handicap Visuel



Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue du palet / dosage de la force et pendant le lancer > distance parcourue et son positionnement du palet vis-à-vis de l'adversaire et des siens, tactiles et kinesthésiques (contour de la plaque/planche - nombre de pas - des indicateurs sonores sur les latéralités si possible différents (choix de la moquette) et extrémités de la plaque (gravier ou matière audible).

Selon les difficultés visuelles : préférer des objets dont la couleur et/ou le volume facilitent la perception

Ne pas hésiter à amener la personne pour constater d'elle-même l'emplacement de l'objectif à atteindre, lui faire toucher (avant pour s'approprier l'espace, la distance, les objets ou supports utilisés... après pour se rendre compte des résultats).

Autre idée version jeu se rapprochant :

palet pétanque – billard à rebond – billard hollandais – palet anglais



Boultenn

Origine : ce jeu se pratique surtout en Cornouaille (Sud-Finistère) et en Trégor (Côtes d'Armor).

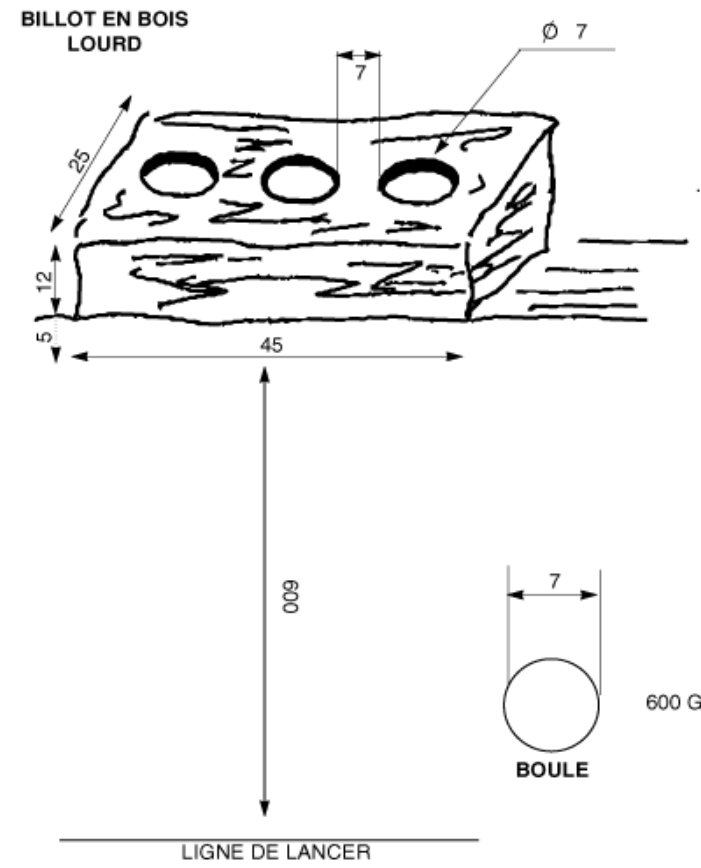
Principe de jeu : jeu sur cible, le boultenn oppose plusieurs joueurs. Il consiste à marquer le plus grand nombre de points en lançant des boules sur 3 autres boules ancrées dans un billot de bois.

Matériel :

-1 billot creusé sur le dessus de 3 empreintes (elles sont chacune séparées d'un espace permettant juste le passage d'une boule tierce) où viennent reposer les boules. Il est bien enfoncé et calé en terre, dans le sens de la longueur, face aux joueurs...

-9 boules.

Action dominante : lancer d'adresse, voire de force afin de déloger les boules.



LE JEU COMMENCE : le joueur tiré au sort se place sur la ligne de lancer.

DÉROULEMENT : chaque joueur effectue ses 6 lancers. Il doit chasser les boules sans que la boule lancée ne touche terre. Le comptage des points s'effectue de la façon suivante : boule chassée, le ou les points correspondant à la valeur de la boule sont accordés ; la boule lancée se met dans le trou de la boule chassée, les points sont alors doublés tout en sachant que la boule du centre, dite la "Bigoudenn", vaut deux points alors que les deux autres valent un point. Une boule chassée irrégulièrement (boule chassée après un rebond au sol) n'est pas remplacée. Il existe un cas particulier en ce qui concerne la "Bigoudenn" : si elle est chassée irrégulièrement du billot, elle sera remise seule lorsque le joueur aura chassé les deux autres boules. Une fois qu'elle sera elle-même chassée à la régulière, toutes les boules seront remplacées si le joueur a encore des boules à lancer. Le fait d'avoir enlevé toutes les boules du billot s'appelle la relève.

LE JEU S'ACHÈVE : lorsque chacun a terminé ses six lancers. Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de points.





Boultenn

Dans le but de faciliter l'accès de nos jeux à tous, vous trouverez dans les pages suivantes quatre pictogrammes représentant les publics que nous sommes en mesure d'accueillir et pour qui ils peuvent proposer des pratiques sportives adaptées autour des jeux sportifs traditionnels.

Pratiquants en situation de handicap Moteur



L'objet à lancer pourra être, pour certains élèves et dans certaines circonstances, assisté par un système de gouttière selon les modèles existants à la Boccia (FF Handisport) (jouer sur l'épaisseur des boules / bois ou matière utilisée > rapprochement de boules de boccia). Dans ce cas de figure, les boules ne sont pas positionnés sur le billot.

Lorsque les membres supérieurs ne sont pas fonctionnels, la préhension peut être assurée par 1 assistant au moment du lancer et/ou se faire par les pieds.

(Pictogramme S3A de l'UNAPEI)

Pratiquants en situation de handicap Mental



Les personnes déficientes mentales légères (quotient intellectuel -QI- de 50 à 69) comprennent les principales notions (les règles principales, les notions de départ et d'arrivée, d'attaque et de défense, de classement). Elles sont aussi capables de se situer et de se contrôler dans les relations sociales avec les partenaires, les adversaires, l'arbitre.

Les personnes ayant une déficience mentale moyenne (QI de 35 à 49) ont une compréhension et une utilisation du langage retardée, une motricité retardée et sont rarement indépendantes à l'âge adulte.

Pratiquants en situation de handicap Auditif



Avoir la fiche explicative à proximité du jeu (croquis de situations litigieuses / sous forme de fiche ou de démonstration) et/ou verbal / Labial. Indiquer les boules à faire tomber et la valeur de points attribués.

Pratiquants en situation de handicap Visuel



Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue de la boule « à la roule » / dosage de la force et pendant le lancer > distance parcourue dans le couloir de lancer, du bord / extrémités du billot, tactiles et kinesthésiques (contour du jeu – de l'engin utilisé – accompagnement pour chaque mène - des indicateurs sonores sur les latéralités si possible différents et extrémités du terrain – diminuer les distances (?)) – définir un couloir avec des tasseaux de bois sur le long du jeu jusqu'à la cible).

Frapper des mains 1 coup « fort » et dire « droit » s'il reste la boule à droite à enlever et 2 coups pour la boule centrale.

Selon les difficultés visuelles : préférer des objets dont la couleur et/ou le volume facilitent la perception

Ne pas hésiter à amener la personne pour constater d'elle-même l'emplacement de l'objectif à atteindre, lui faire toucher (avant pour s'approprier l'espace, la distance, les objets ou supports utilisés... après pour se rendre compte des résultats)

Boules bretonnes

Des textes se référant à ce jeu sont connus en Bretagne dès le 17^{ème} siècle, mais il n'inspira pas beaucoup les écrivains malgré les traces que l'on retrouve un peu partout dès le 18^{ème} siècle.

C'était le principal jeu des paysans dès que les beaux jours se montraient. Au début du 20^{ème} siècle, tous les chemins pouvaient encore se transformer en aire de jeu, puis des allées furent aménagées. d'abord des cafés.

BUT : Elle se joue en tête à tête, en doublette, en triplète ou en quadrette. En tête à tête, chaque joueur dispose de 3 boules, en doublette de 2 ou 3 boules selon la région et en triplète et quadrette de 2 boules. L'ordre d'intervention des joueurs est décidé par le capitaine.

C'est toujours l'équipe qui a gagné la dernière mène qui lance le maître, puis une boule. Le maître doit être lancé à au moins 50 cm des bords, 1,50 m du fond, et 2/3 de l'allée. Une équipe doit jouer tant qu'elle n'a pas repris le point, puis c'est à l'autre de jouer. Une boule qui touche le fond et revient à plus d'1 m est annulée. Si le maître est sorti du jeu, la mène est annulée. Celle-ci s'arrête lorsque les 12 boules ont été jouées.

Les points sont comptés sans toucher les boules (toutes les boules d'une même équipe les plus proches du maître valent un point). La première équipe arrivée à 12 points remporte la partie.

MATERIEL ET TERRAIN DU JEU

Les allées de jeu sont en plein air ou couvertes. C'est une surface rectangulaire en terre et sable, damée, de 16 à 18 m de long sur 3 à 3,5 m de large. Cette surface est entourée de madriers de bois de 20 cm de hauteur. Les boules mesurent de 90 à 120 mm de diamètre et pèsent de 500 gr à 1 kg environ. Le maître mesure 30 à 40 mm. Elles sont en résine synthétique et ont une couleur spécifique deux par deux.



Molkky

Le Molkky est un jeu d'adresse finlandais, pays dans lequel il est très pratiqué et où il se prononce « meul-ku ». Il est dérivé d'un autre jeu finlandais : le kyykkä. Le Molkky a été inventé en 1996 par Tuoterengas, entreprise finlandaise d'insertion professionnelle et d'accompagnement social, qui détient les droits de la marque au niveau mondial.

Consignes :

Ce jeu peut se jouer de 2 à un nombre infini de joueurs, en individuel ou par équipe.

Pour des raisons de sécurité, tous les joueurs se placeront derrière le lanceur.



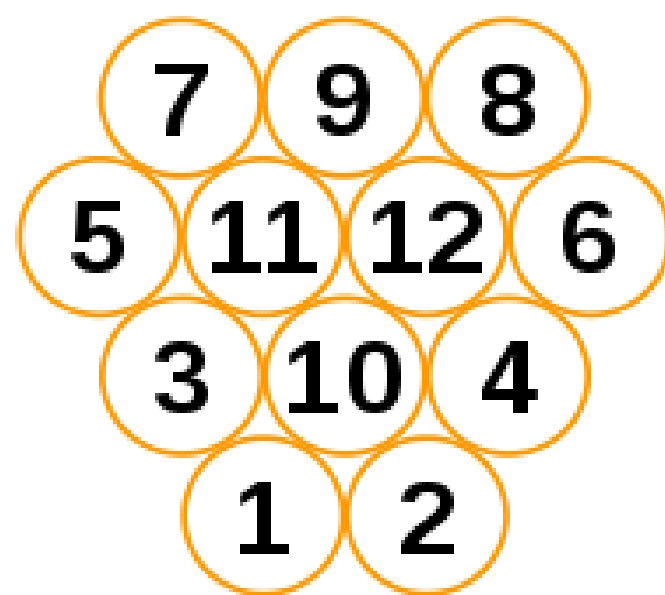
Règle du jeu :

On dispose les quilles selon le schéma indiqué (cf image à droite). Les joueurs se placent à une distance de 3 à 4 mètres des quilles.

Le but est de faire tomber les quilles numérotées de 1 à 12 avec le lanceur en bois : le molkky.

L'équipe ou le joueur qui débutera sera tiré au sort.

Chaque joueur/équipe joue chacun à son tour en veillant à remettre en place les quilles renversées après chaque coup.



Comptage des points :

Si le joueur fait tomber une seule quille, on prend en compte le chiffre inscrit sur celle-ci.

En revanche, s'il en fait tomber plusieurs on comptabilisera le nombre de quilles renversées. Les chiffres inscrits sur celles-ci ne sont plus pris en compte.

Si un joueur/une équipe dépasse les 50 points, son score revient automatiquement à 25 points.

Si un joueur ou une équipe réalise trois lancers « nuls » consécutifs, la victoire revient au joueur ou à l'équipe adverse

Le Soflo

Le Soflo est un jeu d'adresse ligérien créé dans les années 2000 par un passionné de jeu. L'intérêt du « Soflo » réside dans la forme des pièces et dans l'esprit qu'a insufflé au jeu son créateur : l'idée est de pouvoir jouer dans toutes les situations, tous les revêtements (sauf l'eau, caractéristique dont il tire son nom !), quitte à utiliser les obstacles (arbres, tables, ...) pour rendre le « maître » plus difficile à atteindre. Les règles très simples et l'ambiance décalée du jeu en font un jeu s'adressant à un public très large, que l'on peut sortir très facilement où que l'on soit !

Consignes :

Pratiquer en plein air. Pour des raisons de sécurité, tous les joueurs se placent derrière le lanceur.



Règles de jeu:

Le jeu consiste, à l'instar de la pétanque ou du palet, à placer ses palets le plus près possible du « maître ». Le jeu est donc constitué de 12 palets à la forme caractéristique, du « Soflo », qui représente le point de départ, et du « maître », qui est un cube qui joue le même rôle que le cochonnet de la pétanque.

On se partage tous les palets en fonction du nombre de joueurs. Le « maître » est envoyé à une distance indicative comprise entre 4 et 8 mètres. Puis, les uns après les autres, les joueurs vont envoyer un palet, avec pour contrainte de devoir toucher avec un pied le « Soflo ». Le joueur ou l'équipe possédant le palet le ou les plus proche du « maître » à la fin de la partie marque le ou les points. A la fin de chaque manche, le dernier joueur doit rapporter le « Soflo » et le replacer à l'endroit où se situait le « maître », sous peine d'être pénalisé d'un point ! Le 1er joueur ou la 1ère équipe qui atteint 11 points l'emporte !

