



La pétanque au cycle 3



Module d'apprentissage EPS

Activité physique sportive : Pétanque

1) La pétanque : une activité physique et sportive

1) Eléments de définition : *La pétanque ressemble à la conquête simultanée d'un château fort par deux assaillants*

La pétanque a longtemps été définie comme un jeu d'adresse : « *L'essentiel, pour jouer à la pétanque, c'est de lancer une boule le mieux possible sur une cible pour s'opposer, seul ou avec d'autres, à un ou plusieurs autres joueurs afin de remporter une partie* ». La dimension stratégique étant première, il semble plus juste de considérer d'abord la pétanque sous l'angle de l'affrontement : « ***La pétanque consiste en un affrontement contraire, successif ou alterné, sans égalité possible, entre des joueurs organisés, intelligents et adroits, qui utilisent des stratégies, des techniques et du matériel normé comme moyen d'affrontement réglé.*** »

De façon plus imagée, une partie de pétanque ressemble à la conquête simultanée d'un château fort par deux assaillants. Il convient à la fois d'être le premier à conquérir la place et, dans le même temps, de prévenir les attaques adverses en contrariant ses points forts ou ses réalisations. En conséquence, toute attaque doit intégrer un schéma de défense, de même que toute défense doit sous-tendre un schéma de contre-attaque.

En suivant ces définitions, on peut dégager un certain nombre de principes directeurs : la pétanque est un **jeu de positionnement**. L'un gagne, l'autre perd : il n'y a pas de match nul. **L'affrontement caractérise l'essence de l'activité**, c'est un « jeu à enjeu ». L'adresse renvoie à la construction d'actions motrices fines (qu'on nommera « techniques ») pour satisfaire des stratégies d'attaque, de construction ou de défense. La présence d'équipiers implique de jouer collectivement et de façon organisée. Les prises d'informations et de décisions, qui se font dans un temps et un espace décalés de l'action, portent sur l'environnement physique (nature du terrain, configuration de la cible), le contexte social et humain (règles du jeu, gestion des forces et des faiblesses de son équipe et de son adversaire) et les stratégies établies en fonction du score, du différentiel de boules et de la détermination de la cible.

2) Les enjeux éducatifs de la pétanque

La facilité apparente de la pétanque dissimule une complexité éminemment éducative. L'activité du joueur, qui oscille entre des pôles complémentaires, est source de conflits sociocognitifs :

- concilier les capacités individuelles et le projet collectif ;
- mettre en adéquation le résultat souhaité et la manière d'y parvenir ;

- répondre aux exigences du jeu (s'adapter au terrain, aux adversaires...) tout en tenant compte des limites techniques et tactiques du joueur.

Contrairement à certaines activités comme le tennis ou le football, **la pétanque donne le temps à celui qui apprend de situer sa décision et son action** en le confrontant à un résultat différé et fixe. L'enseignant pourra ainsi aménager des situations de jeu comportant un espace de réflexion et de décision (à proximité des boules jouées) et un espace d'action (le rond de lancer). **Ce décalage spatio-temporel entre réflexion/décision et action réduit la pression stratégique à l'inverse d'un jeu collectif avec ballon.** En outre, les échanges et les discussions entre partenaires sont les prémices d'une coopération nécessaire à un jeu d'équipe.

L'activité du joueur va passer par une série d'actions : *« au départ, je fais un projet d'action avant de jouer, puis je joue donc j'agis, ensuite je me déplace pour constater le résultat de mon action, alors j'en tire des conclusions et j'adapte mon projet, enfin je me déplace pour retourner jouer. »* Ce qui revient à définir **cinq étapes** :

- le temps de la réflexion et du choix (adaptation au contexte) ;
- le temps de l'action et de ses modalités (régulation du geste) ;
- le temps du résultat (constat) ;
- le nouveau temps de l'analyse et de la décision (adaptation au contexte) ;
- la nouvelle action (régulation du geste) ... et ainsi de suite au fil des boules jouées.

Développer une **démarche expérimentale - repérer, stabiliser, expérimenter, planifier** - représente certainement l'un des contenus éducatifs et pédagogiques les plus importants en pétanque.

Si, à la fin du module d'apprentissage en pétanque, le joueur est capable de dire ce qu'il va faire, d'essayer de faire ce qu'il a dit, d'aller constater ce qu'il a fait et de proposer une nouvelle action...alors ce joueur, responsable et autonome, s'inscrit dans une réelle **démarche de projet**.

3) But du jeu

Avoir au moins une boule plus près du but que celles de l'adversaire, à la fin de la mène (*), ce qui permet à son équipe de marquer au moins un point (**).

Gagner une partie c'est :

- marquer le premier un certain nombre de points (13, à la FFPJP***)

- avoir plus de points que l'adversaire à la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de mènes donné (situation d'apprentissage en EPS)

() La mène est la période du jeu pendant laquelle les joueurs des deux équipes jouent successivement toutes leurs boules.*

*(**) Il convient de distinguer le(s) point(s) marqué(s) à la fin d'une mène qui s'ajoutent aux points marqués lors des mènes précédentes pour constituer le score et le(s) point(s) provisoire(s) au cours d'une mène, qui désigne l'équipe qui a une (des) boule(s) plus proche(s) que celle(s) de l'adversaire et qui impose à l'équipe qui ne l'a pas de jouer.*

*(***) Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal*

4) Règles de base

- Le but est lancé, les deux pieds à l'intérieur d'un cercle de 35 à 50 cm de diamètre, à une distance limitée (de 4 à 8 mètres à l'école primaire).
- Les joueurs ne peuvent modifier quelque élément que ce soit de l'aire de jeu, après le lancer du but.
- Le joueur lance sa boule en ayant les deux pieds à l'intérieur du cercle.
- C'est un joueur de l'équipe qui n'a pas le point qui doit jouer.
- Les joueurs ne doivent pas gêner celui qui joue.

II) Contributions de l'activité pétanque au Socle Commun

Domaine 1 : Des langages pour penser et communiquer

La pétanque, qui implique la négociation de stratégies, conduit à écouter, à dire, à comprendre un message ou un propos. Chacun peut être amené à exprimer un point de vue personnel, à verbaliser ses sensations dans le jeu des interactions sociales participant aux progrès. Un travail spécifique peut être conduit sur l'activité langagière des élèves dans les situations de jeu : écouter et comprendre, réagir et dialoguer.

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

A la pétanque, pour organiser son activité et améliorer l'efficacité des apprentissages, l'élève peut utiliser une forme de démarche expérimentale qui exige de prévoir, d'agir, de constater et d'analyser le résultat de son action, d'émettre une hypothèse pour résoudre le problème posé par le jeu, avant d'agir de nouveau.

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

En tant qu'activité réglementée, la pétanque permet de travailler sur le respect de l'autre, le refus des discriminations et l'application du principe d'égalité entre filles et garçons.

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Par la pratique de la pétanque, les élèves s'approprient des principes de santé, de préparation à l'action (concentration, relâchement, ...) et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques des lancers de précision par exemple). La pétanque peut également donner du sens à des notions de mathématiques (échelle, distance, proportionnalité, conservation), de sciences physiques (centre de gravité, vitesse, force centrifuge, ...) et permettre ainsi de comprendre les liens entre le corps et la technique et leur influence sur les performances sportives.

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

Les jeux de boules ont une histoire très ancienne, qui trouve ses origines dans l'Égypte pharaonienne. Par son caractère à la fois patrimonial et sportif, la pétanque, issue du jeu provençal, donne l'accès à une étude historique et sociale, à la compréhension des enjeux du jeu dans la vie des humains, donc à la construction de l'altérité et de la citoyenneté.

III) L'activité pétanque et les programmes d'EPS

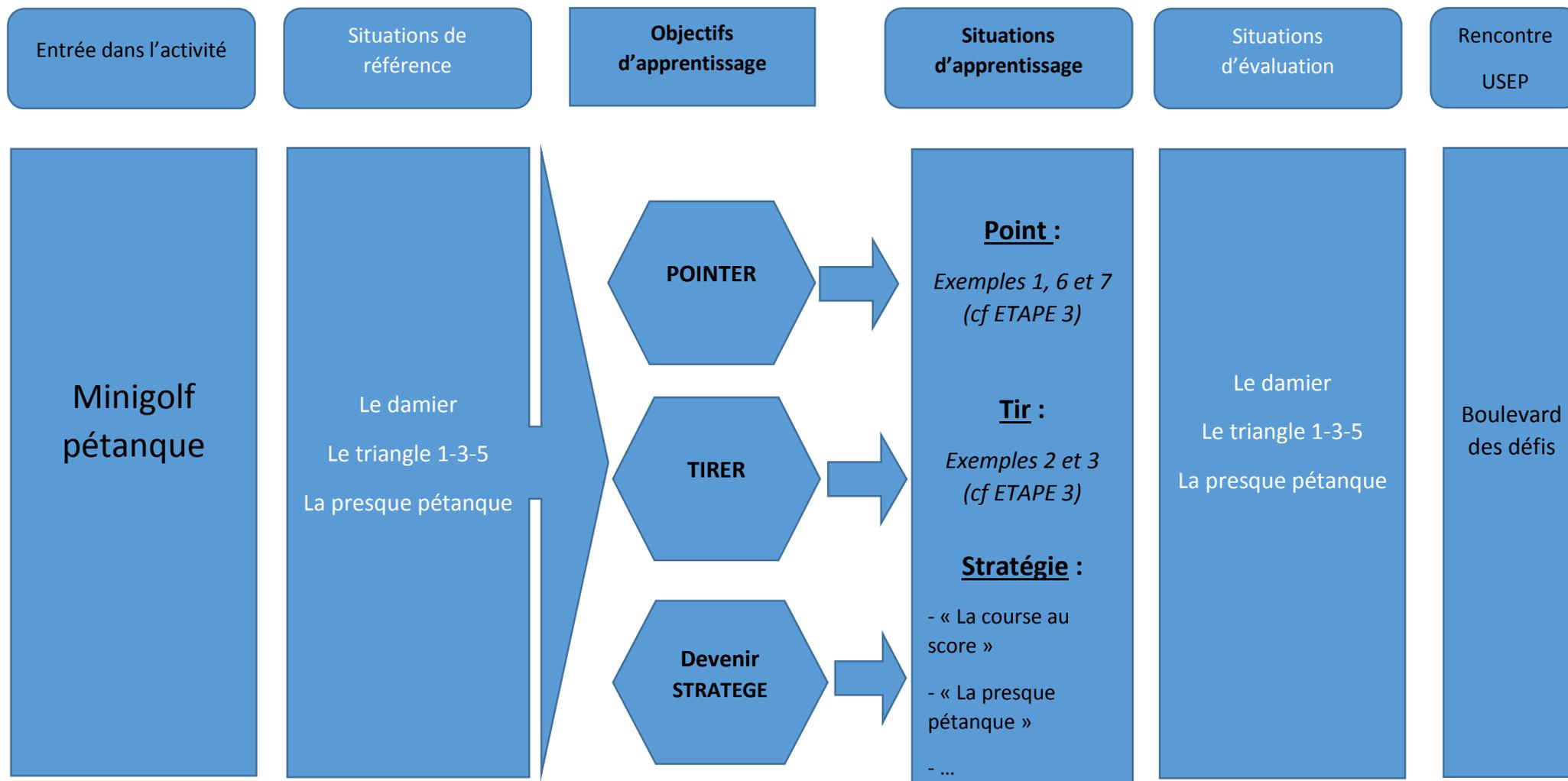
La pétanque s'inscrit dans le champ d'apprentissage 4 « **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** »

Attendus de fin de cycle 3 :

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou la partie en identifiant les situations favorables de marque, puis réaliser les actions décisives qui en découlent.
- Maîtriser la motricité simple mais efficace du lancer, puis l'adapter en fonction de la situation de jeu.
- Respecter ses partenaires, ses adversaires et l'arbitre, puis être solidaire de ses partenaires.
- Assurer différents rôles sociaux (joueurs, arbitres, observateurs) puis savoir évaluer.
- Accepter le résultat d'une partie et être capable de le commenter, puis de l'analyser avec objectivité.

IV) Module d'apprentissage : 5 étapes

- 1) Une étape de mise en activité (1 à 2 séances)
- 2) Une étape pour définir les problèmes rencontrés (1 à 2 séances)
- 3) Une étape de structuration (4 à 8 séances)
- 4) Une phase de bilan et d'évaluation (1 à 2 séances)
- 5) Une phase de réinvestissement (1 à 2 séances) : Rencontre USEP



ETAPE 1 : 1 à 2 séances « Minigolf pétanque »

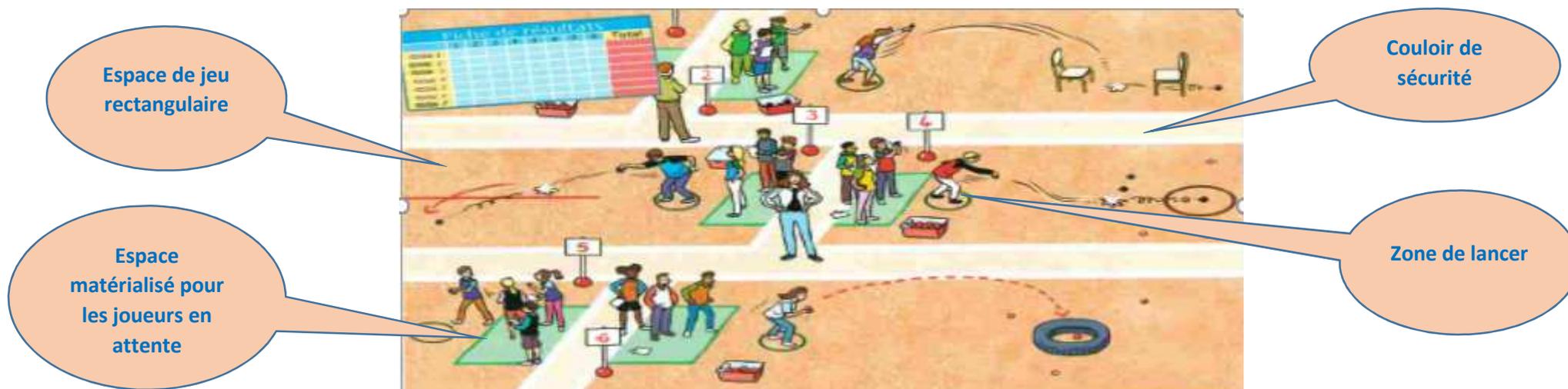
Objectif : Comprendre l'organisation générale des séances (SECURITE, espaces, tâches...) en favorisant la réussite de tous.

But : Réussir le jeu avec le moins d'essais possible.

Dispositif :

- Des ateliers permettant de varier distance, direction, hauteur et effet du lancer (utiliser toutes les ressources à disposition (poubelles, bancs, ...))
- Des binômes constitués d'un lanceur et d'un secrétaire (à tour de rôle) avec une fiche de résultats (cette fiche est à expliciter en classe !)
- 3 boules à côté du rond de lancer

Déroulement : Les ateliers sont séparés par une zone de sécurité ou disposés en étoile (Exemples : « Lancer dans un pneu », « Faire tomber une pyramide de 4 boules à 6 mètres », « Toucher un ballon de mousse suspendu par un tréteau », « Taper une boule posée sur un plot », « Tomber dans une cible circulaire tracée au sol en passant par-dessus/dessous une chaise », « Passer par-dessous deux chaises alignées » ...). Chacun dispose de 6 essais par atelier : il marque 6 points en cas de réussite au premier essai, 5 points au deuxième...et 1 point au sixième essai.



Remarques :

Cette première séance permet d'insister sur l'aspect **sécuritaire** : « Dire bonjour » à la boule, avec la semelle de sa chaussure, avant de la ramasser ; espaces de lancers / espaces observateurs / **espaces** de « circulation » ; ne jamais traverser le terrain pendant le jeu ; seul le joueur en action a les boules en main ; tout élève n'étant pas en action doit rester attentif et observer le mouvement des boules.

ETAPE 2 : 1 à 2 séances « Situations de référence »

Objectif : Définir les problèmes rencontrés à partir de situations globales

Cette étape consiste à proposer plusieurs « situations de référence » (situations globales sous forme de jeux), qui seront analysées, décortiquées et dont les élèves conserveront une trace écrite (schéma de la situation, gains, scores, équipes) pour en parler avant et après la séance. Elles permettront d'identifier et de définir les premières réussites et /ou les problèmes/difficultés rencontrés.

Organisation pédagogique : Choisir 3 ou 4 situations. Les élèves se déplacent par équipes de 2 sur les différentes situations. Chaque binôme possède une feuille de relevé de performances où il indique les scores.

Le pot

But : avoir plus de boules que l'équipe adverse dans la cible.

Dispositif : 1 cible circulaire, 2 équipes de 2 joueurs, 3 boules par joueur.

Déroulement : Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers. Quand tous les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé plus de boules que l'autre dans la cible (le « pot ») a gagné.

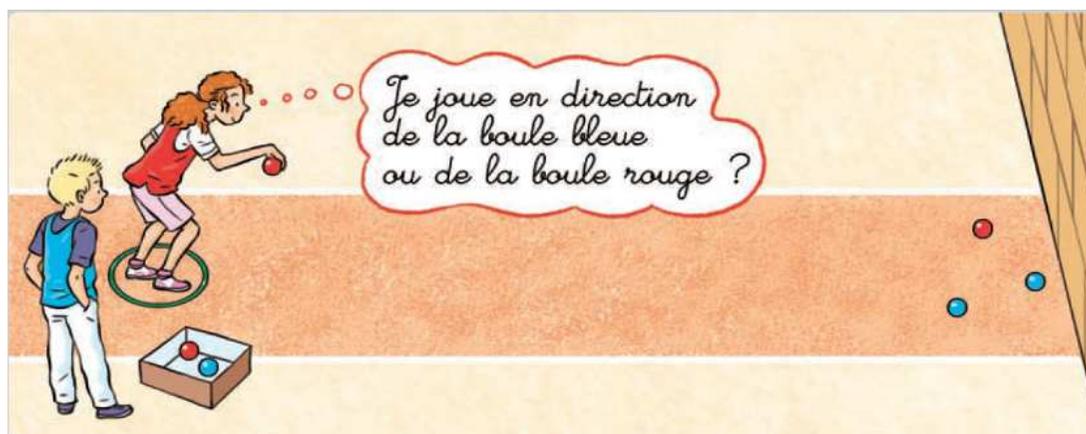


Le mur

But : avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.

Dispositif : 1 mur (ou ligne à ne pas franchir), 1 contre 1 (ou 2 contre 2), 3 boules par joueur (2 boules si 2 contre 2).

Déroulement : Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun disposant de 3 lancers pour s'approcher le plus près possible du mur (sans le toucher). Le joueur dont la boule est le plus près du mur a gagné.



Les bases autorisées

But : atteindre une cible en premier en passant (ou non) par des zones d'arrêt autorisées.

Dispositif : 1 cible et des zones intermédiaires de plus en plus éloignées et de plus en plus petites. 1 contre 1 (ou 2 contre 2), 1 boule par joueur.

Déroulement : Un tirage au sort détermine le joueur qui commence. Les joueurs lancent alternativement leur boule dans des zones d'arrêt autorisées. S'ils y parviennent, ils relancent leur boule depuis cette zone, sinon, ils reviennent au départ. Le premier à atteindre la cible a gagné



Le damier

But : avoir placé plus de quilles que l'équipe adverse dans son damier.

Dispositif : 2 terrains échangés, 2 cibles carrées avec 9 cases, des quilles de 2 couleurs, 2 équipes de 3 joueurs (ou 2 joueurs sur un damier de 4 cases), 3 boules par joueur.

Déroulement : Chaque équipe dispose de 9 lancers pour remplir son damier. Chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case (une seule quille par case). Puis les équipes changent de damier et tentent d'enlever en 9 lancers le maximum de quilles adverses (toute quille touchée est enlevée).



La ligne magique

But : Etre le premier à former une ligne de 3 quilles.

Dispositif : 1 cible carrée avec 9 cases, des quilles de 2 couleurs, 2 équipes de 3 joueurs, 3 boules par joueur.

Déroulement : Les équipes jouent alternativement et tentent de placer une boule dans une case (chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case) ou d'enlever une quille adverse. La première équipe qui parvient à former une ligne de 3 quilles a gagné.

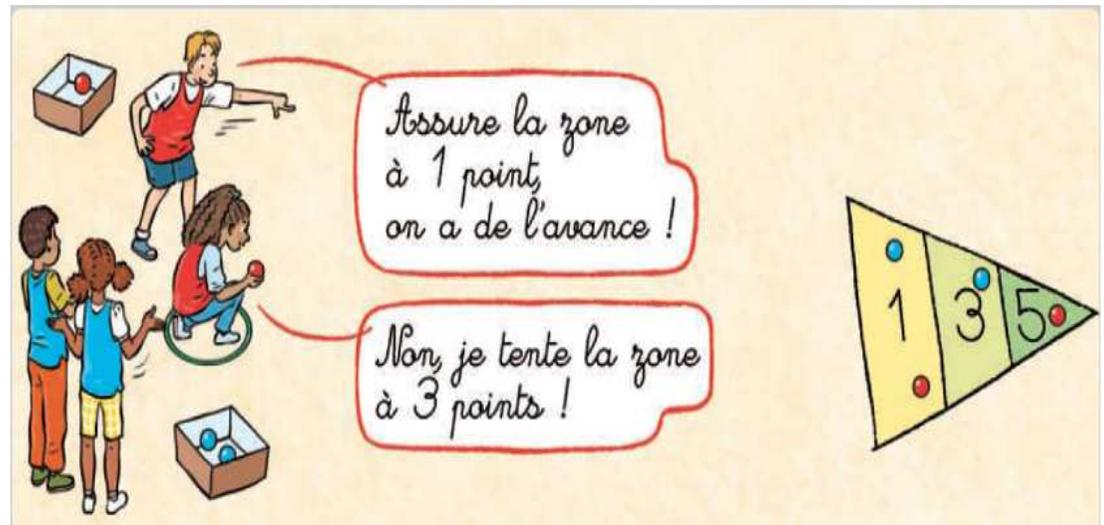


Le triangle 1-3-5

But : Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Dispositif : 1 cible triangulaire constituée de 3 zones rapportant 1, 3 et 5 points, 2 équipes de 2 joueurs, 2 boules par joueur.

Déroulement : Les équipes jouent alternativement en cherchant à obtenir le maximum de points. Les boules sont laissées en place après chaque lancer (dans ou hors du triangle). Chacun peut ajouter des points ou enlever des boules adverses. Les boules déplacées au cours du jeu restent à leur place.



La course au score

But : Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Dispositif : 2 équipes de 2 joueurs, 2 boules par joueur.

Déroulement : Le lancement du but se fait par tirage au sort. Les équipes jouent alternativement. Le comptage des points s'effectue de la manière suivante : la boule la plus proche du but rapporte 4 points, la deuxième 3 points, la troisième 2 points et la quatrième 1 point. L'équipe qui a marqué le plus de points en 2 mènes a gagné.



La presque pétanque

But : Atteindre en premier un nombre de points fixé au départ.

Dispositif : 2 équipes de 2 joueurs, 3 boules par joueur.

Déroulement : Le lancement du but (entre 4 et 8 mètres) se fait par tirage au sort. L'équipe qui n'a pas le point joue. Le comptage des points s'effectue selon le règlement officiel. Quand toutes les boules ont été jouées, on compte la (ou les) boule(s) d'une même équipe la (ou les) plus proche(s) du but. La première qui a atteint le nombre de points fixé au départ a gagné.



Après la séance, **identifier avec les élèves les réussites ou les problèmes rencontrés.**

Exemples : « Je lance ma boule trop fort », « Je lance trop court », « Ma boule part à droite/gauche », « Je rate la cible », « La cible est trop petite !! », etc

Mettre en place des situations qui permettront aux élèves de remédier aux difficultés (Etape 3)

Ludovic PEREIRA Conseiller pédagogique EPS – Circonscription Brive Urbain

ETAPE 3 : 4 à 8 séances

Objectif : Elaborer les réponses aux problèmes rencontrés dans les situations de référence.

Entraînement : activités de différenciation, d'ordre moteur cognitif ou relationnel.

Il s'agit ici de S'EXERCER, de REPETER. Par exemple, les élèves en difficulté pour atteindre une cible iront vers des ateliers de point, les élèves en difficulté pour pousser une boule adverse iront vers des ateliers de tir. Les situations proposées devront aller :

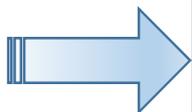
- du facile vers le difficile (= quantité d'informations à traiter **au moment** de l'action), *par exemples : augmenter la distance de lancer, diminuer la taille des cibles, augmenter le nombre et la qualité des variables du terrain...*
- du simple vers le complexe (= quantité d'informations à prendre **avant** l'action), *par exemples : plus d'adversaires, plus de partenaires, plus de règles, formuler/prévoir des projets sur le résultat de l'action et/ou la manière d'y parvenir.... Plus la situation sera complexe plus la notion de **stratégie** sera importante.*

Organisation : Travail en atelier en binômes.

Exemples non exhaustifs (s'inspirer des ateliers du « minigolf ») :

Exemple 1

Problème identifié : « Je lance ma boule trop fort », « Ma boule arrive trop loin »

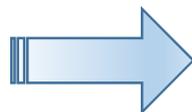


But : Faire passer la boule par-dessus la barre bleue pour qu'elle s'arrête dans le rectangle rouge.



Exemple 2

Problème identifié : « Je n'arrive pas à atteindre la cible »



But : Toucher la cible avec sa boule.

Cible : boules empilées



Exemple 3

Problème identifié : « Je n'arrive pas à atteindre la cible. Je n'arrive pas à *lever* ma boule »



But : Toucher la cible avec sa boule.

Cible : boule sur le plot



Exemple 4

Problème identifié : « Je n'arrive pas à atteindre une des boules. »



But : Pousser une des deux (ou trois) boules pour la faire rentrer dans la zone (entre les deux traits rouges).



Exemple 5

Problèmes identifiés : « Je manque de précision. » et « Je n'arrive pas à *lever* ma boule »



But : Lancer sa boule dans la cible.

Cible : seau, pneu, cerceau...



Exemple 6

Problèmes identifiés : « Ma boule part à droite ou à gauche. » et « Je ne lance pas assez fort »



But : Lancer sa boule pour qu'elle passe sous la chaise et s'arrête avant le trait jaune.



Exemple 7

Problèmes identifiés : « Ma boule part à droite ou à gauche. » et « Je lance trop fort. »



But : Lancer sa boule dans le rectangle jaune sans toucher les plots.



ETAPE 4 : 1 à 2 séances

Objectif : Evaluer les progrès réalisés.

Faire varier les données liées à la distance, à la constitution des équipes, au règlement...

Voir **ETAPE 2**

LORS DE CHAQUE SEANCE :

- Utiliser des fiches d'observation (ou fiches de relevés de performance) pour conserver une mémoire des séances.*
- Alternier activités, bilans intermédiaires, relances pour que les élèves identifient et expliquent leur rôle, leur statut, les règles...*
- Donner du temps pour que les élèves s'approprient une démarche expérimentale qui consiste à :*

CONSTATER – PREVOIR – ESSAYER / CONSTATER – PREVOIR – ESSAYER / CONSTATER – PREVOIR - ESSAYER...

- Constituer des équipes hétérogènes en leur sein mais homogènes entre elles pour que les élèves adaptent leurs actions et acceptent de jouer différents rôles.*
- Favoriser les échanges entre élèves en prévoyant des espaces spécifiques dédiés aux échanges, dialogues, négociations nécessaires au jeu.*

ETAPE 5 : Rencontre USEP « Boulevard des défis »

« Le boulevard des défis » est une formule de rencontre qui permet aux enfants de jouer tant qu'ils le souhaitent, et qui fait le lien entre apprentissage, réussite et plaisir de pratiquer. Elle est porteuse des enjeux du vivre-ensemble :

- durant les temps de jeux (concertation entre les joueurs, respect des règles de sécurité, adoption d'un comportement adéquat quand l'adversaire joue, occupation de rôles sociaux comme arbitre ou capitaine...);
- en dehors des temps de jeu (déplacements, vie au sein de l'équipe, choix des équipes à défier...).

La répartition et le rôle des adultes sont à moduler en fonction du niveau d'autonomie des joueurs (un adulte dans « l'espace des défis » pour s'assurer que toutes les équipes s'organisent, un adulte dans chaque situation pour donner les « vies » et s'assurer que les règles sont respectées et un adulte pour superviser l'ensemble des terrains de jeu et intervenir à la demande des capitaines).

Enfin, des traces écrites et des temps d'échange peuvent être aménagés (ateliers de type « remue-méninges » ou fiches permettant aux élèves d'exprimer leur degré de satisfaction ou fiche mémoire des situations vécues et des résultats ...)

Objectif : Vivre une rencontre avec d'autres classes, dans un moment convivial, avec le plus d'autonomie possible.

But : gagner des « vies » en réussissant les situations, puis mettre ces « vies » en jeu en défiant une autre équipe sur le boulevard prévu à cet effet.

Matériel : 2 boules par joueur, des tickets ou des bouchons pour matérialiser les « vies », des réserves de boules sur chaque terrain de jeu et sur les situations (les enfants ne se déplacent pas avec les boules), des auges pour stocker les boules (une fois jouée ou à la fin de la mène, elles sont ramenées dans l'auge à côté du cercle de lancer).

Dispositif : Des équipes de 2 ou 3 joueurs dont 1 capitaine, des ateliers pour gagner des « vies », un « boulevard des défis » pour que les équipes se rencontrent, des terrains de jeu pour vivre les « défis ».



Synthèse réalisée d'après l'ouvrage « Une autre idée de la pétanque » éd. EPS

ANNEXES

Prénom :

Date :

Fiche de résultats « Minigolf pétanque »

But : Réussir le jeu avec le moins d'essais possible.

Consigne : J'inscris le nombre de points correspondant à l'essai réussi.

Essais	Points	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5	Jeu 6	Jeu 7	Jeu 8	Total de points
N°1	6								
N°2	5									
N°3	4									
N°4	3									
N°5	2									
N°6	1									
	0									

Fiche de résultats « Minigolf pétanque »

But : Réussir le jeu avec le moins d'essais possible.

Consigne : J'inscris le nombre de points correspondant à l'essai réussi.

Essais	Points	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5	Jeu 6	Jeu 7	Jeu 8	Total de points
N°1	6								
N°2	5									
N°3	4									
N°4	3									
N°5	2									
N°6	1									
	0									

Fiche résultats « Ateliers pétanque »

Situations de référence

Situation	PARTIE 1			PARTIE 2			PARTIE 3		
	Adversaire :			Adversaire :			Adversaire :		
<p>Le triangle 1-3-5</p> 	Mène 1	Points (mon équipe)	Points (adversaire)	Mène 1	Points (mon équipe)	Points (adversaire)	Mène 1	Points (mon équipe)	Points (adversaire)
	Mène 2	Points (mon équipe)	Points (adversaire)	Mène 2	Points (mon équipe)	Points (adversaire)	Mène 2	Points (mon équipe)	Points (adversaire)
	Mène 3	Points (mon équipe)	Points (adversaire)	Mène 3	Points (mon équipe)	Points (adversaire)	Mène 3	Points (mon équipe)	Points (adversaire)

Situation	PARTIE 1			PARTIE 2			PARTIE 3		
	Adversaire :			Adversaire :			Adversaire :		
<p>Le pot</p> 	Mène 1	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot	Mène 1	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot	Mène 1	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot
	Mène 2	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot	Mène 2	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot	Mène 2	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot
	Mène 3	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot	Mène 3	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot	Mène 3	Mon équipe boules dans le pot	Adversaire boules dans le pot

	PARTIE 1		PARTIE 2		PARTIE 3	
Situation	Adversaire :		Adversaire :		Adversaire :	
<p style="text-align: center;">Le mur</p> 	Mène 1	Vainqueur :	Mène 1	Vainqueur :	Mène 1	Vainqueur :
	Mène 2	Vainqueur :	Mène 2	Vainqueur :	Mène 2	Vainqueur :
	Mène 3	Vainqueur :	Mène 3	Vainqueur :	Mène 3	Vainqueur :

	PARTIE 1		PARTIE 2		PARTIE 3	
Situation	Adversaire :		Adversaire :		Adversaire :	
<p style="text-align: center;">La presque pétanque</p> 	Mène 1	Vainqueur :	Mène 1	Vainqueur :	Mène 1	Vainqueur :
	Mène 2	Vainqueur :	Mène 2	Vainqueur :	Mène 2	Vainqueur :
	Mène 3	Vainqueur :	Mène 3	Vainqueur :	Mène 3	Vainqueur :

Code du jeune bouliste

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

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET DE JEU PROVENÇAL

Jean-Paul Goffoz – Emmanuelle Goffoz-Durand
Jean-Yves Peronnet



P Une autre idée de la Pétanque



ÉDITIONS
EPS usep **UNSS**

Activité sportive et Éducation