

Cycle 2



MESURER DES LONGUEURS, DES DISTANCES en EPS

La **pétanque** « *le jeu à pieds-plantés* », est un jeu de boules dérivé du jeu provençal. C'est le **onzième** sport en France. Fin 2017, on compte près de **600 000 licenciés** répartis dans cent pays. À ces chiffres, il faut rajouter les pratiquants occasionnels, en vacances notamment, c'est-à-dire **plusieurs millions d'amateurs**. C'est l'un des rares sports où des compétitions **mixtes** sont organisées.

Le jeu provençal donna naissance en 1907 à la pétanque, lors de la partie historique où un champion de jeu provençal, ne pouvant pas faire les trois pas d'élan à cause de ses **rhumatismes**, se mit un jour à **tracer un rond**, envoyer le **but** (*le cochonnet*) à environ 5 mètres et, les « *pieds tanqués* », et à jouer ses boules pour se rapprocher du cochonnet.

Les règles du jeu restent les mêmes.

Nous vous proposons de retrouver le plaisir de **viser** et de se rapprocher d'un but « **à longue distance** » mais sans course d'élan.

Pour cela, vous allez fabriquer des **comètes** avec des chaussettes usagées, du sable (*ou du riz, de la semoule, des légumes secs...*), de la ficelle et du papier crépon.

**Inspirez-vous
de la fiche de fabrication**



Il n'est pas toujours facile de savoir quelle est la boule la plus proche.

Parfois « **ça se voit** », parfois il faut **vérifier**.
Comment faire ?

À vous de trouver le moyen de **comparer** ou de **mesurer** avec précision pour **désigner** la **comète gagnante**. Essayez, testez plusieurs façons... et ensuite vous pourrez échanger avec vos camarades. Ils ont peut-être trouvé d'autres solutions ?

Règle du jeu « des comètes »

- ◆ **Une équipe** de 4 à 5 joueurs mixte (**au moins une fille ou un garçon**). Chaque joueur dispose d'une comète.
- ◆ **Un terrain** : un cerceau (point de lancer) et un plot (cible) posé à 10 pas mesurés par le joueur le plus grand de l'équipe.
- ◆ **Chaque joueur à son tour**, les « *pieds plantés* » dans le cerceau lance sa comète pour arriver au plus près de la cible. (*l'ordre est décidé par l'équipe : du plus jeune au plus âgé, par ordre alphabétique...*). La comète la plus éloignée marque 1 point, la suivante 2 points... la plus proche 4 ou 5 points en fonction du nombre de joueurs. **Pour le second tour et les tours suivants**, le joueur qui lance en premier est celui qui a le **moins** de points puis le deuxième... jusqu'à celui qui est en tête. (*En cas d'égalité de points, c'est la règle de départ qui s'applique*). Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a cumulé **11 points**. Chacun **termine** la partie et **compte** ses points.

Si vous devenez très forts, vous pourrez organiser des tournois ?

Prévoyez une « feuille de scores » pour comptabiliser vos points ?