

Le sport est dans ma nature



Fédération Nationale

# L'Assiette Picarde

Sport en Milieu Rural

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<sup>er</sup> tréteau au bord de table côté joueur et 2<sup>nd</sup> 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<sup>ème</sup> joueur, il ne faut pas la dépasser.
- chasser avant la 6<sup>ème</sup> assiette, on ne peut chasser une assiette qu'après 5 assiettes jouées au total.
- plus d'assiettes sur la table



# Les boules picardes

Pratiquée en Picardie depuis plusieurs siècles, la boule en bois fait partie intégrante de la famille des jeux picards, de par son ancienneté et sa grande implantation dans l'ensemble de la région. Une dizaine de clubs (sociétés) répartis en Picardie, et nombre d'initiatives locales ou communales, ont la volonté commune de promouvoir la discipline. Deux sociétés pratiquent la bourle (boule plate ou boule de fort, répandue dans le nord et l'ouest de la France). Le principe est de s'approcher au plus près du but fixe « l'étaque », placé en bout de piste. Les boules ne doivent que rouler.

**Le matériel :** La piste des boules picardes est à profil incurvé, pour permettre de donner aux boules une trajectoire louvoyante et contourner celles de l'adversaire. Elle mesure de 20 m à 24 m de longueur, pour une largeur de 2 à 4 m. La surface est dure et roulante.

Les boules sont sphériques en bois avec un diamètre courant de 120 mm, peintes en bleu, rouge ou vert. Le but fixe, dit « l'étaque », est situé près de l'extrémité de la piste. Cette extrémité étant matérialisée par une « fosse » où « meurent » les boules qui y tombent. Le jeu complet utilise 16 boules.

Les pistes comportent une étaque et une fosse à chaque extrémité, permettant de l'utiliser dans les 2 sens.

C'est aussi dans cette fosse que se place le joueur pour lancer. Les joueurs au nombre de 1 à 4 par équipe, se partagent équitablement leurs 8 boules.

## Règles essentielles :

- 1- L'équipe tirée en début de partie ou en cours de partie, celle qui vient de marquer un ou des points, joue en premier toutes ses boules avec 2 objectifs :
  - 1-1 Placer des boules au plus près de l'étaque,
  - 1-2 En placer d'autres en barrage pour protéger les 1ères jouées et gêner l'adversaire.
- 2- Pour jouer ses boules, une équipe fait intervenir ses joueurs dans un ordre à son libre choix.
- 3- Les parties se déroulent en 11, 15 ou 21 points.
- 4- Les tirs se font à la roue, on dit que l'on pousse les boules adverses. le joueur qui se place, allonge sa boule
- 5- Quand toutes les boules sont jouées, chaque boule d'une même couleur proche de l'étaque compte 1 point, jusqu'à la 1ère boule de l'autre couleur.
- 6- L'équipe qui marque, livre à la suite (engage).

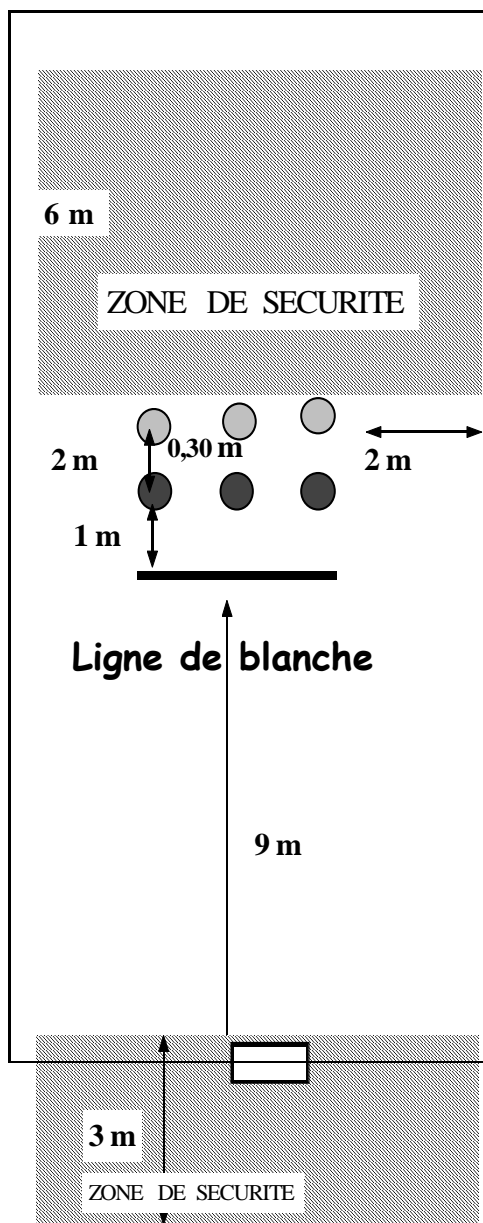
En animation, il est admis de jouer en alternant le lancer de 2 boules de chaque équipe.

Conseils :

- 1- Sur ce bouloir d'animation, il faut jouer avec les bandes (bordures) pour faire louvoyer sa boule.
- 2- Soyez vigilants sur la force donnée à vos boules.



# Quilles au maillet



○ Grande quilles

● Petites quilles



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

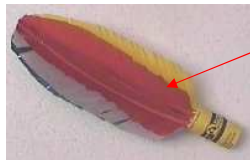
# Le javelot sur cible

Le jeu de javelot est un jeu populaire qui a trouvé son développement dans le Nord pour devenir une spécialité au même titre que la pétanque ou la pelote basque. Ce n'est qu'à partir du XII<sup>ème</sup> siècle, en ces temps de guerres avides d'armes nouvelles, que nous en trouvons trace en Champagne. Ce n'est pas encore exactement la représentation de notre javelot actuel, mais la théorie balistique apparaît : la tige de bois a disparu, le fer est effilé, d'une longueur de 30 à 40 cm, et équilibré dans le lancer par la fixation de plumes.

Un décret de 1337, pris durant la Guerre de Cent ans, va populariser le javelot et en faire principalement un jeu. Plus tard, au XV<sup>ème</sup> et XVI<sup>ème</sup> siècles, le jeu s'étend à la Flandre. Au XVIII<sup>ème</sup> siècle, la révolution supprime et interdit tous jeux d'inspiration guerrière, les confréries d'arcs et d'arbalètes sont dissoutes. Néanmoins, le javelot, devenu un jeu du Nord, demeure autorisé.



Un javelot se compose de deux parties :  
-une pointe en métal,



-un empennage en plume  
-qui en assure l'équilibre  
aérostatique.



## Le javelot : la pétanque du ch'ti

Le jeu consiste en un lancer de pointe d'acier, ou tout autre métal, sans restriction de poids. (de 200 à 400g en général)

Chaque joueur lance, à son tour, successivement 2 javelots.

Le support de la cible recevant les javelots, devra si possible, être en peuplier et toujours comporter une surface de jeu de 2500 cm<sup>2</sup> au moins. Il est en général de couleur blanche.

Le jeu de javelot se joue à la distance de 8 mètres.



La cible est composée de deux cercles en fer suffisamment rigides et biseautés, dits bagues, dont les diamètres sont respectivement de 6 et 21 cm, centrés sur le support et délimitant les surfaces de points.

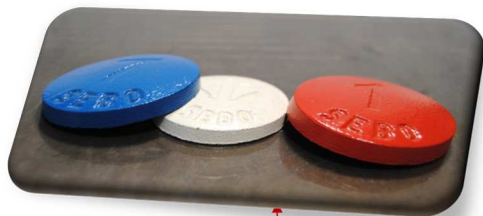


# Le palet Vendéen

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 sport est dans ma nature



Fédération Nationale  
Sport en Milieu Rural

## Quilles du « Haut pays »

### Principe de jeu :

Faire tomber le maximum de quilles avec 3 boules par personne. 3 lancers par joueur – 1 tir d'essai. Les boules doivent impérativement rouler au sol. Entre chaque tir les quilles sont replacées. Totaliser 31 points.

1 point par quille tombée

**Temps du jeu** : 2 séries de 3 tirs successifs par joueur.

### Matériel :

9 quilles (taillées ou tournées avec du bois de chêne ou hêtre) de 33 centimètres de hauteur pour un diamètre de huit centimètres à la partie ventrue + 1 boule taillée dans du hêtre nouveau, d'un diamètre de 30 centimètres et munie de trous pour loger les doigts.

### Action dominante :

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



## 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-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.

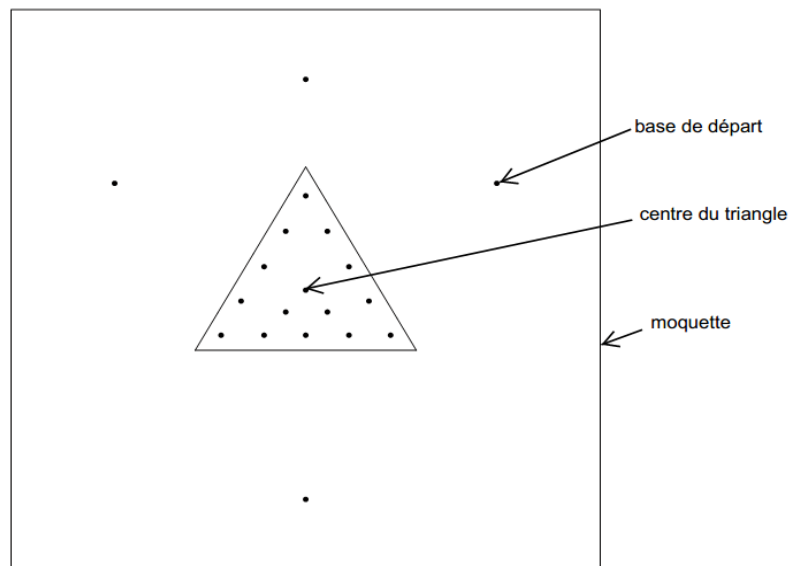
### Matériel :

-1 carré de moquette 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-saxonne) sont devenus officiels.

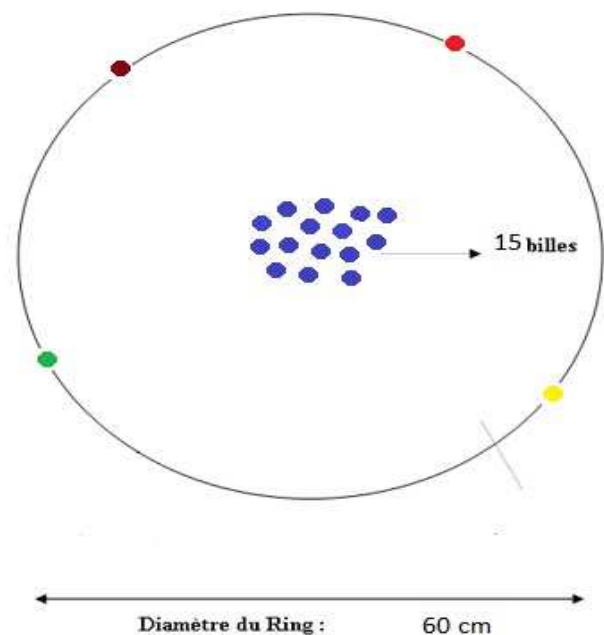
Ils se jouent au sol sur un terrain rectangulaire ou rond suivant le jeu. En intérieur, on jouera sur une moquette.

## Matériel :

- 1 carré de moquette 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.

# Le Palet Gascon

Le palet gascon connu un succès considérable dans les années 50 avec des variantes dans tout le Sud Ouest (hauteur des quilles, règles...). Face à l'ampleur des jeux de Boules, ce jeu a failli disparaître. La Fédération des Foyers Ruraux du Gers et le comité Sportif a permis sa renaissance « arrebiscolada » en 1985 en transformant la règle oral en un règlement écrit de jeu à points avec possibilité de jouer par équipes de 2. C'est le premier règlement écrit du jeu de palet.

Une épreuve individuelle phare de 150 participants entre joueurs et amateurs se déroule chaque année au village Lialores (condom) le jour du 15 août. Un calendrier annuel est édité par le comité sportif présentant 70 concours ayant en moyenne 30 à 60 personnes. La Fédération des Foyers Ruraux du Gers développe des actions de dynamisation culturelle autour des pratiques de jeux traditionnels.

**But du jeu : 2 palets par joueur** – faire tomber une quille sur laquelle ont été placées trois pièces de monnaie ou rondelles. Une fois la quille couchée, la position des pièces par rapport aux palets et à la quille détermine le nombre de points gagnés :

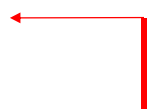
- 3 points si les trois pièces sont plus près ou à égale distance d'au moins un des palets que de la quille,
- sinon 1 point (c'est alors une « puina », lire « pouino »).

Le palet a donc deux fonctions : il sert à déquiller ou il sert à se placer au plus près.

**La partie se joue en 2 fois 12 tours, les points étant comptabilisés sur une feuille à l'issue des deux lancers du joueur. Le gagnant est évidemment celui qui a réalisé le plus de points en fin de partie.**

**Le terrain** : pour s'amuser, inutile de tracer des lignes, une planche d'arrêt suffit.

A 4 m de cette planche, placez la quille, puis les joueurs tirent à 10 m (ou 9 m pour les dames, 7 m pour les enfants) de celle-ci;



**Le matériel** : Il faut une quille (« quillo ») taillée dans un bois dur, légèrement conique (35 cm de haut pour un diamètre compris entre 4 et 5 cm), 2 palets d'acier (diamètre entre 10 et 11 cm, masse max. de 600 gr), et 3 pièces de monnaies.



# La choule à la crosse

Sport très populaire dans toute la Normandie du Moyen Age à environ 1942 (témoignages région de Bricquebec - Manche) - pratiqué le plus souvent à l'époque de Mardi gras. Depuis 2001, un nouvel élan est donné à ce sport avec notamment une coupe de Normandie lancée en 2010 et un championnat en 2013. Seule région de France où la pratique est attestée avec autant de constance ! « Chouler » voulant dire se bousculer en normand, il est tout à fait possible de se pousser !

**But du jeu** : par équipe de 3 à 4 joueurs. **Pour gagner**, les joueurs doivent avec la crosse **faire passer la choule dans le VIQUET** (de n'importe quel côté) **ou faire tomber la barre** transversale, soit directement (ce qui vaut un point en plus), ou en touchant simplement les poteaux.



La progression de la balle se fait à la crosse (frappée ou jonglée) ou au pied, mais on ne peut jouer au pied que si le coup précédent avait été fait avec la crosse. Si un défenseur fait tomber la barre transversale l'équipe adverse a le choix entre un point ou une pénalité à 3 m pour essayer de faire tomber la barre et avoir 2 points (sans gardien de viquet).

**Il est possible de prendre la balle à la main de deux manières :**

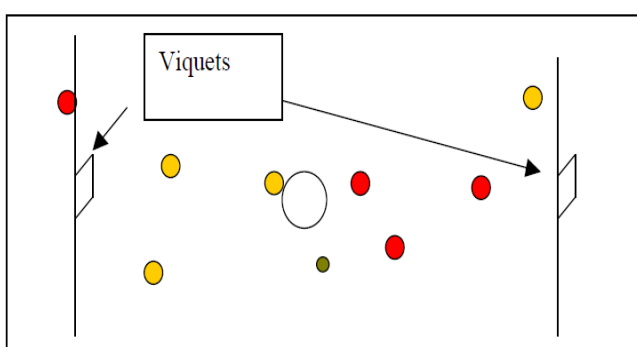
si celle-ci est sortie sur les côtés ou au fond de terrain, mais la remise en jeu peut se faire au pied également si la balle est hors limites ou encore pour la frapper en l'air avec la crosse après l'avoir attrapée, comme au base ball (à condition que le premier joueur autour soit au moins à 2 mètres). Quand un but est marqué la défense engage à environ 1.5 mètre devant le viquet au pied ou avec la crosse à terre.

Le gain de la partie est à déterminer entre les joueurs (en général > 10 points avec 2 points d'écart ou en 2 fois 10 minutes).

Pour des raisons de sécurité on doit limiter à « chouler » cette possibilité au porteur de balle ou celui susceptible de la recevoir.

**Le terrain** : plage sur sable sec ou sur sable mouillé très dur. Un terrain rectangulaire proche dimension surface « court de tennis » avec 2 buts (viquet) signalés chacun par deux poteaux verticaux (70 à 80 cm de haut) et un horizontal posé dessus, de 1,5 m de large environ.

**Le matériel** : une crosse par joueur. Une balle en cuir ou en plastique d'environ 11 cm de diamètre. Celle-ci doit rebondir suffisamment pour rendre le jeu spectaculaire.



# La carambole et le bastringue

Historiquement, la Carambole ou son cousin le bastringue, ce sont des jeux d'argent pratiqués lors des fêtes de village et les foires essentiellement dans le centre de la Normandie (région délimitée par Caen, Argentan, Mortree, Tourouvre, Lisieux, l'Aigle).



**But du jeu :** Jeu de paris. Le gagnant est celui qui a renversé le plus de quilles. En cas d'égalité on rejoue jusqu'à ce qu'un gagnant apparaisse.

Le nombre de joueurs est illimité.

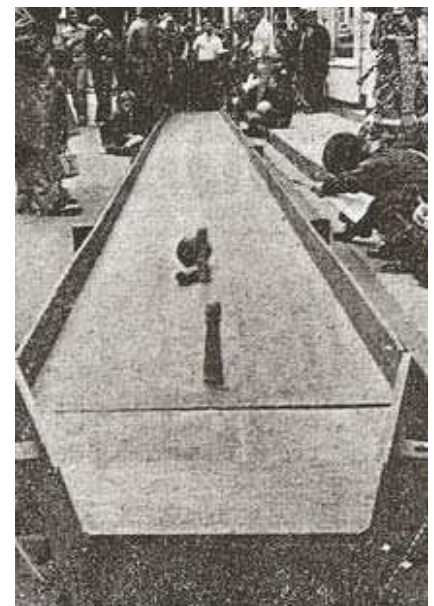
Chaque joueur lance 2 fois lors d'une partie dite d'élimination. On ne retient pour la seconde manche que ceux qui ont fait tomber le plus de quilles et pour celle-ci on garde son score. Exemple A = 5 quilles, B et D 4 quilles, C et E 1 et 2 quilles Sont qualifiés A B et D avec respectivement 5 et 4 points pour la seconde manche de deux lancers.

On peut attribuer des valeurs différentes aux quilles suivant leur position.

Les joueurs éliminés sont « brûlés » mais peuvent revenir dans la partie en payant le prix qu'il faut !

**Le terrain :** La grande Carambole en Normandie n'est pas un jeu de billard même si elle a en commun le nombre de quille qui est de cinq. Le jeu de bastringue, un cousin, appelé aussi grand jeu ne comporte que 3 quilles. La règle est la même mais la forme différente. La grande Carambole (dans l'Orne) a ses quilles espacées de 30 cm au minimum et elles sont plus grandes et plus larges que pour la carambole classique pour laquelle les quilles font 10 cm de haut. La boule de la carambole fait 8 cm de diamètre, celle du bastringue peut aller jusqu'à 20 cm. Pour mieux glissé les parois sont parfois passées au savon noir.

Le jeu à 3 quilles est INDIRECT.



# Patigo ou Toul ar C'hazh

1

**Origine** : Haute Bretagne et Centre Bretagne

**Famille** : Jeu de boules

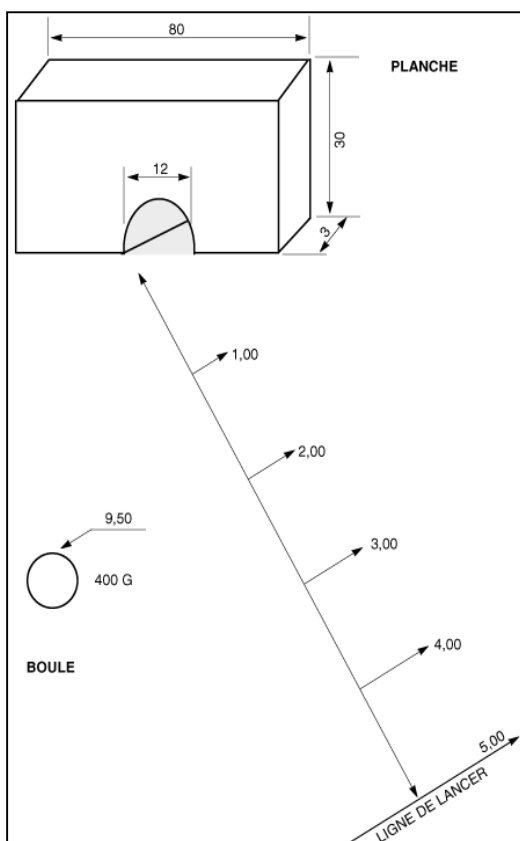
**Participants** : Individuel ou en équipe

**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.

# Les quilles du Trégor

La disposition des quilles habituellement utilisée présente généralement un carré de 9 quilles disposées sur 3 lignes de 3 quilles. Les trégorrois (le Trégor est une ancienne division administrative et religieuse constituant l'une des neuf provinces de Bretagne) ont choisi de les poser en forme de triangle avec 5 quilles sur la première ligne (la plus proche du joueur) puis 3 quilles sur la seconde ligne et 1 quille sur la troisième ligne qui constitue le sommet de ce triangle. Cette disposition est unique en Bretagne. Ce jeu était pratiqué sous cette forme dans la partie nord du Trégor (globalement au dessus de la route nationale Paris –Brest) jusqu'aux années 60 puis avait complètement disparu. C'est à partir d'un don d'une personne âgée rencontrée par hasard, d'un exemplaire original et des explications, que nous pouvons à nouveau pratiquer cette technique populaire.

**BUT** : faire tomber 9 quilles avec 6 lancers. Chaque joueur ou équipe lance sa série de 6 boules à la suite. Les quilles sont replacées après les 6 essais.

## Matériel :

9 quilles de grande taille, qui correspondait autrefois à la hauteur d'un genou d'adulte, et codifiée de nos jours à 57cm dont 1 plus grande est dite Ar vamm, la mère ou an Hini Gozh, la vieille qui fait 60 cm .

1 boule en bois, à mortaise d'un diamètre de 20 à 25 cm. Ce jeu se pratique sur une surface plane (terre / sable) – longueur : 16 à 18 m sur 3 à 3,5 m.

## Disposition :

En triangle (voir photo); la plus grande des quilles sera mise au centre. L'écart entre chaque quille correspond à la longueur d'une quille autre que la plus grande.

La distance entre le pas de tir et la première rangée de quilles est de 7 à 8 pas. Le pas de tir fait 1,20 m de large et matérialisé au sol.

## Déroulement :

Chaque joueur a 6 essais. Une partie = 2 séries de 6 lancers – Seul ou en équipe. 1 série supplémentaire si ex aequo.

Les quilles ne seront relevées qu'à l'issue des 6 tirs

Chaque quille tombée vaut 1 point et on compte 9 points si la quille centrale est abattue seule.

La boule doit être roulée dès le pas de tir.



# 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 tir à la corde

2014, le tir à la corde fait son entrée en guise de critérium national. Le tir à la corde est une discipline traditionnelle des jeux athlétiques que l'on trouve dans toutes les régions françaises et bien au-delà avec ses variantes et ses originalités (avec ou sans chaussure, mixité des âges, des sexes, type de corde etc.). Le règlement proposé par le CDSMR 22, à l'origine de cette nouvelle activité dans le réseau, impose la mixité montrant que la discipline est accessible à tout public.

**BUT** : tirer une autre équipe au-delà d'une limite

## Matériel :

La corde est en chanvre, sa longueur sera en fonction de la catégorie ainsi que la distance des témoins latéraux par rapport à la marque centrale. Le diamètre sera identique aux trois catégories à savoir 28 mm.

La marque centrale de la corde sera matérialisée par un témoin de couleur rouge. De chaque côté il y a une autre marque de couleur verte. Les tireurs de chaque équipe ne toucheront à aucun moment ces marques sous peine de perdre la manche en cours.

Les tireurs seront pieds nus, en short ou s'ils sont en pantalon, devront le remonter jusqu'au-dessus des mollets.

## Disposition :

Par équipe mixte (dont un minimum de 2 féminines) de 6 tireurs et 1 capitaine (non tireur) qui pourra donner le rythme à son équipe. Les 2 féminines seront impérativement participantes actives à chaque tire (en aucun cas, elles ne seront remplaçantes).

Lieu de pratique : surface herbeuse selon une aire de pratique faisant 3m de large et une longueur indéfinie. Les équipes devront dans tous les cas rester au milieu de ce cadre sans toucher les traits au sol sous peine de perdre la manche en cours. Il y aura, au sol, une marque pour la limite des deux équipes. La victoire sera acquise lorsqu'un des témoins latéraux aura franchi cette ligne tracée au sol et sera annoncée par l'arbitre

## Déroulement :

- Tirage au sort en présence des capitaines pour le choix des côtés pour la première manche – 2<sup>ème</sup> manche : changement de côté. Début de la manche au commandement de l'arbitre
- La victoire se fait en deux manches gagnantes. 1 manche supplémentaire si ex aequo avec un autre tirage au sort qui sera effectué pour choisir le côté où se fera la belle.
- A la fin de la rencontre, les tireurs des deux équipes devront se serrer la main, en guise de respect.



Le sport est dans ma nature



# Réflexions sur les principales adaptations auprès des grandes familles de handicaps ...



# 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 matérialisée 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



# Les boules Picardes

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.

Sur les extrémités et les latéralités du terrain, pensez aux renforts pour jouer avec les rebords.



## (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. L'utilisation d'une gouttière et d'être positionné sur une chaise permet d'être plus au calme avant de jouer.

## 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 pour « louvoyer » à la roule / 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 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 (?)).

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** : aérobille – double japonais – billard sur cible – « palet pétanque » ou jeux de billes sur table



# 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 à faire tomber + 1 catapulte

## Les quilles du haut pays

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 / Quilles moins grosses).

Lorsque les membres supérieurs ne sont pas fonctionnels, la préhension peut être assurée par 1 assistant au moment du lancer.

Sur les extrémités et les latéralités du terrain, pensez à mettre des renforts pour jouer avec les rebords.



### (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. L'utilisation d'une gouttière et d'être positionné sur une chaise permet d'être plus au calme avant de jouer.

### 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 la faire rouler / 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 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 (?)).

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** : aérobille – double japonais – billard sur cible – « palet pétanque » ou jeux de billes sur table – molkky sur table avec boules à jouer



# Le javelot sur cible

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 un « vortex » d'athlétisme vers une zone au sol ou cible verticale (utilisation de peinture ?) ou s'orienter vers la fléchette pendulaire proposée par la FF Handisport (application des règles Javelot sur cible en terme de points). 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 cible, augmenter le diamètre de la cible avec la superposition de rondins.

## (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



La fédération française de tir à l'arc propose des adaptations pouvant être applicable à ce jeu (lancer avec guide situé en arrière du lanceur (haut/bas/gauche/droite), potence à mi-distance ou proche du lanceur pour indiquer l'axe d'envoi, filet de part et d'autres de la cible avec des clochettes (= repérage dans l'espace).

Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue du javelot avec la paume de main vers le haut / dosage de la force et pendant le lancer > distance parcourue et son positionnement vis-à-vis de la cible – nombre de pas, du bord / extrémités du support vertical réceptionnant le javelot, tactiles et kinesthésiques (contour du terrain – de l'engin utilisé – accompagnement pour chaque mène – des indicateurs sonores sur les cercles ou continu au niveau de la cible – diminuer les distances).

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)



# Choules à la crosse

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



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 les buts resteront à l'identique. Les règles seront identiques ou ajustées (surface plane en salle). En fauteuil manuel, l'utilisation des crosses est possibles. Envisager de mettre tous les participants en fauteuil pour les rapports d'opposition équitables.

## (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 suivants :

Faire tomber la barre transversale du but

Le type de balle utilisée

## 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

Délimiter un terrain avec de la rubalise ou ficelle munie de clochette.

Utilisation d'une balle munie de clochettes (idem au cecifoot ou torball)

Solliciter les prises d'indices auditifs (indications parlées avant > tenue de la crosse / éviter les levées de crosse au-delà des genoux / dosage de la force et pendant le lancer > avoir 1 à plusieurs guides extérieurs pour le positionnement des joueurs et des adversaires  
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).

# 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 / 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 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 !

# Le palet gascon

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'adaptation principale est l'ajustement de la distance vis-à-vis du pratiquant.

L'orientation vers la réalisation d'un jeu de table « palet pétanque / avec quille à atteindre 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.

## (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 (s'approprier les dimensions de la quille - nombre de pas - des indicateurs sonores sur les latéralités si possible différents (moquette ou sol sablé) et extrémités avec des planches en bois de protection servant de limite sonore au jeu (à envisager en forme de « u » autour de la quille »).

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 ou palet anglais + quilles avec rondelles

# Carambole

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 (?)).

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)



# Quilles du Trégor

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 couleure avec des tasseaux de bois sur le long du jeu jusqu'à la cible).

Frapper des mains pour donner / situer la valeur de la quille et orienter par un « droite » / « gauche ».

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)



## 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

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)

# 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

Le sport est dans ma nature



# Quelques exemples de jeux en découverte ...

# Les quilles du Cotentin

Du Pays de Caux au Haut Cotentin on jouait régulièrement aux quilles jusqu'à la seconde guerre mondiale que ce soit dans les foires, les comices, ou les fêtes communales. Cette pratique a disparu à cause de la fin de l'exode rural, du monopole des jeux d'argent essentiellement, et d'un manque d'intérêt des normands pour leur patrimoine immatériel ! En 2005, ce jeu revient via l'association TEC NOR (tèqueurs et chouleurs de Normandie) par l'organisation d'un concours annuel et « officiel ». Cet événement a suscité des vocations et des démonstrations ont eu lieu lors des fêtes du lait de Mai (Teurthéville Hague, Les Pieux, Bricquebec) organisées par le groupe Folklorique « la société A.Rossel » avec l'aide de TEC NOR ou THTN associations. Celles-ci sont affiliées à la fédération des jeux et sports traditionnels normands **JeuxtradiNormandie**. Cette dernière entend bien ne pas en rester là ... avec son rapprochement avec la FNSMR.



**But du jeu :** Renverser les 3 quilles (en forme de cône) en un ou 2 coups. Celles-ci sont alignées en conséquence. La boule ne doit pas rouler sur le sol. Un rebond peut être admis. La distance de tir est laissée à l'appréciation du régulateur de jeu (9 à 10 m pour les hommes, 7 m pour les femmes et 5 m pour les jeunes) !

Distances entre les quilles 2/3 de quilles  
La partie se joue en 10 fois 2 lancers.

**Comptage des points :** 1<sup>er</sup> lancer : 1 point par quille sauf si trois tombées en même temps, on compte alors 4 points et on relève les quilles pour le second lancer qui peut apporter encore 4 points ! En cas d'égalité au bout de tous les lancers, on rejoue une fois deux lancers ou plus pour départager les joueurs ou les équipes.



Le sport est dans ma nature

# Boultenn



Fédération Nationale  
Sport en Milieu Rural

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

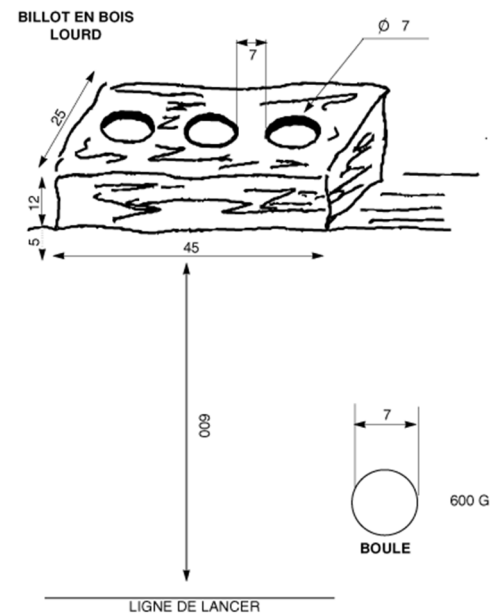
**Principe de jeu** : jeu sur cible, le boultenn oppose plusieurs joueurs. Il consiste à marquer le plus grand nombre de points en lançant des boules sur 3 autres boules ancrées dans un billot de bois.

## 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.



# Boules bretonnes

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

C'était le principal jeu des paysans dès que les beaux jours se montraient. Au début du 20<sup>ème</sup> 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 tripléte 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 tripléte 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.



## Les Quilles du Pays de Brocéliande

1

Lors des fêtes du hameau du Pont-Ruelland, commune de Mauron (Morbihan) au Nord du grand pays de Brocéliande, ce jeu de quilles se pratiquait encore tous les ans à la fête du village jusqu'à la fermeture du restaurant en 1998, selon Mr Salmon Jean (président du comité des fêtes du hameau du Pont-Ruelland). Un jeu provient de la menuiserie tenue par le père de Jean dans ce hameau. Un autre jeu, confié par M. Grasland agriculteur à St-BRIEUC de Mauron distante de quelques kms, confirme l'existence de ce jeu dans la région.

Ce jeu est similaire avec les quilles situées plus au Nord Pays de Dinan : pour la valeur de chaque quille et la hauteur des quilles. Cependant, le comptage des points et le jeu seulement en équipe en fait un jeu différencié.

### BUT :

Le but du jeu, joué par équipe est de faire 64 points juste, l'équipe gagnante est celle qui aura faite la première les 64 points. Il y a en général deux équipes qui lancent une boule alternativement. Chaque joueur joue à son tour à l'intérieur de son équipe.

### MATERIEL :

- 9 Quilles en bois numérotées de 1 à 9 toutes de tailles différentes la 1 -30cm la 9 -45cm. - diamètre plus ou moins -8cm - Les boules en bois ressemblent pratiquement à un tube sur 12 cm et ronde à chaque extrémités, longueur totale de 14 cm, diamètre 12-13 cm, poids 1 à 1,5 kg, chaque boule n'a qu'un trou pour le pouce les doigts de la main étant à plat sur la partie plate. Chaque joueur peut avoir sa boule.

### REGLES DU JEU :

- 1-Chaque partie se joue en 64 points.
- 2-Aucunes des quilles n'ont la même valeur :  
Les valeurs font les points de la quille quand elle est abattue seule. Une exception la quille numéro 1 vaut 10 points si le joueur peut en la faisant tomber seule l'expulser en dehors de l'espace jeu. Si deux ou plusieurs quilles tombent une pénalité s'applique le joueur ne marque qu'un point par quille tombée.
- 3-La boule est lancée en la tenant par l'emplacement prévu.
- 4-Le joueur se tient à l'arrière de la ligne des six mètres.
- 5-Après chaque lancé l'on relève les quilles tombées.
- 6-Pour valider un tir il faut que la boule tombe au-delà de la ligne tracée devant le jeu. (5 à 10cm)
- 7-Un classement peut être établi, l'équipe gagnante est celle qui a atteint le score juste.
- 8-Si l'on dépasse les 64 points l'équipe retombe à 27 points et repart à la conquête des 64 points.

6	8	7
4	9	5
2	1	3



# 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 couleure 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)