

# Jeux de palets et de quilles

Proposés lors d'une rencontre (cf. article page 10), les jeux de palets et de quilles, issus du répertoire régional contribuent à l'acquisition d'habiletés motrices. Nous présentons des adaptations scolaires de jeux bretons (1), dont certains font par ailleurs l'objet d'une définition codifiée par des comités ou associations locales.

## LE TRIANGLE

### Dispositif

**Terrain :** une aire d'environ quatre mètres de long sur un de large.

**Matériel :** trois palets en acier, disques de 140 grammes, 5,5 cm de diamètre et 0,8 d'épaisseur.

**Joueurs :** deux équipes de deux ou trois élèves.

### Aménagement

Une cible triangulaire, comportant huit cases est tracée au sol, à trois mètres de l'aire de lancer. À chaque zone correspond un nombre (cf. dessin ci-dessous).

### Déroulement

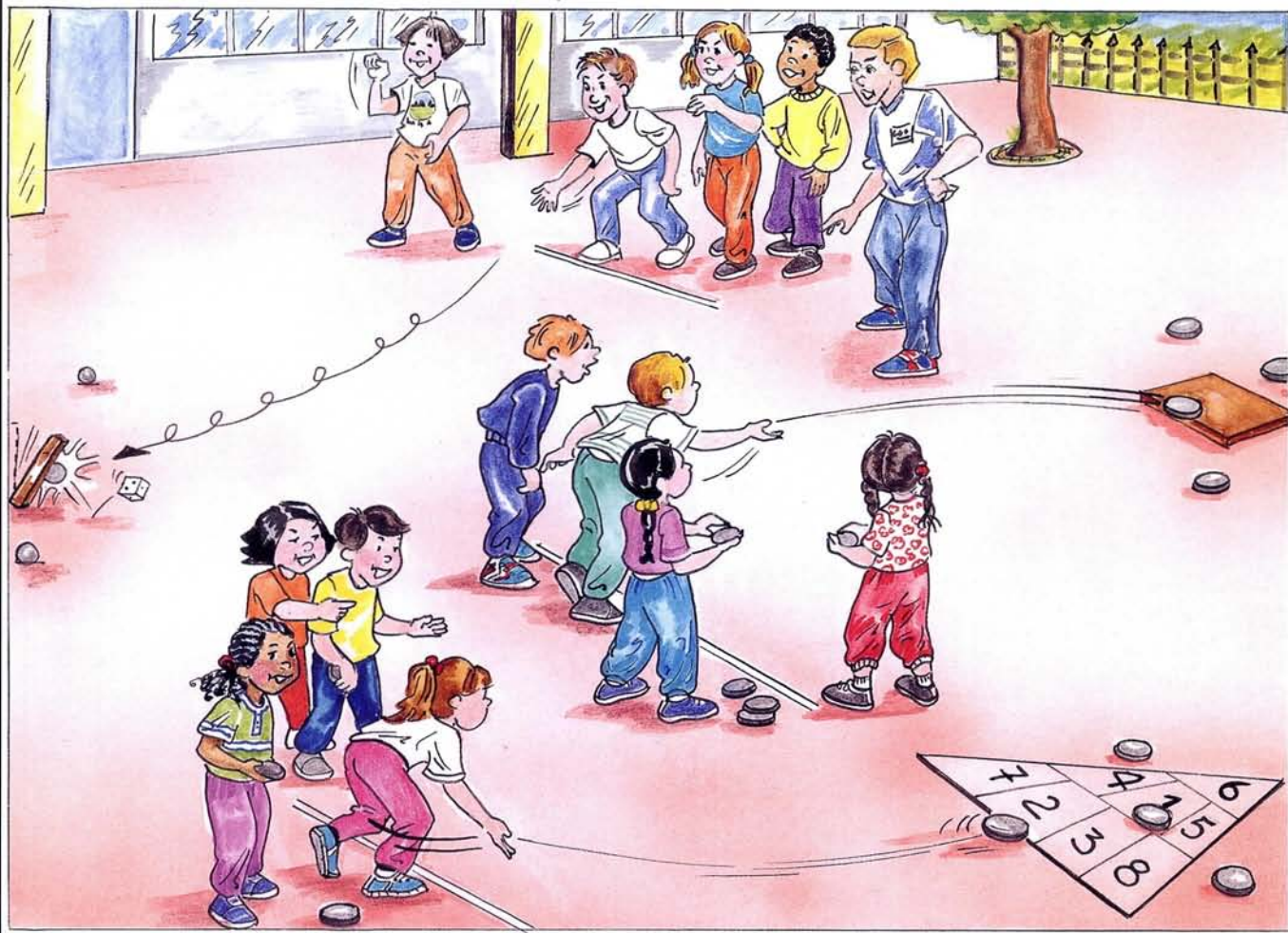
Chaque joueur lance successivement ses trois palets et marque les points correspondant aux cases atteintes. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus grand nombre de points.

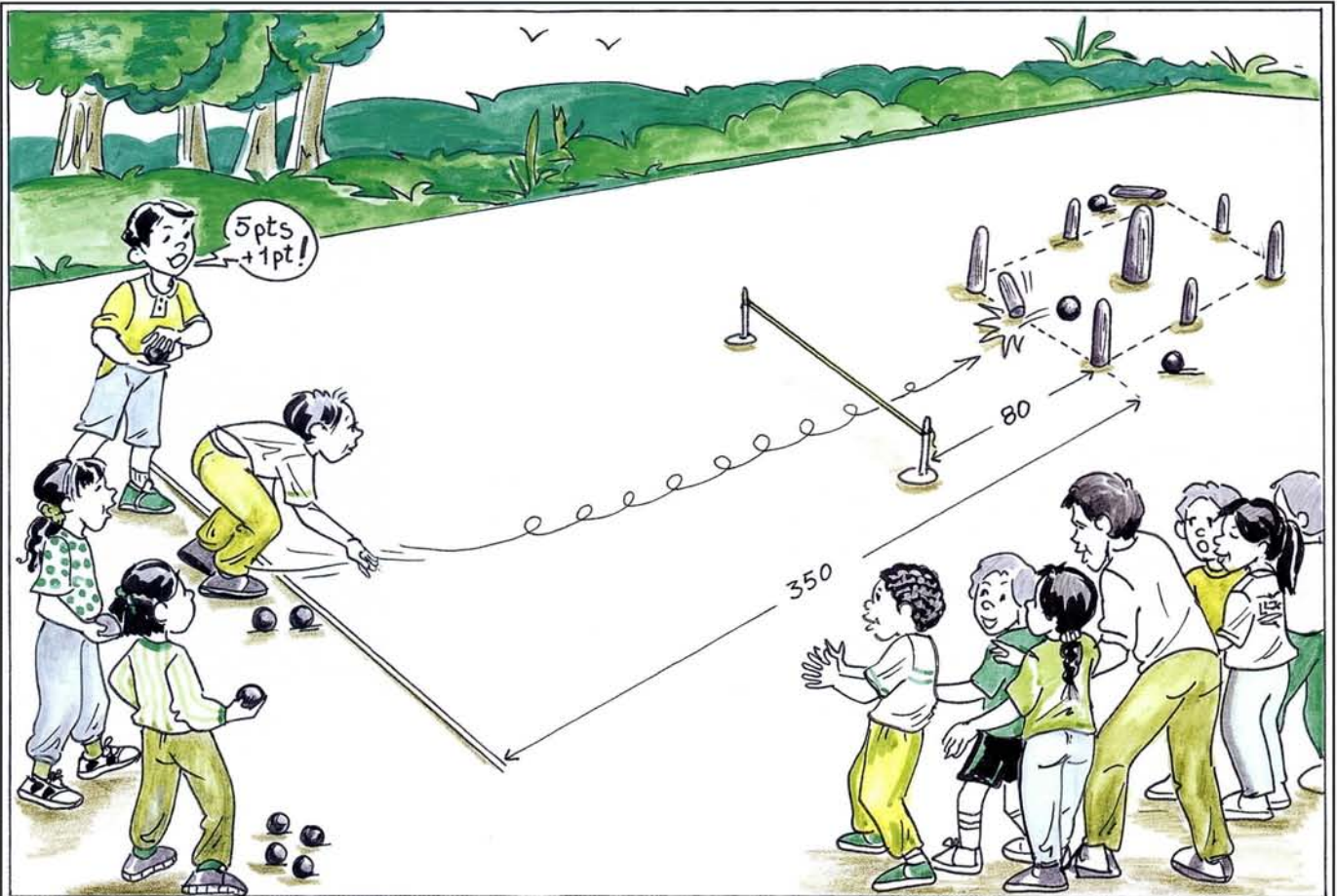
### Compétences transversales :

... se situer dans l'espace ...  
 ... respecter des règles de vie ...

### Compétences disciplinaires :

... réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne ...  
 ... agir en fonction des autres, selon des règles et tenir divers rôles dans une équipe ...





## LE PALET SUR LA PLANCHE

### Dispositif

*Terrain* : une aire d'environ quatre mètres de long sur un de large.

*Matériel* : quatre palets en acier (cf. situation précédente), une planche carrée de 8 cm de côté et 4 mm d'épaisseur.

*Joueurs* : deux élèves ou deux équipes de deux enfants.

### Aménagement

La planche est posée à quatre mètres de la ligne de lancer.

### Déroulement

Chaque joueur lance successivement les quatre palets et tente d'atteindre la planche. Chaque palet immobilisé sur la planche rapporte un point.

La partie se joue en douze points.

*Variante* : lorsque les élèves ont une réussite régulière, on dispose sur la planche une petite bille de bois que le palet doit chasser.

## LA QUILLE-DÉ

### Dispositif

*Terrain* : une aire d'environ quatre mètres de long sur un de large.

*Matériel* : une quille, un dé et trois boules.

*Joueurs* : deux équipes de trois élèves.

### Aménagement

Le dé est posé sur la quille placée à trois mètres environ de l'aire de lancer.

### Déroulement

Chaque joueur lance successivement les trois boules de sa série pour renverser la quille supportant le dé. À chaque réussite, le nombre figurant sur la face supérieure du dé est noté et les points sont totalisés après les trois lancers.

Le jeu s'achève lorsque tous les joueurs ont exécuté leur série, l'équipe gagnante est celle qui totalise le plus grand nombre de points.

## KILHOÛ KOZH

### Dispositif

*Terrain* : une aire d'environ quatre mètres de long sur un de large.

*Matériel* : cinq boules en bois plombées de 11,5 cm de diamètre ; deux pontets permettant de tendre un fil à une hauteur de 20 cm du sol ; neuf quilles de tailles différentes : une de 50 cm de haut et 7 de diamètre, quatre de 35 cm de haut et 6 de diamètre, quatre de 20 cm de haut et 5 de diamètre.

*Joueurs* : deux enfants s'opposent.

### Aménagement

Les quilles sont disposées (cf. dessin ci-

dessus) pour former un rectangle de 67 par 50 cm, situé à 3,50 m de l'aire de lancer appelée but.

Le fil reposant sur les deux pontets est tendu à 80 cm en avant des quilles.

### Déroulement

Chaque joueur lance successivement cinq boules qui doivent impérativement rouler sur le sol pour passer sous le fil tendu avant d'atteindre les quilles. La chute de la grande quille, appelée vieille, apporte neuf points, une moyenne renversée par la boule vaut cinq points et les petites un point chacune. Lorsqu'une quille est renversée par la chute de la « vieille », le joueur ne marque qu'un point.

**Alain Hamel,**  
CPC-EPS, Guingamp (22).

(1) Ces jeux traditionnels, dont de nombreuses variantes sont répertoriées, ont fait l'objet de présentation dans certaines publications parmi lesquelles :

- *Jeux traditionnels de Bretagne*, M. Floc'h, F. Peru, ICB, FNSAB, Éd. Institut culturel de Bretagne ;
- *Les jeux traditionnels bretons*, fichier de l'association De Poul Fetan, 56310 Quistinic ;
- *Jeux et sports traditionnels de Bretagne*, Coll. Culture régionale, Éd. CRDP de Bretagne.