

FICHE PEDAGOGIQUE POUR LA PETANQUE HANDISPORT

PETANQUE pour déficients visuels

Description de l'activité :

Discipline ludique et sportive en plein développement, pratiquée en loisir.

L'objectif est de lancer une boule au plus près du cochonnet cible appelé « but »

Règlement :

2 équipes d'un joueur en individuel, ou de 2 joueurs par équipe, s'affrontent pendant environ 10 minutes avec 10 boules à jouer.

Chaque équipe dispose de 10 boules à se répartir équitablement entre les joueurs.

La partie se compose de 5 manches.

La première manche, le cochonnet est placé par l'arbitre en M4 (centre du terrain).

Alpha (le premier joueur nommé), lance sa première boule pour atteindre la cible.

Bravo lance ensuite sa première boule pour atteindre la cible.

Alpha revient pour lancer la deuxième boules et

Bravo vient pour lancer sa deuxième boule.

Pour la seconde manche :

Alpha lancera lui-même le cochonnet ainsi que sa première boule.

Bravo viendra lancer sa première boule.

Alpha lance sa deuxième boule puis Bravo lance la sienne.

Ces 2 manches sont répétées deux fois (donc 5 manches en tout).

Les points sont comptabilisés comme suit :

- 25 p. : si la boule touche le cochonnet (l'annonce sera : « but »).
- 15 p. : si la boule est dans la case ou se trouve le cochonnet (l'annonce sera : « placée »).
- 5 p. : si la boule est dans une case adjacente à celle du cochonnet (l'annonce sera « approche »).
- 1 p. : si la boule est dans une autre case (l'annonce sera « terrain »).
- 0 p. : si la boule sort du terrain (l'annonce sera « sortie »).

Les dimensions du terrain sont 3,50 M sur 7 M divisés en 7 colonnes de 50 CM de large et de 7 rangs d'un M de haut.

Le terrain ainsi quadrillé forme 49 cases.

Nomination des colonnes :

- La colonne centrale « M », comme « milieu ».
- A droite de celle-ci, on trouve : Trois colonnes : « X, Y, Z ».
- A gauche de celle-ci, on trouve trois autres colonnes : « A, B, C ».

Nomination des rangs :

En partant du pas de tire : « 1 M, 2 M, 3 M » jusqu'à « 7 M ».

Le centre des cases est marqué afin d'y placer le cochonnet.

Si une boule gêne le placement du cochonnet, elle sera enlevée du jeu.

Le joueur en position sur le pas de tire lance sa boule à la main uniquement après l'annonce « jeu » (ceci pour des raisons de sécurité).

Le joueur ne peut lancer le cochonnet dans les deux premiers rangs.

Il doit porter des lunettes occultantes durant toute la partie et ne doit pas y toucher sous peine d'une sanction.

Un tirage au sort est effectué pour désigner Alpha ou Bravo.

Situations pédagogiques :

Mise en place d'ateliers sur les principaux paramètres de précision du lancer (force et direction)

- Commencer par lancer une boule, les yeux bandés, sur une surface ne dépassant pas 3,50 M de large et 7 M de longueur (force et direction).
- Tracer une colonne de 50 CM de large aux pieds du tireur, puis faire une marque à mi-longueur des 7 m pour y poser le cochonnet, on se trouve exactement au centre du terrain. Lancer une boule sur le cochonnet (force et concentration)
- Lancer alternativement une boule et un cochonnet pour mesurer la différence de poids (maîtrise du geste et précision).

Sur chaque atelier le joueur dispose de 4 boules pour réaliser le plus grand score. Pour la précision divers jeux sont possibles : bataille navale (M4, A6, B3, X6, Y7, ou Z4).

Matériels et adaptations :

- Une surface de jeu plate et sans aspérité (32m²).
- Un kit de 4 boules de pétanque et d'un cochonnet classiques.
- Un pas de tire en bois de 50 CM de large sur une longueur de pieds, sous lequel est collée une bande velcros pour coller la planche sur le tapis. Au centre de cette planche est cloué un T également en bois ce qui permettra au tireur de placer ses pieds de chaque côté de celui-ci et ainsi d'avoir une bonne orientation pour effectuer ses lancements.
- une paire de lunette occultante.
- Un morceau de moquette, la plus rase possible (aiguilleté ou aiguillette, selon les régions ayant les dimensions de 4 M sur 8 M).

Le quadrillé est effectué en peinture blanche (voir le règlement).

Les cases sont marquées en leur centre par un point de peinture afin d'y placer le cochonnet.

Matériels & adaptations : *(permet une pratique à moindre coût, dans le cas où il n'y aurait pas d'installations sportives)*

La pratique de la pétanque pour dv est également possible sur un vrai terrain de pétanque.

Dans ce cas de figure, le matériel utilisé est :

- de la ficelle de rôti et des grandes pointes pour tracer le terrain (voir le règlement).

Il est également possible de tracer un terrain de pétanque pour dv sur une bâche sur laquelle le traçage est réalisé avec du scotch de 2 cm de large (voir le règlement).

Dans ces deux dernières situations, le pas de tir est nécessaire (voir explications susvisées).

Capacités développées :

- Coordination manuelle.
- Capacité de concentration.
- Précision du geste (force et direction).

Sécurité :

Aucun danger majeur identifié pour cette pratique.

Toutefois, imposer l'annonce de « jeu » par l'arbitre avant chaque lancée.

Contact : Lydie FAURE-LECOLLIER – Tel. 06.80.78.97.96 – aslt.rouen@gmail.com