

# EPS : Molkky : coopérer et s'opposer individuellement ; lancer.

## OBJECTIFS :

- RESPECTER LES AUTRES ET LES RÈGLES DE LA VIE COLLECTIVE
- PRATIQUER EN ÉQUIPE
- RESPECTER ET MÉMORISER DES RÈGLES DE JEU
- LANCER ET VISER
- ANTICIPER LES COUPS
- ELABORER DES STRATÉGIES À DEUX
- PRATIQUER LE CALCUL MENTAL
- MARQUER 50 POINTS

## Règle du jeu :

Le joueur lance le molkky (le bâton "neutre", celui qui n'a pas de numéro) dans l'édifice placé à 3 ou 4 mètres<sup>2</sup>. Le score du joueur dépend du nombre de quilles renversées :

- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées là où elles se trouvent. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et il est fait autant de tours que nécessaire.

Si un joueur (ou une équipe) ne marque pas de point trois fois de suite il est éliminé du jeu.

il s'agit de marquer exactement 50. Si le score est dépassé, le score du joueur redescend à 25 points, il faut donc prévoir les coups grâce au calcul mental.

Donc à l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre 50 par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent). Si par exemple son score est de 48, le joueur doit faire tomber deux quilles quelconques ou la quille numéro 2 et seulement celle-ci. Si le score est de 49, la seule solution consiste à faire tomber la quille n°1 et aucune autre.

Le premier joueur à atteindre le score de 50 gagne la partie, qui peut se jouer en équipes (de deux à trois

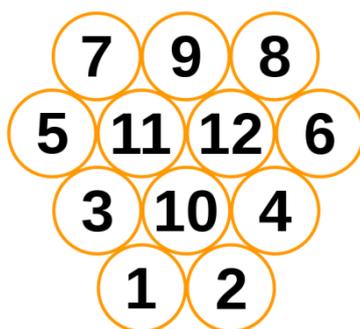
joueurs).

Ce jeu tient de la **pétanque** par le jet, du **bowling** par la recherche du renversement, du **billard** par la stratégie de choix des points et des interdits, des **fléchettes** pour le compte final et du **rugby** par les rebonds erratiques du molkky.



## Séance 1 : découverte du jeu :

- Découvrir le jeu, le décrire et expliquer la règle.
- Faire une partie avec un enfant (sur 20 points) pour expliquer en montrant comment ça se joue.
- Faire des équipes de 4 ou 6 équipes (4 à 5 jeux sont nécessaires)
- Donner une image du jeu pour apprendre à placer correctement les quilles en début de jeu. Compter 4 pas normal d'enfant pour indiquer la ligne de lancement.
- Proposer ensuite aux enfants de lancer le molkky juste pour faire tomber les quilles. Ici, on ne compte pas les points, on s'entraîne juste à lancer et viser les quilles : prendre en main le molkky et placer correctement les quilles pour une nouvelle partie de lancer.



## Séance 2 : apprendre à viser et compter :

- Faire rappeler les règles.
- Faire des équipes.
- Donner la consigne : placer correctement les quilles pour une partie. Le faire tomber le plus de quilles. Les enfants comptent combien de quilles ils font tomber.
- Au bout d'un moment, changer la consigne : avant de tirer, le premier élève annonce le numéro de la quille qu'il veut faire tomber. S'il réussit, il gagne le point qui est inscrit sur la quille, le suivant annonce à son tour le numéro d'une quille. S'il n'y arrive pas, le suivant doit faire tomber cette quille et ainsi de suite. C'est celui qui a le plus de point qui gagne.
- Ensuite, annoncer que la consigne change encore. Les élèves doivent remettre les quilles en place pour une nouvelle partie. Le but est d'obtenir 20 points en premier pour gagner. Les stratégies commencent à s'élaborer : « j'ai 16 points, il faut que je vise la quille 4 pour gagner ou 4 quilles ».
- Les gagnants de chaque équipes font une partie ensemble. Les autres élèves aident à compter et à trouver des stratégies pour gagner plus vite. 2 élèves s'occupent de ramasser les quilles, les placer et dire combien de quilles sont tombées.

## Séance 3 : apprendre à viser et compter :

- Faire rappeler les règles.
- Faire des équipes.

- Donner la consigne : placer correctement les quilles pour une partie. Le faire tomber le plus de quilles. Les enfants comptent combien de quilles ils font tomber. Puis le premier élève annonce le numéro de la quille qu'il veut faire tomber. S'il réussit, il gagne le point qui est inscrit sur la quille, le suivant annonce à son tour le numéro d'une quille. S'il n'y arrive pas, le suivant doit faire tomber cette quille et ainsi de suite. C'est celui qui a le plus de point qui gagne.
- Les élèves doivent remettre les quilles en place pour une nouvelle partie. Le but est d'obtenir 20 points en premier pour gagner.
- Les gagnants de chaque équipes font un tournoi ensemble. Les autres élèves aident à compter et à trouver des stratégies pour gagner plus vite. 2 élèves s'occupent de ramasser les quilles, les placer et dire combien de quilles sont tombées.

### Séance 4 : apprendre à viser et compter :

- Faire rappeler les règles.
- Faire des équipes.
- Les élèves doivent remettre les quilles en place pour une nouvelle partie. Le but est d'obtenir 25 points en premier pour gagner. Une fiche est donnée pour noter les points.
- On change les équipes quand tout le monde à gagné. Faire plusieurs parties.

### Séance 5 : apprendre à jouer :

- Faire rappeler les règles.
- Faire des équipes de 2. Les élèves, cette fois-ci font jouer en équipe, par 2 ou 3. C'est-à-dire qu'ils font jouer à tour de rôle mais les points vont être mis en commun.
- Les élèves doivent remettre les quilles en place pour une nouvelle partie. Le but est d'obtenir 25 points en premier pour gagner. Une fiche est donnée pour noter les points, si besoin.
- On change les équipes quand tout le monde à gagné. Faire plusieurs parties.

### Séance 6 : apprendre à jouer :

- Faire rappeler les règles.
- Faire des équipes de 2. Les élèves, cette fois-ci font jouer en équipe, par 2 ou 3. C'est-à-dire qu'ils font jouer à tour de rôle mais les points vont être mis en commun.
- Les élèves doivent remettre les quilles en place pour une nouvelle partie. Le but est d'obtenir 25 points en premier pour gagner. Une fiche est donnée pour noter les points, si besoin.
- On change les équipes quand tout le monde à gagné. Faire plusieurs parties.

### Séance 7 : apprendre à jouer stratégie:

- Faire rappeler les règles.

- Faire des équipes de 2. Les élèves jouent en équipe, par 2 ou 3, mais ils doivent choisir qui vise pour marquer des points et qui vise pour empêcher l'autre équipe de gagner. Les quilles renversées par celui qui tire pour empêcher l'autre équipe de gagner, ne compte pas. Comme ça celui qui tire pour marquer les points se concentre bien sur son rôle et celui qui tire pour déplacer les quilles pour coïncider l'équipe adverse, ne se concentre que sur son rôle.
- Les élèves doivent remettre les quilles en place pour une nouvelle partie. Le but est d'obtenir 30 points en premier pour gagner. Une fiche est donnée pour noter les points, si besoin.
- On change les équipes quand tout le monde à gagné. Faire plusieurs parties.

### Séance 8 : apprendre à jouer stratégie:

- Faire rappeler les règles.
- Faire des équipes de 2. Les élèves jouent en équipe, par 2 ou 3, mais ils doivent choisir qui vise pour marquer des points et qui vise pour empêcher l'autre équipe de gagner. Les quilles renversées par celui qui tire pour empêcher l'autre équipe de gagner, ne compte pas. Comme ça celui qui tire pour marquer les points se concentre bien sur son rôle et celui qui tire pour déplacer les quilles pour coïncider l'équipe adverse, ne se concentre que sur son rôle.
- Les élèves doivent remettre les quilles en place pour une nouvelle partie. Le but est d'obtenir 30 points en premier pour gagner. Une fiche est donnée pour noter les points, si besoin.
- On change les équipes quand tout le monde à gagné. Faire plusieurs parties.

### Séance 9 : apprendre à jouer stratégie:

- Faire rappeler les règles.
- Faire des équipes de 2. Les élèves jouent en équipe, par 2 ou 3, mais ils doivent choisir qui vise pour marquer des points et qui vise pour empêcher l'autre équipe de gagner. Les quilles renversées par celui qui tire pour empêcher l'autre équipe de gagner, ne compte pas. Comme ça celui qui tire pour marquer les points se concentre bien sur son rôle et celui qui tire pour déplacer les quilles pour coïncider l'équipe adverse, ne se concentre que sur son rôle.
- Les élèves doivent remettre les quilles en place pour une nouvelle partie. Le but est d'obtenir 30 points en premier pour gagner. Une fiche est donnée pour noter les points, si besoin.
- On change les équipes quand tout le monde à gagné. Faire plusieurs parties.

### Séances 10-11 et 12 : Tournois de Molky:

- Mettre en place un tournoi, avec les vraies règles, en équipe ou un contre un (selon le niveau des élèves)
- Faire un tableau pour noter les résultats.