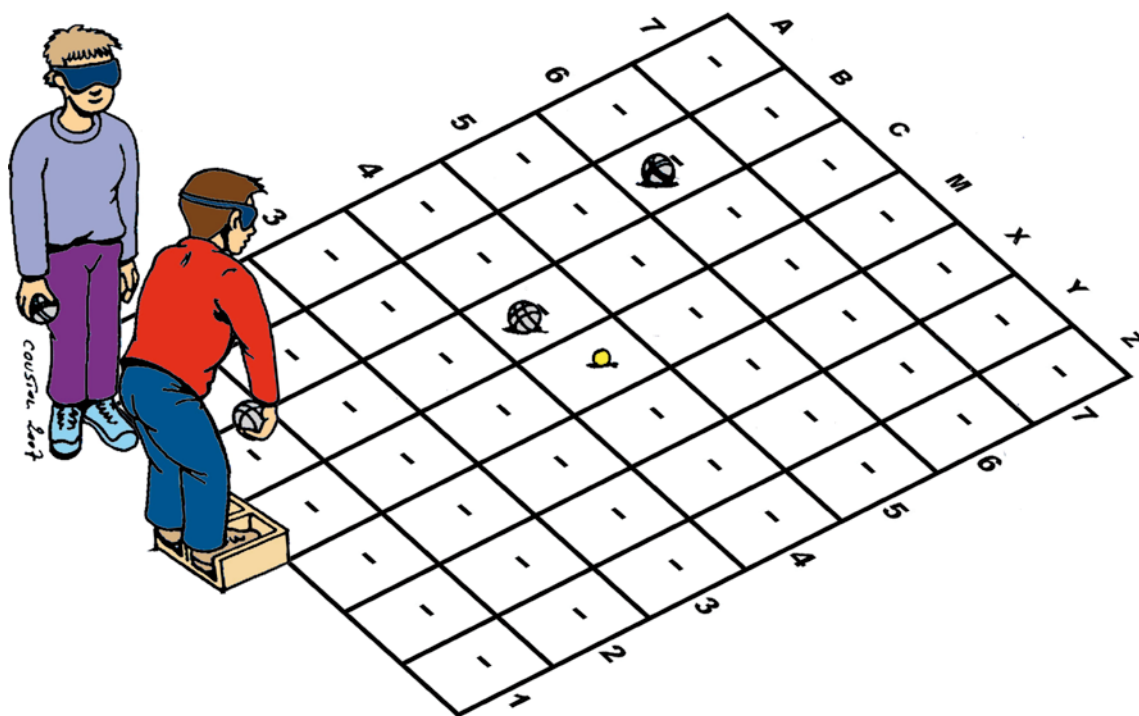


# PÉTANQUE POUR DÉFICIENTS VISUELS

→ FICHE PÉDAGOGIQUE # 9



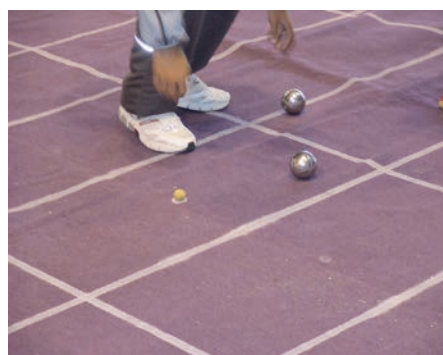
Boules et  
cochonnet  
€



Cale-pieds  
€



Gabarit  
€



## Description

- Sport de boules dédié aux personnes déficientes visuelles et pratiqué en individuel ou par équipe.
- L'objectif est de toucher une cible (cochonnet) à l'aide d'une boule.

## Règlement

→ 2 équipes (de 1 à 2 joueurs) disposent de 2 boules pour inscrire le maximum de points sur 5 manches. Chaque équipe lance alternativement une boule.

→ Les lancers ont une équivalence en points :

- « but » = 25 pts si la boule touche le cochonnet.
- « carreau » = 15 pts si la boule est dans la case où se trouve le cochonnet.
- « approche » = 5 pts si la boule est dans une case adjacente à celle du cochonnet.
- « terrain » = 1 pt si la boule est dans une autre case.
- « sortie » = 0 pt si la boule sort du terrain.

→ Les dimensions du terrain sont de 7m×3.50m, divisé en 49 cases de 1m×0.5m. Les colonnes sont nommées par des lettres et les rangs par des chiffres. Pour s'orienter face au terrain, le joueur cale ses pieds sur un pas de tir représenté par un « T » (50cm×50cm) fixé à la base de la colonne M.

	1	2	3	4	5	6	7	
	•	•	•	•	•	•	•	A
	•	•	•	•	•	•	•	B
	•	•	•	•	•	•	•	C
	•	•	•	•	•	•	•	M
	•	•	•	•	•	•	•	X
	•	•	•	•	•	•	•	Y
	•	•	•	•	•	•	•	Z

→ Le cochonnet ne peut pas être envoyé dans les rangs 1 et 2. Il est recentré dans la case d'arrivée après être lancé ou s'il est déplacé par une boule.

→ Les boules sont en métal et le cochonnet en bois.

→ Pour l'équité sportive, le port de lunettes occultantes est obligatoire.

→ Des aides permettent de localiser les boules :

- Gabarit : représentation du terrain sur une planche (70×35cm) où la position des boules est indiquée par des punaises. 💡
- L'arbitre annonce la case d'arrivée des boules lancées.

→ Le règlement officiel est disponible sur le site de la FFH

## Situations pédagogiques

→ Ateliers sur les principaux paramètres de précision du lancer (force et direction).

→ Le joueur doit envoyer la boule dans le rang annoncé par l'animateur, en cas de réussite il inscrit 3 points et 1 point si la boule se trouve dans un rang adjacent. Il dispose de 4 boules pour inscrire le maximum de points.

→ Même situation, en envoyant sa boule dans une colonne et non dans un rang.

→ Bataille navale : Sur un terrain officiel, les 2 joueurs choisissent leurs zones (exemple de zone : B5+B4+A4). Pour les conquérir, l'adversaire doit envoyer une boule dans chaque case de la zone. L'emplacement des zones doit être annoncé par l'arbitre ou représenté sur un gabarit.

→ Placer au centre de 5 cases (exemple : A3, Y4, M4, B6, Z7), des cibles à toucher de tailles différentes (boîtes de conserve, bouteilles...). Le joueur dispose de 10 boules pour toucher le maximum de cible. Varier le nombre, la taille et l'emplacement des cibles, ainsi que la quantité de boule à lancer.

→ Sur un terrain aux normes, le joueur lance alternativement un cochonnet puis une boule. Le comptage des points est identique au règlement. Le joueur dispose de 4 boules pour inscrire le maximum de points.

## Matériels & adaptations

- 4 boules métalliques ou molles pour une pratique d'intérieur et un cochonnet
- Tracer le terrain sur le sol ou sur une bâche, avec du scotch, de la craie ou de la ficelle
  - Pas de tir en relief (tasseaux placés en T,...) 💡
  - Paire de lunettes occultantes (masque, bandeau...)

## Sécurité

- Délimiter l'aire de jeu et placer les spectateurs derrière le joueur.
- Le joueur lance sa boule uniquement après l'autorisation de l'arbitre « jeu ».

## Capacités développées

- Coordination manuelle
- Concentration
- Représentation spatiale