

Fichouti

Le mölkkky



Le mölkkky en cycle 3:

Le mölkkky est une activité particulièrement adaptée au contexte mahorais:

- Il nécessite peu de matériel.
- Il nécessite peu de place et peut être mis en place dans une cours de récréation.
- Il est peu couteux.
- Il est facile à fabriquer à l'aide par exemple de petites bouteilles en plastique remplies de sable et numérotées de 1 à 12.

1

Intérêts de cette pratique:

- Activité nouvelle pour les élèves
- Adhésion rapide des élèves
- Interdisciplinarité EPS/Mathématiques: calcul mental

2

Objectifs:

- A) Compétences motrices:
Développement de techniques de lancer
- B) Compétences méthodologiques et sociales: Accepter le travail en équipe; Effectuer des calculs mentaux pour gagner; respecter les consignes de sécurité; remplir une feuille de score

3

Attendu de fin de cycle 3:

- Par équipe de 2 ou 3 rechercher le gain de la rencontre en réalisant des actions de lancer précises permettant de marquer des points.
- Etre capable de compter le score. Respecter les partenaires et les adversaires. Noter ses résultats sur une fiche de score

Le mölkkky est un jeu d'adresse dont l'objectif est de marquer 50 points en renversant des quilles numérotées de 1 à 12 grâce à un bâton de bois.

Matériel nécessaire avec une classe de cycle 3:

4 à 6 cerceaux

6 jeux de mölkkky

Un chronomètre pour gérer le temps de jeu

Quelques crayons

Quelques feuilles de papier pour noter les scores

Formes de groupement:

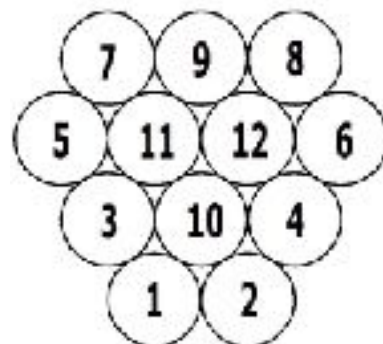
Groupes de 4 ou 6 élèves

Equipes de 2 ou de 3

Equipes mixtes

6 règles principales:

- 1) La première équipe qui marque 50 points remporte la partie.
- 2) Les équipes jouent l'une après l'autre.
- 3) Lorsque plusieurs quilles sont tombées, on marque le nombre de point lié au nombre de quilles tombées (6 quilles = 6 points).
- 4) Lorsque une quille est tombée, on marque le nombre de point marqué au sommet de la quille (quille 12 = 12 points).
- 5) Lorsque je fais tomber des quilles, je les repose au niveau du sommet de la quille (ceci permet de rapidement écarter le jeu).
- 6) Si mon équipe dépasse les 50 points, je retombe à 25 points.



Consignes de sécurité:

- 1) Je ne lance pas si un ou plusieurs camarades se trouvent devant moi.
- 2) Je ne sors pas de mon espace de jeu pendant une rencontre.
- 3) Je ne me sers des quilles que pour jouer au mölkky.
- 4) Je ne joue que quand mon professeur m'y autorise.



Echauffement spécifique:

Il est possible de réaliser très un grand nombre d'exercices d'adresse avant de commencer à jouer au mölkky. Il est important que ces exercices soient ludiques pour les élèves. Par exemple, les élèves peuvent s'exercer au lancer à l'aide de cerceaux et de plots. Il s'agit ici d'être le premier élève du groupe à atteindre 10 points (10 cerceaux atterris autour d'un plot).



Mots-clés (vocabulaire spécifique à transmettre aux élèves) :

Distance de tir; Lancer; Quille; Cerceau; Viser; Précision; adresse; Pénalité; Comptage des points

Compétences évaluées et niveaux de maîtrise:

- Répéter un geste de lancer pour le stabiliser et le rendre efficace
- Assumer des rôles sociaux spécifiques (joueur et secrétaire de fiche de score)
- Comprendre, respecter et faire respecter les règles
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui

Non atteint	Partiellement atteint	Atteint	Dépassé

