

# INITIATION DANS LES ÉCOLES

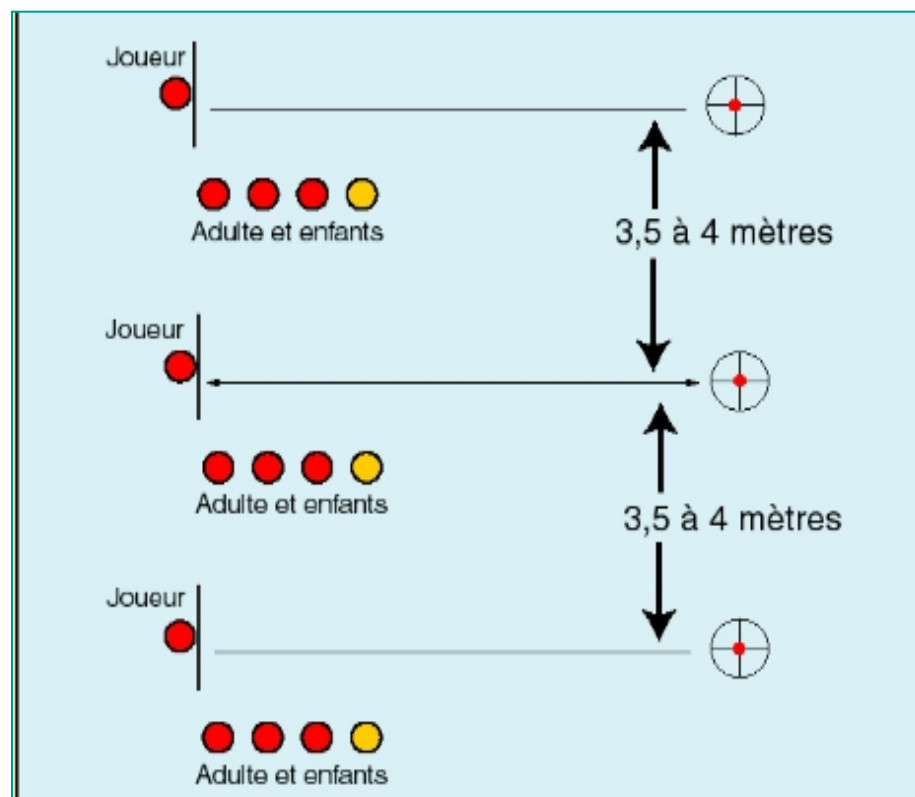
Comité départemental de la  
Galoche bigoudène

Décembre 2014



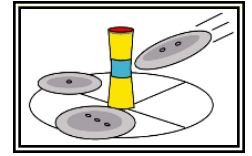
# LES RÈGLES DE SÉCURITÉ

- L'espace entre les différents jeux doit être de 3,5 à 4 mètres.
- Les enfants doivent obligatoirement rester auprès de l'adulte comme le montre le croquis.
- L'enfant qui va récupérer les palets ne se déplace qu'au moment où son partenaire a fini de jouer.
- En aucun cas, il ne faut laisser un enfant traverser l'aire de jeu en diagonale.



## Séance 1

## DÉCOUVRIR LE JEU



Petite démonstration par les adultes (quelques minutes).

Ce moment d'observation est l'occasion de mettre en place le vocabulaire spécifique : *Ar pez, peïou, kaloch, al lipar, distank, stank*.

### Questions/réponses

Faire participer les enfants sur :

- Le traçage du terrain,
- Le but du jeu,
- L'utilisation des palets,
- L'ordre des joueurs.

### Activités proposées :



- Former des groupes (4 ou 6 maximum par groupe). Faire appel à l'enseignant qui connaît sa classe.
- Laisser les enfants tracer le terrain.
- Apprendre à tenir le palet.
- Piquer-dégalocher avec 2 palets : chaque enfant lance un palet puis essaie de dégalocher. On peut déjà mettre en place la façon de compter les points (1ère approche) : le point est à la galoche, le point est au joueur.
- Après quelques essais on peut changer. On dégalocher avec le premier palet et on essaie de piquer ou d'obtenir le point avec le deuxième. On approche ainsi des conditions de jeu lors des rencontres.
- Faire le point avec les enfants sur les difficultés rencontrées.

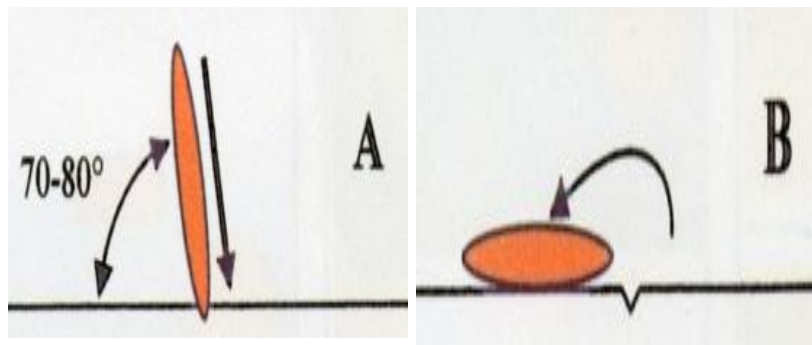
## Séance 2 Savoir piquer

Rappel des acquis de la 1ère séance: traçage du terrain, façon de lancer les palets, but du jeu ...

L'adulte montre :

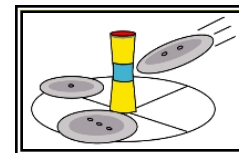
- Comment tenir le palet pour qu'il ne roule pas et reste le plus près possible de la galoche.
- La position des pieds à la ligne de but.
- La position des doigts pour la prise du palet.

Le joueur placé derrière la ligne de but (*an nant*), lance le palet afin qu'il conserve un angle constant avec le sol d'environ  $70-80^\circ$  .



Cet angle permettra au palet de tenir dans le bitume (A) et de retomber à plat juste devant son point d'impact. Au moment de lancer, le joueur donne un léger mouvement de rotation sur lui-même au palet.

### Activités proposées :



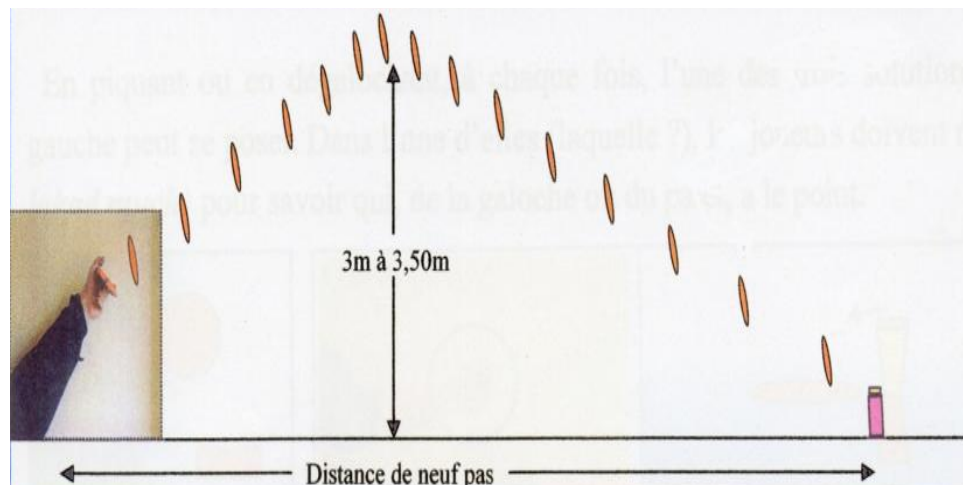
Chaque enfant lance les trois palets et essaie de progresser.

- Petit concours individuel.
- Celui dont c'est le tour de jouer va récupérer les palets quand le joueur a lancé ses trois palets.

Au bout d'un quart d'heure, on essaie de dégaloche.

- On pique, on dégaloche.
- On dégaloche, on pique.

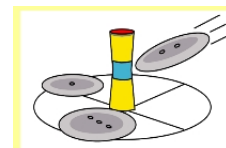
- Petit jeu 2 contre 2 et on compte les points.



Sur le schéma, le geste de l'adulte.

## Séance 3

## Essayer de dégalocher correctement



- Rappel des exercices effectués au cours de la séance précédente.

- L'adulte montre le mouvement en le décomposant.

Apprendre à l'enfant à regarder la galoche et à coordonner les mouvements : 1,2 et je lance au 3ème pas.

Pour les aider on peut leur demander de mémoriser à haute voix leur déplacement (1,2, 3 je lance).

Partir du bon pied.

*Cet exercice est difficile pour les enfants qui ont tendance à s'arrêter avant de lancer et perdent la galoche du regard.*

### Activités proposées :

Chaque enfant dégalocher 3 fois de rang en utilisant les trois palets du jeu et compte le nombre de fois que la galoche tombe (petit concours d'adresse dans le groupe pour les motiver).

Après 5 à 6 reprises de cet exercice, on peut reprendre l'exercice :

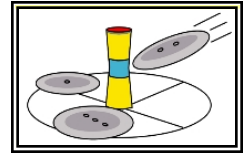
Piquer /dégalocher ou dégalocher/piquer. Cette fois chaque participant compte ses points.

Pour terminer, petit match (10 minutes environ).



## Séances 4 et 5

## Apprendre les règles et les appliquer



À partir de cette séance, on peut laisser les enfants plus autonomes.

Ils doivent :

- Tracer le terrain sans aide extérieure.
- Savoir quel palet garder en position de défense : *stank*.
- Pouvoir compter les points sans que l'adulte intervienne.

Mettre les enfants en situation de jeu:

Apprendre à déterminer l'ordre :

- de l'équipe qui commence,
- des joueurs au sein de l'équipe.

### Activités proposées :

Organiser des matchs, en limitant la durée à 10 minutes.

Permuter les équipes :

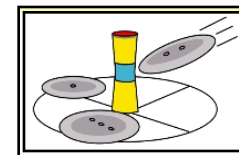
Premier match A et B contre C et D.

Deuxième match : A et C contre B et D.



## Séance 6

## Essayer de progresser



Repérer les petits défauts des enfants  
et tenter de leur demander d'y  
remédier.

Créer de la cohésion dans les équipes.

Instituer un climat d'émulation entre  
joueurs.

Motiver les troupes !

### Activités proposées :

Rencontre entre les enfants en faisant permuer  
les équipes.

On peut fixer :

- soit des matchs à durée déterminée (10 à 15 minutes).

- soit un nombre de points à atteindre; l'équipe qui a obtenu 7 points par exemple est déclarée vainqueur.

Challenge : Dans le cadre des rencontres inter-écoles.

Il est toujours possible de proposer une feuille  
de type : « À qui est le point ? »

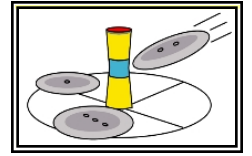
**A QUI EST LE POINT ?**

palet A  
 palet B  
 lipar  
 galoche

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

a =  
 b =  
 c =  
 d =  
 e =  
 f =  
 g =  
 h =  
 i =  
 j =  
 k =

## ET ENCORE ...



- L'adulte peut intervenir lorsque le règlement n'est pas respecté.

Questions – réponses.

- Il doit également:

- demander à chaque équipe de compter les points,
- vérifier ce décompte de points,
- conseiller lorsque l'enfant n'est pas en bonne position pour piquer ou dégalocher.

Mieux vaut encourager que réprimander...

# apprendre le bon geste

1



2



3



4



5



6

