

La Boule Gallèse

3.3.3
Jeu de boules
Indiv./équipe

Origine du jeu :

Ce jeu n'a pas d'origine car il s'agit d'une création ! En effet, désireux de montrer que la tradition est quelque chose de vivant, de créatif, capable de produire de nouveaux objets, comme l'artisan qui utilise le savoir-faire traditionnel lorsqu'il fait de l'ouvrage neuf, nous avons conçu ce nouveau jeu en le basant intégralement sur des éléments traditionnels : matériel, règles, finalité, esprit. Comme toute création, la boule gallèse devrait faire l'objet d'un dépôt auprès de l'INPI.

Description du matériel et du terrain :

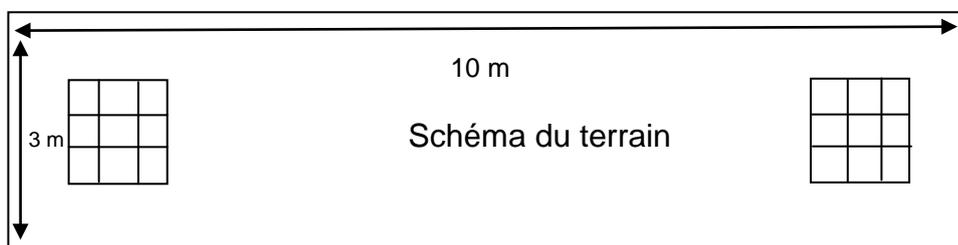


- 6 boules , de type boules nantaises, 3 vertes et 3 rouges.
- le terrain doit être de terre (à la rigueur d'herbe rase). Il doit mesurer 10 m de long sur 3 m de large et doit être bien plan.

Les règles du jeu :

A 8 m de distance, il faut tracer au sol, à **chaque extrémité du terrain**, un carré divisé en 9 cases de taille égales, cette taille étant équivalente au diamètre des boules, de sorte que **chaque case puisse contenir strictement une boule et une seule**. Chaque case a une valeur selon le schéma ci-dessous:

1	2	1
5	10	5
4	8	4



Le but du jeu est d'obtenir le **maximum de points** par le meilleur placement de ses boules dans le carré, chaque joueur pouvant, bien entendu, chasser avec ses boules celles de l'autre pour prendre sa place. Pour donner un terme au jeu, on fixe à l'avance, au choix, un nombre de coups à jouer ou un nombre de points à atteindre ou à dépasser.

Le jeu peut se jouer «pen eus pen», c'est à dire «un contre un» ou par équipe. Bien entendu, il se joue en « aller et retour » d'une extrémité à l'autre du terrain.

Pour débiter le jeu, il faut tirer au sort un joueur (ou l'équipe) qui jouera en premier (ce qui constitue un désavantage..!).

Le premier joueur se place devant le carré en son milieu, l'arrière de son pied touchant celui-ci (donc devant la case de valeur 8). C'est le seul emplacement qui est autorisé pour lancer ses boules.

Ce jeu fait partie du catalogue des jeux proposés par **La Jaupitre** : ils peuvent être **LOUES** ou faire l'objet d'une **ANIMATION** réalisée sous forme de contrat par les animateurs compétents de l'Association. Pour toute information, s'adresser à :

LA JAUPITRE, rue de la Mairie, 35160 Monterfil (Ille-et-Vilaine), Tél./Fax/Répondeur : 02.99.07.47.02 site web: www.jeuxbretons.org

Nos partenaires :

