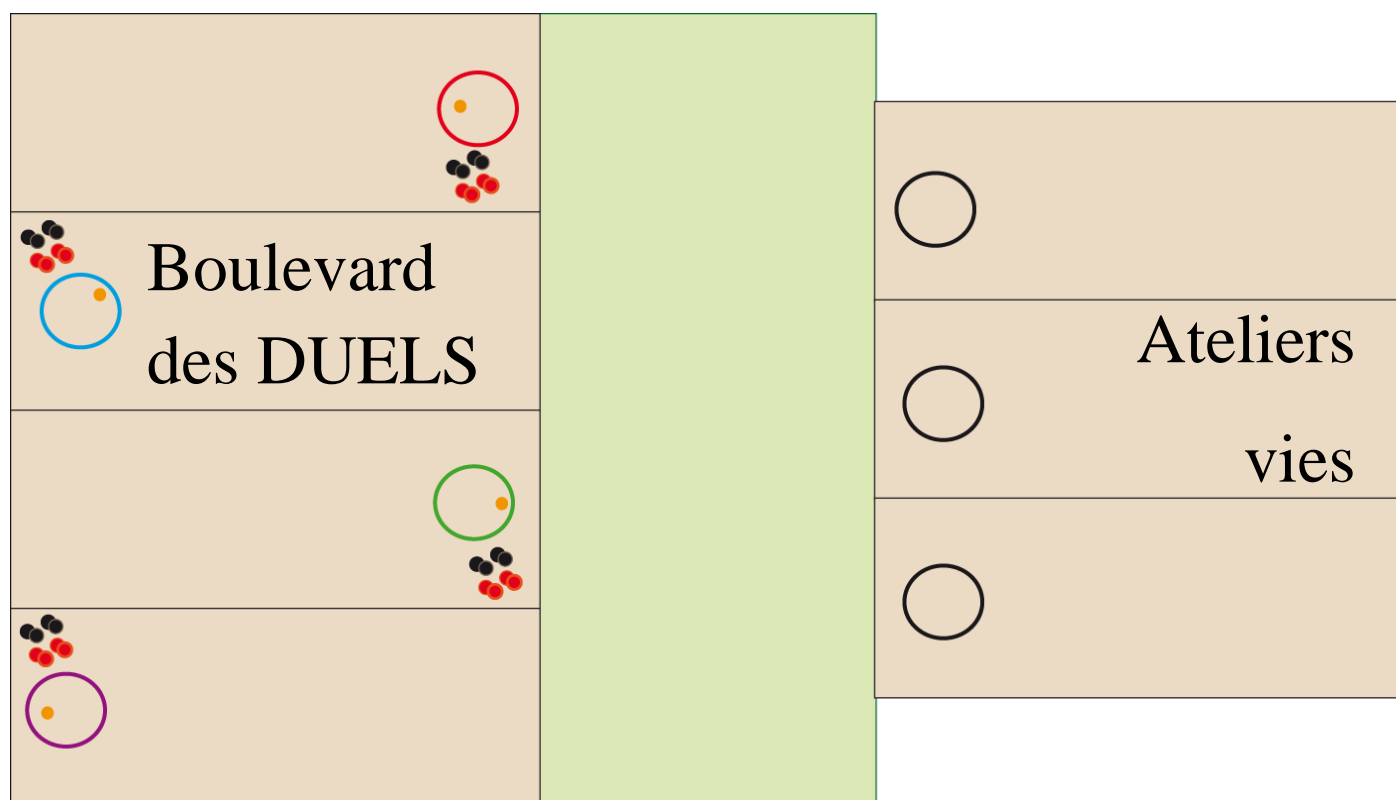


Rencontre autour du *Boulevard des duels* (stage USEP)

Principe général : le *boulevard des duels* est un espace dans lequel un joueur ou une équipe peut défier en duel un adversaire. Pour accéder à cet espace, chaque joueur doit être muni d'une vie. Les vainqueurs de ce duel récupérant les vies des joueurs perdants, ces derniers sont amenés à participer à des ateliers afin de récupérer de nouvelles vies. Lorsqu'un joueur dispose de 5 vies, il les dépose dans la boîte équipe et passe par les ateliers. A la fin de la rencontre, on comptabilise le nombre de vie.

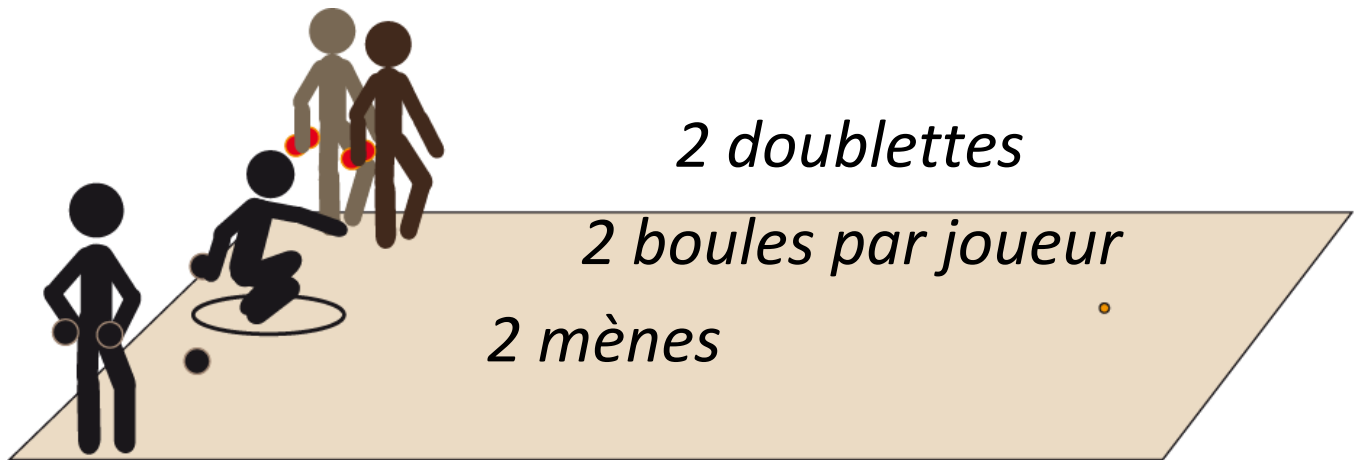


Le boulevard des duels dans le cadre du stage USEP pétanque

Le joueur possédant au moins une vie à la possibilité de constituer une doublette avec un autre joueur dans la même situation. Une fois cette doublette constituée, cette équipe est en mesure d'en défier une autre sur le boulevard des duels. A la fin de la partie, qu'elle soit gagnée ou perdue, la doublette se défait et d'autres se forment. Les joueurs ne possédant plus de vie sont invités à participer à un atelier de leur choix pour en récupérer. Si le critère de réussite est atteint, le joueur récupère une vie.

Dans le cadre de notre stage, des vies seront distribuées à certains stagiaires et d'autres débiteront sans vies (les garçons, ceux qui portent du rouge, ceux qui ne sont pas en baskets, les plus petits...)

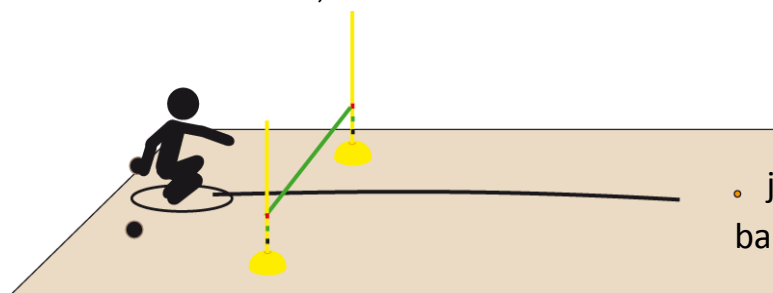
Duel *Pétanque*



DISPOSITIF : deux doublettes constituées s'affrontent au meilleur des deux mènes. Un toast permet de déterminer l'équipe qui commence. En cas d'égalité, une 3^{ème} mène est jouée. L'équipe qui remporte une mène, commence la mène suivante en lançant le bouchon.

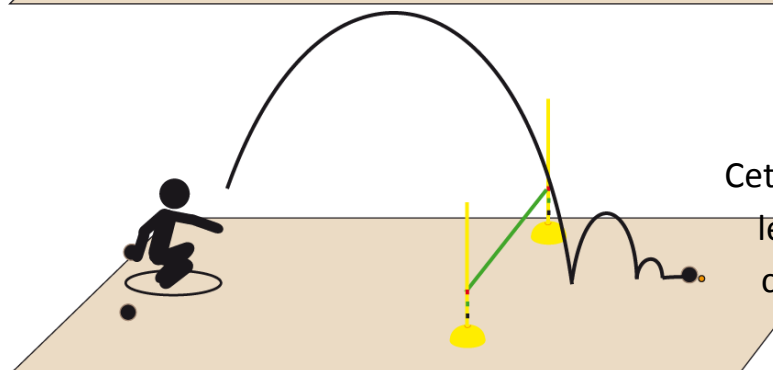
Jeu à contraintes

L'équipe qui ne lance pas le bouchon décide du handicap et positionne, après le lancer du bouchon, la barre des contraintes.



EN DESSOUS

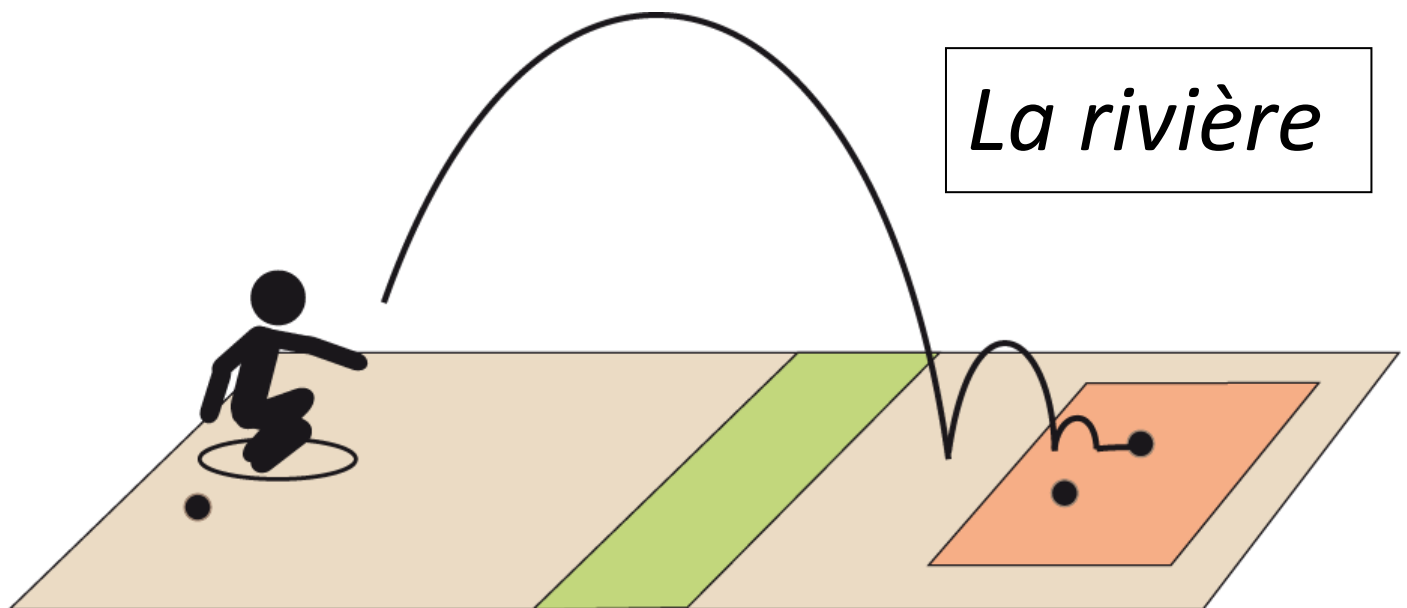
Cette contrainte oblige tous les joueurs à jouer leur boules en passant par **dessous** la barre des contraintes, que ce soit pour pointer ou tirer (tir à la rafle).



EN DESSUS

Cette contrainte oblige tous les joueurs à jouer leur boules en passant par **dessus** la barre des contraintes, que ce soit pour pointer ou tirer .

Atelier *Pointer*



DISPOSITIF : le joueur dispose de 3 boules. Il doit réussir à envoyer 2 boules au moins dans la zone cible en évitant la rivière. Pour être validée, la boule doit s'arrêter dans la zone cible sans en sortir.



But : envoyer la boule dans une zone située au-delà d'une rivière, en portée.

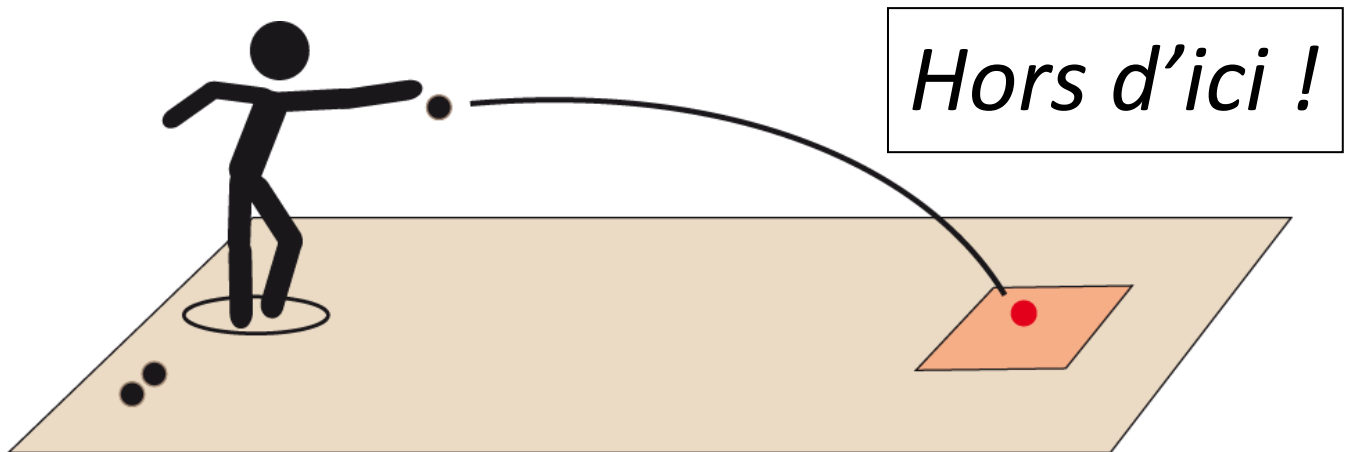


Critère de réussite: Placer au moins 2 boules sur 3 dans la zone finale en évitant la rivière.

Variables :

- la taille de la zone cible
- distance de la cible
- écart entre la rivière et la zone cible.

Atelier *Tirer*



DISPOSITIF : le joueur dispose de 3 boules. Il doit réussir à faire sortir la boule rouge de la zone.



But : chasser une boule adverse d'une zone définie.



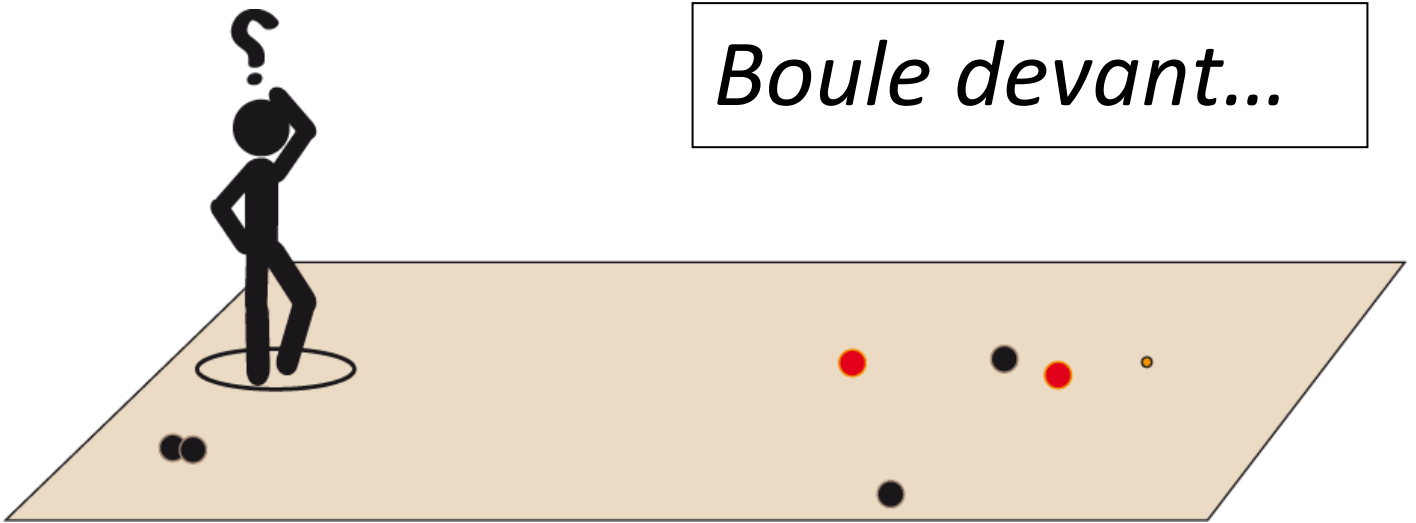
Critère de réussite: réussir avec 3 boules à chasser la boule adverse de la zone.

Variables :

- les contraintes de tir (à « la rafle », « plein fer »)
- distance de la cible
- taille de la zone

Atelier *Stratégie*

Boule devant...



DISPOSITIF : le joueur dispose de 2 boules. Il doit réussir à récupérer le point face aux boules rouges.



But : démarquer l'adversaire pour prendre le point.



Critère de réussite: Récupérer le point en 2 coups maximum.

Variables :

- disposition des boules (écartement, alignement...)
- nombre de boules restantes
- distance de jeu

