

LE JEU DU MOLKY (quilles finlandaises)

Que derrière ce nom se cache barbare ?

Le mölkky, c'est simple : du bois, des quilles, un lanceur.

Les quilles

Les 12 quilles sont biseautées et numérotées de 1 à 12. Leur base est plate.

Le mölkky

Le mölkky est plus long qu'une quille et ses deux extrémités sont droites.

Le but du jeu

Atteindre 50 points. Et pas un de plus, sinon on retombe à 25.

Placement des quilles

Au début du jeu, les quilles sont regroupées de façon compacte dans une sorte de triangle-hexagone de la manière suivante :

-7---9---8

5-12-11--6

--3--10--4

----1---2

Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs.

Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Marquer des points

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points.

S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **ENTIÈREMENT** et ne repose sur aucune autre.

Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

Séquence : le molky ou quilles finlandaises – groupe 1

	Qualité du lancer	Types de lancer	Variantes projectile	Variantes cible	Variantes milieu
Quilles finlandaises 12 quilles numérotées, et un « bâton »	Précision Trouver le bon « geste » Doser l'effort du lancer en fonction des quilles à atteindre	Lancer « plat » A une main Debout	Utiliser un anneau, une balle, un ballon, une boule de papier froissé		A l'extérieur : sable herbe
Ballon chronomètre ou horloge 1 ballon, 1 témoin + matérialiser la place des enfants	Viser Attraper Précision		Utiliser une balle, un ballon de baudruche		A l'extérieur : cour, terrain de sport A l'intérieur :

Séquence : le molky ou quilles finlandaises – groupe 1

Le lancer : le MOLKKY (ou quilles finlandaises)

Compétences :

Agir et s'exprimer avec son corps : être capable de développer un lancer de précision

DDM : acquérir du vocabulaire spatial, comparer des quantités, résoudre des problèmes d'augmentation (compléter à), lire et dire les chiffres, lire un plan (pour placer les quilles), construire une collection équipotente

S'approprier le langage : acquérir un vocabulaire spécifique (quilles, bâton, molky...)

Devenir élève : attendre son tour, respecter les autres (sécurité) et la règle de jeu

Séance 1 découvrir et manipuler le matériel

Matériel : 12 quilles, 1 bâton

Disposition : 6 élèves (les autres sont en atelier autonome)

Chaque enfant fait plusieurs lancers

But : faire tomber les quilles

Types de lancer : lancer fort et à plat (style frisbee)

Verbalisation : comment avez-vous fait pour faire tomber les quilles ?

Et reprise de l'activité pour expérimenter les gestes décrits par le groupe. (trouver un geste efficace)

Séance 2 faire tomber le plus de quilles possible en 2 lancers

Matériel : 12 quilles, 1 bâton

Un petit pot par élève et des cailloux ou des jetons (compter les pts)

Disposition : 6 élèves (les autres sont en atelier autonome).

Chaque enfant fait 2 lancers.

Séquence : le moly ou quilles finlandaises – groupe 1

But : le gagnant de la partie est celui qui a fait tomber le plus de quilles possible

Verbalisation et comptage des points pour désigner le gagnant

Séance 3 obtenir un score donné en début de partie

Matériel : 12 quilles numérotées en fonction du score demandé et de l'âge des enfants,

1 bâton

Un petit pot par élève et des cailloux ou des jetons (pour compter les points)

Disposition : 6 élèves (les autres sont en atelier autonome)

Chaque enfant fait plusieurs lancers.

But : le gagnant de la partie est celui qui atteint le premier le score demandé

Verbalisation : comment as-tu fait pour gagner ?

Séance 4 à vous de placer les quilles pour en faire tomber le plus possible en un seul lancer.

Matériel : 12 quilles, 1 bâton

Disposition : par groupe de 3 élèves ou seul selon l'âge des élèves

Verbalisation des stratégies employées

Variantes :

- varier le nombre de quilles,
- varier la distance entre chaque quille,
- varier la distance entre les quilles et le lanceur,
- varier le projectile (anneau, ballon

Séquence : le molky ou quilles finlandaises – groupe 2

Jeux	Qualité du lancer	Types de lancer	Variantes/projectile	Variantes/cible	Variantes/milieus	Apprentissages possibles
La balle assise	Lancer précis sur cible (enfant)			Cibles mobiles		
Le mölkky (bâton en bois) (les quilles finlandaises)	Lancer précis	Lancer devant pour toucher la cible	Le möllky (bâton en bois)	PS : 5 quilles MS / GS : 12 quilles Varier la distance des quilles	A l'extérieur A l'intérieur	Dénombrer, comparer des quantités, situer des objets /soi Décrire son déplacement
Le vortex (fusée en mousse)	Lancer loin et précis					

Séquence : le molky ou quilles finlandaises – groupe 2

Séquence : LE MÖLKKY

Séance 1 : découverte d'une situation de jeux

Mettre en place des quilles devant les enfants

- Objectifs** :
- jouer à lancer
 - exprimer des ressentis, dire ce que l'on a fait
 - repérer des propriétés simples (lourd / léger)

consigne : lancer les projectiles mis à disposition pour abattre les quilles.

- Matériel** :
- les projectiles : sacs de graines, balles en mousse, boules en papier, anneaux, bâtons en bois,
 - des quilles

Organisation : en ½ groupe
En atelier satellites sur le lancer (lancer dans une cible, panier ...)

Lieu : en salle de motricité ou en extérieur

Temps de Verbalisation : avec tels projectiles, c'est difficile,...

Séquence : le molky ou quilles finlandaises – groupe 2

Séance 2 :

Objectifs : - apprendre à situer des objets les uns par rapport aux autres.
- vocabulaire spatiale : devant/ à côté/ loin / près (disposition en triangle)
-

Consignes : - placer les quilles selon le modèle
- lancer le projectile pour abattre les quilles.
-

Déroulement du jeu :
- les quilles tombées sont relevées à l'endroit où elles sont tombées

Matériel : - 1 projectile : sacs de graines ou selon le résultat de la séance 1
- des quilles (6 quilles)
- photos de la disposition des quilles

Organisation : en ½ groupe
En atelier satellites sur le lancer (lancer dans une cible, panier ...)

Lieu : en salle de motricité ou en extérieur

Variantes : types de projectiles sur plusieurs petits ateliers tournants

Temps de Verbalisation : avec tels projectiles, c'est difficile,...

Séquence : le molky ou quilles finlandaises – groupe 2

Séance 3 :

Objectifs : - Utiliser les nombres dans des situations où ils ont un sens (PS : 3 , MS : 5, GS : 10)
- mettre en place une stratégie pour résoudre un problème
-

Consignes : - lancer le mölky pour faire tomber les quilles
- comment savoir qui a gagné ?
-

Déroulement du jeu :

- les quilles tombées sont relevées à l'endroit où elles sont tombées

Matériel : - le mölky
- des quilles (10 quilles)
- abaques par équipe + perles de couleurs
- dossards de couleur

Organisation : en ½ groupe
En atelier satellites sur le lancer (lancer dans une cible)

Lieu : en salle de motricité ou en extérieur

Variante : MS / GS : Abaques pour comptabiliser les points.

Temps de Verbalisation :

Séquence : le molky ou quilles finlandaises – groupe 2

Séance 4 : le jeu avec les numéros

Objectifs : - Utiliser les nombres dans des situations où ils ont un sens (PS : 3 , MS : 5, GS : 10)
- associer le nom des nombre avec l'écriture chiffrée
-

Consignes : - lancer le mölkky pour faire tomber les quilles
- utiliser la frise numérique pour associer chiffre et quantité

Déroulement du jeu :

- les quilles tombées sont relevées à l'endroit où elles sont tombées

Matériel : - le mölkky
- des quilles (6 quilles)
- abaques par équipe + perles de couleurs
- dossards de couleur

Organisation : en ½ groupe
En atelier satellites sur le lancer (lancer dans une cible)

Lieu : en salle de motricité ou en extérieur

Variantes : MS / GS : Abaques pour comptabiliser les points.

Temps de Verbalisation :