

JEU DU PATIGO

Origine : patigo ou "trou de chat", ce nom se réfère au trou que l'on trouve dans le bas des portes (la chatière), pour faciliter les entrées et sorties nocturnes des chats.

Principe de jeu : il s'agit d'un jeu sur cible où chaque joueur doit faire rouler sa boule avant de la faire passer à travers le trou d'une planche fixée au sol, en se plaçant à des distances différentes, de plus en plus éloignées. Chacun a droit à dix lancers.

Terrain : le terrain généralement plat (préau, cours de récréation, pelouse...) doit permettre un bon roulement de la boule. A partir d'une distance de 1 mètre de la planche, des lignes de positionnement sont tracées tous les 1 mètre sur le sol.

Matériel : il faut disposer d'une boule et d'une planche percée d'un demi-cercle de diamètre à peine plus grand que la boule. Elle est posée à même le sol et maintenue par quatre piquets ou autres éléments.

Action dominante : lancer de précision, d'adresse, voire de force.

LE JEU COMMENCE : le joueur qui a gagné le tirage au sort se place sur la ligne de lancer.

DÉROULEMENT : chaque joueur effectue son premier lancer à 1 mètre de la planche. Pour que le lancer soit considéré comme valable, il faut que la boule traverse entièrement le trou. Chaque joueur dispose de 5 ou 10 lancers et il recule d'un trait, chaque fois qu'il a réussi à faire passer la boule. Dans le cas contraire, il répète son action à la même distance jusqu'à satisfaction ou épuisement de ses dix lancers.

LE JEU S'ACHÈVE : lorsque chacun a terminé ses 10 lancers. Le gagnant est celui qui le premier est parvenu le plus loin ou qui a marqué le plus de points.

Autres façons de jouer :

- 1) le gagnant est le premier qui est parvenu à la distance de 5 mètres de la planche, sans limite de lancers. Le classement s'effectuant ensuite dans l'ordre décroissant des distances atteintes par chacun des joueurs.
- 2) Le joueur dispose de 10 lancers pour atteindre le nombre de points fixés en début de partie (par ex : atteindre le premier 45 points). A chaque distance est affecté un certain nombre de points :

3 m	4 m	5 m	6 m	7 m	8 m	9 m	10 m
10 pts	20 pts	30 pts	40 pts	50 pts	60 pts	70 pts	80 pts

REMARQUES PÉDAGOGIQUES :

L'on peut aménager la distance entre les lignes de lancer, suivant l'âge des enfants afin de mieux les motiver (le jeu adulte, commence à 3 mètres pour finir à 10 m de la planche).

- il est intéressant que la boule puisse être maniée facilement par l'enfant. Il est donc indiqué que son diamètre soit adapté à la main de l'enfant. Il est donc préconisé d'utiliser la boule du jeu des Kilhoù Kozh.

