

LA PÉTANQUE AU CYCLE 3 DE L'ÉCOLE PRIMAIRE



La pétanque : une activité physique et sportive

Définition.

La pétanque est un jeu de lancers d'adresse pratiqué avec des boules de même nature sur un terrain non standardisé, où deux équipes s'affrontent pour marquer plus de points que l'adversaire par une succession d'actions individuelles négociées entre partenaires.

A ce titre, elle est une activité physique et sportive qui peut être programmée dans le cadre de l'éducation physique et sportive à l'Ecole.

A la pétanque, tous les joueurs ont :

- le même nombre d'actions individuelles à

- réaliser, le choix entre deux actions : pointer ou

- tirer, un temps limité, 1 minute, pour :

 - se concerter entre les différents membres de l'équipe pour définir l'action à réaliser ;

 - se concentrer avant l'action ;

 - jouer la boule (ou lancer le but).

L'action elle-même consiste à transmettre à sa boule l'énergie et les effets nécessaires pour qu'elle réalise la trajectoire et le trajet prévus, le joueur étant équilibré sur ses deux pieds, à l'intérieur du cercle. Si les adversaires, partenaires et spectateurs ne peuvent pas agir au cours de l'action individuelle d'un joueur, celui-ci joue sous leur regard.

La réussite de l'action d'un joueur dépend tout autant de son adresse que de sa capacité à ne pas se laisser perturber par le regard des autres et par l'importance de l'enjeu : le gain du point (de la mène ou de la partie), l'attente de ses partenaires, sa réputation...

But du jeu.

Avoir au moins une boule plus près du but que celles de l'adversaire, à la fin de la mène (*), ce qui permet à son équipe de marquer au moins un point (**).

Gagner une partie c'est :

marquer le premier un certain nombre de points (13, à la FFPJP***) ;
avoir plus de points que l'adversaire à la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de mènes donné (situation d'apprentissage en éducation physique et sportive ou rencontre USEP).

(*) *La mène est la période du jeu pendant laquelle les joueurs des deux équipes jouent successivement toutes leurs boules.*

(**) *Il convient de distinguer :*

le(s) point(s) marqué(s) à la fin d'une mène qui s'ajoutent aux points marqués lors des mènes précédentes pour constituer le score ;

le(s) point(s) provisoire(s) au cours d'une mène, qui désigne l'équipe qui a une (des) boule(s) plus proche(s) du but que celle(s) de l'adversaire et qui impose à l'équipe qui ne l'a pas de jouer.

(***) *FFPJP : Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal*

Règles de base.

Le but est lancé, les deux pieds à l'intérieur d'un cercle de 35 à 50 cm de diamètre, à une distance limitée (de 4 à 8 m, à l'école primaire).

Les joueurs ne peuvent modifier quelque élément que ce soit de l'aire de jeu, après le lancer du but.

Le joueur lance sa boule en ayant les deux pieds à l'intérieur du cercle.

C'est un joueur de l'équipe qui n'a pas le point qui doit jouer.

Les joueurs ne doivent pas gêner celui qui joue.

Techniques.

Position de lancer dans le cercle

Lorsque l'on parle des positions de lancer, il s'agit des attitudes de base dans le cercle choisies par le joueur. Elles influent sur l'efficacité des lancers soit pour pointer, soit pour tirer. Le problème essentiel réside dans le choix d'une attitude qui permette de conserver un équilibre tout au long de l'exécution du lancer. Dès le départ, cet équilibre est conditionné par la position des pieds dans le cercle.



Serrés



Décalés



Larges

Serrés : La position pieds serrés est choisie par des joueurs très équilibrés.

Décalés : Le pied droit, avancé côté du bras porteur, facilite le balancier dans l'axe du jeu.

Larges : Les pieds écartés favorisent, pour certains joueurs, un meilleur équilibre.

Le règlement limite la surface sur laquelle peuvent reposer les pieds : c'est la superficie du cercle dont le diamètre peut varier de 35 à 50 cm. Il y a interdiction de « mordre », c'est-à-dire d'empiéter vers l'extérieur aussi bien vers l'avant, vers l'arrière, que latéralement.



Mordre devant



Mordre derrière



Mordre sur le côté

Enfin, il est également interdit de franchir cette limite avant que la boule jouée n'ait touchée le sol. Nombreux sont les débutants qui sont emportés par leur élan ou qui quittent le cercle immédiatement après avoir lancé leur dernière boule.

Le joueur est hors du cercle, alors qu'il vient de lâcher la boule.



Pointer

C'est lancer sa boule de manière à ce qu'elle s'immobilise le plus près possible du but et plus près du but que les boules déjà jouées par les adversaires. Pour plus de précision, la boule est tenue en pronation, c'est à dire lancée « sous-main ».



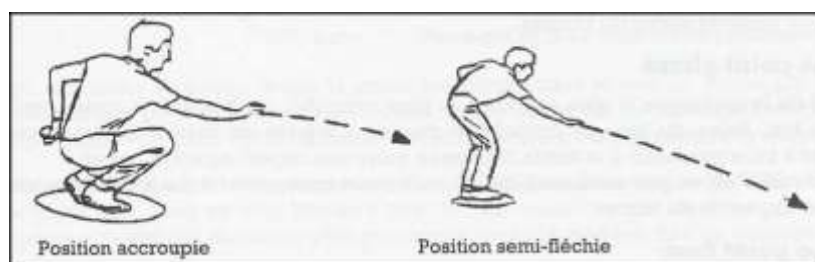
Debout ou accroupi

Une position stable est primordiale pour le lancer de la boule. Chez les enfants, la position accroupie est plus difficile pour garder un parfait équilibre. C'est pour cela qu'ils utilisent spontanément la position debout. Il faudra donc faire ressentir et découvrir l'intérêt de jouer accroupi suivant les terrains, et/ou l'action choisie et insister sur cette position pour les courtes distances et pour une meilleure précision.

Le glissé

Pointer en glissé, c'est jouer une boule accroupi ou debout pour qu'elle tombe près du cercle de jeu (entre 2 et 3 mètres du cercle) avec une trajectoire qui ne s'élève pas au dessus du sol. La boule roule naturellement vers le but, l'élan du bras et l'impulsion donnée suffisent à faire parcourir à la boule le chemin entre son impact au sol et le but.

Le glissé n'impose pas de mouvement important du corps. La tête est droite et le regard évalue la distance entre la donnée (*) et le but.



(*) *La donnée est la zone de jeu repérée où doit tomber la boule pointée.*

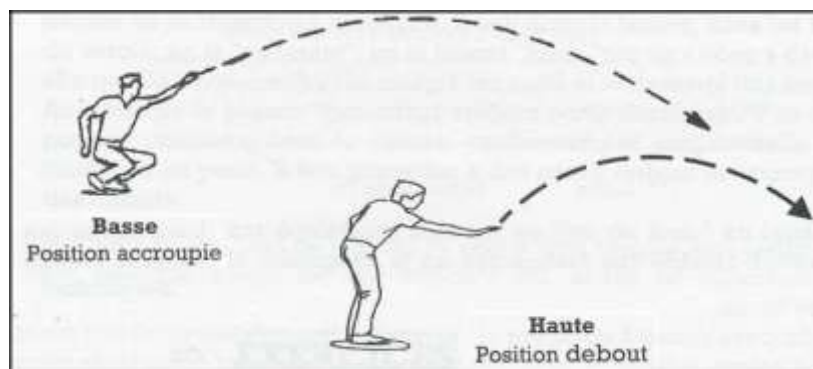
La demi-portée

Pointer accroupi ou debout en demi-portée, c'est jouer une boule pour qu'elle tombe à une distance variant entre 3 et 1,50 mètres du but en fonction de la distance de jeu. La trajectoire est dite « en cloche ».

Deux paramètres sont à prendre en compte :

La donnée : elle doit être une préoccupation constante pour le joueur qui doit impérativement la respecter.

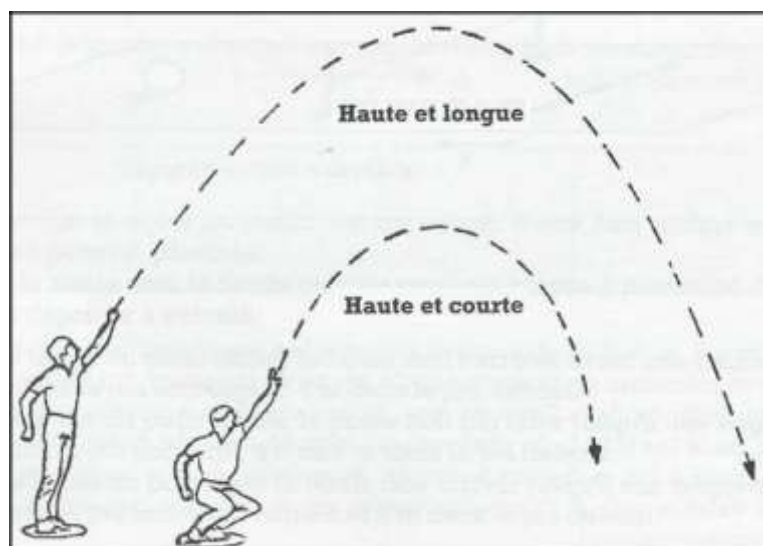
La trajectoire de la boule lancée : celle-ci doit toujours décrire une parabole de façon que la boule tombe sur le sol avec une direction oblique.



La portée

Pointer « en portée », accroupi ou debout, c'est jouer une boule en hauteur afin qu'elle tombe près du but, entre 1 et 0,50 mètre de celui-ci, et s'immobilise rapidement. La trajectoire de la boule est une parabole très haute, proche de verticale.

Mêmes paramètres que pour la demi portée mais pour obtenir des trajectoires plus hautes et des points de chute plus près du but, l'extension du corps est plus dynamique y compris à partir de la position accroupie, jusqu'à monter sur la pointe des pieds sans perdre l'équilibre.



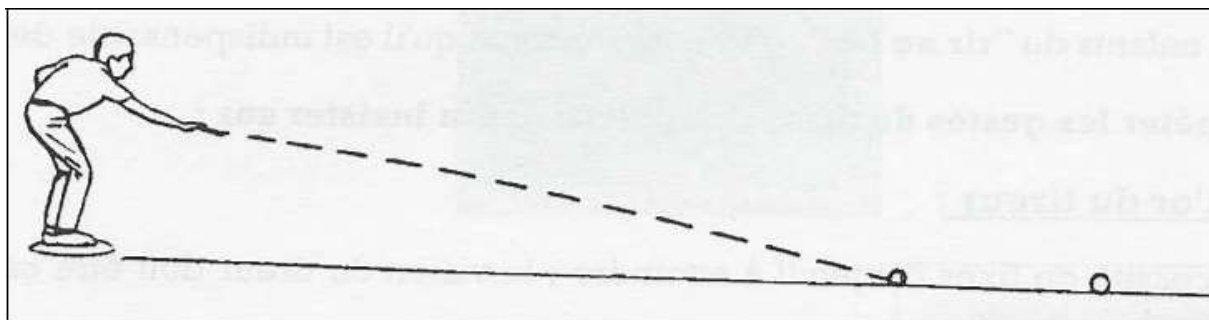
Tirer

C'est lancer sa boule de manière à chasser soit une boule de l'adversaire qui a le point ou qui gêne pour marquer plus de points, soit le but pour tourner une mène à son avantage. Pour plus de précision, la boule est tenue en pronation, c'est-à-dire lancée « sous-main » (voir page 7).

La rafle

Tirer à la rafle, c'est lancer fort une boule plus ou moins loin devant une ou plusieurs boules, ou le but, visé.

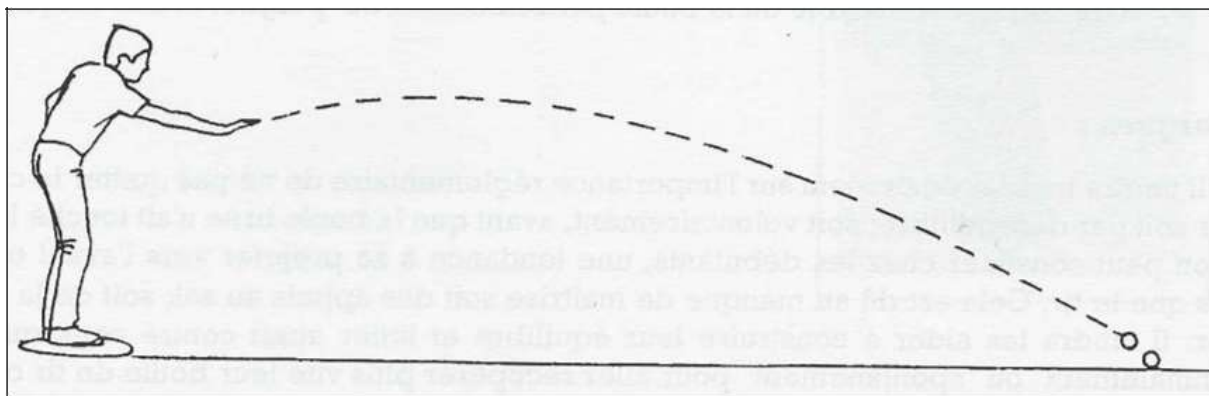
Le balancier est plus rapide et la trajectoire de la boule plus tendue que pour le tir au fer. Le tireur en position debout est en général plus penché vers l'avant. La boule doit tomber dans une zone du terrain choisi par avance. Le lancer est d'autant plus fort que la distance du point d'impact à la cible est importante.



Au fer

Tirer au fer, c'est frapper la boule visée sans toucher le sol auparavant ou en ne le touchant que très près de la boule-cible. C'est le tir de précision par excellence.

Il n'y a pas de geste idéal et parfait. Il existe une multitude de gestes pour tirer. Le joueur devra adopter le geste naturel qui lui convient le mieux sans essayer de copier tel ou tel joueur. On affine mais on n'impose pas un geste. Les gestes simples sont statistiquement les plus réguliers et les plus performants.



Stratégie et Tactique.

Stratégie

La présence de partenaires permet une analyse collective de la situation de jeu et une prise de décision négociée concernant l'action la plus appropriée à réaliser. Pour cela, il est nécessaire d'apprendre à :

analyser la situation de jeu définie par la position des boules déjà jouées et par le nombre de boules restant à jouer par les deux équipes. Cette analyse est étroitement liée aux mesures des distances prises, avec ou sans instrument, entre le but et chacune des boules jouées.

décider entre équipiers de l'action de jeu, après une analyse des gains et des pertes possibles des actions envisageables, en liaison avec l'évolution du score, et les points forts des adversaires ;

choisir l'équipier le plus à même de réaliser l'action choisie, en fonction des qualités et des désirs de chacun, et des boules restant à jouer ;

analyser la nouvelle situation de jeu à la suite de l'action réalisée et après d'éventuelles nouvelles mesures des distances séparant les boules des deux équipes et le but.

Tactique

Pour pointer, il est nécessaire d'apprendre à :

repérer les caractéristiques du terrain : nature, déclivités, obstacles, distance du rond au but ;

anticiper les réactions de la boule lors de son impact sur le sol et pendant son trajet sur le sol, en fonction du terrain de jeu ;

prévoir le trajet de la boule en cherchant éventuellement à ce qu'elle puisse :
heurter des boules en jeu pour aller dans une direction voulue ("bec"),
pousser vers le but une boule d'un partenaire ("jouer la boule") ;

choisir en conséquence une manière de pointer, c'est-à-dire choisir à la fois :
l'endroit où elle doit toucher le sol ("la donnée"), plus ou moins loin du rond ou près du but ;

la trajectoire du lancer, plus ou moins haute et courbe ("le glissé", "la demi- portée", "la portée") ;

la position à prendre dans le rond pour lancer sa boule (jouer accroupi, jouer debout).

les effets à transmettre à sa boule : rotation en sens contraire du lancer pour freiner la boule hors de son impact au sol ("retenir la boule"), rotations à droite ou à gauche pour qu'elle change de direction à partir de son impact au sol ("donner un effet, à droite ou à gauche").

Pour tirer, il est nécessaire d'apprendre à :

prévoir la manière de tirer, plus ou moins en avant de la boule visée, en tenant compte des caractéristiques du terrain et des boules présentes sur le sol dans l'axe de visée :

1. "à la rafle" : la boule lancée roulant sur une grande distance avant de chasser la boule visée,
2. "au fer" : la boule tombe sur ou juste devant la boule visée ;

anticiper les effets en chaîne ("contre") des déplacements explosifs de la boule tirée et visée sur la position de l'ensemble des boules jouées et du but après leur immobilisation.

Au cycle 3, la pratique de la pétanque à l'École vise notamment **l'accès au patrimoine culturel que représentent les activités physiques et sportives**, pratiques sociales de référence.

La pétanque est une activité physique et sportive qui permet de développer plus particulièrement deux compétences spécifiques de l'EPS :

- **s'affronter individuellement et collectivement :**
 - affronter un adversaire dans un jeu d'opposition duelle,
 - coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à [...] plusieurs adversaires ;

- **réaliser une performance mesurée :**
 - en lançant avec précision de différentes façons (en forme, en force),
 - dans des espaces variés,
 - régulièrement et à une échéance donnée (battre son record).

Elle permet aussi de développer notamment les compétences transversales suivantes :

- **s'engager lucidement dans l'action ;**
Chaque lancer de boule a un objectif précis lié à une situation d'apprentissage ou au déroulement d'une partie.

- **construire un projet d'action ;**
*Chaque joueur peut améliorer des compétences personnelles (ex. : pointer en effectuant une portée) en élaborant un programme spécifique dans le cadre d'ateliers lors des séances d'EPS.
Chaque joueur ou équipe définit et adapte une stratégie de jeu en lien avec le déroulement d'une partie.*

- **appliquer [...] des principes de vie collective.**
Les enfants acquièrent et respectent les règles de jeu spécifiques à cette activité physique et sportive ainsi que les règles de fonctionnement liées à la sécurité notamment.

La pratique scolaire permet enfin à tous les enfants d'acquérir des connaissances spécifiques à cette activité physique et sportive (savoirs sur des techniques de réalisation d'actions spécifiques, ex. : tirer une boule «à la rafle») et des savoirs précis liés à la pétanque (ex. : distances de jeu, décompte des points...).

Objectifs

D'ordre moteur :

passer d'un lancer aléatoire à un lancer maîtrisé par l'acquisition de techniques de lancer variées permettant de :

- dissocier :
 - train supérieur et train inférieur
 - bras lanceur et bras équilibrateur
 - bras et poignet
- s'adapter à la nature du terrain et à la situation de jeu

D'ordre socio-affectif :

passer d'un comportement spontané, aléatoire et individualiste à un comportement serein, réfléchi et concerté dans le cadre d'une action collective tenant compte du jeu et de la sécurité.

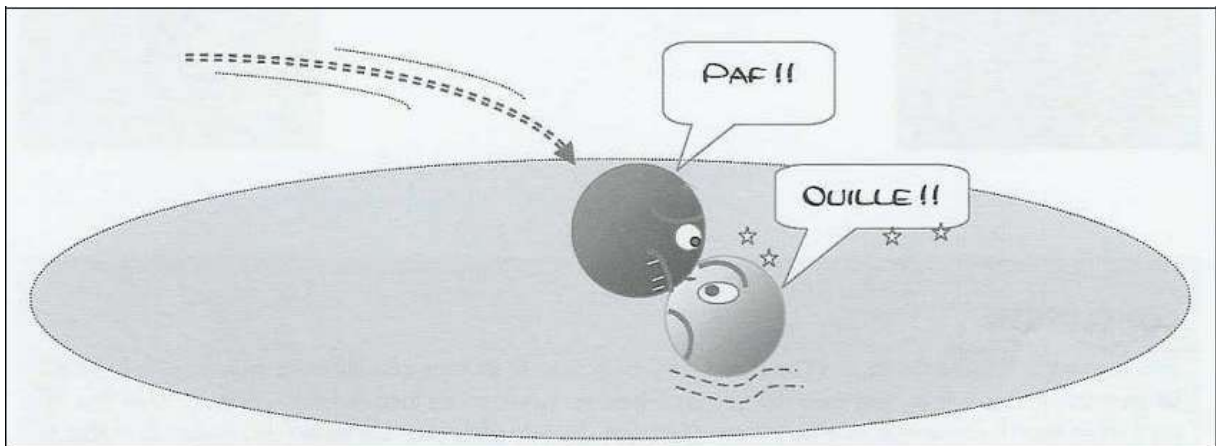
D'ordre cognitif :

passer d'une action de jeu irréfléchie basée sur une connaissance minimale des règles **à une analyse de la situation de jeu** (positions des boules jouées, nombre de boules à jouer, score, nature du terrain) qui va entraîner la mise en œuvre d'une stratégie et le choix d'une tactique.

Règles de sécurité

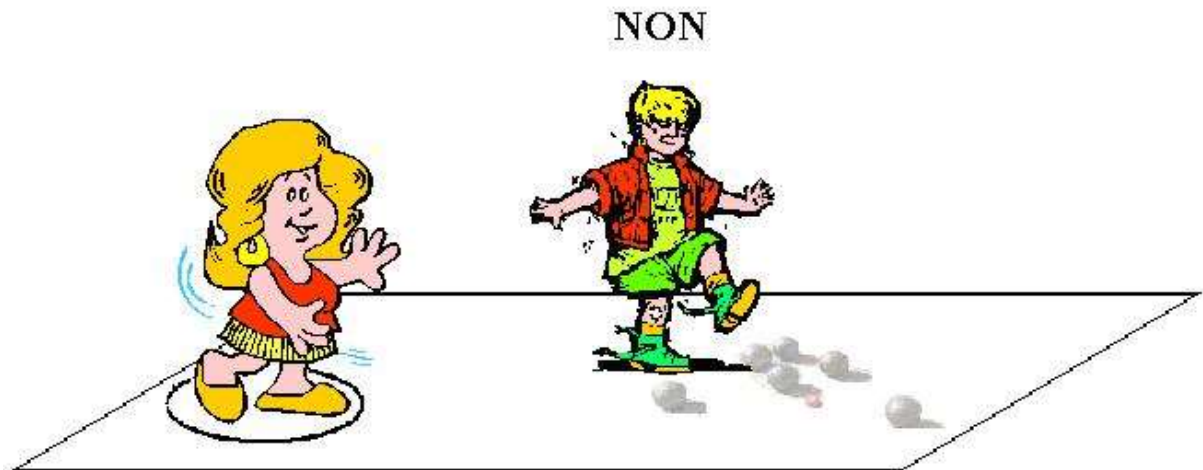
Pour l'enseignant

1. Organisation de l'espace de jeu : les ateliers doivent être assez éloignés les uns des autres pour renforcer la sécurité.
2. Les jeux de boules ne doivent être donnés aux élèves qu'après l'installation matérielle des ateliers et la répartition des enfants sur les ateliers.
3. Interdire les déplacements des élèves entre les différents ateliers pendant les phases de jeu
4. Chaque élève devra ramener son jeu de boule dans les sacs correspondants aux numéros de boules. Le matériel des ateliers est rangé qu'après la restitution des boules par les élèves.

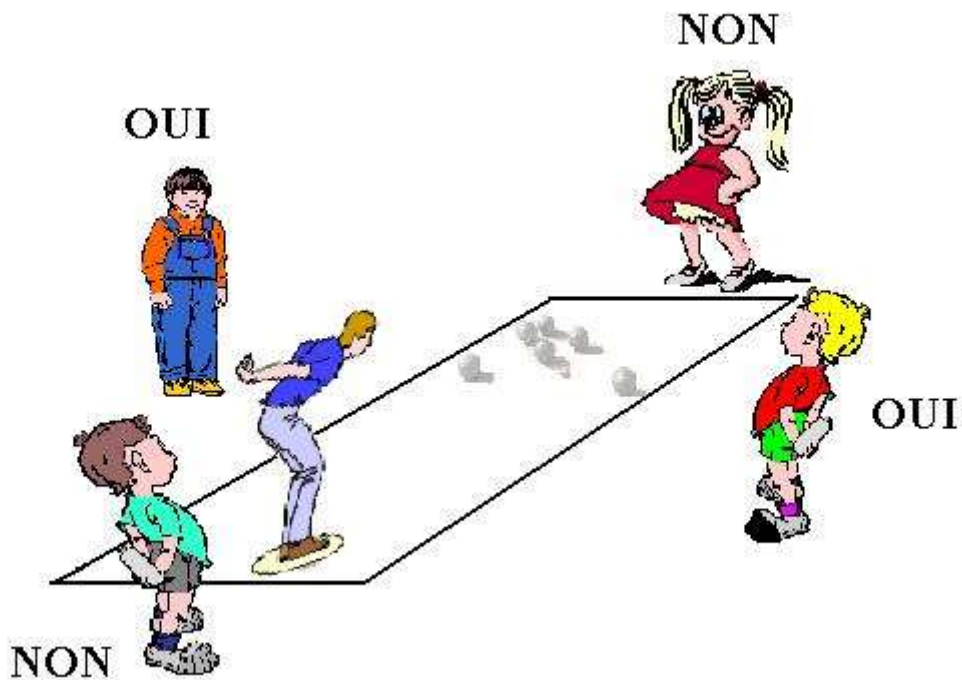


Pour les élèves (à lire et à commenter en classe avant toute séance)

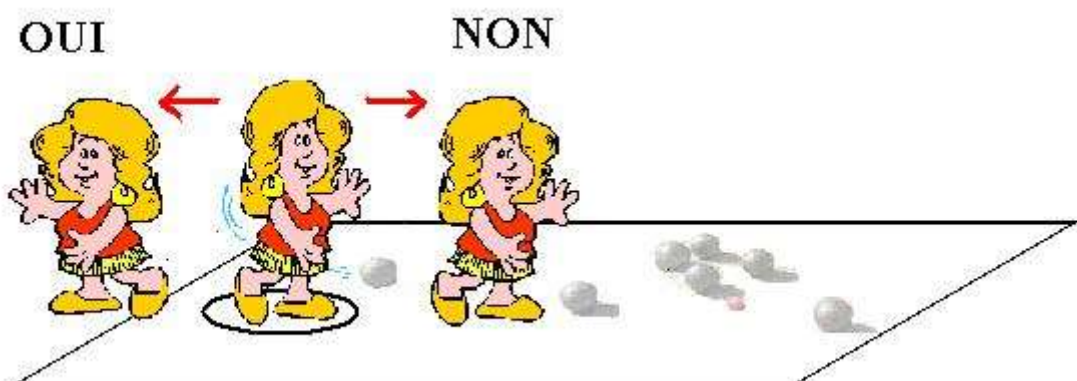
1. Ne jamais traverser le terrain pendant le jeu.



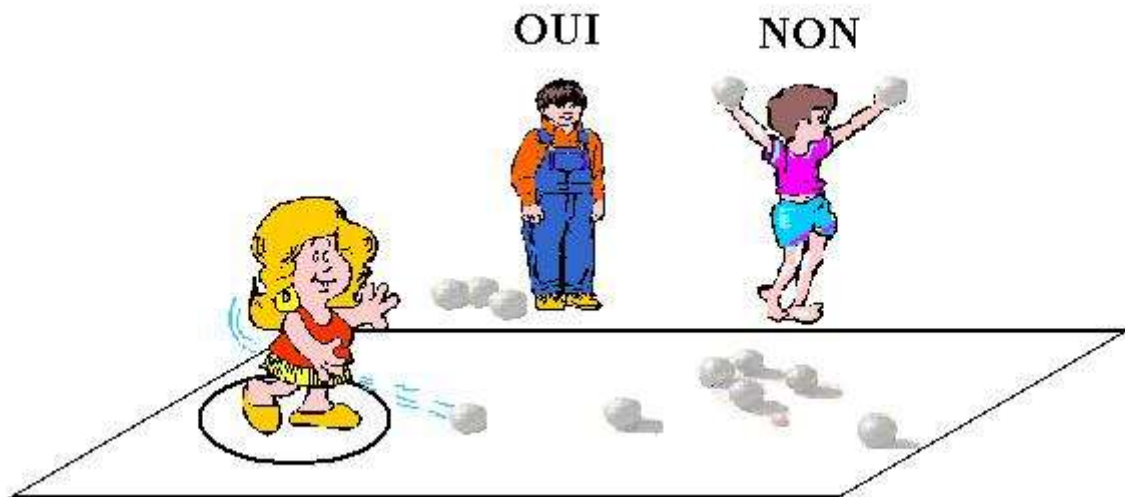
2. Ne pas se tenir derrière, ni face au joueur en action.



3. Quitter le rond par l'arrière après avoir joué.



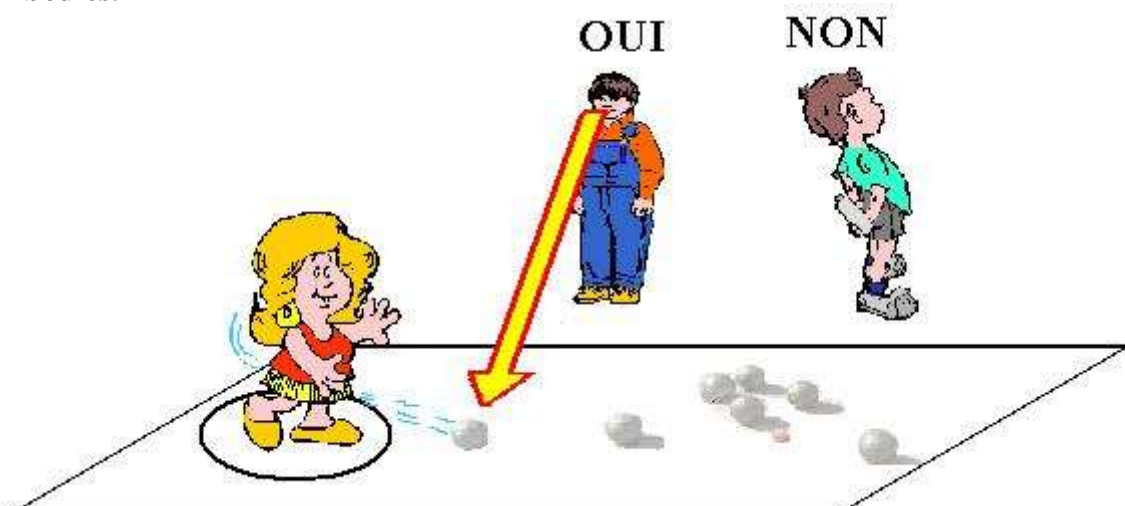
4. Seul le joueur en action a les boules à la main.



5. Ne jamais arrêter une boule en mouvement avec une partie quelconque du corps autre que le dessous du pied.



6. Tout élève n'étant pas en action doit rester attentif et observer le mouvement des boules.



Il est ainsi nécessaire d'attribuer un rôle à chaque élève (arbitre, observateur,...).

Pour entrer dans l'activité

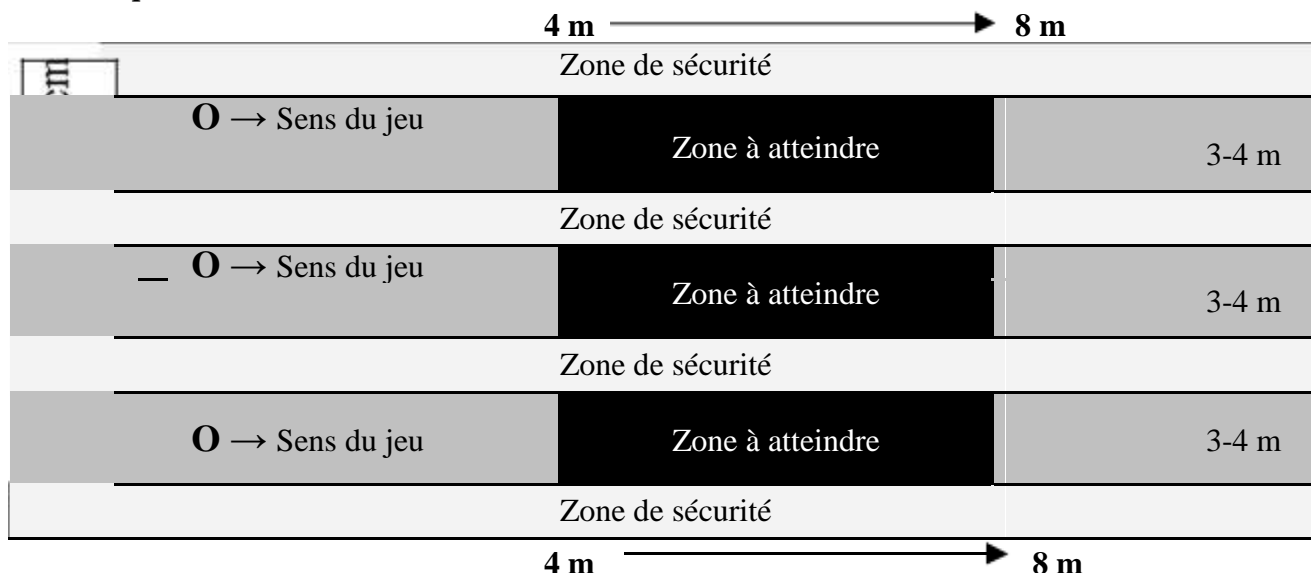
Appréhender la force du lancer

Situation 1 : Le lancer du but

Objectif :

Lancer le but d'un point fixe dans une zone cible (à une distance entre 4 et 8 mètres)

Mise en place:



Observation :

Questionnement des élèves : Le but est-il léger ou lourd ? Faut-il forcer ?

Critère de réussite :

But dans la zone = 1 point

Variante :

Modifier la zone cible
Faire varier sa distance

Situation 2 : Le Lancer de la boule

Objectif :

Lancer la boule d'un point fixe dans une zone-cible (à une distance entre 4 et 8 mètres)

Mise en place:

Même situation initiale que dans le lancer du but

Observations :

Comparaison des lancers effectués avec le but et des lancers réalisés avec la boule
Questionnement des élèves sur la relation poids/force/distance.

Critère de réussite :

Boule dans la zone = 1 point

Variantes :

Mêmes variantes que dans le lancer du but

Appréhender la direction du lancer

Principe de base : Le lancer de la boule s'effectue toujours devant soi.

Situation 3 : La boule reste dans le couloir

Objectif :

Lancer la boule dans une zone axiale, sans qu'elle n'en sorte

Mise en place:

	4 m	6 m	8 m	
Zone de sécurité				
O → Sens du jeu	Zone à 1 point	Zone à 2 points	Largeur	variable
Zone de sécurité				
O → Sens du jeu	Zone à 1 point	Zone à 2 points	Largeur	variable
Zone de sécurité				

Critères de réussite :

- La boule sort du couloir entre 4 et 6 m : 1 point
- La boule sort du couloir entre 6 et 8 m : 2 point.
- La boule ne sort pas du couloir ou après 8 m : 3 points

Variantes :

- Faire évoluer la largeur de la zone
- Donner une zone à atteindre dans le couloir

Situation 4 : Lancer la boule dans une zone choisie

Objectif :

Lancer en direction d'une zone-cible.

Mise en place:

	4 m	8 m	
Zone de sécurité			
O → Sens du jeu	A	B	Largeur variable
	C		
Zone de sécurité			
O → Sens du jeu	A	B	Largeur variable
	C		
Zone de sécurité			
	4 m	8 m	

Critère de réussite :

1 point pour toute boule envoyée dans la zone annoncée par l'élève qui doit changer de zone à chaque lancer

Variante :

Augmenter ou réduire la taille des zones cibles

Pour apprendre à pointer

Le glissé

Action consistant à rapprocher la boule le plus près possible du but en la faisant rouler au raz du sol. Cette technique est la plus simple mais la plus aléatoire (gravier, boule devant...)

Situation 1 : La zone-cible

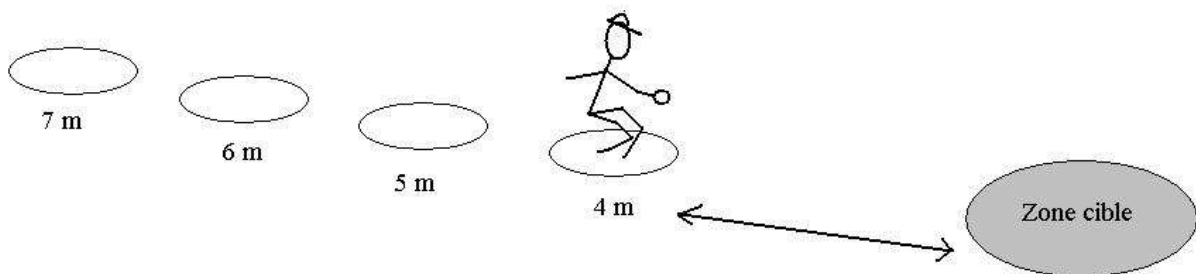
Objectif :

Atteindre une zone en faisant rouler la boule

But :

Faire rouler la boule dans la zone-cible

Mise en place :



Critère de réussite :

Placer la boule dans la zone-cible

Variantes :

Agrandir ou réduire la zone-cible

Reculer à chaque essai réussi

Attribuer des points à chaque lancer réussi (1 point à 4 m, 2 points à 5 m, 3 points à 6 m...)

Situation 2 : Le jeu de la cible par équipe

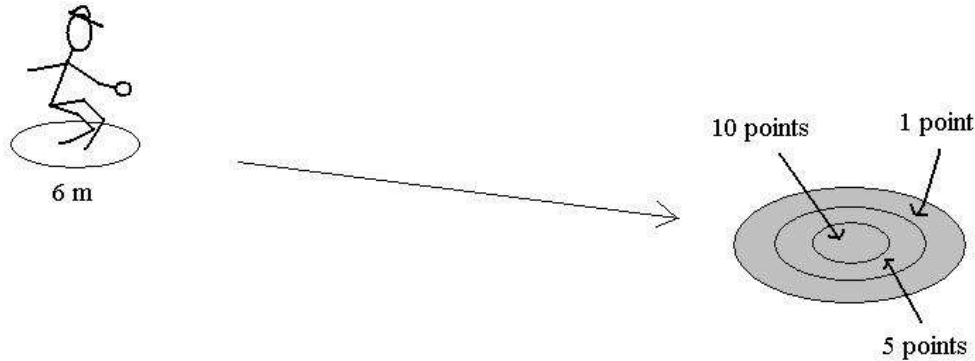
Objectif :

Atteindre une zone précise en faisant rouler la boule

But :

Faire rouler la boule au plus proche du cœur de la cible

Mise en place :



Les joueurs de l'équipe 1 jouent chacun une boule et les points sont comptabilisés. Les joueurs de l'équipe 2 font de même.

Critères de réussite :

- Se rapprocher le plus possible du centre de la cible
- Apporter le plus grand nombre de points à son équipe
- Gagner

Variantes :

- Agrandir ou réduire les zones-cibles
- Varié la distance entre 4 et 8 mètres
- Imposer une zone pour la donnée

Situation 3 : Le jeu du tunnel

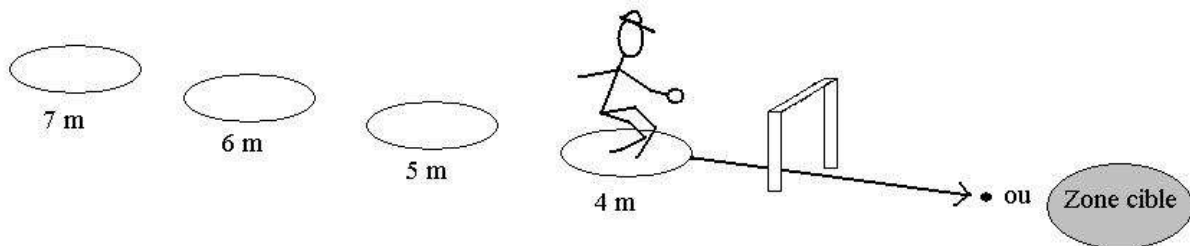
Objectif :

Atteindre une zone ou approcher le but en donnant à la boule une trajectoire à raz du sol

But :

Faire rouler la boule pour approcher l'objectif (but ou zone-cible) en passant sous « le tunnel » à partir d'un rond de plus en plus éloigné

Mise en place :



Critère de réussite :

Passer dans le tunnel

Variantes :

- Agrandir ou réduire la zone-cible
- Agrandir ou réduire la largeur du tunnel

Situation 4 : Le jeu de l'échelle

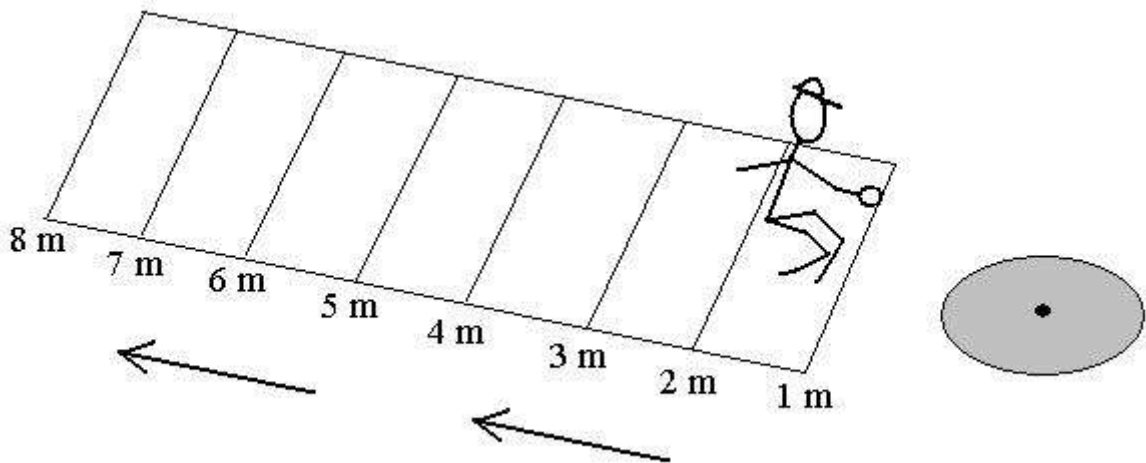
Objectif :

Atteindre la zone pour se rapprocher du but en faisant rouler la boule

But :

Faire rouler la boule pour l'envoyer dans la zone au plus proche du but

Mise en place :



Chaque joueur joue deux boules. Si l'une au moins atteint la zone du but, il pourra reculer d'un mètre et poursuivre.

Critère de réussite :

Atteindre la zone du but

Variantes :

Agrandir ou réduire la zone-cible

Les deux boules doivent atteindre la zone du but pour reculer

Jouer en équipe

La portée

Action consistant à envoyer sa boule haute et assez près du but pour qu'elle roule peu après l'impact avec le sol. Cette technique est plus difficile que le glissé.

Situation 5 : La rivière

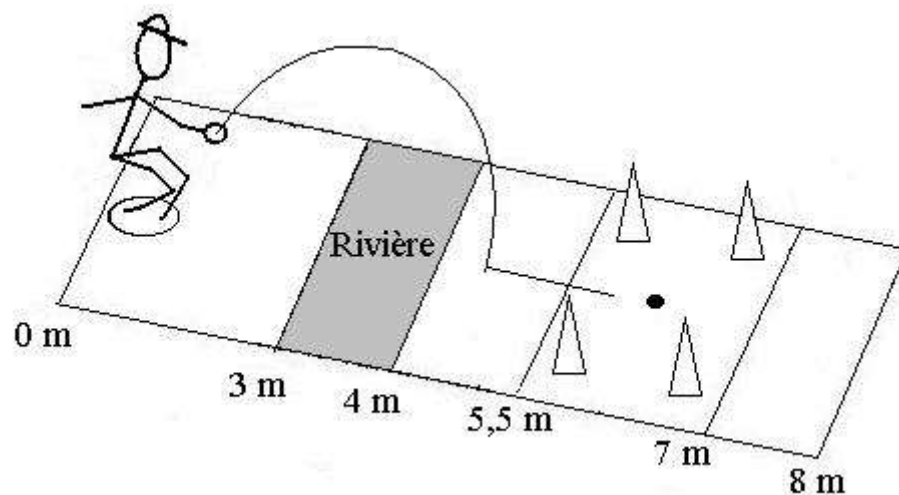
Objectif :

Approcher la boule du but en faisant une portée

But :

Envoyer la boule dans une zone située au-delà d'une rivière

Mise en place :



Critère de réussite :

Placer la boule à l'intérieur de la zone formée par les cônes en évitant la rivière

Variantes :

- Agrandir ou réduire la zone-cible
- Rapprocher ou éloigner la zone-cible
- Rapprocher ou éloigner la rivière

Situation 6 : Le jeu des cuvettes (par équipe ou individuel)

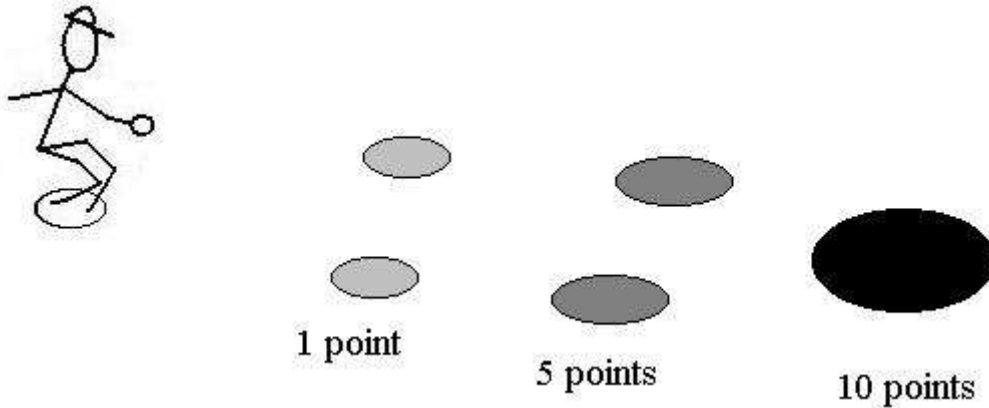
Objectif :

Réaliser une portée pour atteindre une zone-cible (donnée)

But :

Faire tomber la boule en portée dans une zone

Mise en place :



Les cuvettes sont tracées au sol. Il s'agit de tomber dans la cuvette par la portée et non de rester dans celle-ci.

Critères de réussite :

La boule doit tomber dans les cuvettes
Faire le maximum de points
Gagner

Variantes :

Agrandir ou réduire les zones-cibles
Rapprocher ou éloigner les zones-cibles
Modifier l'attribution des points

Situation 7 : La portée obligée

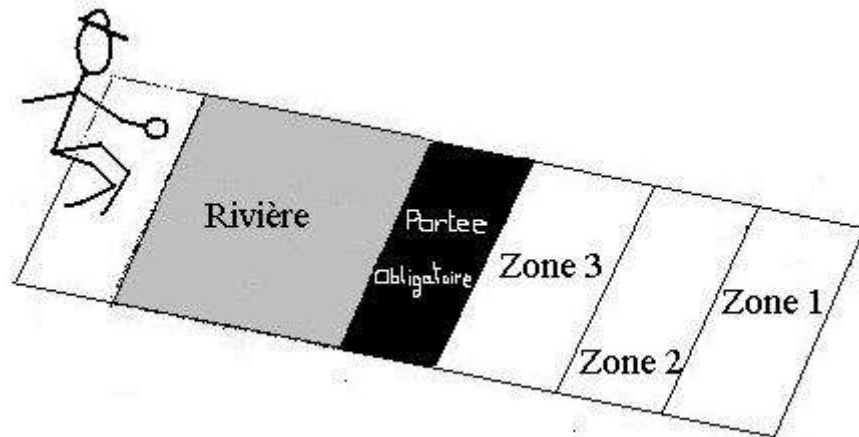
Objectif :

Envoyer la boule dans une zone cible par-dessus une zone interdite

But :

Envoyer la boule pour la faire tomber dans une zone déterminée pour atteindre une zone cible plus ou moins éloignée

Mise en place :



Chacun joue à tour de rôle une boule :

portée pour atteindre la Zone 1 (portée basse). Si réussite = 1 point.

Puis, portée pour atteindre la Zone 2 (portée plus haute). Si réussite = 2 points.

enfin, portée pour atteindre la Zone 3 (portée haute). Si réussite = 3 points.

Critères de réussite :

La boule est envoyée par-dessus la rivière.

La boule tombe dans la zone de portée obligatoire.

La boule s'arrête dans la zone souhaitée.

Variantes :

Agrandir ou réduire la rivière

Rapprocher ou éloigner la zone de portée obligatoire

Agrandir ou réduire les zones-cibles

Rajouter des zones

Modifier l'attribution des points par zone

Pour apprendre à tirer

Situation 1 : La zone et la cible

Objectifs :

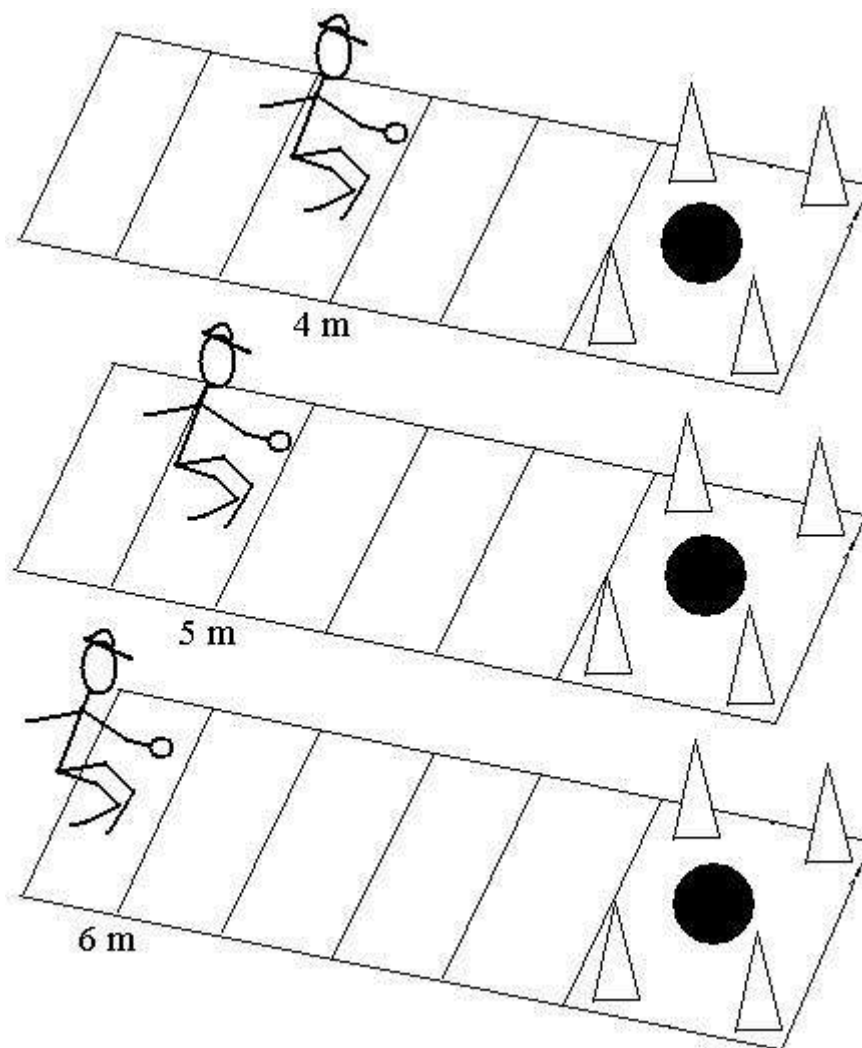
Atteindre la cible :

1. sans contrainte technique particulière
2. à « la rafle »
3. « plein fer »

But :

Avec la boule, faire sortir le ballon de la zone

Mise en place :



Critères de réussite :

- 1 point (au tir plein fer) si la boule atteint la zone mais pas le ballon
- 2 points si le ballon est touché mais ne sort pas de la zone
- 3 points si le ballon sort de la zone

Variantes :

Le ballon peut être remplacé par un plot, une balle, une boule (cible de plus en plus petite)

Agrandir ou réduire la taille de la zone

L'élève recule sur une aire de lancer plus éloignée quand sur 3 boules tirées, 2 au moins ont atteint la cible.

Situation 2 : Les cibles multiples

Objectifs :

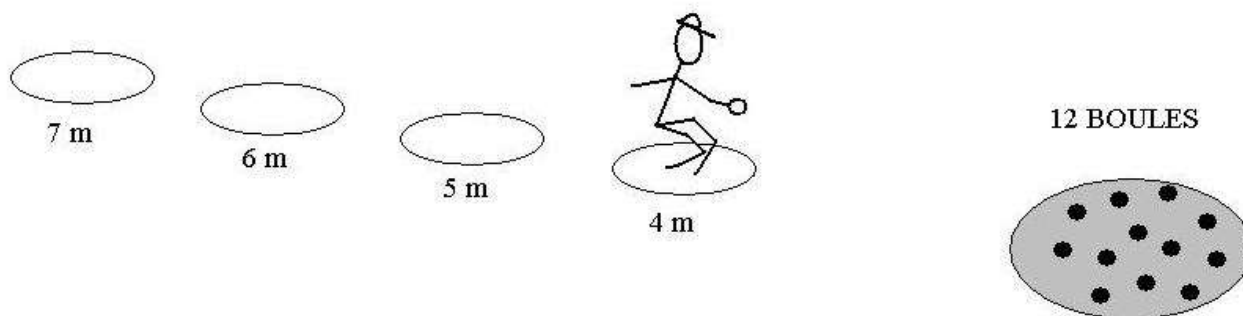
Atteindre des cibles en faisant preuve de plus en plus de précision :

1. sans contrainte technique particulière
2. à « la rafle »
3. « plein fer »
4. en adaptant la technique de tir à la situation de jeu et au terrain.

But :

Par équipe de 4 joueurs (chacun lance 2 boules), faire sortir toutes les boules du cercle

Mise en place :



Jouer 4 séries avec 1 rotation des élèves dans l'ordre de tir

Critères de réussite :

Nombre de boules sorties du cercle

ou

1 point par boule sortie du cercle ou par boule non jouée (si le cercle a été vidé avec moins de 8 boules)

Variantes :

Nombre de boules dans le cercle

Taille du cercle

Distance : quand un groupe d'élèves sort au moins 3 fois 10 boules sur 12 au cours des 4 séries, il recule d'1 mètre.

Sans limiter le nombre de boules tirées, sortir toutes les boules du cercle

Situation 3 : Le jeu de l'échelle

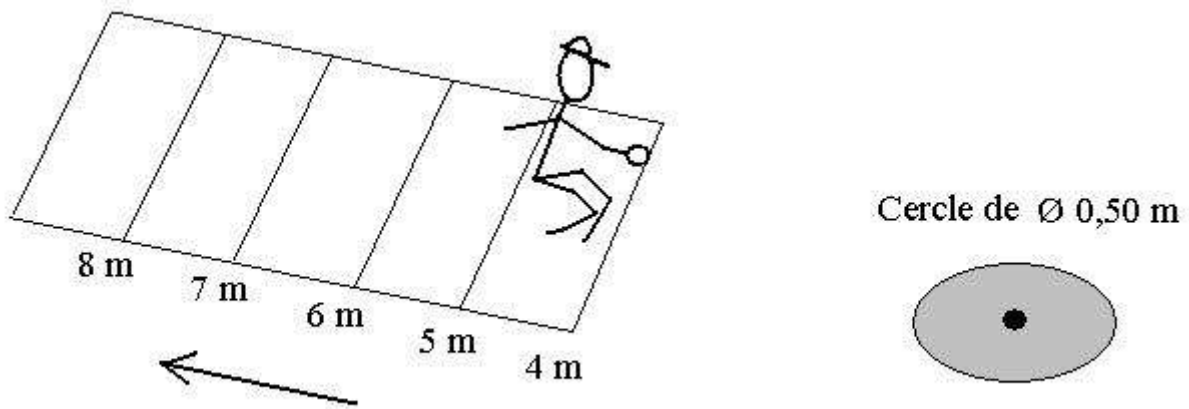
Objectif :

Atteindre une cible à la raflé et plein fer

But :

Toucher la boule à partir d'une aire de tir de plus en plus éloignée en utilisant les 2 techniques de tir

Mise en place :



Chaque joueur tire 3 boules. Pour reculer d'un « barreau », il doit toucher la boule-cible une fois à la raflé et une fois au fer.

NB : Quand la boule lancée tombe dans le cercle avant de toucher la cible, le tir est considéré « au fer »

Critère de réussite :

Progression dans l'échelle de distance

Variantes :

Nombre de boules disponibles pour tirer

Nombre de boules-cibles et annonce préalable de la boule visée

Situation 4 : Le tir aveugle

REGLES DE SECURITE

Les élèves doivent toujours se tenir derrière le lanceur.

Lâcher la boule avant que le bras ne remonte trop haut

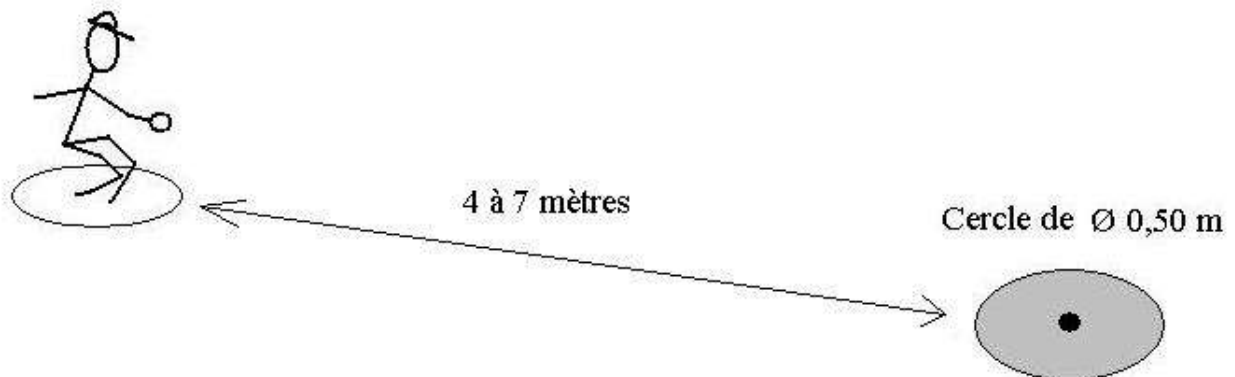
Objectif :

Atteindre une cible après mémorisation de l'emplacement de celle-ci

But :

Atteindre une zone ou, au mieux, toucher la boule-cible les yeux fermés après un temps de concentration et de visée préalable

Mise en place :



NB : Les ateliers doivent être bien écartés et on ne va ramasser les boules que lorsque les élèves de tous les ateliers ont fini de tirer.

Critères de réussite :

1 point par boule atteignant la zone

5 points par boule touchant la boule-cible mais ne la sortant pas de la zone

10 points par boule sortant la boule-cible de la zone

Sur 3 boules tirées, on ne comptabilise que le meilleur résultat.

Variantes :

La distance de la boule cible

Le nombre de boules à disposition pour tirer.

