

## 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
<b>Quilles finlandaises</b> 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
<b>Ballon chronomètre ou horloge</b> 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/milieux	Apprentissages possibles
<b>La balle assise</b>	Lancer précis sur cible ( enfant )			Cibles mobiles		
<b>Le mölkky</b> (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
<b>Le vortex</b> ( 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)  
- abaqués 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 : Abaqués pour comptabiliser les points.

**Temps de Verbalisation :**