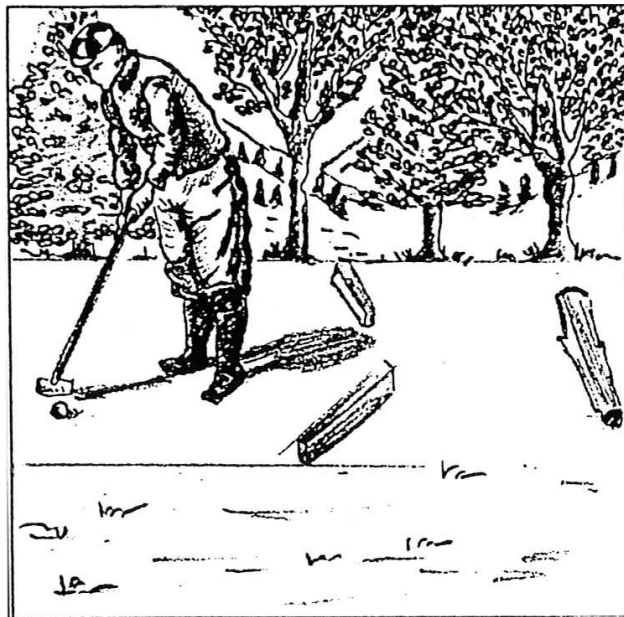


Jeu de Mail



Historique

Déjà cité par l'écrivain romain QUINTO ENNIO, en 200 av.J.C., le Jeu du Mail est la forme primordiale de laquelle dérivent directement le golf, le croquet et le billard.

« ... à Montpellier, le "noble jeu du Mail " a donné naissance à une association « l'ordre des Chevaliers du Bois Roulant » dont les statuts et règlements furent autorisés par un arrêté du Parlement de Toulouse en 1668.

les enfants commencent à peine à marcher qu'on leur donne un petit mail pour les amuser, ce qui a donné le proverbe :

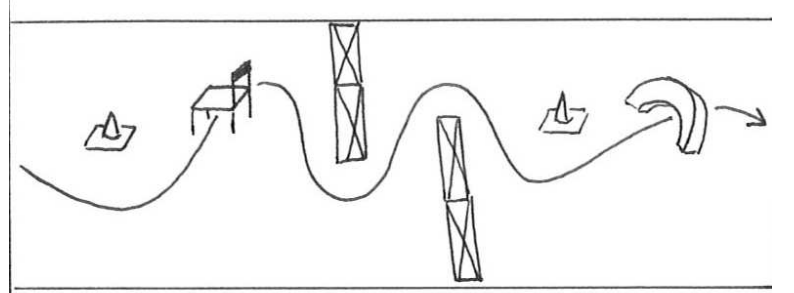
« Que les enfants naissent à Montpellier un mail à la main... »

Vocabulaire spécifique :

- MAIL (maillet) : vient de marteau. Au Portugal, on jouait avec des masses de forgeron et des boules de fer.
- BOULE NOYEE : boule frappée hors limites ou ne respectant pas le parcours imposé.
- JEU A LA CHICANE : Jeu avec cible identifiée et parcours convenu

FICHE N°29	Jeu de Mail - Jeu de balle frappée avec un engin - Jeu de précision	Cycle 1
-----------------------	--	--------------------

<p style="text-align: center;"><u>But du jeu</u></p> <p>Atteindre une cible identifiée (arbre, pierre, mur, ...) sans sortir du champ de jeu ou en suivant un parcours imposé.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Tâche à accomplir</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Viser pour être précis - Maîtriser un engin pour frapper une balle - Adapter la force de son geste
---	---

<p style="text-align: center;"><u>Aménagement : milieu matériel et humain</u></p> <p>Jeu individuel (en chicane) : seul ou 1 contre 1</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 10px;">D E P A R T</div>  <div style="writing-mode: vertical-rl; font-weight: bold; margin-left: 10px;">c i b l e</div> </div> <p>Parcours tracés dans la cour (droits→courbes) Obstacles et cibles de taille importante</p>	<p style="text-align: center;"><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 mail (let) par élève. - 1 boule par élève - Matériel divers servant d'obstacles et de cibles
--	--

<u>Critères de réussite</u>
<p>Atteindre la cible en un temps imparti (repères sonores avec un tambourin - repères visuels avec un sablier) <u>ou</u> en un nombre de coups imparti (auto-évaluation/co-évaluation) <u>ou</u> avant son adversaire <u>ou</u> en moins de coups que son adversaire (auto-évaluation/co-évaluation)</p>

<u>Durée</u>
- Variable selon la longueur et la difficulté du parcours, le temps imparti,...

<u>Remarques particulières</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Une boule noyée (sortie du champ de jeu ou n'ayant pas respecté le parcours imposé) est remise en jeu à l'endroit où elle a été frappée. - Les joueurs jouent de manière alternée * Il est possible d'introduire des pierres de touche (cf. fiche 32)