

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article528>



Le Mölkky

- Activités - Jeux - Jeux à fabriquer -

 **Le Mölkky**

Le Mölkky est un jeu de lancer, inspiré du kyykkä, qui vient de Finlande.

Principes du jeu
Plusieurs joueur·euse·s ou équipes s'affrontent. À l'aide du lanceur (le mölkky), chacun·e fait tomber les quilles pour marquer des points. Le·la premier·e joueur·euse ou équipe qui marque 50 points, sans les dépasser, a gagné.

Matériel

- 12 quilles, coupées en li-seau et numérotées de 1 à 12 (voir ci-contre pour la fabrication).
- 1 lanceur cylindrique (le mölkky).

Mise en place du jeu

- Placer les quilles sur un terrain plat et dégagé dans l'ordre indiqué sur l'image ci-contre.
- Tracer une ligne de tir à 3 ou 4 mètres environ des quilles.
- Constituer deux ou trois équipes de deux à quatre joueur·euse·s chacune.

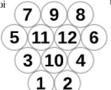
Le jeu commence
Chacun·e leur tour, en alternant les équipes, les joueur·euse·s se placent derrière la ligne et tentent de faire tomber une ou plusieurs quilles avec le mölkky.

Comptage des points

- Lorsqu'une seule et unique quille est tombée, l'équipe marque le nombre de points qui est indiqué sur la quille.
- Lorsque plusieurs quilles sont tombées, l'équipe marque un nombre de points égal au nombre de quilles complètement à terre (4 quilles renversées donnent 4 points). Les quilles qui ne sont pas tombées entièrement ne sont pas comptabilisées.

Remise en place des quilles tombées
Les quilles tombées complètement sont relevées à l'emplacement de leur pointe. Une quille qui ne touche pas complètement terre est remise sur sa base. Le jeu va ainsi évoluer, les quilles se déplacent et changent la physionomie du jeu.

Fin du jeu
L'équipe qui a marqué exactement 50 points gagne la partie. Si une équipe dépasse 50, son score est ramené à 25 et le jeu continue.



Publication date: jeudi 16 juillet 2015

Le M\"olkky est un jeu de lancer, inspir   du kyykk  , qui vient de Finlande.

La fabrication

Mat  riel

- un piquet en bois de 1,80 m de long et de 55 mm de diam  tre environ (pour un jeu plus solide, on peut choisir du bouleau)
- un m  tre
- un crayon de bois pour marquer les mesures
- une scie    onglet
- du papier de verre gros grain + moyen grain
- un marqueur ou de la peinture

  tapes

1. Dans le piquet, **d  couper 12 quilles** de 15 cm biseaut  es    l'aide de la scie    onglet (choisir un angle 45  ) :
 - d  couper un premier morceau de 24,5 cm    angle droit,
 - avec la scie    onglet, couper ce morceau en 2, avec un angle de 45  ,
 - r  p  ter l'op  ration jusqu'   avoir les 12 quilles.
2. Dans le bois restant, **d  couper le lanceur**    une longueur de 22,5 cm (non biseaut  ).
3. Avec du papier de verre gros grain, **poncer les bords qui ont   t   sci  s**. Terminer avec du papier    grains plus fins.
4. **Poncer les angles du lanceur**, pour les arrondir un peu
5. Avec un marqueur, de la peinture, au pochoir... **num  roter les quilles de 1    12**.

Et maintenant... on joue !

Principes du jeu

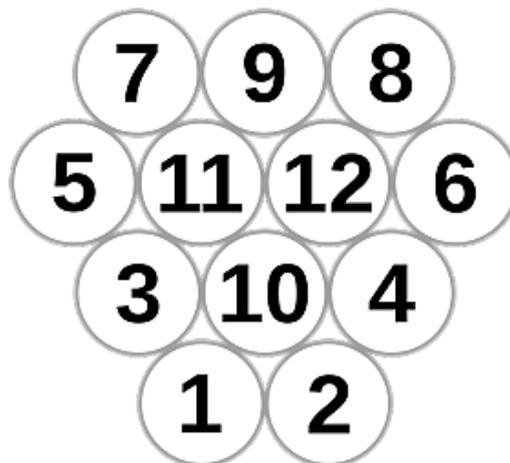
Plusieurs joueurs et joueuses ou plusieurs   quipes s'affrontent.    l'aide du lanceur (le m\"olkky), chacun-e fait tomber les quilles pour marquer des points. Le/la premier=e joueur-euse ou   quipe qui marque 50 points, sans les d  passer, a gagn  .

Mat  riel

- 12 quilles, coup  es en biseau et num  rot  es de*1    12 (voir ci-contre pour la fabrication).

- 1 lanceur cylindrique (le mülkky).

Mise en place du jeu



- Placer les quilles sur un terrain plat et dégagé dans l'ordre indiqué sur l'image ci-contre.
- Tracer une ligne de tir à 3 ou 4 mètres environ des quilles.
- Constituer deux ou trois équipes de deux à quatre joueur-euse-s chacune.

Le jeu commence

Chacun-e leur tour, en alternant les équipes, les joueur-euse-s se placent derrière la ligne et tentent de faire tomber une ou plusieurs quilles avec le mülkky.

Comptage des points

- Lorsqu'une seule et unique quille est tombée, l'équipe marque le nombre de points qui est indiqué sur la quille.
- Lorsque plusieurs quilles sont tombées, l'équipe marque un nombre de points égal au nombre de quilles complètement à terre (4 quilles renversées donnent 4 points). Les quilles qui ne sont pas tombées entièrement ne sont pas comptabilisées.

Remise en place des quilles tombées

Les quilles tombées complètement sont relevées à l'emplacement de leur pointe. Une quille qui ne touche pas complètement terre est remise sur sa base. Le jeu va ainsi évoluer, les quilles se déplacent et changent la physionomie du jeu.

Fin du jeu

L'équipe qui a marqué exactement 50 points gagne la partie. Si une équipe dépasse 50, son score est ramené à 25 et le jeu continue.