HOMOLOGUE

PAR LA F.I.P.J.P. et LE C.I.E.P.

Manuel Pédagogique

PLASTICO ROTOTECH

Kit « INITIATION »

Kit « DECOUVERTE »

86 exercices de pétanque pour tous niveaux

Protégé par le dépôt n°263745

- © Copyright PLASTICO ROTOTECH 2006 -

Mots du Président de la Fédération Internationale de Pétanque et de Jeu Provençal

La Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal a mis en place, en collaboration avec le CIEP, des kits Pétanques destinés à faire découvrir, sous forme d'exercice ludiques, la Pétanque à de jeunes enfants.

A cette fin, elle a préconisé l'utilisation de boules en plastique utilisables sur toutes surfaces, y compris sur des sols domestiques et sans aucun danger ni pour les enfants, ni pour les enseignants ou éducateurs, ni même pour l'environnement !

L'essentiel est de faire connaître l'existence de ce sport avec les nombreux apports dont il peut faire bénéficier les enfants y compris sur le plan pédagogique, en privilégiant l'aspect découverte et la notion de jeu.

Cette démarche procède d'un esprit novateur en mettant à la disposition de tous des matériels adaptés tant à la pratique en salle qu'aux obligations pédagogiques qui doivent demeurer la base de tout enseignement.

C. AZEMA
Président de la Fédération Internationale de Pétanque
Président de la Fédération Française de Pétanque

Sommaire

Les apports éducatifs de la pétanque..... P. 4

Les règles simplifiées de la pétanque..... P. 5

Le jeu d'une boule..... P. 6 -7

Les positions de jeu..... P. 7

Les modes de lancers..... P. 8 - 9

Le kit « DECOUVERTE »..... P. 10 - 20

Contenu..... P. 11

Exercice de « but »..... P. 12 - 13

Exercice de « point »..... P. 13 - 17

Exercice de « tir »..... P. 18 - 19

Grille d'évaluation..... P. 20

Le kit « INITIATION »..... P. 21 - 51

Contenu..... P. 22

Cycle 1..... P. 23 - 32

Cycle 2..... P. 32 - 42

Cycle 3..... P. 43 - 49

Grille d'évaluation..... P. 50 - 51

Les apports éducatifs de la pétanque

Ces apports relèvent de plusieurs domaines qui, comme pour tout ce qui touche à la personne humaine, sont étroitement imbriqués, quand ils ne sont pas fortement dépendants les uns des autres. Pour des raisons de commodité nous vous les présentons cependant sous cinq rubriques, laissant le soin à l'éducateur de les mettre en évidence alternativement ou concomitamment :

APPORTS MOTEURS :
- Adresse
- Coordination des mouvements
- Equilibre
- Mobilité
- Entretien physique

APPORTS SENSORIELS :
- Toucher
- Manipulation d'objets
- Vision
- Observation
- Sens de la psychologie

APPORTS AFFECTIFS :
- Plaisir de jouer
- Esprit d'équipe
- Maîtrise de soi
- Notions de réussite et d'échec

APPORTS SOCIAUX :
- Mixité (âges, sexes, origines sociales, professionnelles…)
- Convivialité
- Dialogue
- Rassemblement
- Animation

APPORTS INTELLECTUELS :
- Concentration
- Mémoire
- Stratégie
- Calcul des probabilités

L'objectif de cet enseignement sera donc, certes, de faire découvrir la pétanque, discipline sportive, mais aussi d'utiliser cette discipline au service de l'enfant pour l'aider à appréhender son entité physique.

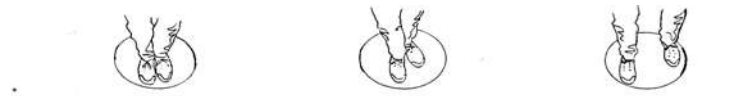
Les règles simplifiées de la pétanque

Le jeu d'une boule

1. UNE POSITION STABLE EST PRIMORDIALE pour le lancer de la boule :

L'éducateur devra donc rechercher, avec chaque enfant, debout et accroupi, quelle est la position dans laquelle il se sent le mieux. Il devra l'aider à la découvrir en le faisant se conformer aux conseils généraux valables pour tous.

Le joueur doit se tenir debout ou accroupi à l'intérieur du cercle de lancer. Ses pieds ne doivent, en aucune façon, toucher ou dépasser le cercle de lancer. Pour bien faire assimiler cette règle aux enfants l'éducateur sera surtout attentif à la position dans le cercle et au lancer de la boule (exemple ci-dessous).



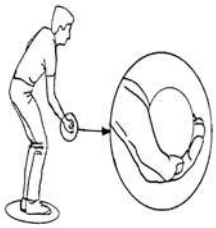
Pieds joints symétriques dans l'axe du jeu.

Poids joints décalés dans l'axe du jeu. Pied du bras porteur en avant.

Pieds écartés. Pied du bras porteur dans l'axe du jeu.

2. LES BOULES DOIVENT ETRE JOUEES « SOUS MAIN » :

La méthode est naturelle est, en effet, de les jouer à main ouverte, d'autant que cela semble plus aisé aux enfants pour tenir leur boule. Il revient à l'éducateur de leur faire comprendre que l'on contrôle mieux force et direction en jouant sous main. Il les laissera jouer naturellement et leur montrera les inconvénients que cela présente avant de leur expliquer pourquoi il vaut mieux « tenir » sa boule plutôt que de l'avoir « posée » dans la main.



3. LE ROLE DU BALANCIER EST ESSENTIEL :

C'est en effet, en combinant son ampleur et la vitesse de retour du bras que l'on peut envoyer la boule plus ou moins loin, plus ou moins fort. L'éducateur fera donc découvrir aux enfants que plus l'on monte le bras haut derrière, plus le lancer est facile, moins il est besoin de forcer pour lancer la boule loin. Il devra expliquer pourquoi et veiller attentivement à la bonne réalisation du mouvement par les enfants.

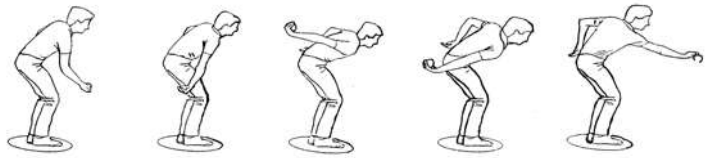
Le jeu d'une boule

4. LA BOULE QUITTE LA MAIN PAR LE BOUT DES DOIGTS :

Il faut bien montrer aux enfants que l'on ne doit pas « lâcher » sa boule faute de quoi elle n'aura aucun dynamisme pour rouler vers le bouchon. On peut leur faire voir qu'en ouvrant la main d'un seul coup on la fait tomber comme un poids mort. L'éducateur devra expliquer qu'en quittant la main par le bout des doigts, elle profite bien de tout l'élan donner par le balancier

Les positions de jeu

a. Le jeu debout

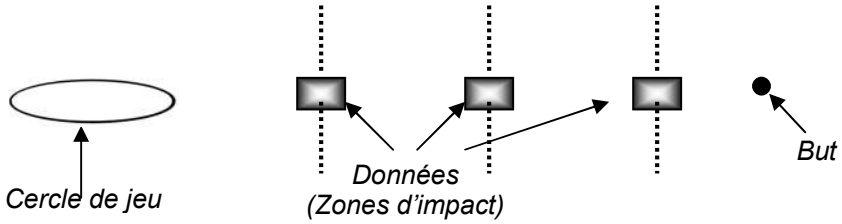


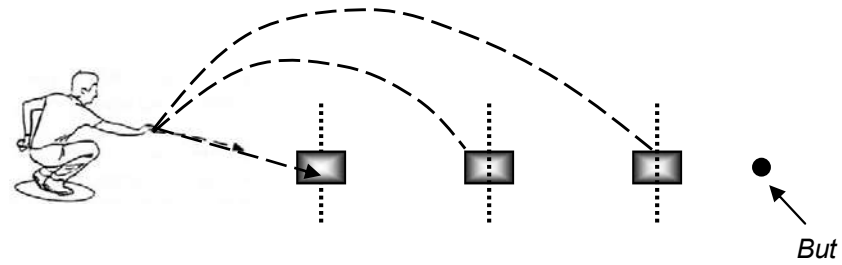
b. Le jeu accroupi

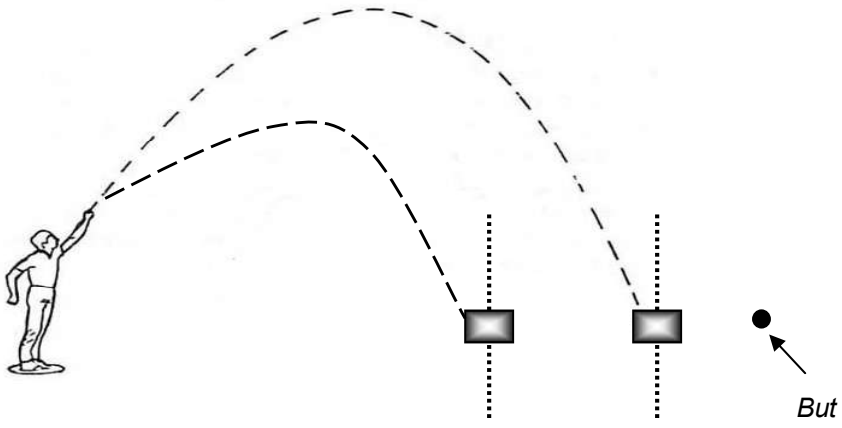
Les modes de lancers

1/ BUT ET POINT :

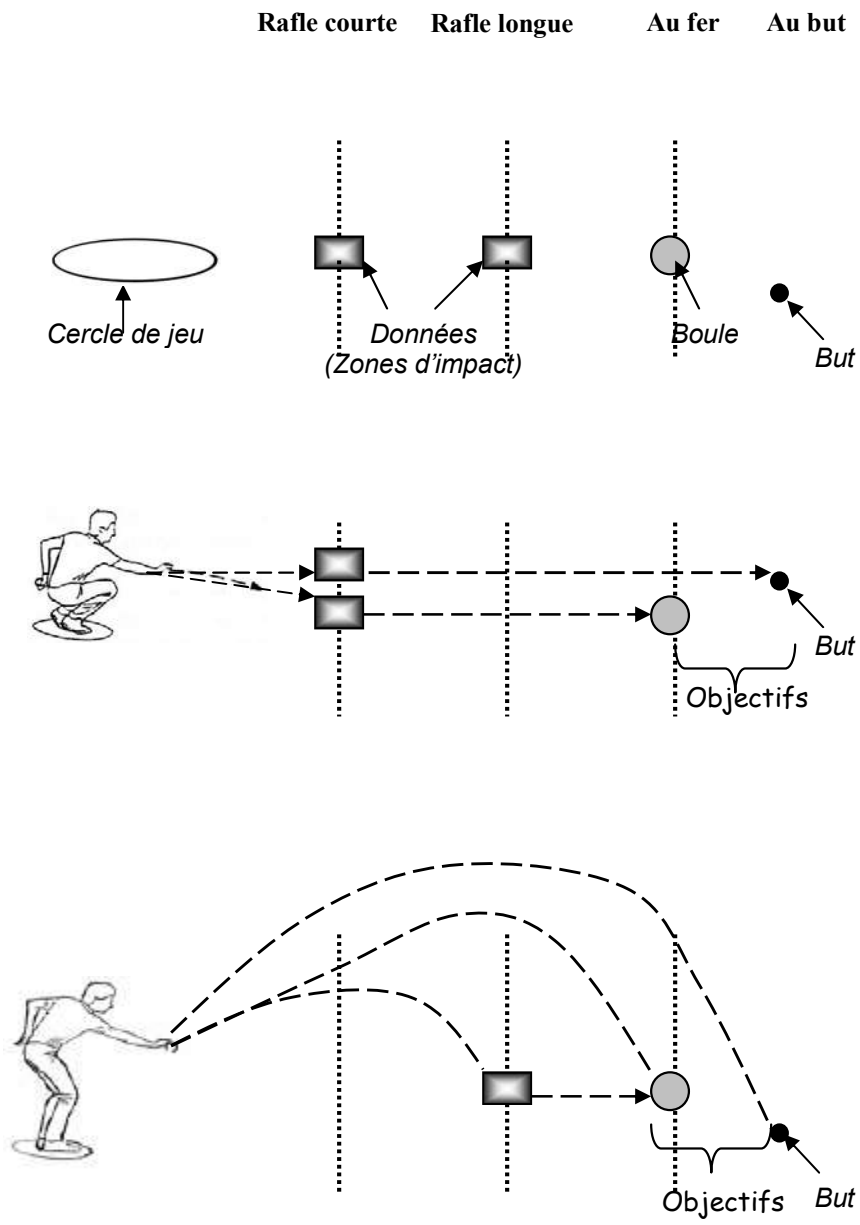
Glissé / Roulant **½ Portée** **Portée**







2/ TIR :

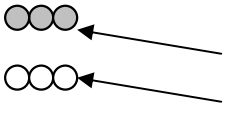

Rafle courte
Rafle longue
Au fer
Au but
Cercle de jeu
Données
(Zones d'impact)
Boule
But
But
Objectifs
Objectifs
But

Kit "DECOUVERTE"

Ce kit comprend :

1 sac
6 boules + 3 buts
1 boule noire
1 cerceau vert (Ø 65cm)
2 jalons (H120cm – Ø 25mm)
2 socles caoutchouc
2 pinces tube – cerceau
1 cercle de lancer rouge (Ø 40cm)
3 cibles (jaune, vert, bleu, Ø 40cm)
1 bande rouge « STOP »
1 manuel pédagogique

Contenu



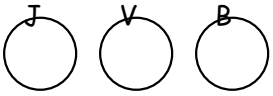
Boules pétanques agrées FIPJP (Ø 65mm, poids 200g)
Rouge

Bleu

But pétanque (Ø 35)

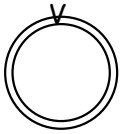
Boule noire (Ø 65mm)

Bande « STOP »
(100cm)

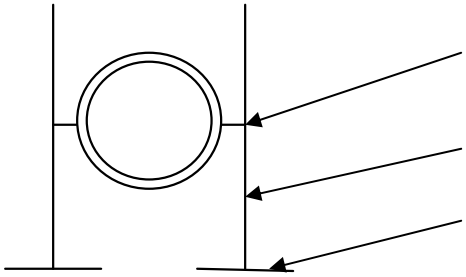


Cible jaune : 5pts (Ø 40cm)
Cible vert : 10pts (Ø 40cm)
Cible bleu : 15pts (Ø 40cm)

Cercle de lancer (Ø 40cm)



Cerceau vert (Ø 65cm)

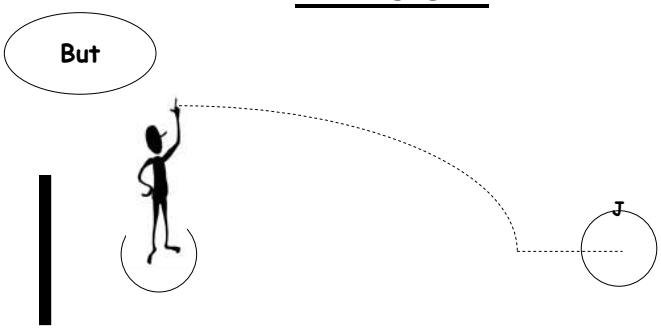


Pinces tube - cerceau

Jalons

Socles caoutchouc

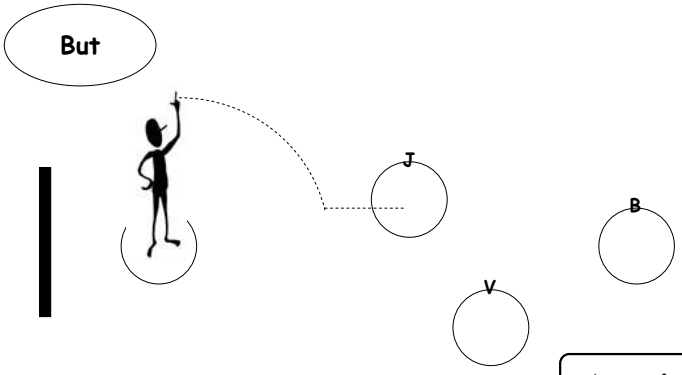
EXERCICE 1



A partir du cycle 1

Lancer successivement 3 buts.
L'objectif étant de les placer dans la cible.
5 points par lancer réussi.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

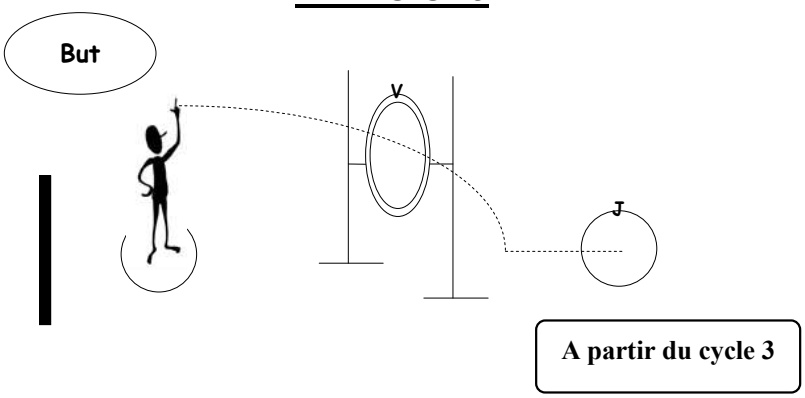
EXERCICE 2



A partir du cycle 2

Lancer successivement 3 buts.
L'objectif étant de les placer dans chacune des cibles.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

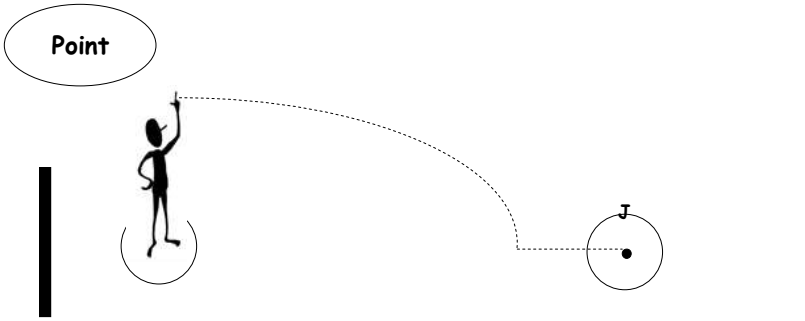
EXERCICE 3



A partir du cycle 3

Lancer successivement 3 buts à travers le cerceau.
L'objectif étant de les placer dans la cible.
5 points par lancer réussi.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

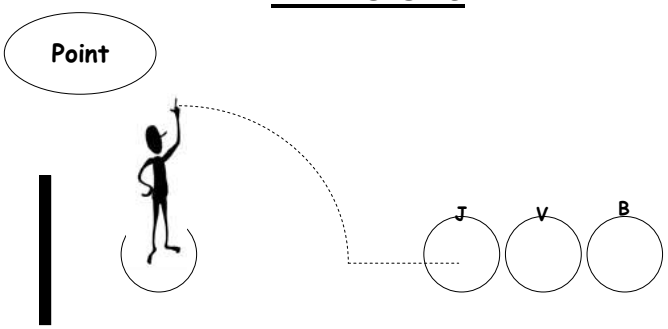
EXERCICE 4



A partir du cycle 1

Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de placer la boule dans la cible au plus près du but.
5 points par lancer réussi.

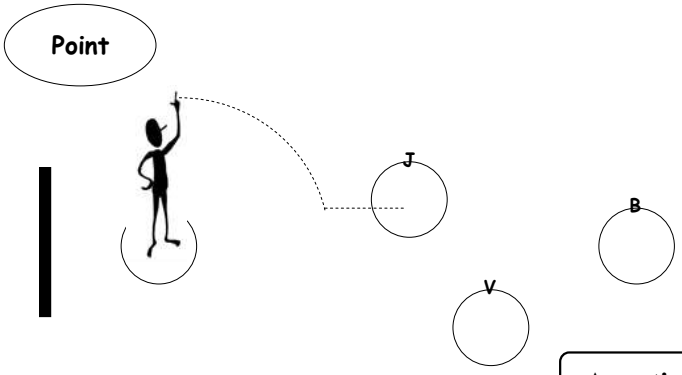
EXERCICE 5



A partir du cycle 1

Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de les placer dans chacune des cibles.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

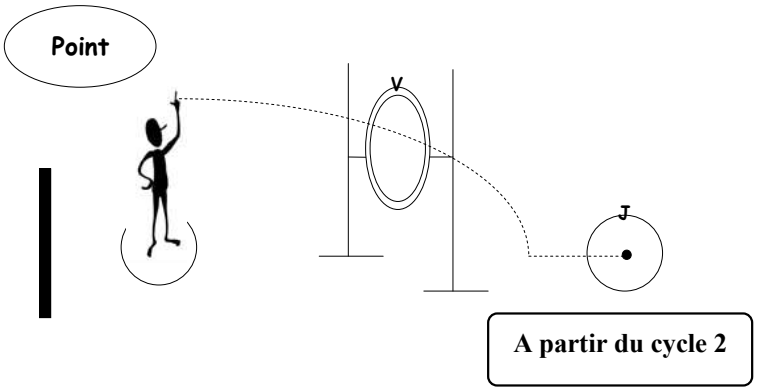
EXERCICE 6



A partir du cycle 1

Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de les placer dans chacune des cibles.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

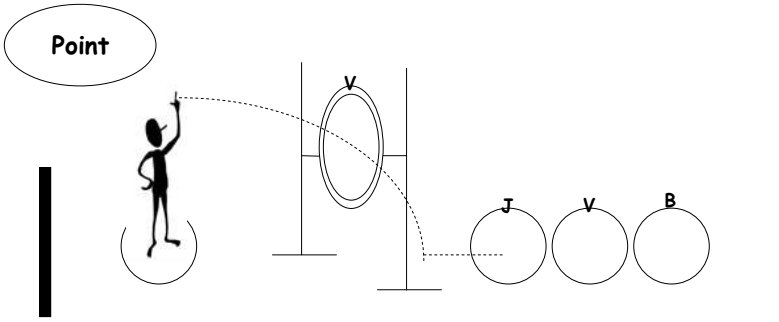
EXERCICE 7



A partir du cycle 2

Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
L'objectif étant de placer la boule dans la cible au plus près du but tout en restant dans la cible.
5 points par lancer réussi.

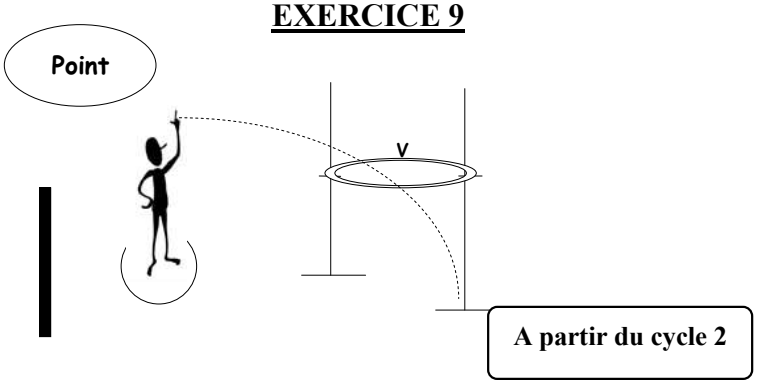
EXERCICE 8



A partir du cycle 2

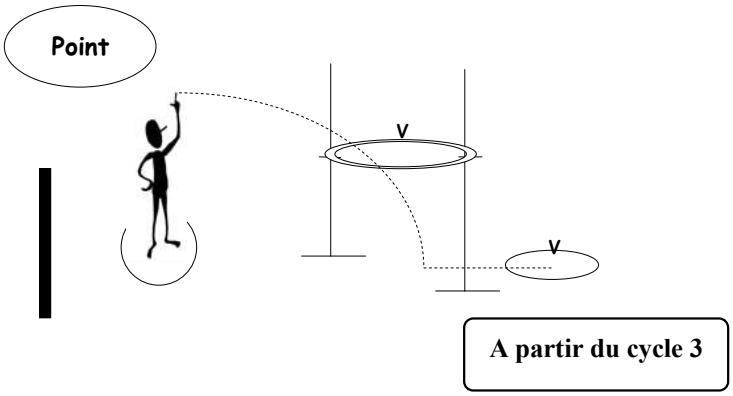
Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
L'objectif étant de les placer dans chacune des cibles.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 9



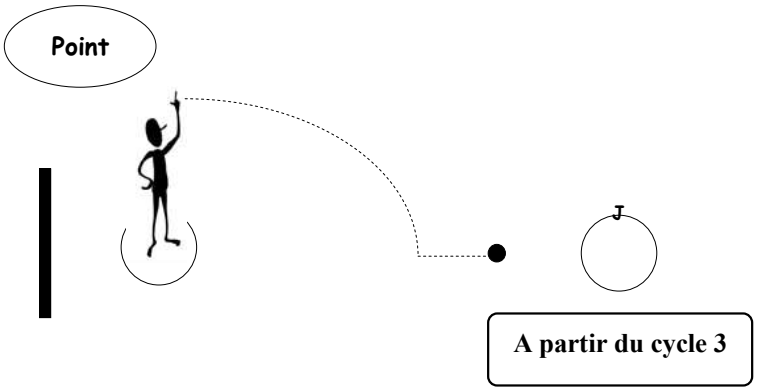
Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
5 points par lancer réussi.
Si le joueur réussit 3 fois, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 10



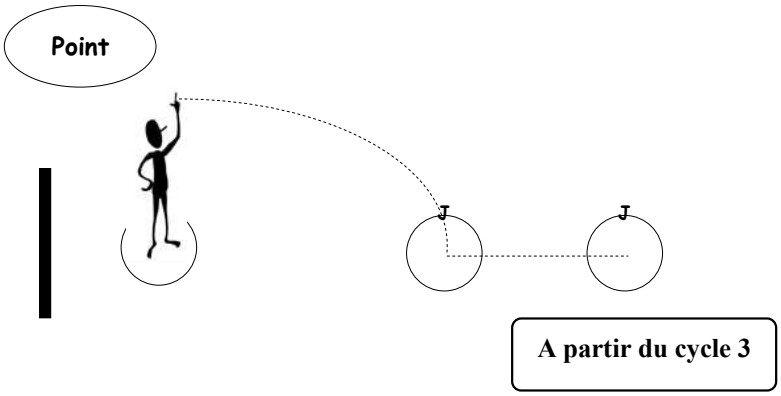
Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
L'objectif étant de les placer dans la cible.
5 points par lancer réussi.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus.

EXERCICE 11



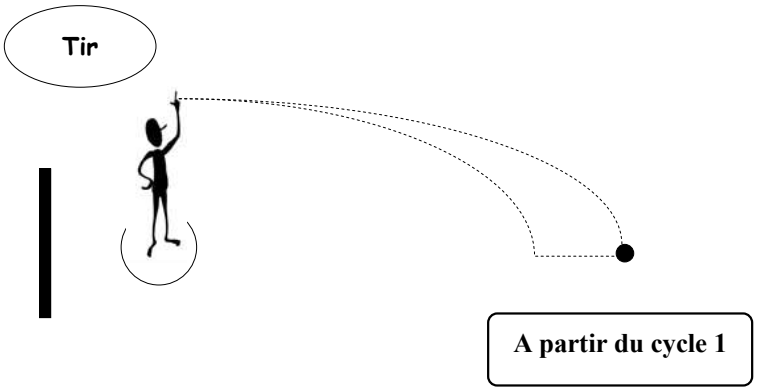
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de toucher la boule noire afin qu'elle rentre dans la cible.
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 12



Lancer successivement 3 boules dans la 1ère cible.
L'objectif étant de se placer dans la 2ème cible correspondante.
5 points par lancer réussi.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2points).

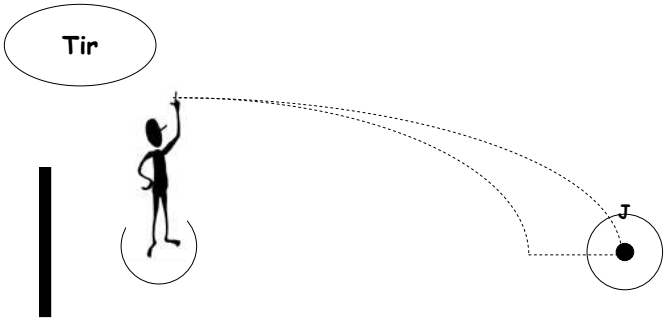
EXERCICE 13



A partir du cycle 1

Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer la boule noire.
5 points par lancer réussi.

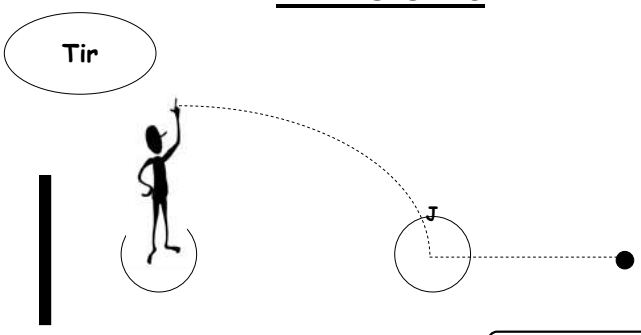
EXERCICE 14



A partir du cycle 1

Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer la boule noire en dehors de la cible.
5 points par lancer réussi.

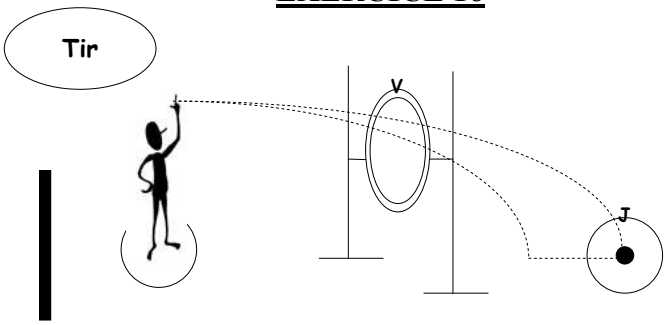
EXERCICE 15



A partir du cycle 2

Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer dans la cible et de toucher ensuite la boule noire.
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 16



A partir du cycle 3

Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
L'objectif étant de tirer la boule noire en dehors de la cible.
5 points par lancer réussi.

Grille d'évaluation

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

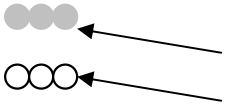
Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

Kit "INITIATION"

Ce kit comprend :

1 sac
3 boules noires
1 cerceau bleu (Ø 50cm)
1 cerceau vert (Ø 65cm)
1 cerceau jaune (Ø 75cm)
4 jalons (H120cm – Ø 25cm)
4 socles caoutchouc
4 pinces tube – cerceau
1 pince cerceau – cerceau
4 cercles de lancer rouge (Ø 40cm)
12 cibles (jaune, vert, bleu, Ø 40cm)
4 bandes rouges « STOP »
2 bandes « prison »
1 manuel pédagogique

Symbolique du contenu

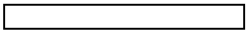


Boules pétanques agrées FIPJP (Ø 65mm, poids 200g)
Rouge
Bleu

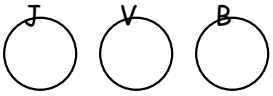
But pétanque (Ø 35)

Boules noires (Ø 65mm)

Bande « STOP »
(100cm)

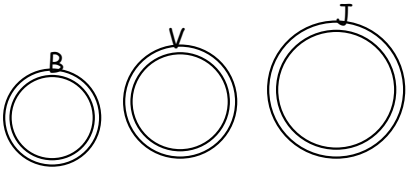


Bande « Prison »
(160cm)

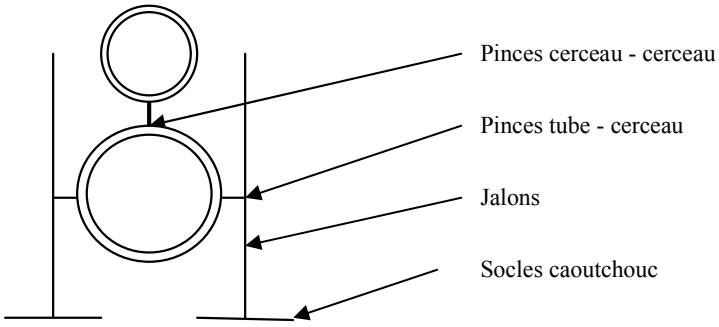


Cible jaune : 5pts (Ø 40cm)
Cible vert : 10pts (Ø 40cm)
Cible bleu : 15pts (Ø 40cm)

Cercle de lancer (Ø 40cm)



Cerceau jaune (Ø 50cm)
Cerceau vert (Ø 65cm)
Cerceau bleu (Ø 75cm)



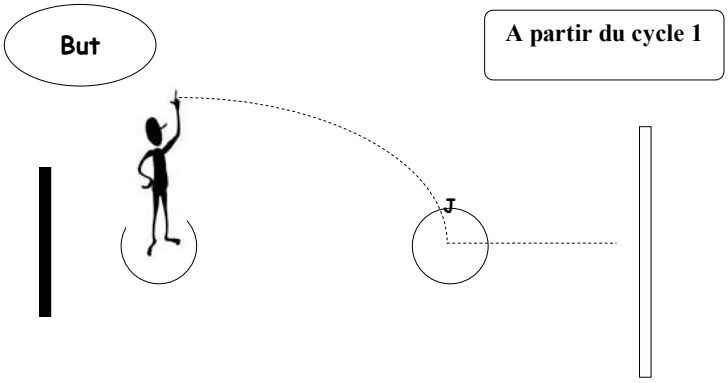
Pinces cerceau - cerceau

Pinces tube - cerceau

Jalons

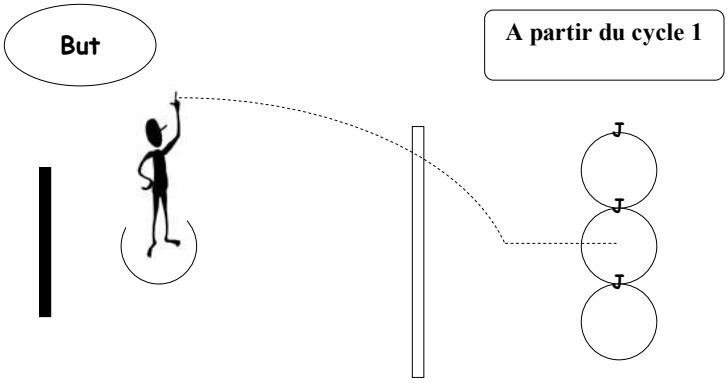
Socles caoutchouc

EXERCICE 17



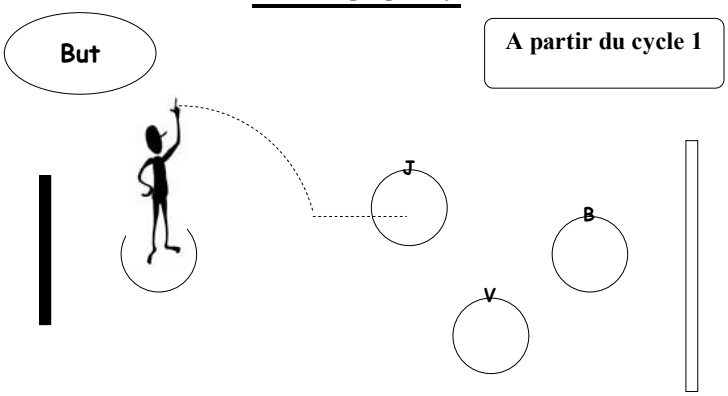
Lancer successivement 3 buts dans la cible.
L'objectif étant de se rapprocher le plus possible de la bande « prison » sans la toucher ni la dépasser sinon un Malus (2 points).

EXERCICE 18



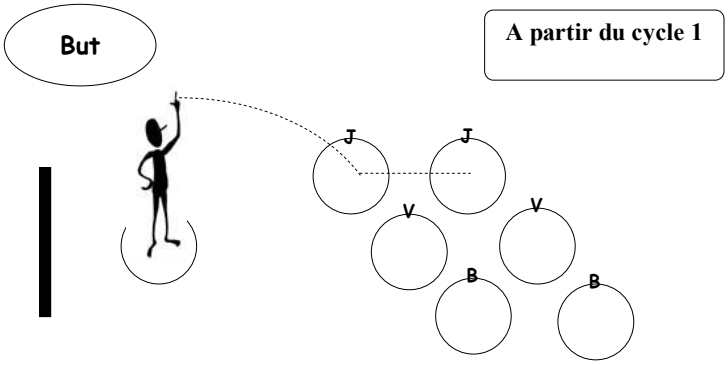
Lancer successivement 3 buts au delà de la bande « prison ».
L'objectif étant de se placer dans l'une des 3 cibles.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 19



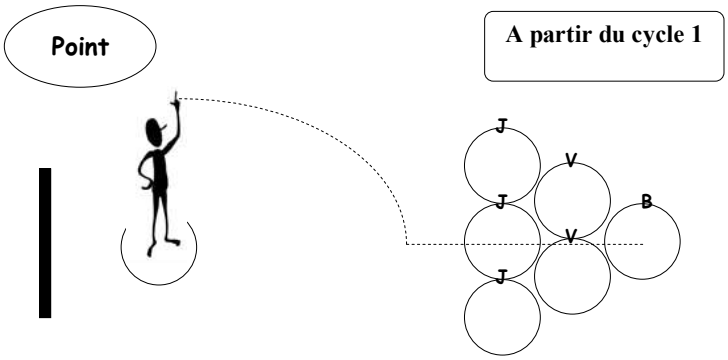
Lancer successivement 3 buts dans chacune des cibles.
L'objectif étant de ne pas toucher ou dépasser la bande « prison » sinon un Malus (2 points) .
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne un point de Bonus.

EXERCICE 20



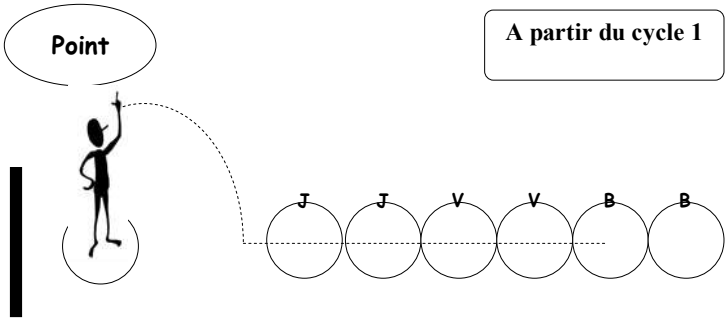
Lancer successivement 3 buts dans la 1ère cible de chaque couleur.
L'objectif étant de se placer dans la 2ème cible correspondante.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2points).

EXERCICE 21



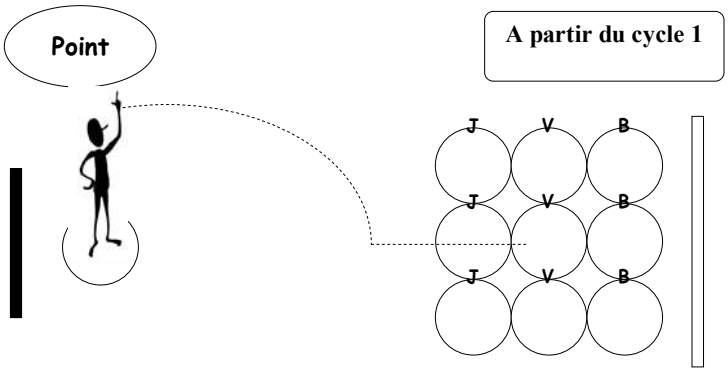
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se placer dans les cibles.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 22



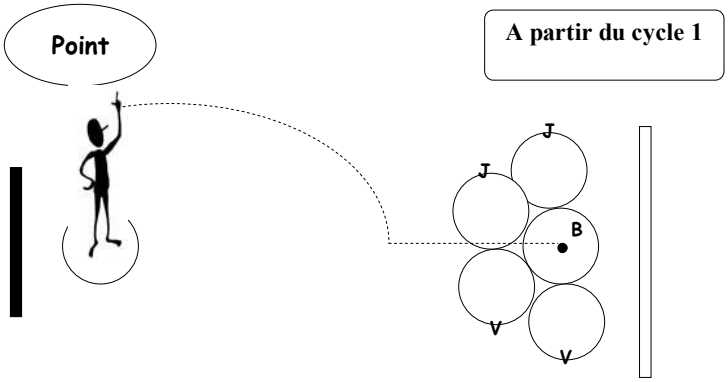
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se placer dans les cibles les plus éloignées.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne un point de Bonus.

EXERCICE 23



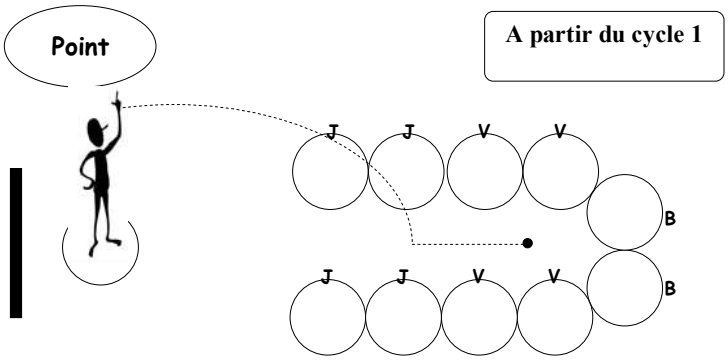
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se placer dans les cibles sans toucher ni dépasser la bande « prison » sinon un Malus (2 points).
Si le joueur réussit à placer une boule dans chaque couleur, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 24



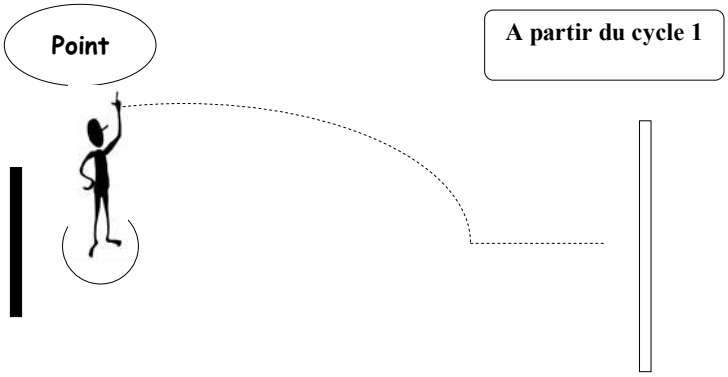
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se placer dans la cible bleue proche du but sans toucher ni dépasser la bande « prison » sinon un Malus (2 points).

EXERCICE 25



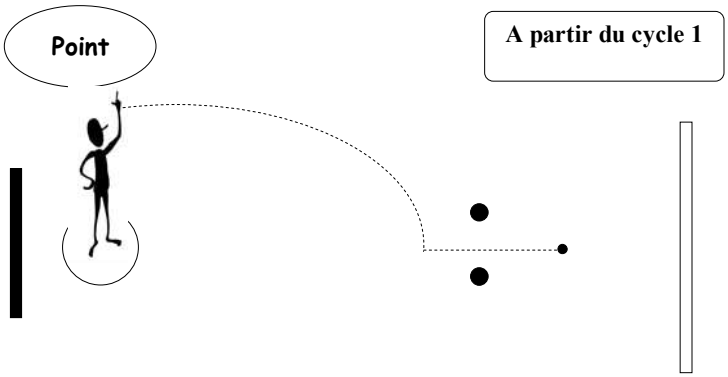
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se rapprocher du but sans toucher ni dépasser les cibles sinon un Malus (2points).
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 26



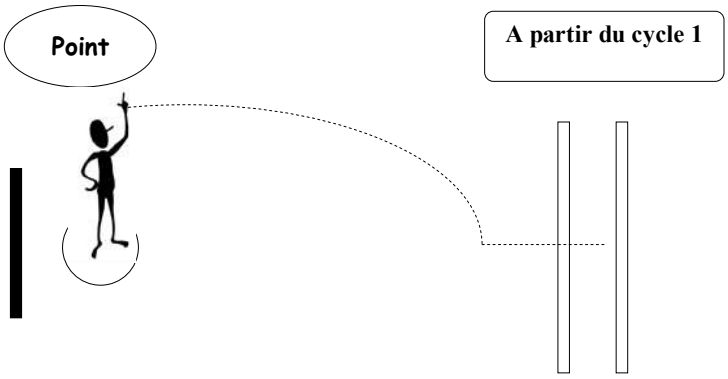
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se rapprocher le plus près possible de la bande « prison » sans la toucher ni la dépasser sinon un Malus (2 points).
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 27



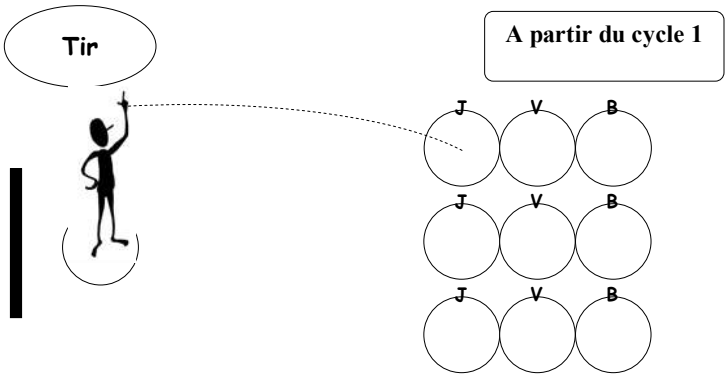
Lancer successivement 3 boules entre les boules noires.
L'objectif étant de se rapprocher du but sans toucher les boules noires et la bande « prison » sinon un Malus (2 points).
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 28



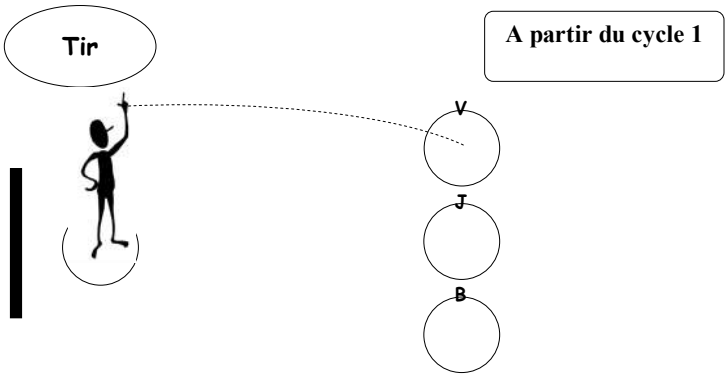
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se placer entre les 2 bandes « prison » sans toucher ni dépasser la 2ème bande sinon un Malus (2 points).
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 29



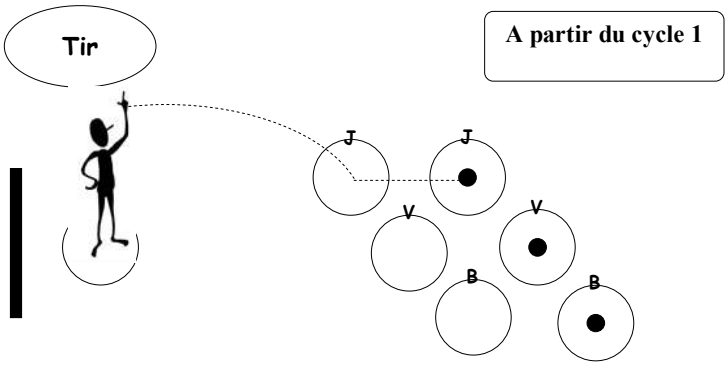
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer dans les cibles.

EXERCICE 30



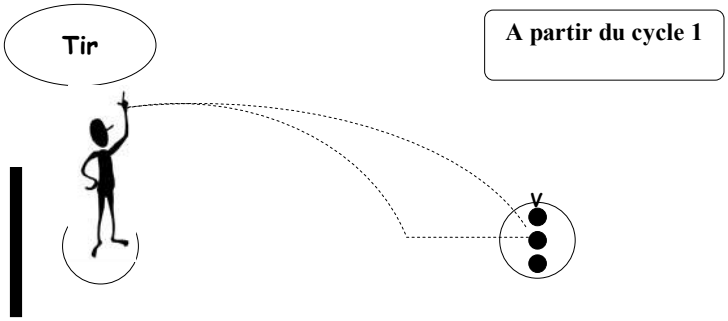
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer dans les cibles.
Si le joueur réussit les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 31



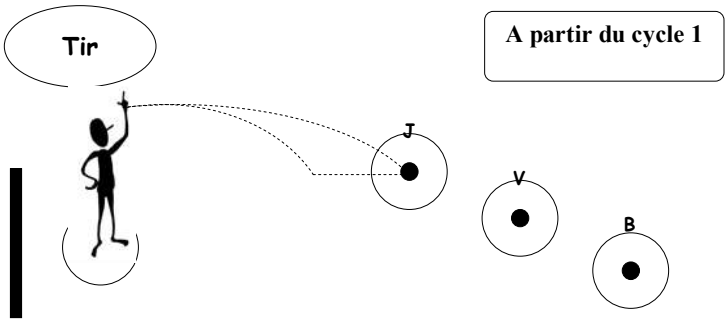
Lancer successivement 3 boules dans la 1ère cible de différentes couleurs.
L'objectif étant de tirer les boules noires dans la 2ème cible.
Si le joueur réussit les 3, il gagne un point Bonus.

EXERCICE 32



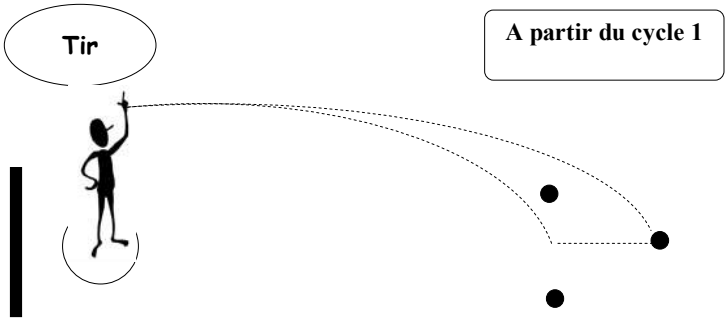
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer les boules noires en les sortant de la cible.
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 33



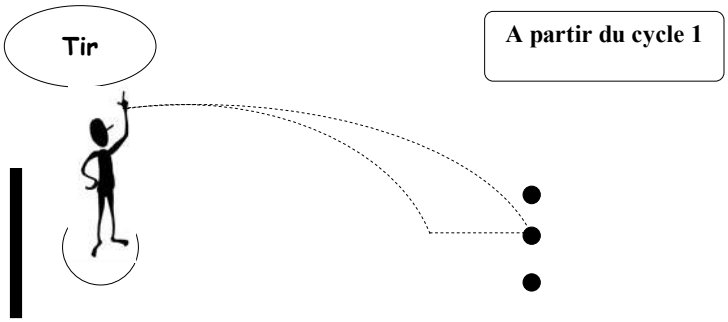
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer les boules noires en les sortant des cibles.
Si le joueur réussit les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 34



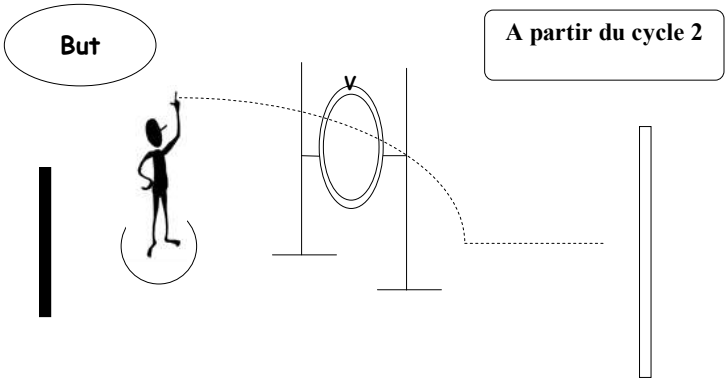
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer la boule noire du milieu sans toucher les autres boules noires sinon un Malus (2 points)
5 points par lancer réussi..

EXERCICE 35



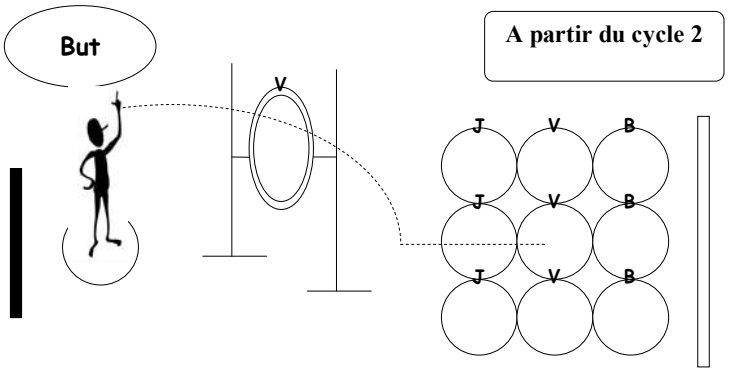
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer les boules noires.
5 points par lancer réussi.
Si le joueur réussit les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 36



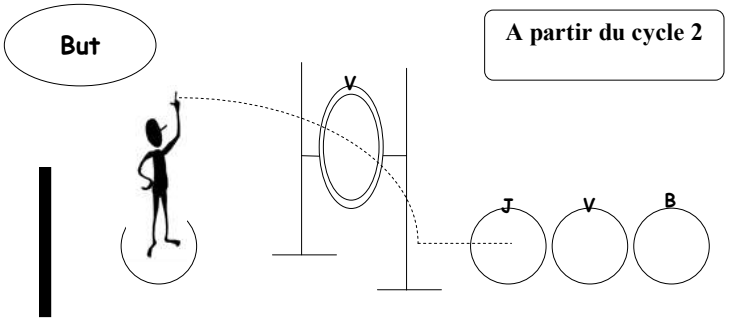
Lancer successivement 3 buts à travers le cerceau.
L'objectif étant de se rapprocher de la bande « prison » sans la toucher ni la dépasser sinon un Malus (2 points).
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 37



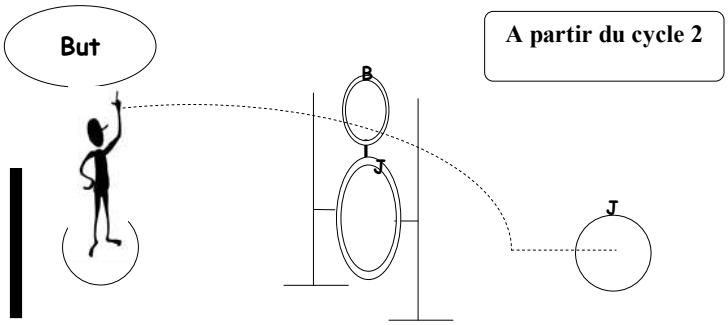
Lancer successivement 3 buts à travers le cerceau.
L'objectif étant de se placer dans les cibles sans toucher ni dépasser la bande « prison » sinon un Malus (2 points).
Si le joueur réussit à placer une boule dans chaque couleur, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 38



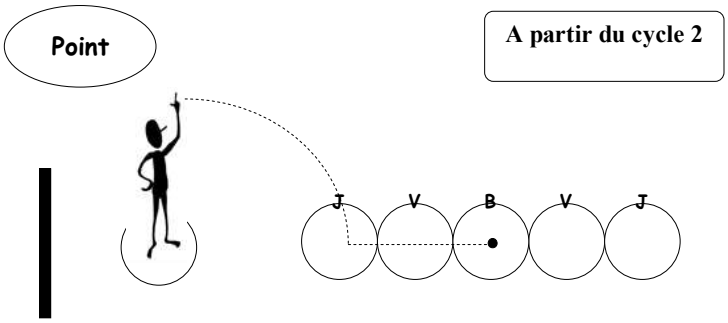
Lancer successivement 3 buts à travers le cerceau.
L'objectif étant de se placer dans l'une des 3 cibles.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2points).

EXERCICE 39



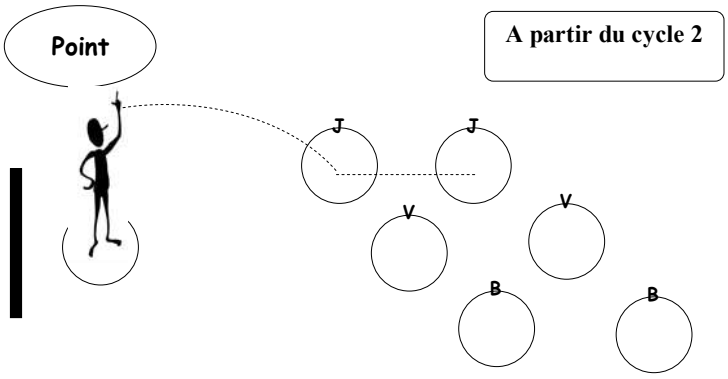
Lancer successivement 3 buts à travers l'un des 2 cerceaux.
L'objectif étant de se placer dans la cible.
Points obtenus en fonction de la couleur du cerceau (cf points barèmes des cibles).

EXERCICE 40



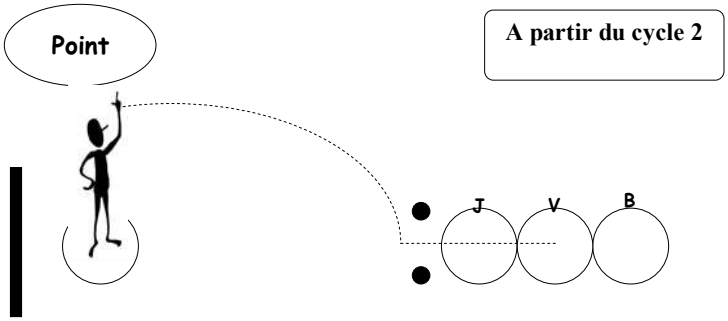
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se rapprocher du but en restant dans la cible.

EXERCICE 41



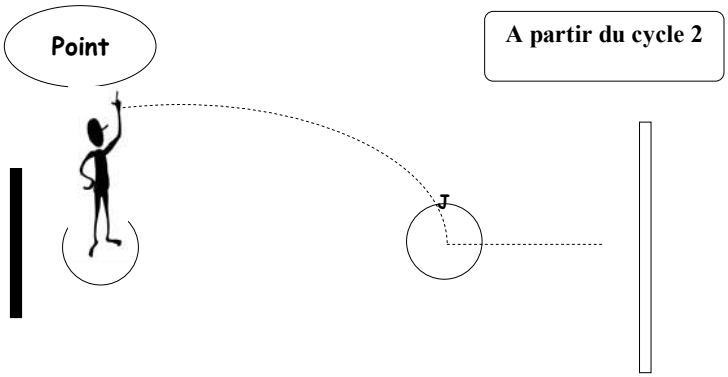
Lancer successivement 3 boules dans la 1ère cible de chaque couleur.
L'objectif étant de se placer dans la 2ème cible correspondante.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 42



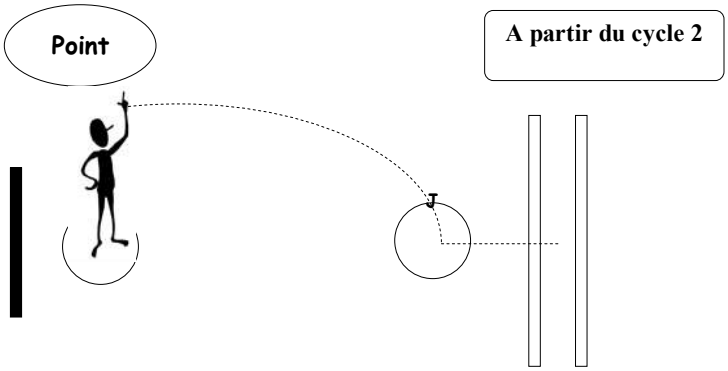
Lancer successivement 3 boules entre les boules noires
L'objectif étant de se placer dans les cibles sans toucher les boules noires sinon un Malus (2 points).

EXERCICE 43



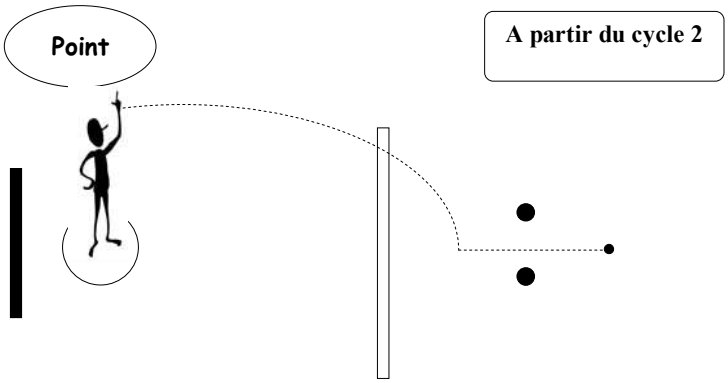
Lancer successivement 3 boules dans la cible.
L'objectif étant de se rapprocher le plus près possible de la bande « prison » sans la toucher ni la dépasser sinon un Malus (2points).
5 points par lancer réussi.
Si le joueur vise la cible 3 fois, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 44



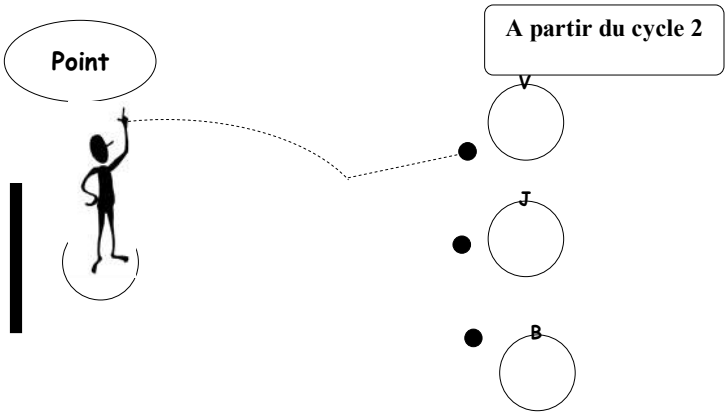
Lancer successivement 3 boules dans la cible.
L'objectif étant de rester entre les bandes « prison » sans toucher ni dépasser la 2ème bande sinon un Malus (2points).
5 points par lancer réussi

EXERCICE 45



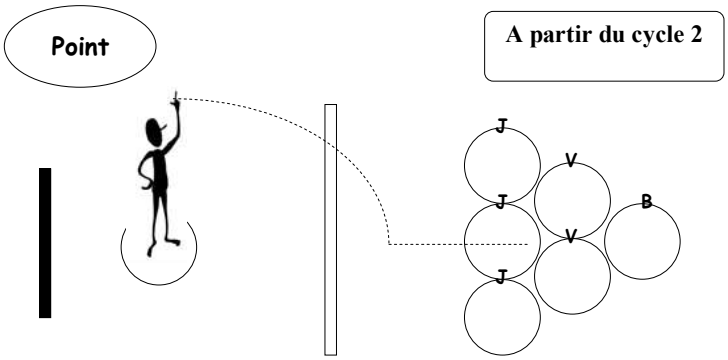
Lancer successivement 3 boules au delà de la bande « prison » et entre les boules noires .
L'objectif étant de se rapprocher du but sans toucher les boules noires sinon un Malus (2 points) .
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 46



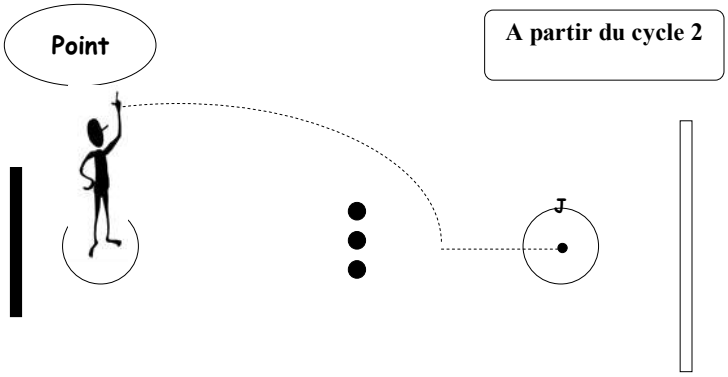
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de pousser les boules noires dans la cible correspondante.
Si le joueur réussit les 3, il gagne le Bonus (2points).

EXERCICE 47



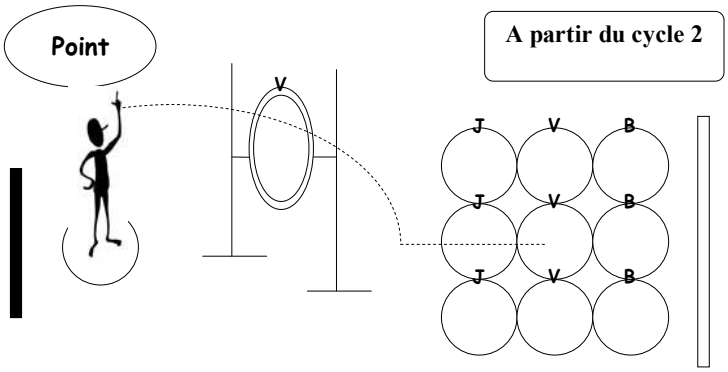
Lancer successivement 3 boules au delà de la bande « prison ».
L'objectif étant de se placer dans les cibles.
Si le joueur réussit à placer les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 48



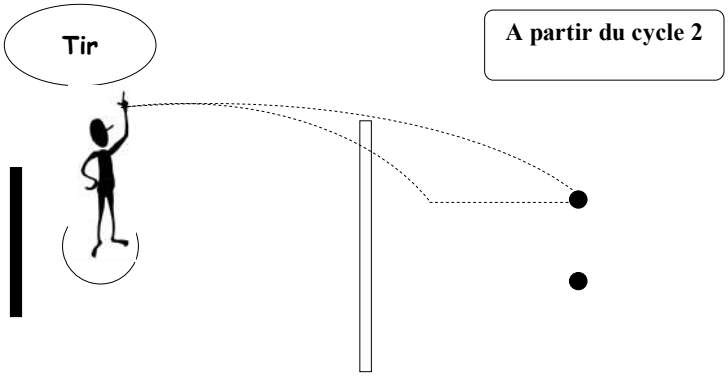
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de se rapprocher du but en restant dans la cible sans toucher les boules noires sinon un Malus (2points).
5 points par lancer réussi

EXERCICE 49



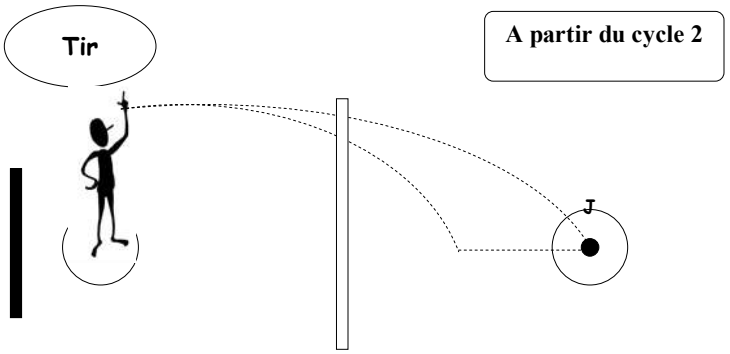
Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
L'objectif étant de se placer dans les cibles sans toucher ni dépasser la bande « prison » sinon un Malus (2 points).
Si le joueur réussit à placer une boule dans chaque couleur, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 50



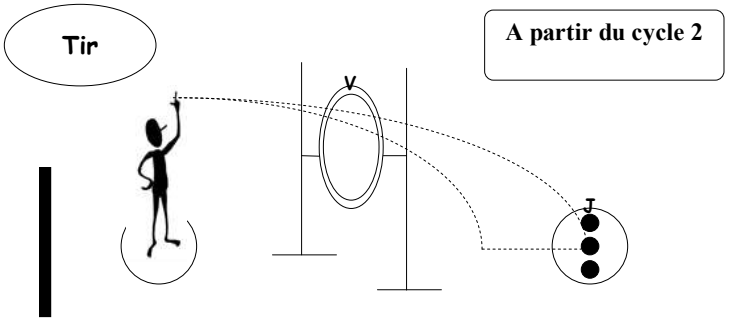
Lancer successivement 3 boules au delà de la bande « prison ».
L'objectif étant de tirer les 2 boules noires.
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 51



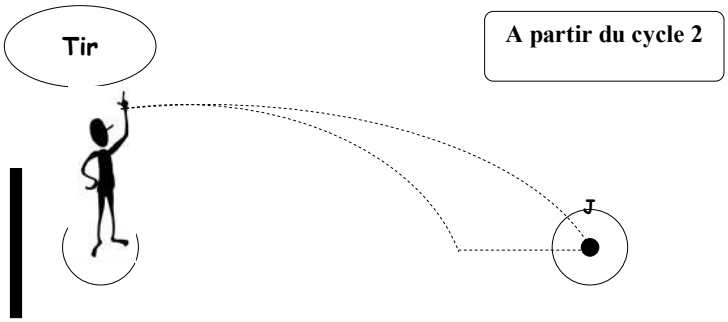
Lancer successivement 3 boules au delà de la bande « prison ».
L'objectif étant de tirer la boule noire hors de la cible.
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 52



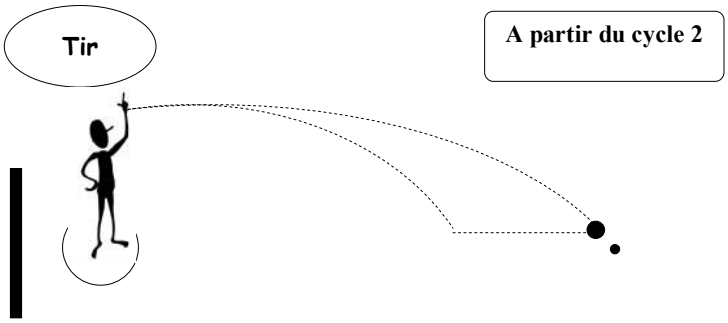
Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
L'objectif étant de tirer les boules noires.
5 points par lancer réussi.
Si le joueur sort les 3, il gagne le Bonus (2 points)

EXERCICE 53



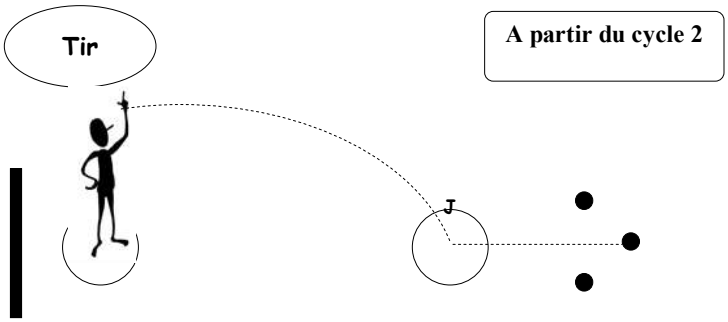
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer la boule noire hors de la cible.
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 54



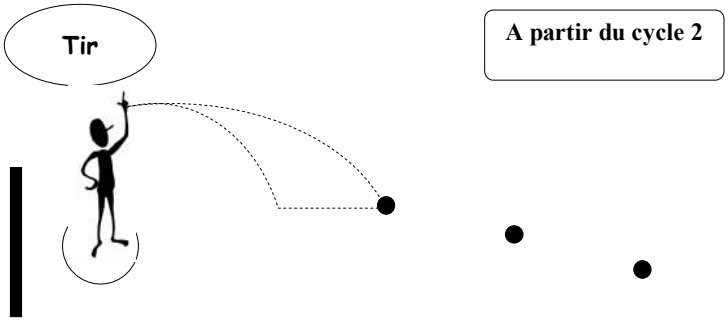
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer la boule noire sans bouger le but sinon un Malus (2points).
5 points par lancer réussi

EXERCICE 55



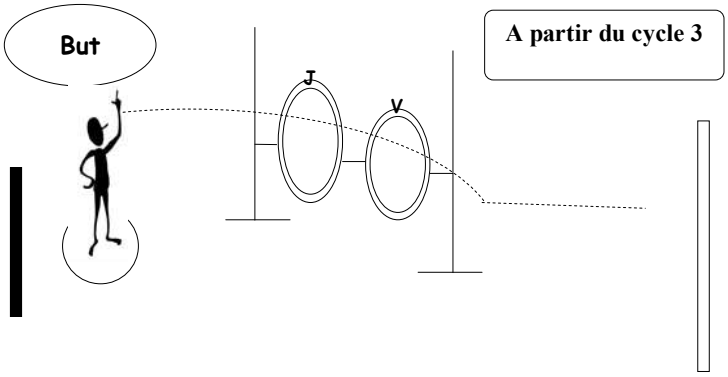
Lancer successivement 3 boules dans la cible.
L'objectif étant de tirer la boule noire sans toucher les autres sinon un Malus (2 points).
5 points par lancer réussi.

EXERCICE 56



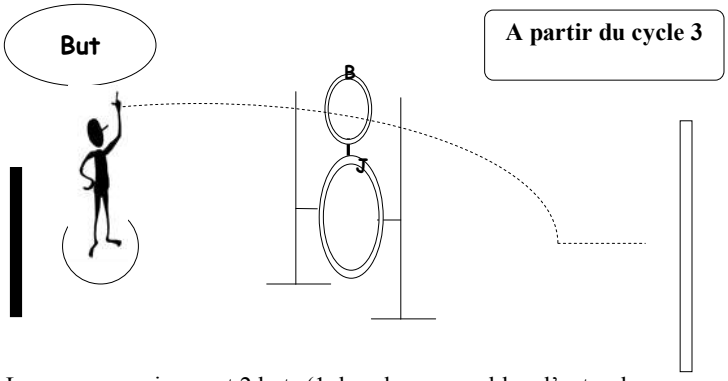
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer les boules noires.
5, 10, 15 points par lancer réussi selon la distance.
Si le joueur touche les 3, il gagne le Bonus (2points).

EXERCICE 57



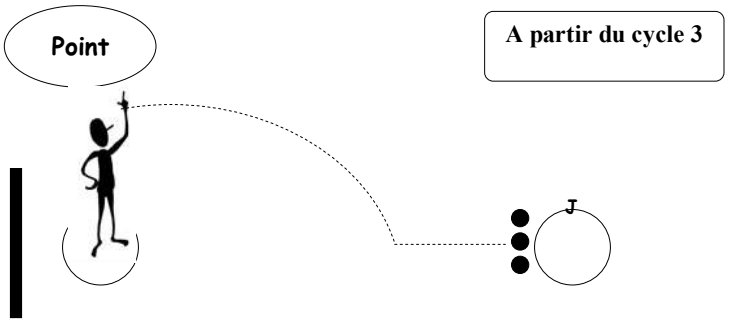
Lancer successivement 3 buts à travers les cerceaux.
L'objectif étant de se rapprocher le plus près possible de la bande «prison » sans la toucher ni la dépasser sinon un Malus (2points).
Points obtenus en fonction de la couleur du cerceau (cf points barèmes des cibles).

EXERCICE 58



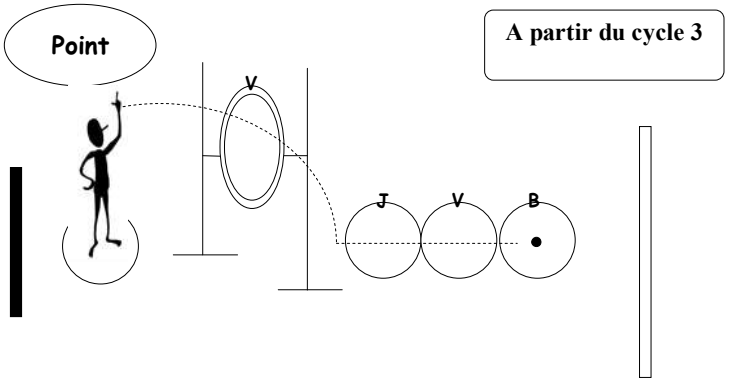
Lancer successivement 2 buts (1 dans le cerceau bleu, l'autre dans le cerceau jaune).
L'objectif étant de se rapprocher le plus près possible de la bande « prison » sans la toucher ni la dépasser sinon un Malus (2 points)
Points obtenus en fonction de la couleur du cerceau (cf points barème cibles)

EXERCICE 59



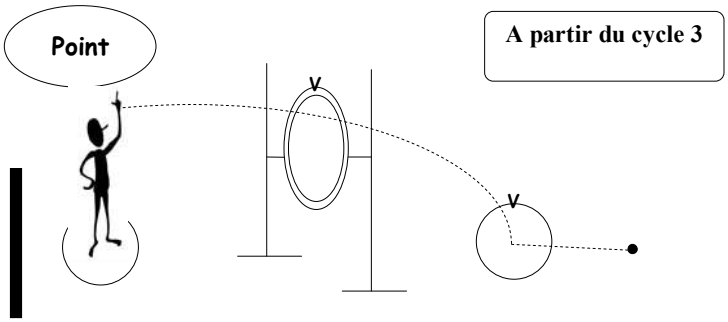
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de pousser les boules noires dans la cible.
10 points par lancer réussi.
Si le joueur place les 3, il gagne le Bonus.

EXERCICE 60



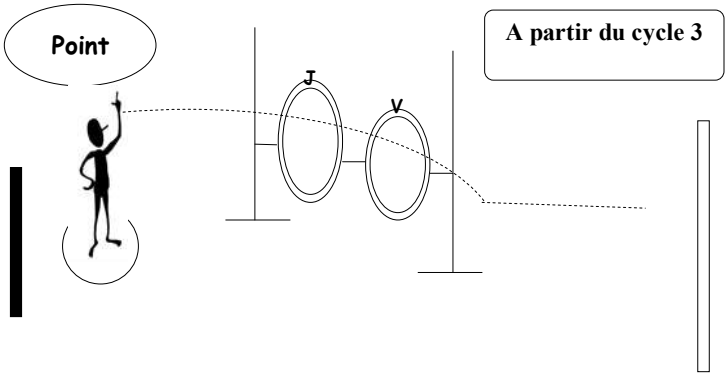
Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
L'objectif étant de se rapprocher du but sans toucher ni dépasser la bande « prison » sinon un Malus (2points).

EXERCICE 61



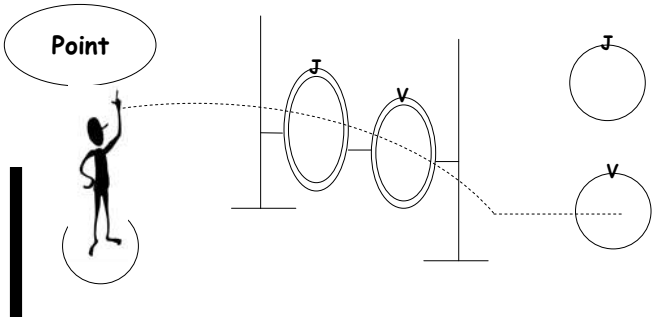
Lancer successivement 3 boules à travers le cerceau.
L'objectif étant de toucher la cible, de couleur correspondante, puis de se rapprocher du but.

EXERCICE 62



Lancer successivement 3 boules à travers les cerceaux.
L'objectif étant de se rapprocher le plus près possible de la bande «prison » sans la toucher ni la dépasser sinon un Malus (2points).
Points obtenus en fonction de la couleur du cerceau (cf points barèmes des cibles).

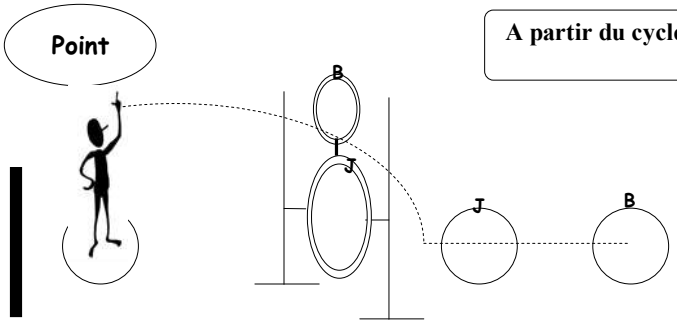
EXERCICE 63



A partir du cycle 3

Lancer successivement 3 boules à travers les cerceaux.
L'objectif étant de se placer dans les 2 cibles de couleurs correspondantes.
Si le joueur les place dans les 2 cibles, il gagne le Bonus (2 points).

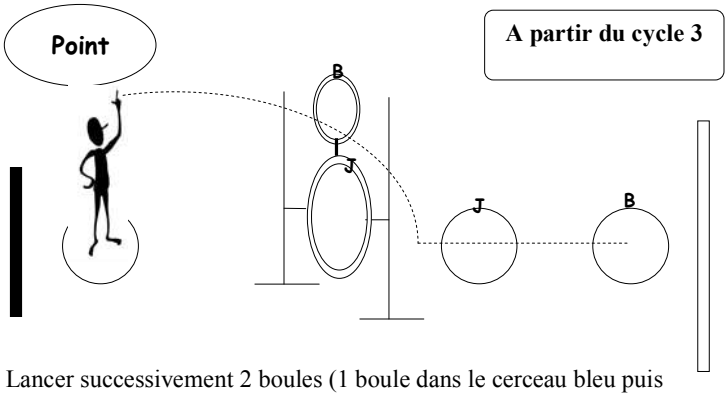
EXERCICE 64



A partir du cycle 3

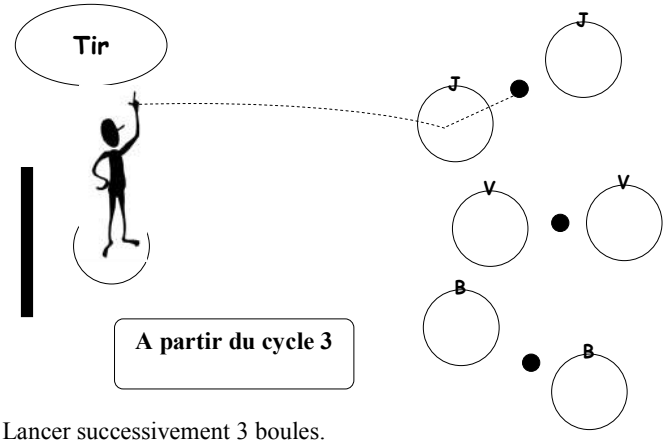
Lancer successivement 2 boules (1 boule dans le cerceau bleu puis l'autre dans le cerceau jaune).
L'objectif étant de se placer dans la cible de couleur correspondante au cerceau.
Si le joueur les place dans les 2 cibles, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 65



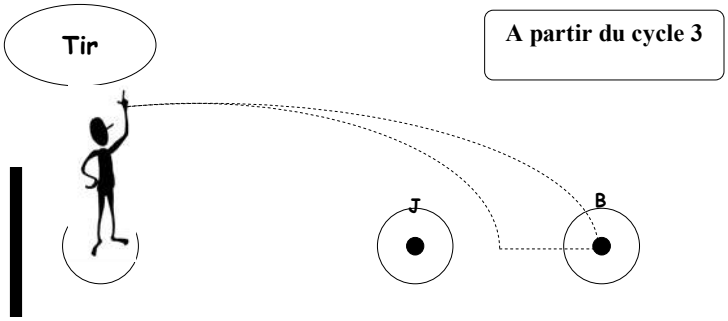
Lancer successivement 2 boules (1 boule dans le cerceau bleu puis l'autre dans le cerceau jaune).
L'objectif étant de se placer dans la cible de couleur correspondante au cerceau sans toucher ni dépasser la bande « prison » sinon un Malus (2 points).
Si le joueur les place dans les 2 cibles, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 66



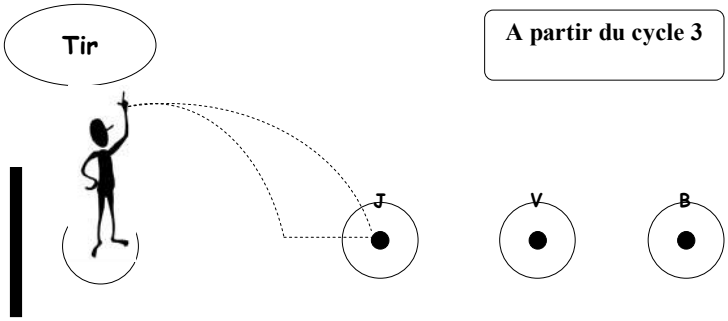
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de viser la 1ère cible de chaque couleur, puis de toucher la boule noire dans la 2ème cible correspondante.
Si le joueur réussit les 3, il gagne le Bonus (2 points).

EXERCICE 67



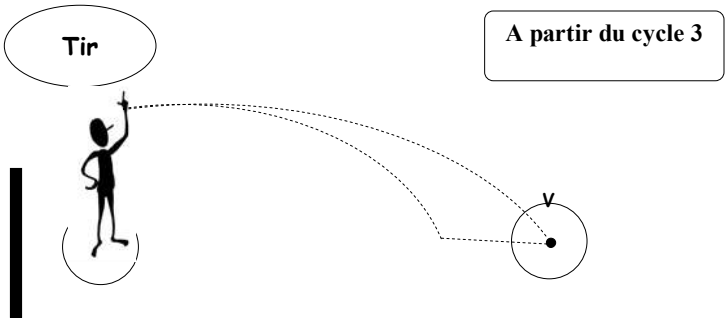
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer la 2ème boule noire sans toucher la 1ère sinon un Malus (2points).
10 points par lancer réussi.

EXERCICE 68



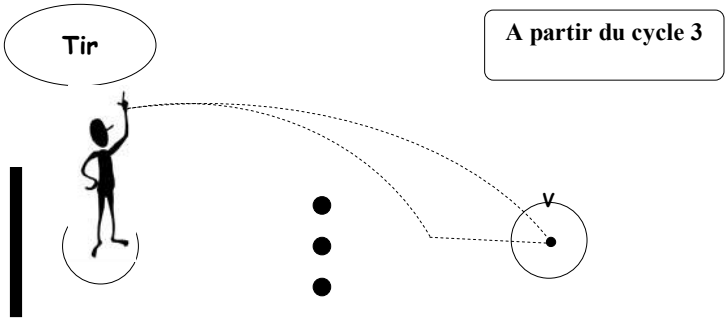
Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer les boules noires en les sortant des cibles.
Si le joueur réussit les 3, il gagne le Bonus (2points).

EXERCICE 69



Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer le but en le sortant de la cible.
10 points par lancer réussi

EXERCICE 70



Lancer successivement 3 boules.
L'objectif étant de tirer le but en le sortant de la cible sans toucher les boules noires sinon un Malus (2 points).
10 points par lancer réussi.

Grille d'évaluation

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

Grille d'évaluation

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

ATELIER N°…..

Points	MALUS -2	5	10	15	BONUS +2	**TOTAL 1**
Lancer 1						
Lancer 2						
Lancer 3						
TOTAL 2						

PLASTICO ROTOTECH

Z.I. du Puits – N°5 – Laval
63700 YOUX – France

Tèl. +33 (0) 473 853 061
Fax. +33 (0) 473 859 114

www.plastico-rototech.com

Protégé par le dépôt n°263745
- **© Copyright PLASTICO ROTOTECH 2006 –**
Toute reproduction est formellement interdite.