

LE TELEPHONE - au point

	3	6	9	←	
	2	5	8		
	1	4	7		

1	2	3
Validation	A B C	D E F
4	5	6
G H I	J K L	M N O
7	8	9
P Q R S	T U V	W X Y Z

Ecrire des mots, à l'aide des cases (comme pour le sms)

- 1) trouver la combinaison. Exemple "BOULES" = 268537 + 1
- 2) placer le but dans la case que l'on souhaite valider.
- 3) Pointer la boule pour qu'elle s'immobilise sur la case souhaitée.

LE TELEPHONE - au tir

→	1	4	7	
	2	5	8	
	3	6	9	

1	2	3
Validation	A B C	D E F
4	5	6
G H I	J K L	M N O
7	8	9
P Q R S	T U V	W X Y Z

Ecrire des mots, à l'aide des cases (comme pour le sms)

- 1) trouver la combinaison. Exemple "BOULES" = 268537 + 1
 - 2) placer une cible dans la case que l'on souhaite valider.
 - 3) tirer la boule pour qu'elle touche réglementairement la cible souhaitée.
- la cible : ballon de foot, ou boule, ou cône ...

LE JEU DE L'OIE - au point

	5	4	3	←	
	6	9	2		
	7	8	1		

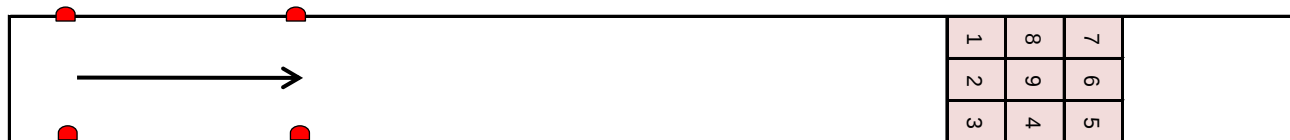
Début de la manche sur la case n°1.

Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case souhaitée.

A chaque réussite, on change de case.

Le but est d'arrivée dans la dernière case en premier.

LE JEU DE L'OIE - au tir



Début de la manche sur la case n°1.

Tirer pour que la boule touche la boule cible.

A chaque réussite, on évolue de 2 cases. Chaque fois que l'on touche directement la case, on change d'une case.

Le but est d'arrivée dans la dernière case en premier.

LE TOP 23



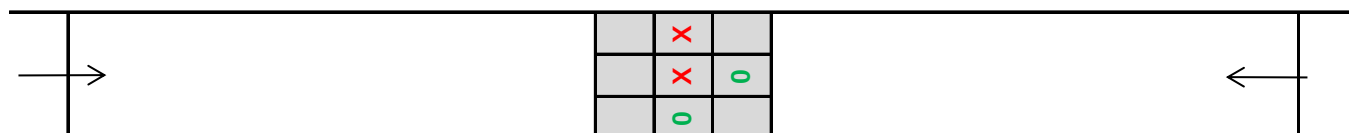
Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case souhaitée.

A chaque réussite d'une équipe, les deux équipes changent de case.

L'équipe marque le nombre de point indiqué par la case.

La première équipe qui marque 23 points gagne.

LE MORPION

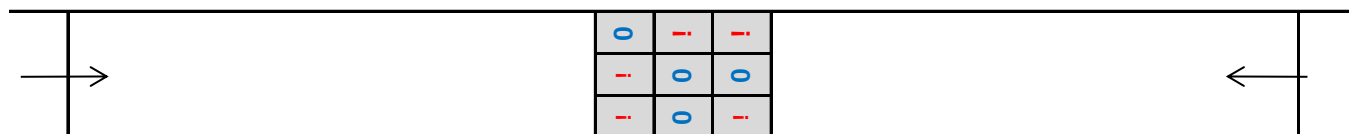


Pointer pour que la boule s'immobilise dans une case.

A chaque réussite d'une équipe, elle place soit une croix soit un rond.

La première équipe qui fait une ligne gagne.

INTERDIT OU PAS



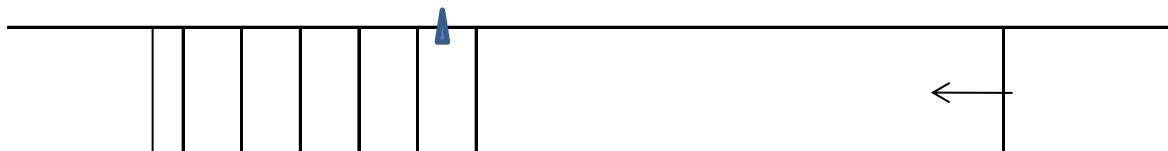
Pointer pour que la boule s'immobilise dans une case.

A chaque réussite d'une équipe, elle place soit une interdiction, soit une obligation.

Lorsque la boule s'immobilise sur la panneau de l'équipe adverse, on le retourne pour qu'il prenne la couleur de notre équipe.

La première équipe qui fait une ligne gagne. **Remarque : Panneau interdit en rouge (recto) et panneau obligatoire en bleu (verso)**

L'ECHELLE - Au point



Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case souhaitée.

A chaque réussite, on change de case.

L'équipe qui fait monter le cône à l'échelle, gagne (valider la dernière case, réduite)

L'ECHELLE - au tir



Début de la manche sur la case n°1.

Tirer pour que la boule touche la boule cible.

A chaque réussite, on change de case.

LE JUSTE SCORE - Au point



Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case souhaitée.

A chaque réussite, on marque le nombre de points de la valeur de la case.

L'équipe qui fait exactement le score demandé, gagne.

LE JUSTE SCORE - Au tir

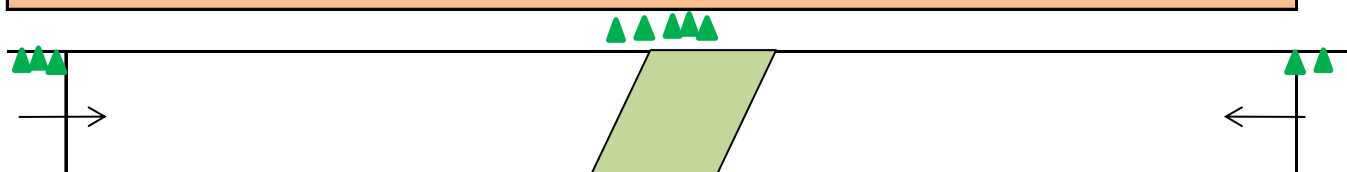


Tirer pour que la boule touche la boule cible.

A chaque réussite, on marque le nombre de points de la valeur de la case.

A chaque essai, on définit la case voulue.

LA POLITESSE

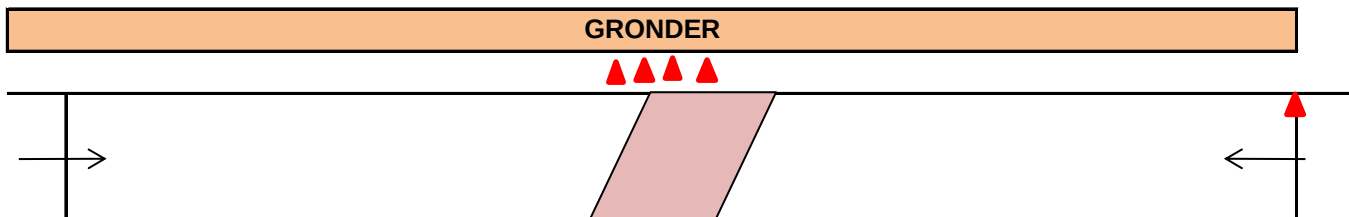


Pointer pour que la boule s'immobilise dans la zone.

A chaque réussite d'une équipe, elle doit annoncer un acte de politesse afin de pouvoir prendre un cône.

Un acte de politesse ne peut être utilisé qu'une fois.

L'équipe qui possède 5 cônes a gagné.



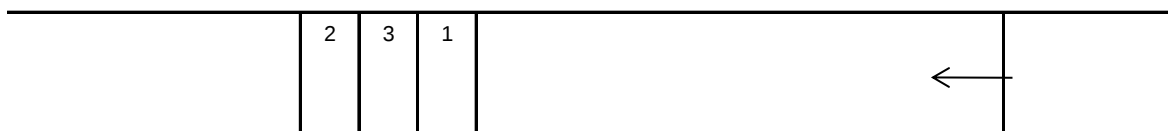
Pointer pour que la boule s'immobilise dans la zone.

A chaque réussite d'une équipe, elle doit annoncer un acte répréhensible afin de donner un cône à l'adversaire.

Un acte répréhensible ne peut être utilisé qu'une fois.

L'équipe qui possède 3 cônes a perdu.

La distance



Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case souhaitée.

A chaque réussite, on marque le nombre de points de la valeur de la case.

La direction



Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case souhaitée.

A chaque réussite, on marque le nombre de points de la valeur de la case.

La donnée (les nuages)



Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case.

Dans un sens : La boule doit préalablement dans la donnée définie.

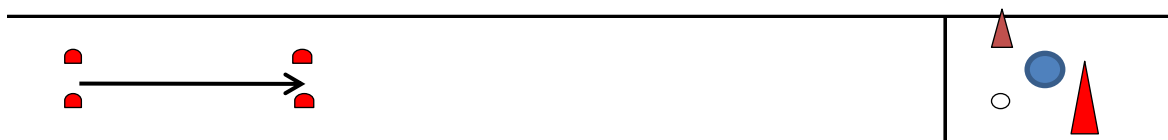
Dans un sens : La boule doit préalablement passer sous la barre, ou sur la barre selon les terrain (alterner les lancé)

Le tir centré - cône ou boule



Tirer pour que la boule touche la boule cible.

Tout toucher

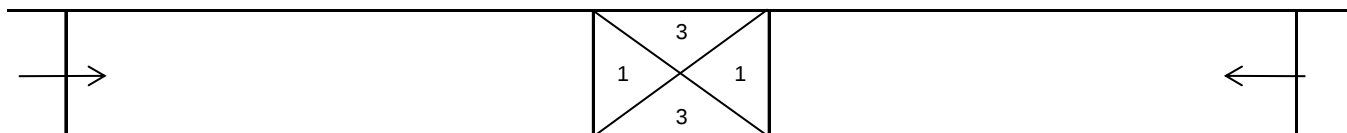


Tirer pour que la boule touche la cible visée. La boule lancée doit tomber au-delà de la ligne définie (barre)

Stratégie et rapidité.

Remarque: nous pouvons faire le juste score avec cette mise en place.

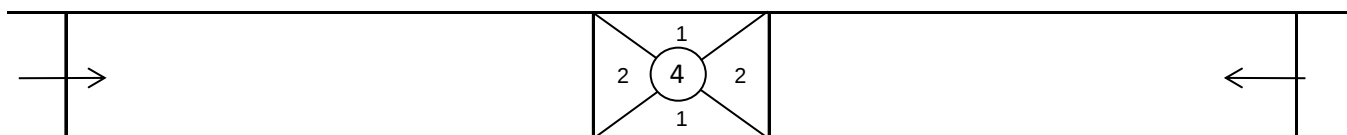
Les 4 triangles



Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case souhaitée.

Pointer sur les côtés du terrain

Le cercle centré



Pointer pour que la boule s'immobilise dans la case souhaitée.

Le tir de massacre



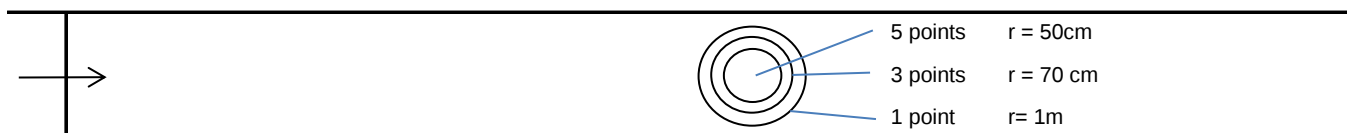
Tirer réglementairement (impact après la barre au sol) pour que toute les boules sortent de la zone.

Le passe montagne



Toucher le plus souvent possible le gros cônes sans toucher les petits.

LES FLECHETTES au point



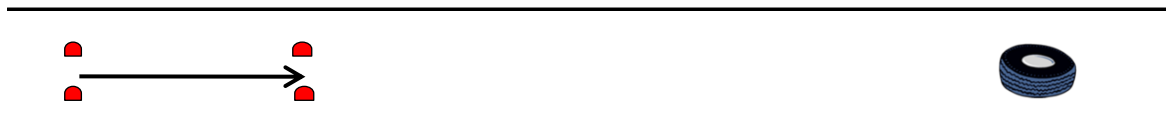
Chaque joueur de l'équipe pointe une boule ... faire le maximum de points

Le triangle de massacre



Tirer réglementairement (impact après la barre au sol) pour que toute les boules sortent de la zone.

Le pneu

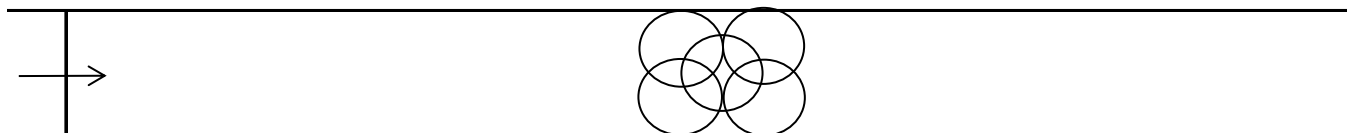


Tirer pour que la boule touche directement ou tombe dans le pneu

Voir la version herbe, version couloir plus pneu, version avec tapis dessous, avec deux pneus, avec cônes autour ...

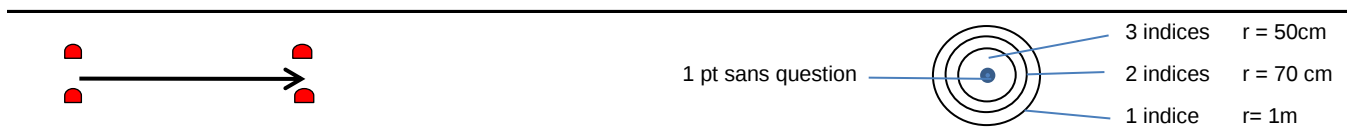
... chapitre variante !

Les anneaux



Pointer pour que la boule s'immobilise dans un anneau. Si réussite, on enlève le but de la cible ... récupérer tous les buts.

LE JEU DES QUESTIONS au tir



Tirer pour que la boule touche directement dans un cercle ou la boule.

Si la boule touche la boule directement ou en tombant dans un pneu = 1 point sans question

Si la boule tombe dans un cercle sans toucher la boule = voir le nombre d'indices pour répondre à la question pour 1 point.

FAIRE des fiches QUESTION avec les indices