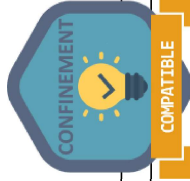


LE POT



But

Avoir plus de boules que l'équipe adverse.

Déroulement

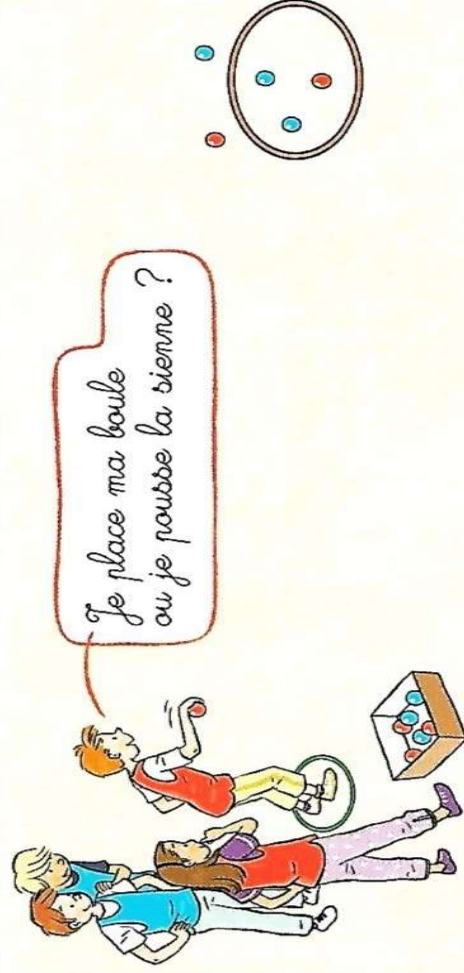
Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers. Quand tous les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé plus de boules que l'autre dans la cible a gagné.

Dispositif

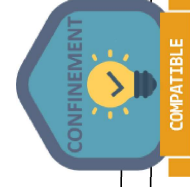
- ⇒ 1 cible circulaire ou un cercle dessiné au sol
- ⇒ 2 joueurs minimum
- ⇒ 3 boules par joueur

Evolution

- Jouer à 2 contre 2, à 3 contre 3.
- Placer des boules de chaque équipe au départ dans le « pot ».
- Varier la distance de lancer, la taille et la forme de la cible.



LE MUR



But

Avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.

Déroulement

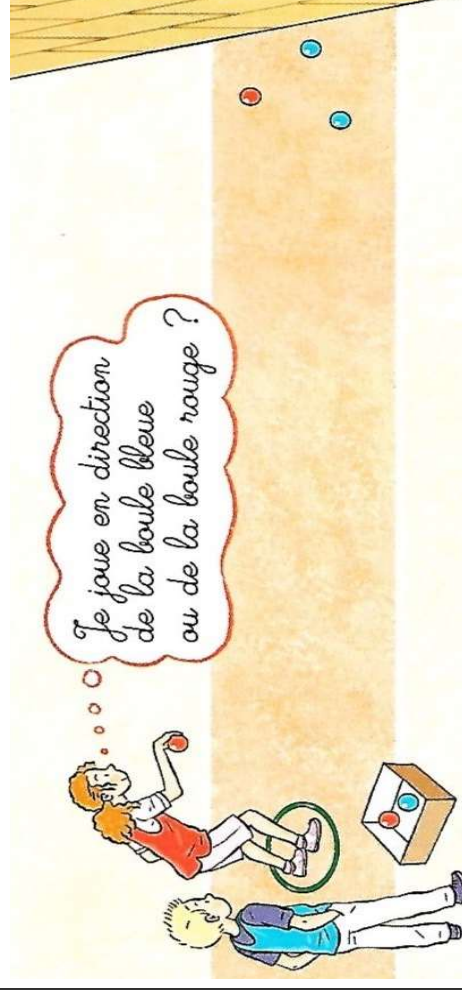
Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun disposant de 3 lancers pour s'approcher le plus près possible du mur (sans le toucher). Le joueur dont la boule est le plus près du mur a gagné.

Dispositif

- ⇒ Un mur
- ⇒ 1 contre 1
- ⇒ 3 boules par joueur

Evolution

- Jouer à 2 contre 2
- Avec 2 boules chacun
- Remplacer le mur par une ligne à ne pas dépasser.



LA LIGNE MAGIQUE

But
Etre le premier à former une ligne de 3 quilles.

Déroulement
Les équipes jouent alternativement et tentent de placer une boule dans une case (chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case) ou d'enlever une quille adverse. La première équipe qui parvient à former une ligne de 3 quilles a gagné.

Dispositif
⇒ Une cible carrée avec 9 cases
⇒ Des quilles de 2 couleurs
⇒ 2 équipes de 3 joueurs
⇒ 3 boules par joueur

Evolution

- Modifier le nombre et la taille des cases du damier.
- Laisser la boule dans la case (ne pas remplacer par une quille) : une boule adverse placée dans la même case annulée.



LA COURSE AU SCORE



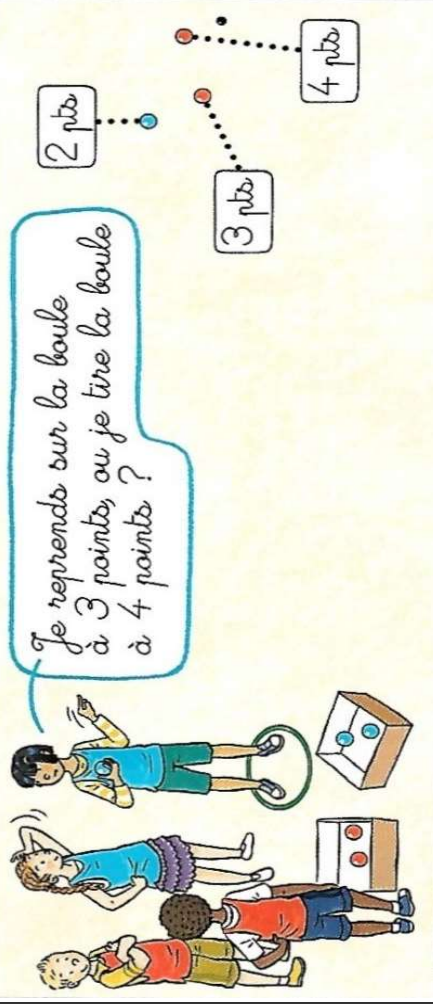
But
Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Déroulement
Le lancement du but se fait par tirage au sort. Les équipes jouent alternativement. Le comptage des points s'effectue de la manière suivante : la boule la plus proche du but rapporte 4 points, la deuxième 3 points, la troisième 2 points et la quatrième 1 point. L'équipe qui a marqué le plus de points en 2 mènes a gagné.

Dispositif
⇒ 2 équipes de 2 joueurs
⇒ 2 boules par joueurs

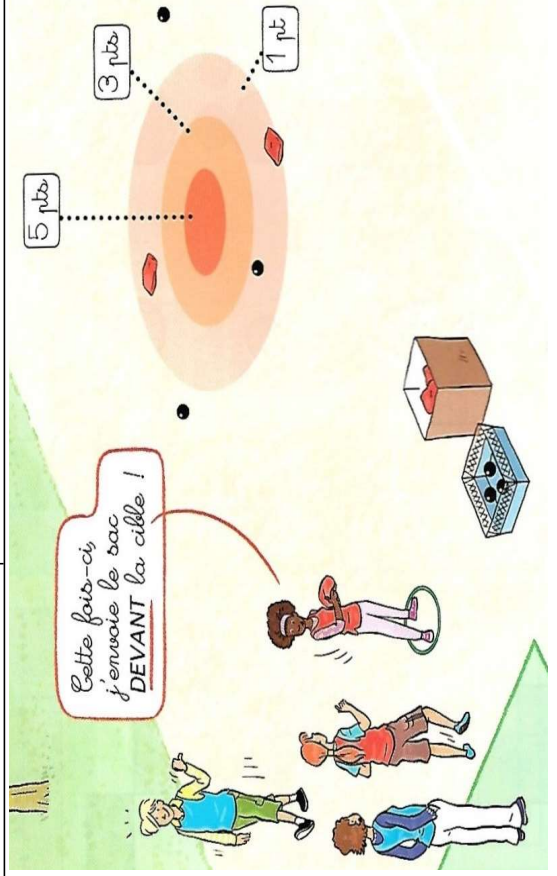
Evolution

- Modifier le nombre de boules rapportant des points

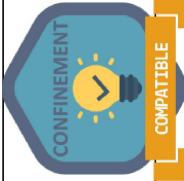


LES GENEURS

<p>But</p> <p>Lancer des objets pour gêner l'accès des adversaires à la cible.</p>	<p>Déroulement</p> <p>Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. A tour de rôle, un marqueur lance une boule dans la cible pour gagner des points et un généreur envoie un sac de sable pour le gêner. Une fois que les rôles ont été intervertis, l'équipe qui comptabilise le plus de points en tant que marqueur a gagné.</p>
<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 1 cible circulaire ⇒ 1 marqueur et 1 généreur par équipe ⇒ Lancers alternatifs 	<p>Evolution</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer à 3 contre 3 • Modifier la distance de lancer et/ou la taille et la forme de la cible. • Permettre aux généreurs de choisir entre gêner et détruire.



OU ET QUAND PLACER LA BOULE ?



<p>But</p> <p>Gagner la partie.</p>	<p>Déroulement</p> <p>Un tirage au sort permet de déterminer l'équipe qui commence. A chaque mène, les 2 équipes ont le droit de placer une boule à la main où elles le souhaitent et quand elles le souhaitent (sauf la dernière boule de la mène).</p>
<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 2 équipes de 2 joueurs ⇒ 3 boules par joueur ⇒ 6 mènes 	<p>Evolution</p> <p>Autoriser chaque joueur à placer 1 boule à la main.</p>

