jeux en bois d'extérieur

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Ce pack comprend les jeux suivants :

Grands jeux :

- Passe-trappe (Jeu en bois + 10 palets).....3
- Souffle billard (Jeu en bois + 2 balles de ping-pong).....4
- Planches à trou (Jeu en bois recto-verso + pieds démontables + 2 billes rouges)....5
- Billard Japonais (Jeu en bois + 5 boules chiffres et 5 boules rouges).....6
- Billard à rebonds (Jeu en bois + 3 balles de golf) 7
- Mikado Géant (19 bâtons mikado + pochette filet de rangement) 8
- Chamboule-tout (15 boites + 3 balles de tennis) 9
- Echasses en bois (4 paires : 2 grandes paires et deux petites) 9
- Skis à 3 (2 paires) 9

Autres jeux :

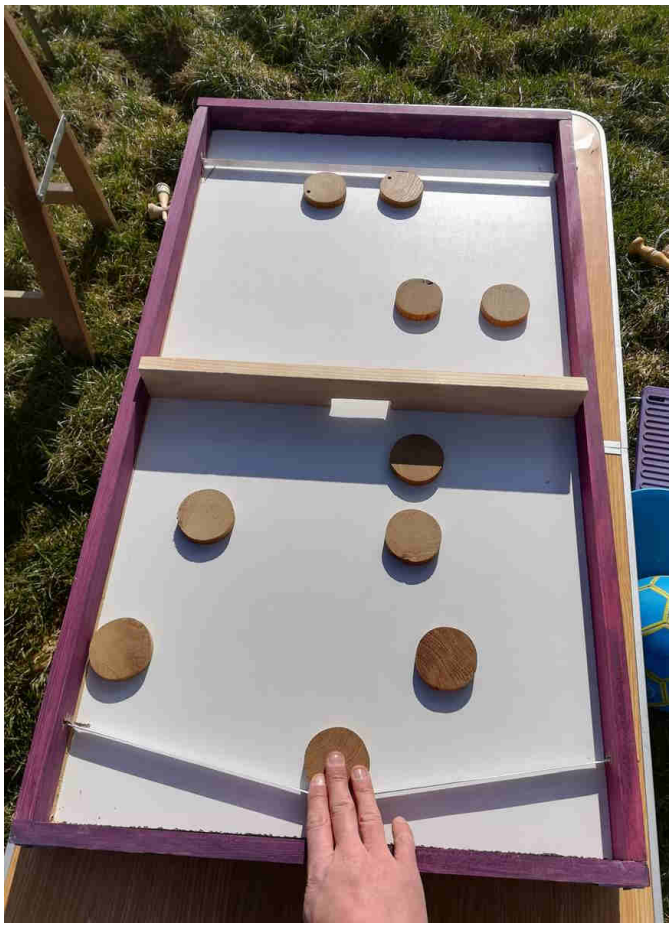
- Kubb (21 pièces : 10 kubbs + 1 roi + 6 bâtons de lancer + 4 pieux terrain) 10
- Molkky (12 quilles + 1 baton de Molkky) 11
- Pétanque (8 boules + 1 cochonnet) 13
- Fléchettes (1 porte cible bois + 1 cible + 6 fléchettes) 14
- Courses de sacs à patates (4 sacs à patate en toile de jute) 17
- Tir à la corde (15m de corde) 18
- Jeu d'anneaux (1 jeu de tir en bois en 2 parties avec 5 pieux à viser + 3 anneaux).18
- Pedalgo (1 padaglo) 18
- Diabolo (1 diabolo + baguettes de diabolo) 19
- Bilboquets (2) et toupies (2) 19
- Slackline (15m de sangle dont système de blocage par cliquet) 19
- Set de Ping-pong (un filet adaptable + 2 raquettes et 3 balles).....20
- Raquettes de plage (2 raquettes + 1 balle) 20
- Freesby (1) 20
- Ballon de foot (1).....20

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Passe-trappe

(Jeu à 2 joueurs)

(Jeu en bois + 10 palets)



<u>But du jeu :</u> Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets dans le camp adverse.

<u>Règles du jeu</u> : Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe. Pour une partie classique 3 ou 4 palets suffisent largement.

Les 2 joueurs jouent en même temps. Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques. Les joueurs n'utiliseront qu'une seule main pour déplacer et envoyer les palets (l'autre main pourra s'agripper au cadre). Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés – un palet passant par-dessus la barre centrale devra être repris par le lanceur. Un palet se trouvant dans la trappe ne pourra être repris par les joueurs.

Il arrive régulièrement qu'un palet ayant franchi la Trappe, revienne dans votre camp. C'est dommage, il est revenu et donc toujours dans votre camp.

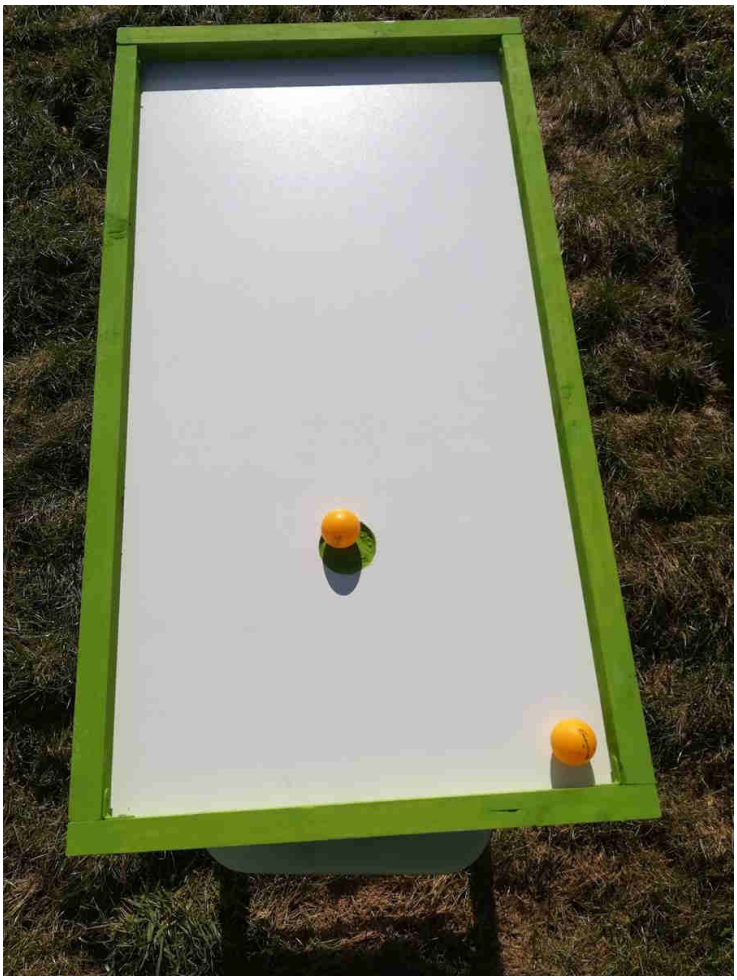
<u>Qui gagne ?</u> Le premier joueur à ne plus avoir de palets dans son camp à gagner la partie

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Souffle billard

(jeu à 1 joueur)

(Jeu en bois + 2 balles de ping-pong)



<u>But du jeu :</u> Le but du jeu est de faire rassembler le plus vite possible les deux balles de ping-pong dans le trou central en soufflant dessus.

<u>Règles du jeu</u> : Uniquement en soufflant dessus et en tournant autour du jeu, mettre les deux balles de ping-pong dans le trou central. Il est possible de s'aider des bandes pour faire rebondir la ou les balles. Si en soufflant sur la deuxième balle, la première ressort de son logement, celle-ci devra de être rejouée de la même façon.

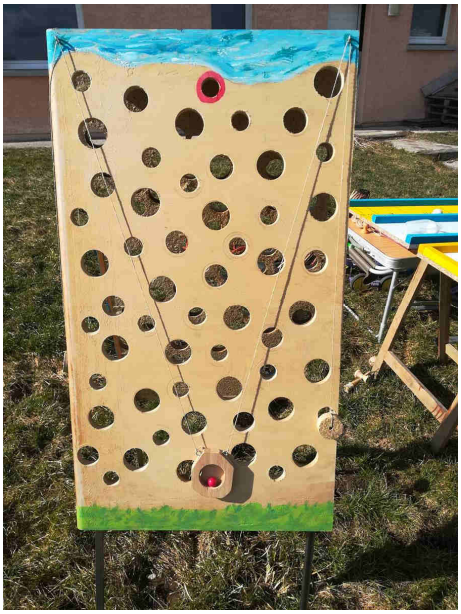
<u>Pour déterminer un gagnant :</u> Chronométrer le jeu.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Planches à trou

(jeu de 1 à 2 joueurs)

(Jeu en bois recto-verso + pieds démontables + 2 billes rouges)



Mise en place : Installer de façon stable le jeu en ouvrant les deux planches depuis les charnières. Mettre les 4 pieds en métal.

But du jeu : le but est de tirer les ficelles afin de faire suivre le parcours à la bille. Cependant attention à ne pas faire tomber la bille dans les trous, sinon celle-ci retournera au point de départ. La difficulté du parcours monte crecsendo !

Niveaux de difficultés : Il existe deux planches et des niveaux différents.

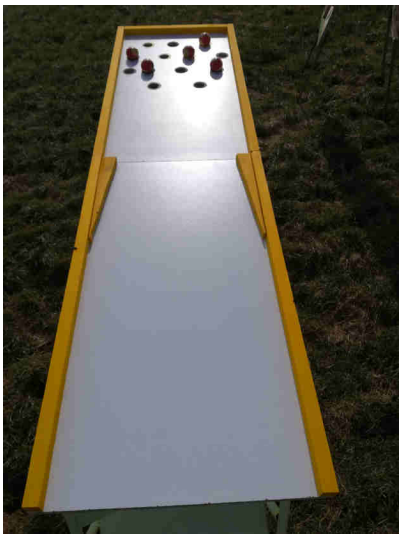
- Niveau facile : La planche où la bille doit monter de l'herbe au ciel (bille à faire tomber dans le trou rouge)
- Niveau Moyen à difficile : La planche avec la parcours dans l'eau. 4 parcours possibles en suivant le tracé à la peinture en pointillés :
  - ✓ vert : débutant
  - ✓ Bleu : confirmé
  - ✓ Rouge : chevronné
  - ✓ Noir : expert

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Billard Japonais

(jeu de 1 à 10 joueurs)

(Jeu en bois + 5 boules chiffres et 5 boules rouges)



Mise en place : Installer la table de billard de façon stable et de niveau.

But du jeu : Le joueur qui met le plus de points à gagner.

Règles du jeu : Choisir un des deux jeux (couleurs ou points). Lancer une par une et à tour de rôle les 5 boules de billard du jeu choisi. Après que chaque joueur ai lancé ses 5 boules, recommencer un nouveau tour en additionnant les boules points du premier tour.
Total de boules lancées : 2 X 5 boules = 10 boules

Sur un lancé complet de 5 boules, ne pas sortir les boules du jeu. Une boule mal placée ou gênante reste sur le jeu. Si une boule en tape une autre et la sort de son trou, cette dernière ne compte plus de points.

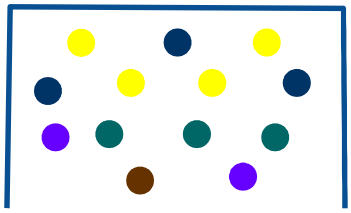
Le comptage des points s'effectue donc après avoir lancé les 5 boules du premier tour et du deuxième tour.

Jeu « points » : Prendre les 5 boules identiques numérotées 11 et recouvertes d'une bande rouge. Les points comptabilisés sont les points affichés sous les trous (20 ; 30 ; 40 ; 50 ; 60 ; 80 ; 100)

Jeu « couleurs » : Prendre les 5 boules de couleurs différentes numérotées de 1 à 7.

Les points affichés sur une boule sont comptabilisés quand la boule de couleur se loge dans un trou d'une même couleur. Si la boule n'est pas de la même couleur que le trou, les points de la boule ne comptent pas.

Exemple : La boule jaune arrive dans un trou jaune, le joueur compte 1 point (nombre sur la boule). En revanche si la boule jaune arrive sur un trou vert, le joueur ne marque pas de points.



Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Billard à rebonds

(jeu de 1 à 10 joueurs)

(Jeu en bois + 3 balles de golf)

<u>Mise en place :</u> Installer la table de billard de façon stable et de niveau.

<u>But du jeu :</u> Le joueur qui met le plus de points à gagner.

<u>Règles du jeu</u> : Lancer une par une et à tour de rôle les 3 balles de golf pour que celles-ci arrivent dans des zones à points. Une balle qui retombe de l'autre côté de la zone de lancer (c'est-à-dire après le 10) compte comme 0 point. Après que chaque joueur ai lancé ses 3 balles, recommencer un nouveau tour en additionnant les balles points du premier tour.
Total de boules lancées : 2 X 3 balles = 6 balles

Sur un lancé complet de 3 balles, ne pas sortir les balles du jeu. Une balle mal placée ou gênante reste sur le jeu. Si une boule en tape une autre et la déplace, cette dernière compte le nombre de point de sa nouvelle zone.

Le comptage des points s'effectue donc après avoir lancé les 3 balles du premier tour et du deuxième tour.

Pour chaque balle, compter les points de la zone dans laquelle la balle se stabilise.

Points attribués par balle : maximum 10 pts et minimum 0 pt.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Mikado Géant

(jeu de 1 à 10 joueurs)

(19 bâtons mikado + pochette filet de rangement)

<u>But du jeu :</u>
Ramasser les bâtons sans faire bouger les autres.
Le joueur avec le plus de points à gagner.

<u>Nombres et valeurs des bâtons :</u>
Bâtons avec une seule bande de couleur : 10 points
Bâtons avec deux bandes de couleur : 6 points
Bâtons avec trois bandes de couleur : 4 points
Bâtons avec quatre bandes de couleur : 2 points
Bâtons avec cinq bandes de couleur : 1 point

<u>Règle du jeu :</u>
Position de départ : Un joueur forme avec les 19 bâtons un paquet avec ses deux mains. Puis il fait en sorte de laisser tomber le paquet d'une façon que les bâtons se croise. S'il y a possibilité de remettre des bâtons sur les autres, il y a autorisation de remettre 3 sur les autres.

<u>Le jeu:</u>
Chacun son tour, les joueurs peuvent essayer d 'enlever un bâton du tas. S'il réussit, il peut essayer d'en prendre un second. Si un bâton bouge, le joueur perd son tour et c'est au prochain de jouer. Quand tous les bâtons sont enlevés vous pouvez alors compter les points à l'aide de la table de valeur. Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Chamboule-tout

(jeu de 1 à 10 joueurs)

(15 boites + 3 balles de tennis)

Le jeu consiste à viser avec une balle un empilement de boites qui doivent tomber du support sur lequel elles reposent.

Pour gagner un défi, le joueur peut soit :

- renverser un maximum de boites avec un nombre de balles donnés (on compte alors le nombre de boites renversées pour établir le score)
- renverser l'ensemble des boites en un nombre de balles minimum (on compte alors le nombre de balles lancées)

Il est possible de jouer à plusieurs, le but étant d'obtenir le meilleur score.

Echasses en bois

(1 à 4 joueurs)

4 paires d'échasses :

- 2 petites : débutants
- 2 grandes : confirmés

<u>Prise en main :</u> tout comme sur l'image, tenir les échasses de telle sorte que l'échasse soit maintenue à la fois derrière les épaules et par les mains. Il est important que les mains soient placées comme sur l'image, au niveau des hanches pour stabiliser les échasses.

Skis à 3

(2 à 6 joueurs)

2 paires de skis à 3 permettent une course entre deux équipes.

S'attacher les pieds depuis fixations et régler les scratch au niveau de l'avant du pied (base des orteils).

Prévoir une ligne de départ et d'arrivée.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Kubb

(2 à 12 joueurs)

Commencer une partie de Kubb :

Pour jouer au Kubb, il est nécessaire d'avoir de l'espace. Il faut privilégier un terrain en herbe pour éviter de détériorer les pièces en bois. Il est également possible de jouer sur le sable.

Pour débuter une partie, il faut former deux équipes de joueurs. Le terrain doit être délimité par les quatre piquets. Il mesure généralement 5 mètres de largeur et 8 mètres de longueur. Le roi, pièce commune aux deux équipes, est placé au milieu de l'aire de jeu. Les joueurs quant à eux se placent de chaque côté du terrain. On place 5 kubbs de chaque côté, juste devant la ligne de camp de chaque équipe.

Comment placer les kubbs sur le terrain :

* Carrés rouge : ce sont les 10 kubbs (5 par équipe).
* L'étoile : c'est le roi, pièce commune aux deux équipes.
* Les pentagones roses : ils représentent les joueurs.

Comment jouer au Kubb :

Pour déterminer l'équipe qui commence la partie, un joueur de chaque équipe doit lancer un bâton au plus près du roi, sans le toucher. Le joueur qui réussit débute la partie en premier. Le but du jeu du Kubb est de renverser le roi en premier. Mais avant de pouvoir renverser le roi il faut faire tomber ses soldats, représentés par les kubbs.

L'équipe A commence la partie en lançant ses six bâtons, de sa ligne de départ, dans l'objectif de renverser les kubbsadverses. Les jets de bâtons doivent se faire en cloche. Il est interdit de les lancer à la manière d'un frisbee.

Les kubbs renversés par l'équipe A sont ensuite lancés par l'équipe B vers la moitié de terrain de l'équipe A. L'équipe A relèvent les kubbs qui deviennent alors des « kubbs de champ ». Si un kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur à une deuxième chance de le lancer dans le camp adverse. S'il échoue à nouveau, l'équipe A peut poser le kubb ou elle le souhaite sur sa partie de terrain.

Le jeu change de main et c'est à l'équipe B de lancer ses 6 bâtons. S'il y a des « kubbs de champ », l'équipe B est obligée de les renverser en priorité avant de pouvoir renverser les kubbs de base situés sur la ligne adverse. Quand un « kubb de champ » est renversé on le sort du jeu. Une fois tous les bâtons lancés par l'équipe B, l'équipe A lance ses kubbs renversés dans le camp de l'équipe B.

Si un kubb de base (situé sur la ligne de départ d'une équipe) est renversé par un baton alors qu'un « kubb de champ » est toujours debout, le kubb de base est relevé. Si un kubb renverse un « kubb de champ » on regroupe les deux en une « tour » et il est ainsi plus facile de les renverser par la suite.

Le jeu continu ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à dégommer tous les kubbs de l'adversaire (kubbs de base et « kubbs de champ »). Une fois cela fait, elle peut enfin s'attaquer au roi avec les bâtons restants.

Comment gagner une partie de kubb : La première équipe à renverser le roi remporte la partie de kubb. A noter que le roi ne doit jamais être renversé auparavant. Si le roi est dégommé par une équipe alors qu'il reste des kubbs sur le terrain, l'équipe est éliminée et la partie est perdue.

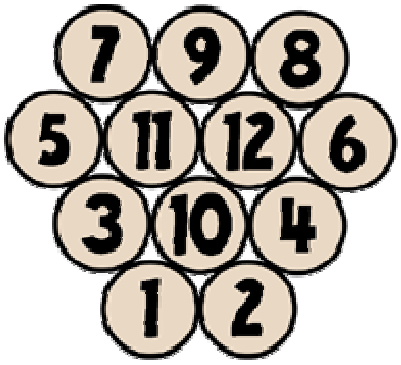
Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

MÖLKKY

(2 à 12 joueurs)

12 quilles + 1 baton de Molkky)

Placement des quilles



Comment jouer une partie de Molkky :

Après avoir correctement placé les quilles, les joueurs se placent à 3 ou 4 mètres de celles-ci. L'objectif pour un joueur (ou une équipe) est d'atteindre exactement le score de 50 points. On peut déterminer par tirage au sort le joueur qui débutera la partie. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour.

Le premier joueur prend le Mölkky (baton) en main et le lance en direction des quilles de manière à les renverser. A chaque lancer, on compte les points.

Le comptage des points au Molkky :

Si une seule quille tombe au sol : le joueur marque le nombre de points indiqué sur la quille.

Exemple : Si la quille n° 8 tombe au sol, le joueur marque 8 points.

Si plusieurs quilles tombent au sol : le joueur marque le nombre de points équivalent au nombre de quilles tombées au sol.

Exemple : Si 4 quilles tombent au sol, le joueur marque 4 points (peu importe la valeur des quilles).

Attention, une quille est considérée comme abattue lorsqu'elle est entièrement couchée au sol et qu'elle ne repose pas sur une autre quille. On doit relever les quilles **à la pointe** et à l'endroit exact où elles sont tombées.

A noter qu'un joueur est éliminé s'il fait trois lancers blancs. C'est-à-dire qu'il ne renverse aucune quille en trois lancers consécutifs.

Comment gagner au Molkky :

Pour gagner une partie de Mölkky, il faut qu'un des joueurs (ou équipe) atteigne le premier précisément les 50 points. Si le joueur dépasse les 50 points (en renversant la mauvaise quille par exemple), son score revient à 25 points et la partie continue.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Variantes Mollky :

Mölkky impair perd

Ce jeu oblige les joueurs à être plus précis puisque seules les quilles paires permettent de gagner des points

- Le premier tour, chaque joueur ou équipe doit au moins faire tomber 3 quilles, sinon il perd 3 points moins le nombre de quilles tombées. Aucun point n'est marqué le premier tour, il permet juste de préparer la partie.
- Le premier tour terminé :
  - les scores pairs sont additionnés au score du joueur
  - les scores impairs sont déduits du score du joueur (score arrondi au pair inférieur)
- Le premier joueur ou équipe atteignant les 50 points a gagné

Mölkky Breton

Mêmes règles que les règles traditionnelles, mais il faut marquer des points en passant impérativement par les 4 départements Bretons, 4 étapes obligatoires : 22 pour les Côtes d'Armor, 29 pour le Finistère, 35 pour l'Ille et Vilaine et 56 pour le Morbihan. Le vainqueur est le premier à atteindre 564.

La Marseillaise

Mêmes règles que les règles traditionnelles, mais il faut atteindre 51 points au lieu de 50.

Mémolkky

Mêmes règles que les règles traditionnelles, mais les numéros des quilles sont face cachée.

Avec ou sans annonce

Le principe est d'annoncer avant de lancer, les quilles que l'on va faire tomber. Si l'on arrive à faire tomber les quilles prévues, on double les points marqués. À l'inverse on soustrait de son score les points qui auraient dû être marqués.

Ch'ti Mölkky

Se pratique majoritairement dans le nord de la France, voir en Belgique wallonne.

Elle consiste, en plus d'adopter les mêmes règles traditionnelles, à porter dans la main laissée libre par le lanceur, une bière, de façon à équilibrer celui-ci dans son jet, et améliorer de fait sa précision. Cette variante importée par des étudiants Erasmus sévit régulièrement à l'approche des beaux jours dans les espaces verts, notamment lillois5.

50 Zap

Adaptation de la variante 321 Zap du jeu des fléchettes. Si un joueur égalise le score d'un autre joueur, ce dernier redescend à 0 ou à 25 s'il a déjà dépassé les 25 points (palier).

Il existe aussi une variante similaire, qui consiste à faire redescendre le joueur égalisé à son score précédent.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Pétanque

(2 à 6 joueurs)

(8 boules + 1 cochonnet)

Pour jouer à la pétanque, il vous faut :

- Un terrain, de préférence plat (d'environ 13 à 15 mètres de long).
- Former deux équipes. Deux contre deux (3 boules chacun) ou trois contre trois (2 boules chacun). A noter qu'on peut, bien sûr, jouer un contre un (3 boules chacun).
- Tracer un cercle au sol (point de départ de la partie).

Commencer une partie de pétanque :

Pour commencer une partie de pétanque, un des joueurs trace un cercle au sol et se place à l'intérieur. A partir de là il lance le cochonnet. Le petit doit être visible et se trouver entre 6 et 10 mètres du cercle.
Le joueur qui a lancé le cochonnet lance la première boule de manière à être le plus près possible du « but ». Ensuite le joueur adverse essaye à son tour de se placer au plus près du petit en tirant ou en pointant la boule du joueur précédant.

- Tirer signifie déplacer la boule adverse pour l'éloigner du cochonnet et prendre le point.
- Pointer signifie placer la boule plus près du « but » que la boule de son adversaire.

L'équipe dont la boule est la plus proche du petit remporte le point. L'autre équipe doit alors jouer ses boules pour reprendre l'avantage. Quand une équipe n'a plus de boules en main l'autre équipe doit jouer toutes les siennes.

Une fois toutes les boules lancées, il faut compter les points. L'équipe gagnante marque un point pour chaque boule mieux placée (proche du cochonnet) que la meilleure boule de l'équipe adverse.

L'équipe qui marque un ou plusieurs points prend le petit et le relance pour jouer une nouvelle manche. Une partie de pétanque se joue généralement en 13 points gagnants.
Attention à ne pas « être Fanny »! Lorsqu'une équipe est « Fanny » elle n'a marquée aucun point et a donc perdue la partie 13 à 0. A l'origine, l'humiliation pour une équipe ne marquant aucun point était d'« embrasser Fanny ». C'est à dire embrasser les fesses d'une « Fanny » postiche (représentée par un tableau, une sculpture…). De nos jours une équipe « Fanny » doit payer sa tournée, par exemple.

Comment gagner à la pétanque :

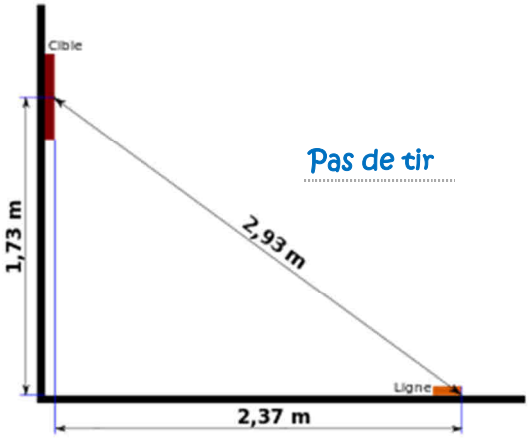
Etre la première équipe à marquer 13 points.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Fléchettes

(2 à 8 joueurs)

(1 porte cible bois + 1 cible + 6 fléchettes)



501 double out

Chaque joueur débute avec un capital de 501 points. On lance alors une volée de trois fléchettes (ou moins), on additionne le score de ces dernières et soustrait le résultat à son capital pour arriver le premier à zéro exactement (sans dépasser). Pour arriver à zéro on doit impérativement lancer sa dernière fléchette de la manche dans un secteur « double » ou dans le double centre (terme *double out* du nom de la règle). Si l'on dépasse zéro toute la volée en cours est annulée. Par exemple, un joueur au capital de 24 doit, pour finir la manche, envoyer une fléchette dans le « double 12 ». Il peut également effectuer d'autres combinaisons tant qu'il termine avec un double (il peut ainsi faire, dans l'exemple précité, un simple dans une zone à 4 points et un double dans une zone à 10 points). S'il dépasse zéro, on dit qu'il « casse » et son capital de 24 points reste alors inchangé. Il n'est plus possible de gagner la manche si l'on arrive à 1.
Un match se joue en deux ou trois manches gagnantes, voire davantage pour les finales. En plus des joueurs, la partie se déroule avec un "scoreur" (personne qui s'occupe de compter les manches).
Une partie de 501 se termine au minimum en 3 volées (9 fléchettes en tout).

301 double out

La règle du 301 est la même que celle du 501 à la différence que les joueurs débutent la partie avec un score de 301 au lieu de 501. Afin de terminer la partie, les joueurs doivent également lancer leur dernière flèche dans un double.

Départements

Le jeu des départements consiste à scorer les numéros des départements en 3 fléchettes (31 pour la Haute Garonne par exemple). Chaque joueur devra à son tour annoncer le nom d'un département et son numéro. Il devra alors faire le score correspondant en 3 fléchettes. Le premier joueur qui arrive à couvrir l'ensemble des départements de sa région gagne. Ce jeu est donc un jeu d'adresse mais aussi un jeu de culture générale. Ce jeu est applicable en France métropolitaine mais présente un désavantage pour les habitants des DOM-TOM et pour l'Île-de-France.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Horloge

Il s'agit d'un exercice d'entraînement. Le but du jeu est de mettre, dans l'ordre, une fléchette dans chaque segment de la cible. On commence par viser le 1, quand on a réussi, on passe au 2 et ainsi de suite jusqu'au 20. On termine habituellement avec le rond central (zone comptant pour 25 points). On recommence ensuite avec les doubles et enfin les triples pour corser le jeu. Le vainqueur est celui qui finit en premier tous les segments.

Les matches de championnat se déroulent sur 19 parties : 301 double out, 501 double out et cricket.

La poursuite est une variante de l'horloge (ici il ne s'agit pas d'entrainement mais d'un jeu entre amis) : le but du jeu est le même il faut mettre dans l'ordre une fléchette dans chaque segment de la cible de 1 à 20, chaque joueur utilise 3 fléchettes, les centres (25 et 50) ne comptent pas, par contre les doubles et les triples comptent et permettent de passer directement aux n° suivant +2 ou +3 (par exemple si vous êtes au 4 ⇒ vous touchez "double 4" ce qui permet d'accéder au 6 directement, et de même le "triple 4" permet d'accéder au 7). Lorsqu'un joueur arrive à toucher le N° visé avec sa dernière fléchette il peut reprendre ses 3 fléchettes et passer au n° suivante ainsi de suite (Exemple si vous êtes au 12 ⇒ votre première fléchette touche le 9, la seconde le 5, la troisième le 12 simple, vous reprenez vos 3 fléchettes et vous pouvez viser le 13….).

Aucune notion de points, le premier qui arrive au 20 (simple, double ou triple) a gagné.

Bâtard

Le jeu se déroule sur 10 volées de 3 fléchettes, chacun son tour. La première fléchette de la volée ouvre le score, chaque point suivant doit être égal ou supérieur aux plus hauts points marqués précédemment. Si le score est inférieur, il est retranché. À chaque tour, on redéfinit le score à la première fléchette. À la fin de chaque volée on note le score de la volée. Le total général donne le résultat du match. Toute flèche en dehors d'une zone à point ou refus compte – 10 points.

Un exemple :

- première fléchette : double 12
- deuxième fléchette : simple 20
- troisième fléchette : triple 18

Comptage : 24 – 20 + 54 = 58 points

Les scores négatifs sont également pris en compte. Un exemple :

- première fléchette : simple 20
- deuxième fléchette : simple 19
- troisième fléchette : simple 19

Comptage : 20 – 19 – 19 = –18 points

Criquet spécial

C'est une variante du cricket. La différence est que lorsqu'un joueur marque des points dans une valeur, ils sont retirés à tous ses adversaires qui n'ont pas fermé cette valeur. Il n'y a pas de comptage de points. Le joueur doit absolument marquer dans une des 7 zones (20, 19, 18, 17, 16 15 et bull); dans le cas contraire, il perd un dans son plus gros score effectué. Le vainqueur est le premier joueur qui ferme tout.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Cricket

C'est un jeu plus convivial pour jouer entre amis. Le but est de réussir à faire trois 15, trois 16, trois 17, trois 18, trois 19, trois 20 et trois bulls. On note au fur et à mesure sur une feuille de papier. Un double compte pour 2 et un triple compte pour trois. Le vainqueur est celui qui a « fermé » en premier toutes ses valeurs.

Il existe une variante avec points : lorsqu'un joueur a fermé une valeur avant son adversaire, toute nouvelle fléchette qu'il place dans cette valeur lui rapporte le nombre de points correspondant. Le jeu s'arrête quand un joueur a fermé l'ensemble des valeurs et le vainqueur est le joueur ayant le plus gros score.

Une variante nécessitant plus de stratégie peut être utilisée lorsqu'on joue à plus de deux joueurs : elle consiste à distribuer les points à tous les joueurs n'ayant pas encore fermé une valeur au lieu de les engranger soi-même. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur qui possède le moins de points à la fin de la partie.

Cut throat cricket

C'est une variante du cricket. La différence est que lorsqu'un joueur marque des points dans une valeur, ils sont attribués à tous ses adversaires qui n'ont pas fermé cette valeur. Le vainqueur est le premier joueur qui ferme tout et qui a le score le plus petit (ou égal à celui d'un adversaire). Cette variante a surtout un intérêt quand le nombre de joueurs est supérieur ou égal à 3.

Count up

Le principe est simple : on fixe un nombre de tours (par exemple 10). Le but est de faire le plus de points possible en ce nombre de tours.

Killer

Ce jeu se pratique à plusieurs, l'idéal étant de jouer à quatre joueurs minimum. Le but de ce jeu est de rester le dernier joueur en vie. Chaque joueur commence par lancer une fléchette de sa mauvaise main pour définir son numéro personnel. Celui-ci est unique : deux joueurs ne peuvent avoir le même numéro.

Chaque joueur possède au début 0 point et la première partie du jeu consiste tout d'abord à marquer trois points en touchant son numéro personnel, un double comptant deux points et un triple trois points (une variante existe où seuls les doubles comptent, et valent 1points) . Une fois les trois points atteints (ou quatre – à définir en début de partie), le joueur est maintenant considéré comme *killer*. Son but est de faire diminuer les points des autres joueurs en visant leur numéro.

Les règles concernant les points sont :

- Un joueur ayant un score négatif est considéré comme mort.
- Un killer ayant perdu un point perd son statut et doit réviser son numéro.

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur en vie si et seulement s'il a annoncé pour éliminer.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Courses de sacs à patates

(1 à 4 joueurs)

(4 sacs à patate en toile de jute)

La course en sac est un jeu qui convient parfaitement aux enfants de par son côté ludique et amusant. C'est un jeu d'extérieur idéal pour profiter d'un après-midi ensoleillé en famille. Chaque joueur se place dans un sac à patates, le but étant de terminer la course en premier. Attention à ne pas trébucher… La course en sac risque d'être mouvementée !

Comment jouer à la course en sac :

Dans un premier temps il vous faut délimiter le terrain. Pour cela, il vous faut tracer deux lignes au sol, la ligne de départ et la ligne d'arrivée. A vous de décider la taille du terrain de jeu en fonction de l'âge des joueurs.

Si des adultes jouent avec des enfants, il est mieux de les faire partir de plus loin. Par exemple 5 mètres derrière les enfants de manière à équilibrer la course. Au signal de départ « go », chaque joueur s'élance dans la course. Le premier arrivé remporte la course en sac.

Variante de la course en sac : La course en sac en relais

Cette variante de la course en sac se joue en équipe. Tout d'abord, il est important d'équilibrer les équipes en fonction de l'âge et du niveau des participants. Ensuite les joueurs se placent en file indienne et par équipe derrière la ligne de départ. Le premier joueur de chaque équipe enfile le sac à patates. Quand le départ de la course est donné les joueurs s'élancent en sautillant dans leurs sacs. Le but est d'aller jusqu'à ligne d'arrivée puis de revenir jusqu'à la ligne de départ pour passer le relais au joueur suivant. La première équipe à avoir effectuée tous ses relais remporte la partie.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Tir à la corde

(2 à 20 joueurs)

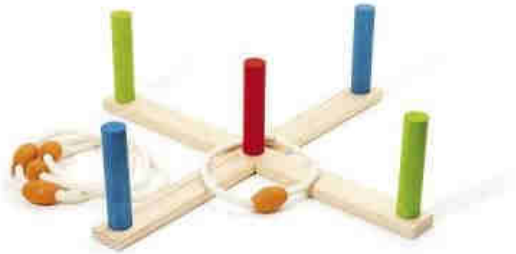
(15m de corde)

Règles du jeu : Deux équipes, s'alignent à chaque bout de la corde. Deux lignes, espacées de 4 ou 5 mètres, sont tracées. Une fois le jeu commencé, chaque équipe essaye de faire dépasser à l'autre sa ligne ou de faire chuter l'adversaire.

Jeu d'anneaux

(1 à 10 joueurs)

(1 jeu de tir en bois en 2 parties avec 5 pieux à viser + 3 anneaux)



Préparation du jeu : Posez la cible au sol à une distance entre 1m50 et 4 mètres suivant la difficulté souhaitée.

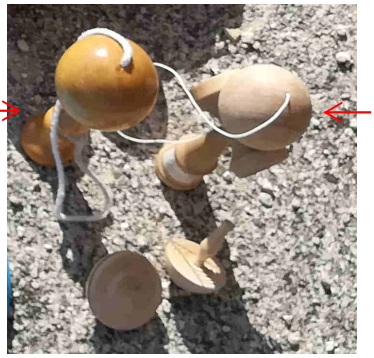
Règle du jeu Lancer d'anneaux : Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible. Les points sont marqués lorsque l'anneau est rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués. A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Un partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs. Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

Pedalgo / Diabolo

(1 padaglo et 1 diabolo + baguettes de diabolo)

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Bilboquets (2) et toupies (2)



Le bilboquet est un jeu d'adresse composé d'une tige souvent en bois reliée par une cordelette à une boule percée d'un ou de plusieurs trous d'un diamètre ajusté à la tige. Son nom français vient de Bil le Bocquet qui désigne la pointe d'un javelot
Le jeu consiste par un mouvement d'adresse, en utilisant une seule main, à lancer la boule retenue par la ficelle de façon qu'elle retombe sur la tige et s'y enfile seule.

Le kendama un jeu d'adresse d'origine japonaise. Il est constitué d'un manche en forme de marteau (ken en japonais) et d'une balle (tama) qui sont reliés par une ficelle. Le principe est d'effectuer des figures en faisant évoluer la balle sur différentes parties du manche. Il est semblable à un bilboquet, à la différence près qu'il possède le sarado (partie formée des deux coupelles)

Slackline

(15m de sangle dont système de blocage par cliquet)

La slackline (de l'anglais « ligne lâche ») ou slack est une pratique sportive récente s'apparentant au funambulisme. Elle s'en distingue cependant clairement par l'utilisation d'une sangle élastique en polyester, ainsi que par l'absence d'accessoire de type balancier et d'une absence de stabilisation de la sangle. La sangle utilisée, appelée "slack", est tendue entre deux ancrages (tels qu'arbres, poteaux, points d'ancrage d'escalade...) à l'aide d'un système de tension facilitant sa mise en place (cliquet, mousquetons ou poulies). Cette facilitation permet la pratique en milieu naturel ou urbain, voire en intérieur.

La nature élastique et dynamique de la slackline invite à y progresser en équilibre, mais aussi à y réaliser d'innombrables figures utilisant parfois le rebond, ce qui la rapproche d'un trampoline long et étroit. Ce sport est lié aux pratiques de l'escalade, des sports de glisse, du funambulisme au cirque, ou de certains agrès de gymnastique comme le trampoline ou la poutre. Il peut aussi être utilisé comme moyen de concentration.

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91

Set de Ping-pong

(un filet adaptable à toutes les tables + 2 raquettes et 3 balles)

(2 joueurs)

Jouer au free ping pong, le tennis de table qui permet de jouer partout, sur tout type de table et en dehors des règles.

Ce filet de 2 mètres de longueur possède des pinces pouvant se fixer sur n'importe quelle table allant jusqu'à 5cm d'épaisseur. Idéal pour jouer partout !

Raquettes de plage (2 raquettes + 1 balle)

(2 joueurs)

Freesby (1) et Ballon de foot (1)

Location : Mathieu VERHILLE / mathieu.verhille@gmail.com / 06.51.05.23.91