

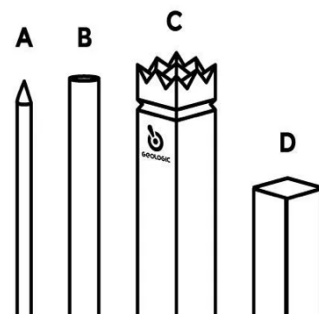
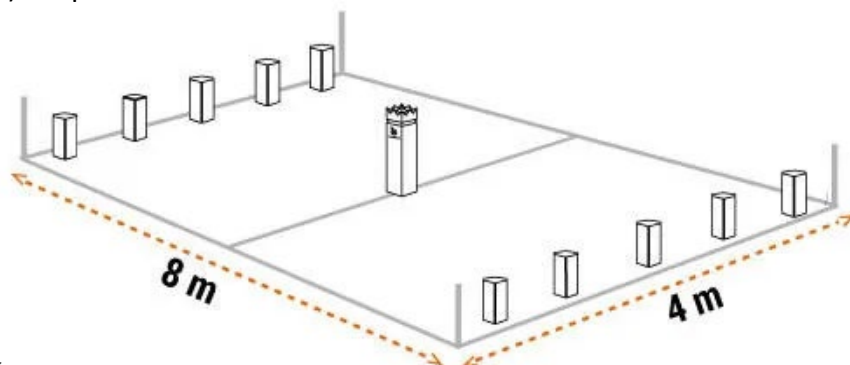
LE KUBB

1/ PLACEZ LES ÉLÉMENTS DU JEU

5 Kubbs (D), blocs en bois sont placés le long des lignes de base de chaque camp, délimitées par les piquets (A).

Les lignes de base sont distantes de 8m et larges de 5m.

Le roi (C) est placé au centre du terrain.

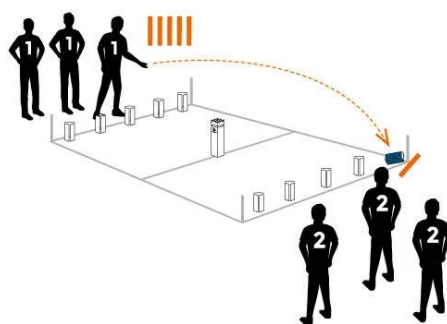


2/ DÉMARREZ LA PARTIE

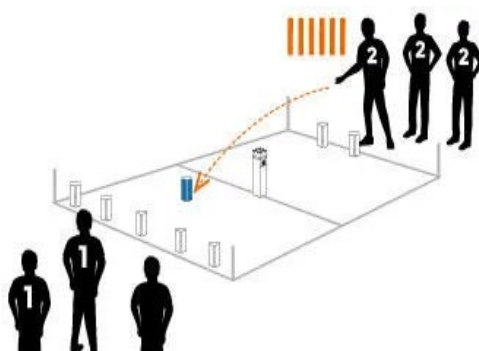
Chaque équipe **lance un bâton (B)**. L'équipe la plus proche du roi (C), sans le renverser, commence la partie.

3/ RENVERSEZ LES KUBBS DE BASE

Depuis sa ligne de base, l'équipe 1 **lance les 6 bâtons (B)** dans le but de **renverser les Kubbs de base (D)** de l'équipe 2.

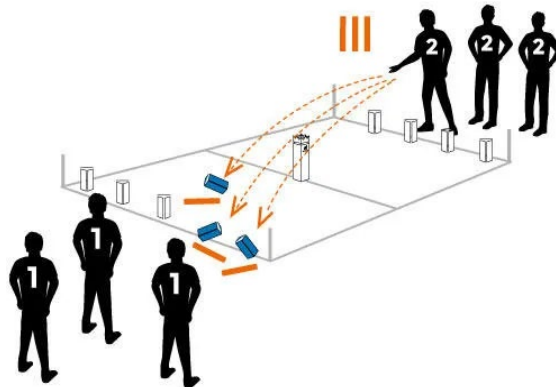


Ensuite, l'équipe 2 jette tous les Kubbs renversées dans le camp adverse (entre la ligne de base et le roi) puis les redresse. Ces **Kubbs de base renversés** deviennent des **Kubbs de champ**.



4/ RENVERSEZ LES KUBBS DE CHAMP

L'équipe 2 doit premièrement **renverser les Kubbs de champ avant de viser les Kubbs de base**, situés sur la ligne adverse. Si un des Kubbs de base est renversé avant les Kubbs de champ, on le remet debout immédiatement.



EMPILER LES KUBBS DE CHAMP

Lorsque vous lancez un **Kubb de champ**, si celui-ci renverse un autre KUBB de champ, vous pouvez les empiler (comme une tour). Il est alors plus facile de les renverser à l'aide du lanceur.

5/ GAGNEZ LA PARTIE

Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'une équipe parvienne à renverser tous les Kubbs de l'équipe adverse. Elle peut alors tenter de **renverser le roi** pour gagner la partie.

Si une équipe renverse le roi avant de renverser tous les Kubbs adverses, elle perd la partie.

Règles simplifiées : une fois renversé, un Kubb de champ est sorti du jeu. La partie est alors plus rapide.

Règles officielles : tous les Kubbs renversés par une équipe sont systématiquement renvoyés par l'autre équipe dans le camp adverse, puis redressés.

Si tous les Kubbs de champ ne sont pas renversés, l'équipe adverse peut s'avancer dans son camp, jusqu'au Kubb de champ toujours debout le plus proche du roi, pour effectuer ses lancers.

CROSS BOCCIA



Principes du jeu

Chaque joueur reçoit trois balles identiques. Un joueur désigné lance le cochonnet (petite balle) où il veut depuis un emplacement de départ librement choisi (le terrain de jeu n'est pas délimité). Puis tous les joueurs jouent leurs balles depuis ce même emplacement. La balle la plus proche du cochonnet donne 1 point à son lanceur. Un joueur peut donc obtenir 3 points au maximum par manche.

Déroulement

Le joueur qui a lancé le cochonnet lance une de ses balles en premier. Les autres joueurs lancent une de leurs balles à tour de rôle. Le joueur dont la balle est la plus éloignée du cochonnet joue ensuite ses deuxième et troisième balles. Les autres joueurs lancent leurs deuxième, puis troisième balles selon l'ordre d'éloignement de leur première balle.

Règles

Il est possible d'éliminer une balle en réussissant un «kill», coup qui consiste à recouvrir au moins de moitié la balle d'un de ses adversaires (voir illustration ci-contre).

Si un joueur lance le cochonnet volontairement contre un objet (par exemple par ricochet contre un mur), il doit dire à l'avance s'il veut que tous les autres joueurs utilisent cette même combinaison.

Il est également possible de définir ses propres règles de lancer.

Par exemple, lors d'une manche :

- Lancer en arrière par-dessus l'épaule
- Lancer avec la mauvaise main
- Lancer des deux mains ensemble
- Lancer entre les jambes
- Lancer en étant en équilibre sur une jambe
- Fermer un œil lors du lancer



Le lancer d'un joueur qui ne respecte pas la combinaison ou la consigne voulue n'est pas valable.



PALETS BRETON



QUI COMMENCE?

Posez le maître (petit palet) sur la planche. Chaque équipe **se positionne à 5m** et lance un palet. Celle qui a le palet le plus proche du maître, commence la partie.

DEBUTER LA PARTIE

L'équipe qui commence a **trois essais** pour **lancer et placer le maître sur la planche**. Sinon, c'est au tour de l'équipe adverse de tenter sa chance. L'équipe qui réussit à placer le maître sur la planche lance alors 1 palet.

MENER LA PARTIE

C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de jouer et de lancer 1 palet. Elle continue de jouer tant qu'elle ne réussit pas à **placer un meilleur palet que l'équipe adverse**. C'est toujours **l'équipe dont le palet est le plus proche du maître qui mène la partie**.

Un palet sur le sol, ou ayant touché le sol avant d'arriver sur la planche est nul. Si le maître est envoyé hors de la planche durant la partie, la partie est annulée et doit être rejouée.

COMPTER LES POINTS

Quand tous les palets sont utilisés, l'équipe gagnante est celle dont le ou les palets sont les plus proches de maître. **Un palet vaut un point**. Une équipe marque **autant de points** qu'elle a de **palets plus proches du maître** que ceux de l'adversaire.

L'équipe gagnante relance le maître pour la partie suivante.

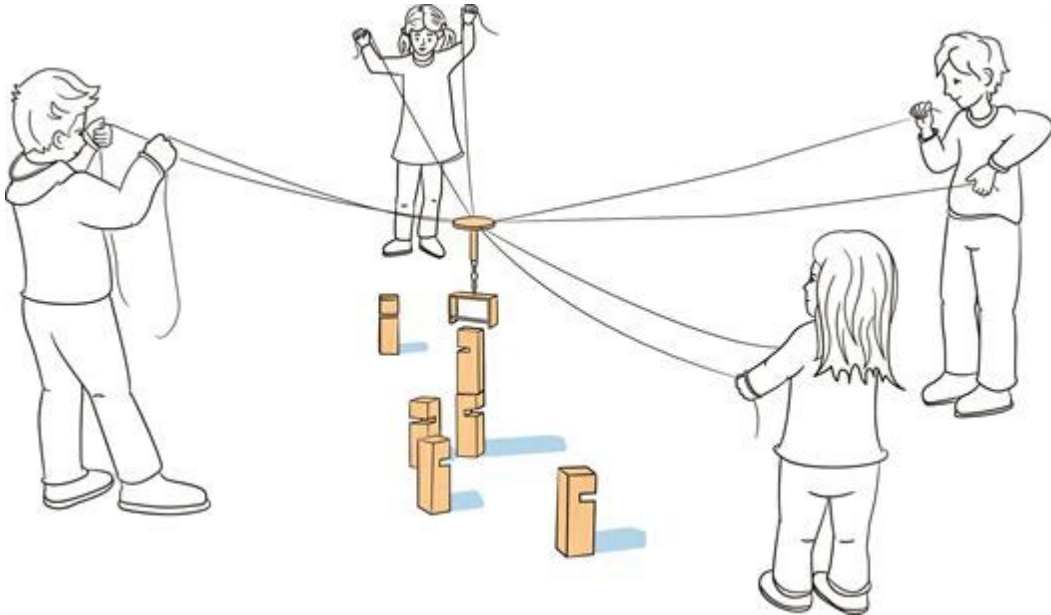
GAGNEZ LA PARTIE

La première équipe qui atteint **12 points** gagne la partie.

Si chaque équipe a remporté une partie, la belle se joue en 15 points.

TOUR DE FROEBEL

Le but de cette activité est de construire une tour faite de 6 éléments en réussissant à saisir tous ensemble les pièces pour les placer les unes au-dessus des autres.



La construction de la tour nécessite la participation et la coordination de tous les acteurs.

Tirer, relâcher, soulever, abaisser.

La construction de la tour Fröbel n'est possible que grâce à l'action conjointe et coordonnée de 2 à 16 personnes.



Contenu : 6 blocs de bois de hêtre, env. 60 x 60 x 170 mm, 1 étrier avec tige métallique, 1 plaque avec 16 cordes (chacune de 2 m de long) et un sac en tissu pour le stockage.

MÖLKKY



12 quilles numérotées de 1 à 12, un lanceur : le **Mölkky**, règles de jeu.

Préparation du jeu :

Toutes les quilles sont placées serrées les unes aux autres (voir illustration).



La ligne de lancement est fixée à 3-4 mètres de la formation de quilles.

Les **règles du jeu** sont on ne peut plus simples : douze quilles, numérotées de 1 à 12, doivent être renversées à l'aide du lanceur. Si le joueur fait tomber une seule quille, il gagne le nombre de points indiqué sur la quille. S'il en renverse plusieurs en un lancer, il remporte autant de point que de quilles renversées.

Début de partie :

Le premier joueur lance le Mölkky sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber. Toujours lancer le Mölkky par-dessous (du bas vers le haut).

Les quilles tombées :

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille ou sur le Mölkky, elle n'est pas prise en compte dans le score. Après un lancer, les quilles sont remises debout à l'endroit précis où elles sont tombées.

Marquage des points :

Une seule quille tombe, le score = le nombre inscrit sur la quille. Si plus d'une quille tombe, le score = le nombre de quilles tombées.

Fin de la partie :

Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé et s'occupera de marquer les scores. La partie se termine lorsqu'un joueur obtient exactement 50 points. Si un joueur marque plus de 50 points, son score redescendra à 25 points et il continuera à jouer.