

JEU DE FLECHETTES



Suggestions de jeux :

Le tour du cadran

Accessoires : Sachets de sable

Jouez en groupe ou individuellement
Lancez le sachet pour atteindre tous les nombres commençant par 1.

Le joueur numéro 1 lance le sachet. S'il atteint le bon nombre, il rejoue. Sinon, c'est au tour du suivant et ainsi de suite. Le vainqueur est celui qui termine tous les nombres en premier.

Noir et blanc

Accessoires : Sachets de sable

Faites 2 équipes. Lancez 2 ou 3 sachets. Additionnez les nombres pour trouver la somme. L'équipe gagnante est celle qui atteint 250 en premier. La première équipe doit toucher uniquement les zones noires, l'autre équipe les zones blanches. On ne compte pas les points lorsque le sachet tombe dans une case de la mauvaise couleur.

Jeu de fléchettes - 201 ou 301

Accessoires : Sachets de sable

Chaque équipe reçoit 3 sachets. Lancez les sachets en essayant d'atteindre les nombres les plus grands.

La somme des trois nombres doit être soustraite de 201 ou 301 (utilisez une calculatrice si nécessaire). L'équipe gagnante est celle qui atteint ou s'approche de 0 en premier.

Visez la bonne somme

Accessoires : Sachets de sable

Chaque équipe a 3 sachets. Chaque équipe assigne à l'autre une épreuve. Par ex. :
Visez la somme de 36. 1 point est attribué à chaque fois que l'épreuve est réussie.

Variante possible : les nombres atteints dans le cercle intérieur comptent double.

Suggestions de jeux :

Dites le nombre !

Accessoires : Sachet de sable

Un jeu simple et rapide pour apprendre les nombres.

Les participants lancent un sachet de sable et doivent dire le nombre sur lequel il tombe.

Multiplication

Accessoires : Sachets de sable, cônes

Formez 2 équipes. Les deux équipes lancent un sachet et celle qui est le plus près du centre de la cible commence.

Placez un cône par ex. sur le nombre 14.

L'équipe qui commence lance un sachet et l'équipe adverse doit donner le résultat correct en multipliant 14 par le nombre atteint, par ex. 11.

Chaque bonne réponse rapporte un point, et l'équipe gagnante est celle qui arrive à 10 en premier.

Variante possible en additionnant ou en soustrayant les nombres au lieu de les multiplier.

Interdisciplinaire

Accessoires : Sachet de sable

Commencez par préparer des questions ou d'autres épreuves.

Convenez d'abord des règles pour lesquelles les nombres, etc. déclenchent une question.

Lancez un ou deux sachets. La somme de la case sur laquelle le sachet tombe détermine le niveau de la question. Plus la somme est élevée, plus l'épreuve est difficile.

L'épreuve peut consister à épeler un mot. Chaque bonne réponse rapporte un point.

Curling

Accessoires : Palets de marelle

Jouez au curling en plaçant 1, 2 ou 3 palets le plus près possible du cercle du milieu.

Vous avez le droit de sortir les autres palets.

Le gagnant est celui qui arrive à placer ses palets le plus près du centre de la cible.

Dégage !

Accessoires : Sachets de sable

Constituez deux équipes, la première est appelée le stoppeur, l'autre équipe le marqueur.

L'équipe stoppeur lance trois sachets et tente d'atteindre tous les nombres de 1 à 20, une fois, dans n'importe quel ordre.

Une fois que l'équipe stoppeur a atteint un nombre, le marqueur ne peut pas marquer de points sur ce nombre. Une fois que l'équipe stoppeur a atteint tous les nombres, le marqueur additionne ses points et les rôles sont inversés.

Le but est de marquer le plus de points possible. En cas d'égalité, visez l'œil du taureau pour déterminer le gagnant.