

# LE LANCEUR

## Règles du jeu

Munissez-vous d'un stylo pour inscrire les scores de chaque joueur sur la feuille de score. Un joueur désigné se charge de noter tous les points pendant la partie.

### • BUT DU TOURNOI

Le vainqueur sera celui qui remportera le plus d'épreuves parmi les 6. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, rejouez l'une des épreuves : le vainqueur sera celui qui la remporte.

### • ÉPREUVE 1 : LE CHAMBOULE-TOUT

Équipement et mise en place :

- Canettes + sacs de sable
- Disposez les canettes en pyramide.

Règles :

- Placez-vous à 2 mètres si vous avez moins de 7 ans, sinon à 3 mètres si vous êtes plus âgé.
- Chaque joueur (ou équipe) dispose de 4 lancers pour faire tomber un maximum de canettes.
- Après les 4 lancers, remettez les canettes en place pour le joueur suivant.
- Le plus jeune commence.

Comptage des points :

- Chaque canette renversée compte pour la valeur inscrite dessus.
- À la fin des 4 lancers, on additionne les points.
- Si un joueur réussit à faire tomber toutes les canettes il comptabilise 100 points.

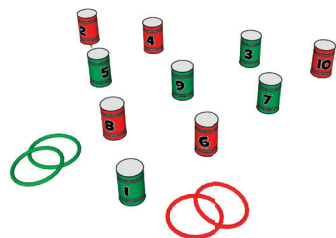


## • ÉPREUVE 2 : LE LANCER D'ANNEAUX

### Équipement et mise en place :

- Canettes + anneaux
- Placez les 10 canettes en triangle équilatéral au sol dans l'ordre de votre choix.

Gardez un espace d'au moins 20 centimètres entre chaque canette.



### Règles :

- Placez-vous à 2 mètres si vous avez moins de 7 ans, sinon à 3 mètres si vous êtes plus âgé.
- Chaque joueur (ou équipe) dispose de 4 lancers pour placer le maximum d'anneaux autour des canettes.
- Le plus âgé commence.

### Comptage des points :

- Si la canette tombe au sol, vous ne marquez pas de point. En revanche, si la canette reste debout et que vous placez l'anneau autour, vous gagnez le nombre de points indiqué sur la canette.
- Gagnez le double du score indiqué sur la canette si l'anneau vert entoure la canette verte ou que l'anneau rouge entoure la canette rouge.

## • ÉPREUVE 3 : LES CANETTES RENVERSÉES

### Équipement et mise en place :

- Canettes + sacs de sable
- Placez les 10 canettes en rond au sol dans l'ordre de votre choix. Gardez un espace d'au moins 20 centimètres entre chaque canette.



### Règles :

- Placez-vous à 2 mètres si vous avez moins de 7 ans, sinon à 3 mètres si vous êtes plus âgé.
- Chaque joueur (ou équipe) dispose de 4 lancers pour placer le maximum d'anneaux autour des canettes.
- Le plus jeune commence.

### Comptage des points :

- Si vous faites tomber une canette, remettez-la debout à l'endroit où elle est tombée et notez sur la feuille de scores le nombre de points indiqué sur la canette ou les canettes renversées.
- Dès qu'un joueur dépasse les 30 points, il gagne l'épreuve.

## • ÉPREUVE 4 : LE LANCER DE FLÉCHETTES

### Équipement et mise en place :

- Cible + fléchettes

### Règles :

- Placez-vous à 2 mètres si vous avez moins de 7 ans, sinon à 3 mètres si vous êtes plus âgé.
- Chaque joueur (ou équipe) dispose de 4 lancers pour atteindre le maximum de points.
- Le plus jeune commence.

### Comptage des points :

- Comptabilisez les points et rappez-les sur la feuille de score.



## • ÉPREUVE 5 : LE CORNHOLE

### Équipement et mise en place :

- Cible + sacs de sable

### Règles :

- Placez-vous à 2 mètres si vous avez moins de 7 ans, sinon à 3 mètres si vous êtes plus âgé.
- Chaque joueur (ou équipe) dispose de 4 lancers pour atteindre 100 points.
- Le plus jeune commence. Les joueurs jouent à tour de rôle, un lancer chacun.

### Comptage des points :

- Le 1er à atteindre les 100 points remporte l'épreuve.
- Si un joueur dépasse les 100 points, son dernier lancer est annulé. Il repart au tour suivant à 50 points.



## • ÉPREUVE 6 : LE LANCER DE BALLES

### Équipement et mise en place :

- Cible + balles

### Règles :

- Placez-vous à 2 mètres si vous avez moins de 7 ans, sinon à 3 mètres si vous êtes plus âgé.
- Chaque joueur (ou équipe) dispose de 4 lancers pour atteindre le maximum de points.
- Le plus jeune commence. Les joueurs jouent à tour de rôle, un lancer chacun.

### Comptage des points :

- Comptabilisez les points et rappez-les sur la feuille de score.

