

Jeux d'adresse.

Dans ton jardin. Loin des vitres et de la rue.

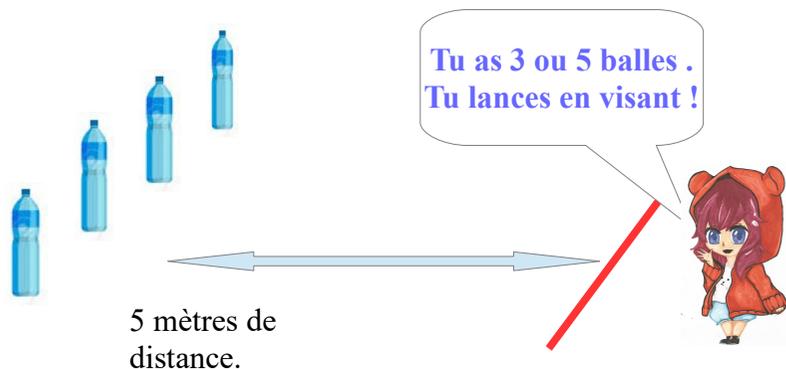
Tu récupères **12 quilles**, si tu n'en as pas tu peux en fabriquer avec des bouteilles d'eau en plastique par exemple, tu les lestes avec un peu d'eau dedans.

Tu les numérotés de 1 à 12. (ex:)



etc....

Tu as besoin de boules de pétanque en plastique ou de balles de tennis, si tu n'en as pas fais des boules de vieux chiffons.



CONSIGNES :

Tu as (3) cinq balles tu dois essayer de toucher les bouteilles avec la balle. A chaque fois tu additionnes les points (ex : la quille 2 , la 5 et la 10 sont tombées j'ai **17 points**). J'essaie d'améliorer mes scores.

Pour compliquer.

1/-Tu essaies de reculer d'un mètre par rapport à ton plot de départ.- si tu réussis des gros scores tu recules de deux mètres, etc...

2/ Tu ne dois toucher qu'une "quille" à la fois. Donc espace plus tes quilles.



3/ Tu annonces avant chaque lancer la quille que tu veux toucher. Si tu réussis tu multiplies par deux sa valeur. Ex : j'annonce la **9**, je l'ai touchée cela me fait **18 points**.

Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Partie 6	Partie 7

Tableau de scores

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12

Tu peux découper ces étiquettes pour les coller sur tes quilles" ou bouteilles.

4/ Tu disposes tes quilles autrement les six plus petites de **1** à **6** devant et un mètre derrière les 6 autres de **7** à **12**.



Tu ne dois toucher qu'une "quille" à la fois. Tu annonces avant chaque lancer la quille que tu veux toucher. Si tu réussis à toucher une quille du premier rang (de **1** à **6**) tu multiplies par deux sa valeur. Ex : la **4** cela me fait **8 points**.

Si tu annonces et tu touches une quille du deuxième rang tu triples sa valeur. Ex : La **10** cela fait **30 points**.

A la fin des lancers, tu fais ton addition pour connaître ton score final.



5/ Tu peux aussi les disposer ainsi les plus grandes valeurs sont le plus loin. Maintenant tu peux lancer des défis aux copains .