

# LA LIGNE MAGIQUE

## But

Être le premier à former une ligne de 3 quilles.

## Dispositif

- 1 cible carrée avec 9 cases.
- Des quilles de 2 couleurs.
- 2 équipes de 3 joueurs.
- 3 boules par joueur.

## Déroulement

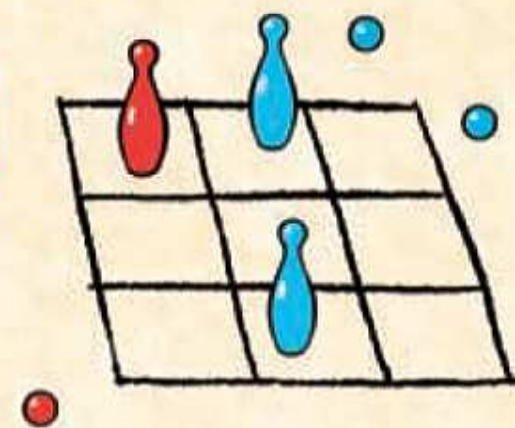
Les équipes jouent alternativement et tentent de placer une boule dans une case (chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case) ou d'enlever une quille adverse. La première équipe qui parvient à former une ligne de 3 quilles a gagné.

## Évolution

- Modifier le nombre et la taille des cases du damier.
- Laisser la boule dans la case (ne pas la remplacer par une quille) : une boule adverse placée dans la même case est annulée.



*J'empêche la ligne en pointant dans la case du centre, ou je détruis une quille ?*



# LA PRESQUE PÉTANQUE

## But

Atteindre en premier un nombre de points fixé au départ.

## Dispositif

- 2 équipes de 2 joueurs.
- 3 boules par joueur.

## Déroulement

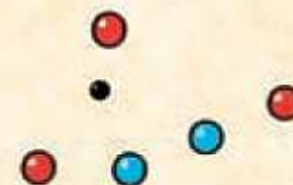
Le lancement du but (entre 4 et 8 mètres) se fait par tirage au sort. L'équipe qui n'a pas le point joue. Le comptage des points s'effectue selon le règlement officiel. Quand toutes les boules ont été jouées, on compte la (ou les) boule(s) d'une même équipe la (les) plus proche(s) du but. La première équipe qui atteint le nombre de points fixés au départ a gagné.

## Évolution

- Jouer de 1 contre 1 à 3 contre 3.
- Jouer au temps.



*Je tire ou je pointe ?*



# LE DAMIER

## But

Avoir placé plus de quilles que l'équipe adverse dans son damier.

## Dispositif

- 2 terrains échangés.
- 2 cibles carrées avec 9 cases.
- Des quilles de 2 couleurs.
- 2 équipes de 3 joueurs.
- 3 boules par joueur.

## Déroulement

Chaque équipe dispose de 9 lancers pour remplir son damier. Chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case (une seule quille par case). Puis les équipes changent de damier et tentent d'enlever en 9 lancers le maximum de quilles adverses (toute quille touchée est enlevée).

## Évolution

- Jouer à 2 contre 2 sur un damier de 4 cases.
- Être autorisé à n'enlever qu'une quille à la fois.
- Jouer sur un terrain partagé.



# LE MUR

## But

Avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.

## Dispositif

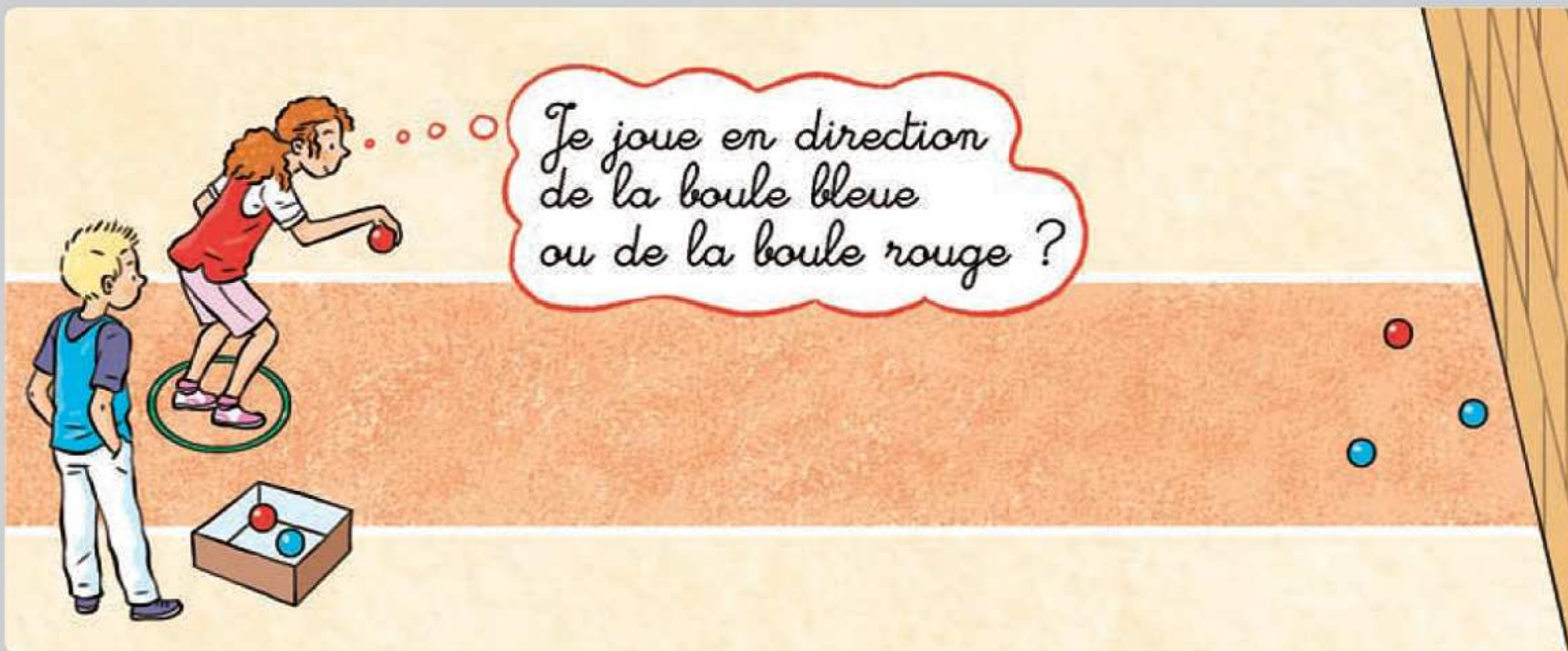
- 1 mur.
- 1 contre 1.
- 3 boules par joueur.

## Déroulement

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun disposant de 3 lancers pour s'approcher le plus près possible du mur (sans le toucher). Le joueur dont la boule est le plus près du mur a gagné.

## Évolution

- Jouer à 2 contre 2, avec 2 boules chacun.
- Remplacer le mur par une ligne à ne pas franchir.



# LE POT

## But

Avoir plus de boules que l'équipe adverse dans la cible.

## Dispositif

- 1 cible circulaire.
- 2 équipes de 2 joueurs.
- 3 boules par joueur.

## Déroulement

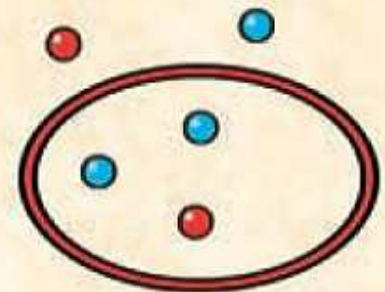
Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers. Quand tous les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé plus de boules que l'autre dans la cible (le « pot ») a gagné.

## Évolution

- Jouer à 3 contre 3.
- Placer des boules de chaque équipe au départ dans le « pot ».
- Varier la distance de lancer, la taille et la forme de la cible.



*Je place ma boule  
ou je pousse la sienne ?*



# LE TRIANGLE 1-3-5

## But

Avoir plus de points que l'équipe adverse.

## Dispositif

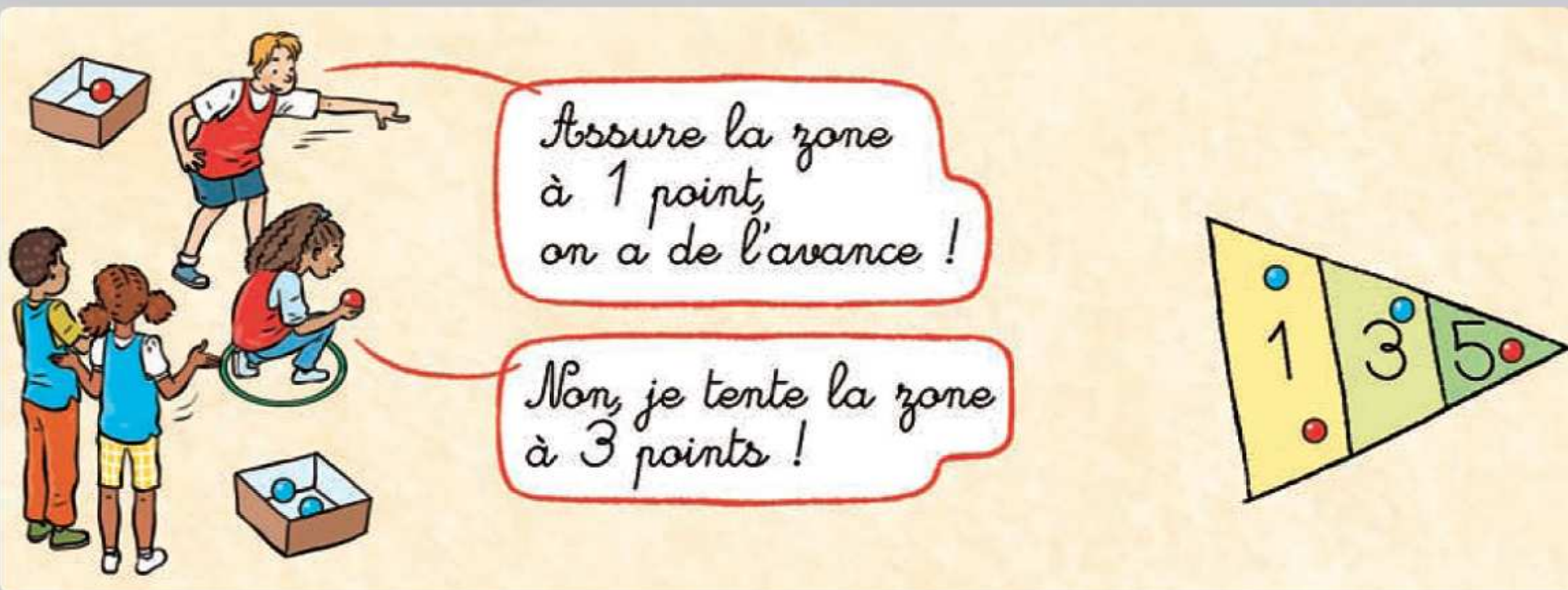
- 1 cible triangulaire constituée de 3 zones rapportant 1, 3 et 5 points.
- 2 équipes de 2 joueurs.
- 2 boules par joueur.

## Déroulement

Les équipes jouent alternativement en cherchant à obtenir le maximum de points. Les boules sont laissées en place après chaque lancer (dans ou hors du triangle). Chacun peut ajouter des points ou enlever des boules adverses. Les boules déplacées au cours du jeu restent à leur nouvelle place.

## Évolution

- Modifier la taille et la forme du triangle.
- Varier la distance de lancer.
- Jouer sur des terrains séparés



# LES BASES AUTORISÉES

## But

Atteindre une cible en premier en passant (ou non) par des zones d'arrêt autorisées.

## Dispositif

→ 1 cible et des zones intermédiaires de plus en plus éloignées et de plus en plus petites.

→ 1 contre 1.

→ 1 boule par joueur.

## Déroulement

Un tirage au sort détermine le joueur qui commence. Les joueurs lancent alternativement leur boule dans des zones d'arrêt autorisées. S'ils y parviennent, ils relancent leur boule depuis cette zone. Sinon, ils reviennent au départ. Le premier qui atteint la cible a gagné.

## Évolution

- Jouer à 2 contre 2.
- Varier la taille et la forme des zones autorisées ainsi que les distances entre les zones.

