



À moi les quilles

FICHE D'ACTIVITÉ 002

Objectifs : Placements et stratégies

Nombre de joueurs : 2 contre 2

Matériel : 6 quilles et 3 balles par joueur

Préparation

Placer les quilles aléatoirement sur le terrain. Choisir des endroits diversifiés sur le terrain.



Déroulement

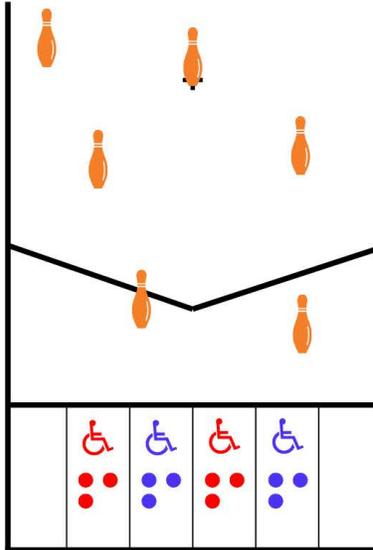
- En alternance, chaque équipe lance une balle pour essayer d'être le plus près possible d'une quille sans la faire tomber. Les coéquipiers décident entre eux lequel des deux lancera.
- Lorsque les deux équipes n'ont plus de balles, compter les points de cette façon :
 - **1 point pour** la balle la plus près de chaque quille.
 - **1 point retiré** à l'équipe pour chaque quille que celle-ci fait tomber.
 - Une balle près d'une quille qui est tombée ne donne **aucun point**.
- Recommencer pour le nombre de manches désiré en laissant les quilles au même endroit.
- **L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de points à la fin.**

Variante

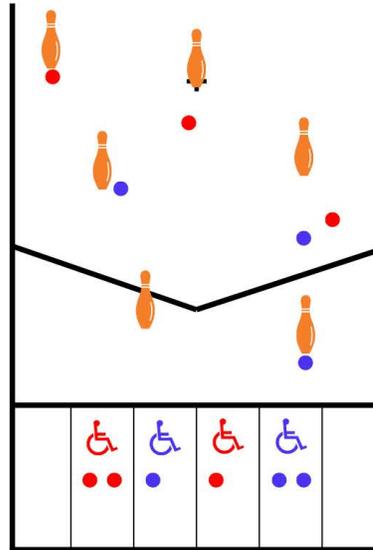
Il est possible de changer l'emplacement des quilles entre chaque manche pour travailler les placements à divers endroits sur le terrain.

EXEMPLE

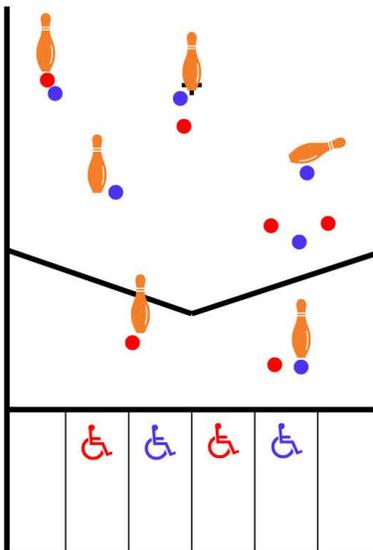
1. Les équipes choisissent aléatoirement sur le terrain.



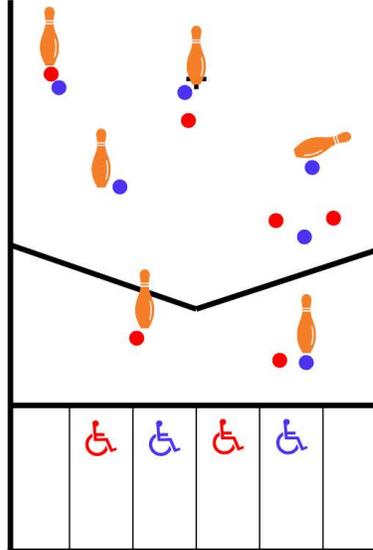
2. Les équipes jouent à tour de rôle.



3. Jouer toutes les balles sans faire tomber de quille.



4. Faire le calcul des points



Rouge
Points : 2
Quille tombée : 0
Total : 2

Bleu
Points : 3
Quille tombée : 1
Total : 2