

La Sarbacane

But du jeu

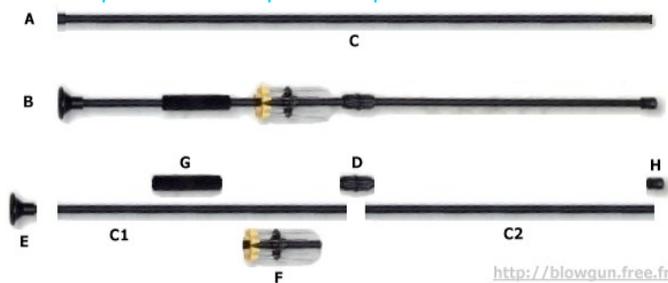
Il faut atteindre une cible avec un projectile à l'aide d'une sarbacane.

le tireur

Il est en position assise (fauteuil ou chaise) ou debout.
La Ligne des épaules face à la cible.

Le matériel

La sarbacane est composée d'une ou plusieurs parties :



- **Le Tube** : en aluminium, c'est l'élément principal de la sarbacane (C). Une sarbacane peut être un tube simple (A) ou se composer (B) de 2 tubes ou plus
- **L'Embouchure**, petit entonnoir (E), est utile pour bien canaliser le souffle à l'intérieur du tube, et il comporte un dispositif permettant d'empêcher la fléchette d'être avalée.
- **Le Porte-fléchettes** (en option): (F).
- **La Poignée**(en option): c'est une zone en mousse (G).
- **Le Viseur** (en option): c'est la partie opposée à l'embouchure (H).

Les projectiles :

- **Les fléchettes** : Poids de 1,10 gr, longueur de 110 mm.
- **Les bouchons, Etc.** (différents projectiles ont été adaptés)

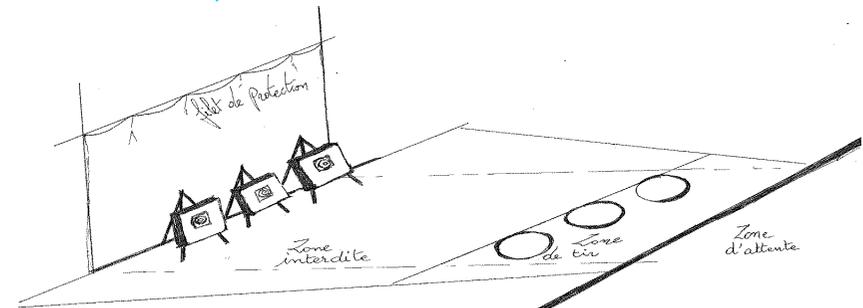
La cible :

- elle est de 170 mm, elle est posée sur un panneau de matière souple.
- **Au minima** : 2,50 m entre le bout de la sarbacane et le centre de la cible.
Elle évolue selon les capacités des concurrents

Le + Hygiène : l'embouchure peut être individualisée, pour permettre de faire fonctionner l'atelier, avec un minima de sarbacane. L'enfant reçoit une embouchure pour le temps de la séance et la nettoiera à la fin.

La Sécurité,

3 zones sont mises en place :



La zone interdite :

Personne ne doit y être, sans l'autorisation de l'animateur.

La zone de tir :

Un seul tireur par cerceau et toujours tourner vers la cible

Aucun tireur ne peut charger sa sarbacane avant l'autorisation de l'animateur.

La zone d'attente :

Les enfants et autres accompagnateurs y sont à l'abri. Ils observent et participent en écoutant les consignes et conseils de l'animateur.

Les techniques...

La charge :

Je suis face à la cible, je mets la fléchette dans la sarbacane par l'embouchure. Sarbacane à l'horizontale vers la cible, j'introduis la flèche dans le tube (Click).

La visée :

C'est une visée globale, les deux yeux ouverts. J'aligne le nez, le bout de la sarbacane et la cible.

Le tir :

La bouche collée à l'embouchure, j'inspire par le nez et je souffle d'un coup sec.

Les points ...

- On compte les points à la fin de chaque volée.
- Une flèche "cordon" (pointée entre 2 zones ou effleurant une ligne de séparation de zones), je compte les points de la zone la plus forte.
- Une flèche tombée ayant touché la cible, peut être rejouée.
- Une flèche plantée dans une autre, compte à nouveau les points de la première.

Le + santé :

Le développement du souffle

Quelques jeux de Sarbacane

Tir aux Couleurs

Nombre de joueurs: 2

Cible: standard

Distance: variable

Procurez-vous un vieux dé sur lequel vous collez des gommettes de couleurs 2J, 2R, 2B. Lancez le dé : le rouge sort, la 1ère manche commence; chaque joueur doit tirer sa volée de 5 flèches dans le rouge, 1 pt est attribué pour tout impact dans le rouge (5 maxi). Puis, on relance le dé et c'est reparti pour un tour. La partie se joue en 30 pts. Ce jeu s'adresse à tous, il suffit d'adapter la distance au niveau des joueurs.

Les 9 Fléchettes

Nombre de joueurs: 2 ou plus

Cible: standard

Distance: variable

(Chaque joueur à 9 fléchettes : 3 jaunes, 3 rouges et 3 bleues.

Le but est de mettre chaque fléchette dans sa couleur d'origine. Pour les points, 1 point pour chaque bonne fléchette, un bonus de 1 point si les 3 fléchettes bleues (par exemple) sont dans le bleu. Maxi 12 pts.

Couleurs éliminatoires

Nombre de joueurs: 2 ou +

Cible: standard

Distance: variable

Peut se jouer à autant de personnes qu'on veut mais il faut pouvoir distinguer ses fléchettes des autres.

Chacun part avec 5 fléchettes. Au premier tour, toute la cible est autorisée. Chaque joueur tire ses 5 fléchettes. Toutes celles qui ne sont pas dans la cible sont retirées du jeu. Si quelqu'un en met 2 hors-cible, il ne tirera que 3 fléchettes au prochain tour. S'il ne reste qu'un candidat avec des flèches, il a gagné. Sinon, on passe au 2ème tour.

Au 2ème tour, chacun reprend les fléchettes qui lui restent. L'organisateur annonce "rouge". Toute flèche qui n'est pas au moins dans le rouge est éliminée du jeu. Même principe, s'il reste un seul concurrent. 3ème tour, on annonce "jaune" et on suit le même principe.

Loto

Nombre de joueurs: 2 ou +

Cible: 1 grille en papier avec x cases numéros

Distance, nombre et dimension des cases

- Chacun son tour tire une fléchette
 - Le numéro atteint est attribué à celui qui l'a touché le premier. Aucun numéro ne peut être attribué deux fois !
 - On retire ensuite toujours chacun son tour jusqu'à ce que tous les numéros aient été touchés !
 - Quand tous les numéros sont touchés (et donc attribués) on compte les points des numéros, celui qui a le plus grand total a gagné !
-

La Bougie

Nombre de joueurs : 2 ou +

Cible : 1 bougie

Distance variable

On allume une bougie qu'on place à une distance définie à l'avance. Le but est tout simplement de « moucher » la flamme. Si personne n'y parvient après une flèche, on recommence, dans le même ordre.

Le jeu se déroule dans la pénombre. Chacun tire à tour de rôle, une fléchette à la fois. On définit l'ordre de passage comme on veut.

Tir à l'australienne

Nombre de joueurs : de 6 à 10

Cible : standard

Distance : au choix

Jeu d'élimination qui se joue à plusieurs, au moins 6, sur un principe qui existe aussi en course de vitesse : le dernier de chaque parcours est éliminé..

Tous les joueurs tirent une volée de 5 fléchettes ; celui qui a le plus bas score est éliminé. Il faut une cible par tireur.

Yams

Nombre de joueurs : 1 ou +

Cible : 6 zone de 1 à 6

Distance : au choix

Une adaptation du célèbre jeu de dés. Cible particulière : 6 zones concentriques numérotée de 1 à 6.

Sur une grille de marque des points, on établit des "contrats" à remplir ou dont il faut s'approcher en enregistrant un maximum de points par rubrique.

A chaque tour, un score doit être noté dans la grille. Chaque tireur tire 5 flèches d'affilée.

Les contrats de la grille de marque des points sont les mêmes qu'au « Yams ». Il s'agit de tenter de réaliser :

- Maximum de 1 - Maximum de 2 - Maximum de 3 - Maximum de 4 - Maximum de 5 - Maximum de 6

* Bonus de 35 points si le total de ces 6 premières est de 63 points ou plus.

- Maximum (volée qui doit être supérieure à la volée Minimum)

- Minimum (volée qui doit être inférieure à la volée Maximum)

- Petite suite (4 valeurs qui se suivent sur 5 fléchettes, Ex: 2, 3, 4,5)

- Grande suite (5 valeurs qui se suivent Ex: 2, 3, 4, 5,6)

- Brelan (3 valeurs de points identiques sur 5 fléchettes, ex : xx555)

- Full (3 valeurs de points identiques et 2 identiques ex: 33555)

- Carré (4 valeurs identiques sur 5 fléchettes)

- Yams (5 valeurs identiques)

Duel

Nombre de joueurs : 2

Cible : 10 zones de 1 à 10

Distance : au choix

- un seul tir chacun à chaque tour, pour marquer LE point, il faut réaliser un meilleur tir que son adversaire.

- si les 2 fléchettes sont dans le même cercle, aucun point n'est marqué.

- attention ! Le premier tir oblige l'autre joueur à tirer dans les 3 secondes sous peine de perdre le point.

- le premier qui atteint 10 pts gagne la partie.