



dès 8 ans
2 à 10 joueurs
15 minutes



1 tapis
11 pions
2 cages

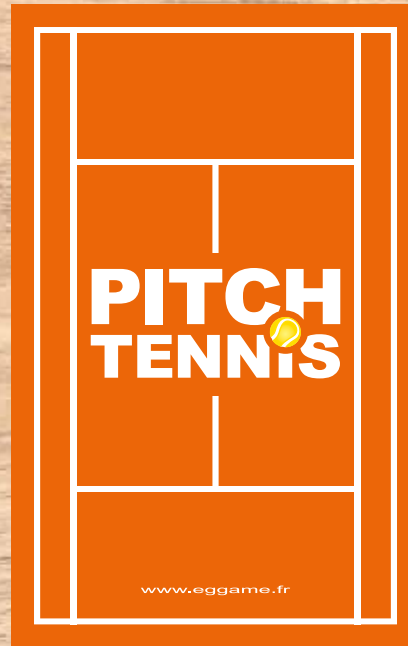
Placez les cages, le ballon et vos 5 joueurs : 3 sur les points blancs, 1 sur le cercle central et 1 gardien dans sa zone.

Celui qui a la possession fait une pichenette sur le ballon puis sur l'un de ses joueurs. L'adversaire en fait une sur l'un de ses joueurs. Le joueur le plus proche du ballon gagne la possession du ballon et on repart suivant la procédure. En cas de doute, la possession reste inchangée. Si le ballon se trouve dans le camp adverse, au-delà de la ligne médiane, tentez de marquer un but. Le ballon doit toucher la planchette. Si le palet roule dessus alors c'est le poteau. Le but est refusé et il y a renvoi depuis la zone du gardien. S'il y a un but, le ballon est replacé sur le point central et vous pouvez replacer chacun un de vos joueurs. Vous ne pouvez pas marquer de but à l'engagement. Vous pouvez marquer un but en faisant une pichenette sur un joueur qui vient tiquer le ballon. Un match se joue en 2 buts gagnants.

TOUCHE ET CORNER - Placez le ballon sur la ligne de touche à l'endroit de sa sortie ou sur le point de corner. Vous ne pouvez pas marquer de but en remettant en jeu.

SORTIE - Un joueur sorti du terrain est replacé par l'adversaire sur le rond central. En conséquence il y a faute et l'adversaire récupère la possession.

VERSION HANDBALL - Si un autre joueur que le gardien finit sa course dans la zone, il y a faute.



dès 8 ans
2 à 4 joueurs
15 minutes



1 tapis
6 pions
2 raquettes

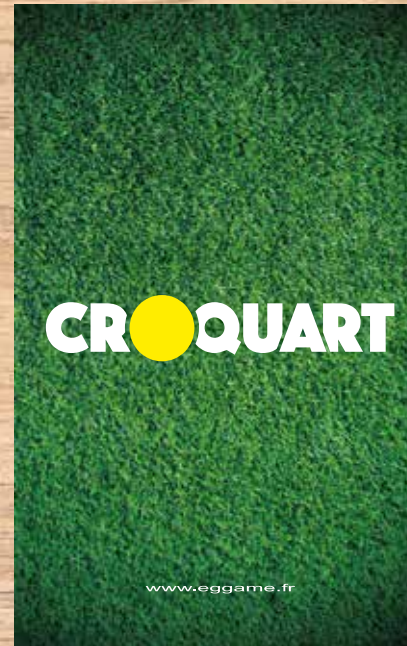
Connaissance des règles du tennis ... Placez chaque pion derrière la ligne de fond de court du bon côté de manière à être en diagonale. Posez la balle à coté du pion qui sert.

SIMPLE - Frappez la balle avec la raquette (ou faites une pichenette) de telle manière qu'elle finisse sa course dans le carré de service opposé. Vous bénéficiez d'une seconde balle. En cas d'échec, le point est perdu. A son tour, le receveur pichenette son pion pour qu'il aille dans la zone de la balle. Si c'est bon, il renvoie la balle au delà du filet.

DOUBLE - Placez les 2 autres pions en fond de court. Au service seul le joueur dans la diagonale du serveur peut pitcher son pion. Pour la suite de l'échange, les 2 joueurs peuvent pitcher leur pion respectif pour être dans la zone de la balle. Les couloirs forment 2 nouvelles zones.

ZONES - Les 7 zones sont délimitées par les lignes et les traces de glissade, à savoir 2 carrés de service, 3 zones de fonds de court et 2 triangles amorties. Les zones d'amorties n'existent pas au service et au retour de service. Les lignes font parties des zones.

PERTES DU POINT - Le joueur touche ou franchit le filet. Le joueur touche la balle sans qu'elle ne franchisse le filet. La balle renvoyée ne retombe pas du bon côté du filet. La balle touche le pion adverse. Un doute, rejouez le point.



dès 7 ans
1 à 7 joueurs
15 minutes



1 tapis
19 pions
2 maillets

Placez les plots sur les emplacements blancs. Choisissez une couleur de palet. Accordez-vous sur le sens du parcours et sur l'ordre des joueurs. Le premier qui touche le piquet d'arrivée avec son palet gagne la partie. Les joueurs qui le suivent bénéficient d'un coup pour égaliser.

Débutez en plaçant votre palet à un maillet du piquet. Saisissez le maillet entre les doigts et frappez votre palet afin qu'il franchisse dans le bon sens une porte de 2 plots. Si vous passez entièrement la ligne, vous rejouez sauf si c'est l'adversaire qui vous fait franchir la porte.

SORTIE - Vous sortez entièrement votre palet du tapis de jeu, il est remis sur sa position précédente. En revanche, si c'est un adversaire qui sort votre palet, remplacez-le à un maillet de distance de sa sortie.

PLOT - Un plot est percuté. Remplacez-le sur sa position. Vous pouvez maintenir les plots avec les doigts.

GENE - Un pion vous gêne. S'il ne fait pas obstacle, vous pouvez le retirer et le replacer après votre coup.

MODE EXPERT - Le palet doit s'arrêter sur le tracé sinon il est remplacé sur sa position précédente. Si le palet est percuté par un autre joueur celui-ci reste en place.



dès 8 ans
1 joueur et +
5 minutes



1 tapis
2 pions
1 putter

Placez le palet sur le départ 1. Saisissez le putter avec vos doigts et frappez le palet comme au golf avec le plat du putter. Notez ci-dessous le nombre de coups pour rentrer entièrement le palet dans le trou puis passez au départ suivant. Si le palet sort du tapis de jeu, remplacez-le sur le départ. S'il s'arrête dans le bunker alors les derniers coups sont joués avec l'autre main. S'il s'arrête dans l'eau, vous perdez un coup et le palet est joué depuis cette position. Pour le départ 6 passez par le haricot avant d'aller au trou.

