

Quatre règles, des billes que l'on garde

1. Ligne : trois tirs, additionner les distances à la cible ; le plus petit total gagne. 2. Cercle : trois tirs vers trois cibles ; un point par cible entièrement sortie. 3. Circuit : franchir quatre portes dans l'ordre. 4. Zones : trois tirs ; sur une limite, retenir la plus petite valeur touchée.

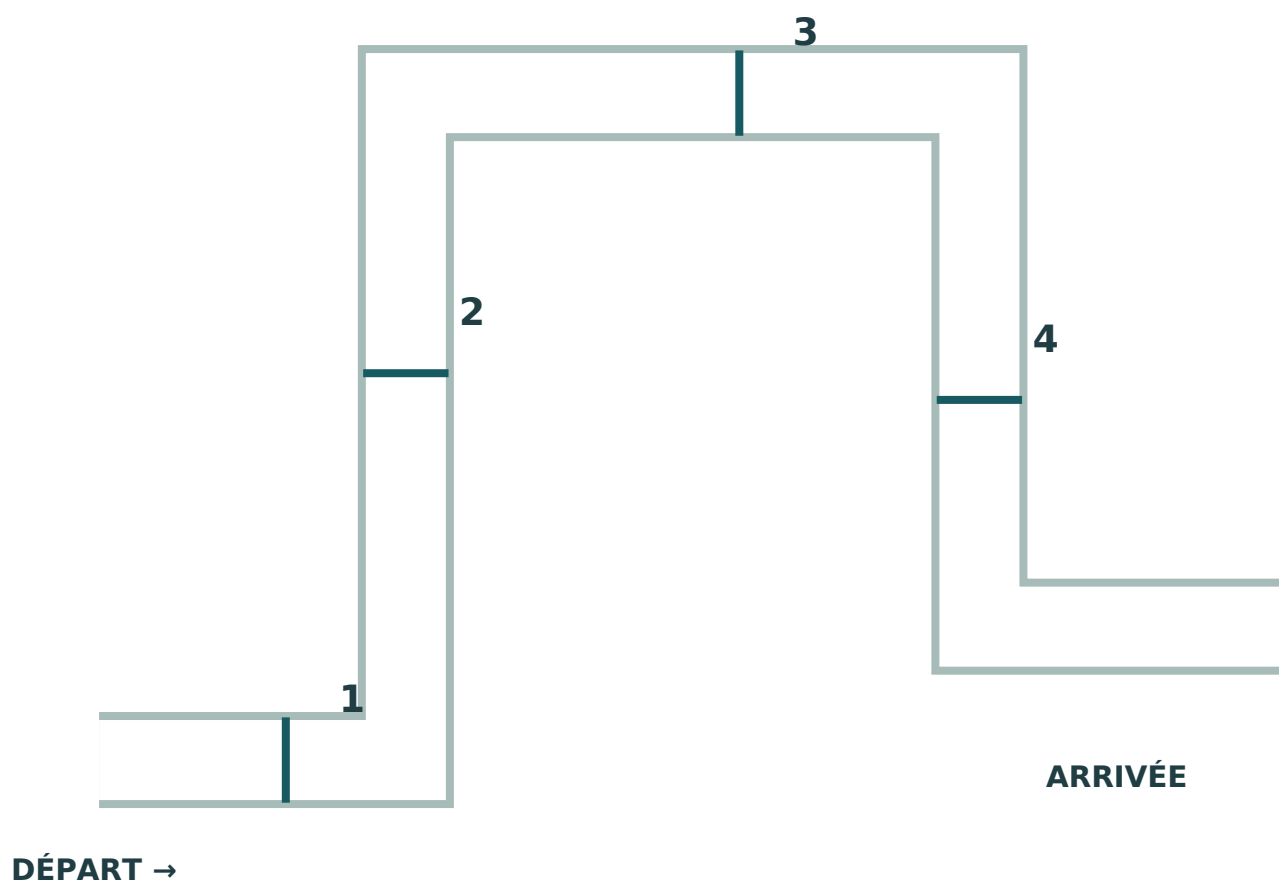
Un matériel à ranger

Petits objets : hors de portée des tout-petits. Jouer au ras du sol, sans viser une personne. Aucun changement de propriétaire, même après une partie. Billes ramassées seulement après les tirs.

Exemple ligne : $4 + 7 + 3 = 14$ cm ; $5 + 5 + 6 = 16$ cm. Le total 14 est le meilleur des deux. Sur le cercle, une bille qui touche encore le trait ne compte pas comme sortie.

Un circuit en quatre portes

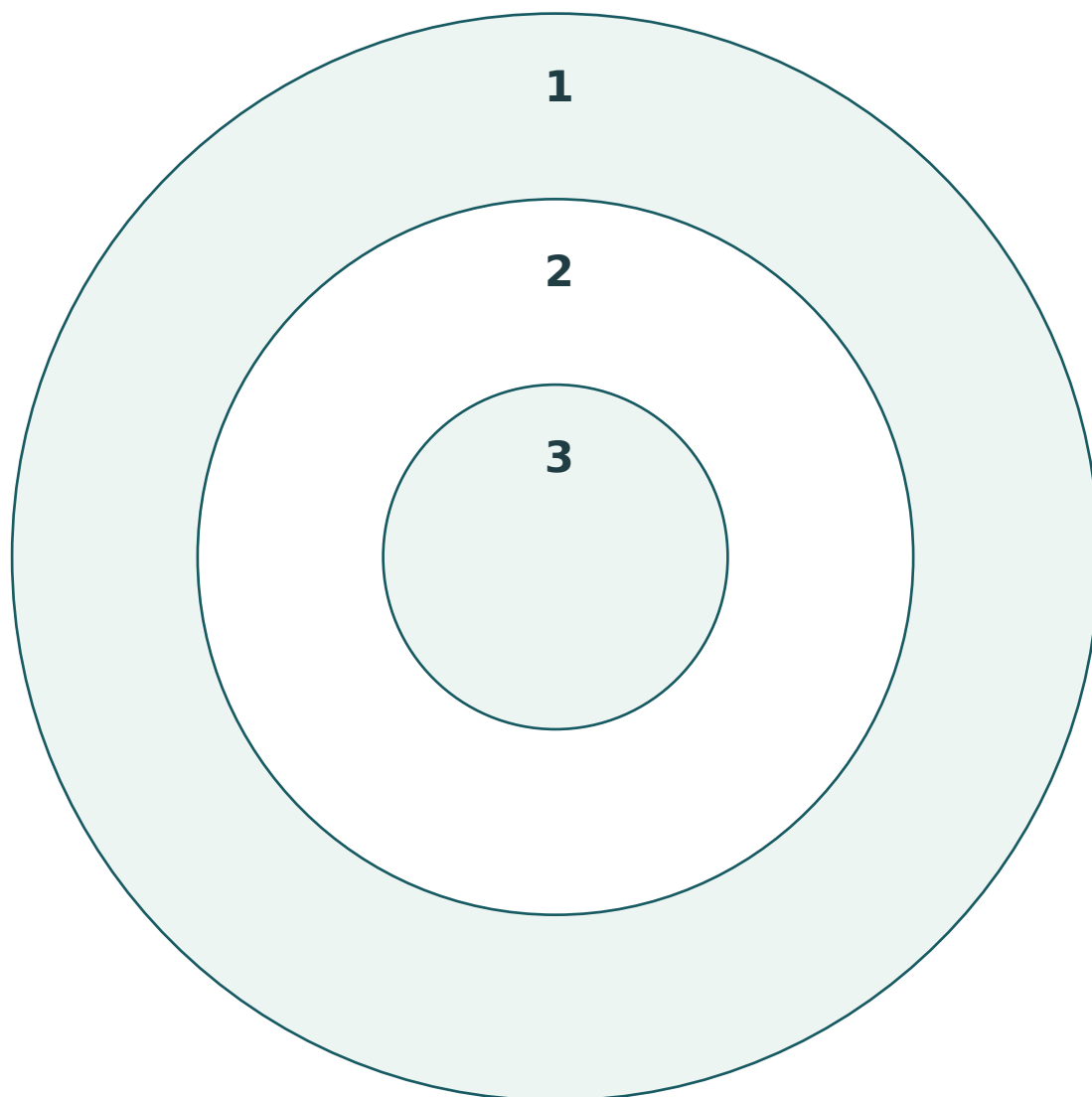
Placez le départ à gauche. Le dessin peut être reporté sur un carton plus grand.



Sens : 1 vers la droite ; 2 vers le haut ; 3 vers la droite ; 4 vers le bas.

Une cible de dosage

Valeurs de zones. À cheval sur une ligne : valeur la plus basse. Hors cible : 0.



Trois tirs depuis la même ligne. Repérer la zone où chaque bille s'arrête.

Ma feuille de séance

Jeu choisi et règle de limite :

Surface et distance de départ :

Essai	1	2	3	Total / observation
Série A				
Série B				
Série C				

Pour comparer des séries, garder le même départ et le même matériel. Le but peut être de mieux doser, sans établir de classement.