

Kubb : notre initiation simplifiée

Deux équipes. Dix kubbs, un roi et six bâtons adaptés au public. Notre terrain d'atelier fait 3 × 5 mètres. Tous les lancers restent derrière la base, six par équipe et par tour. Ces conventions ne sont pas le règlement de compétition.

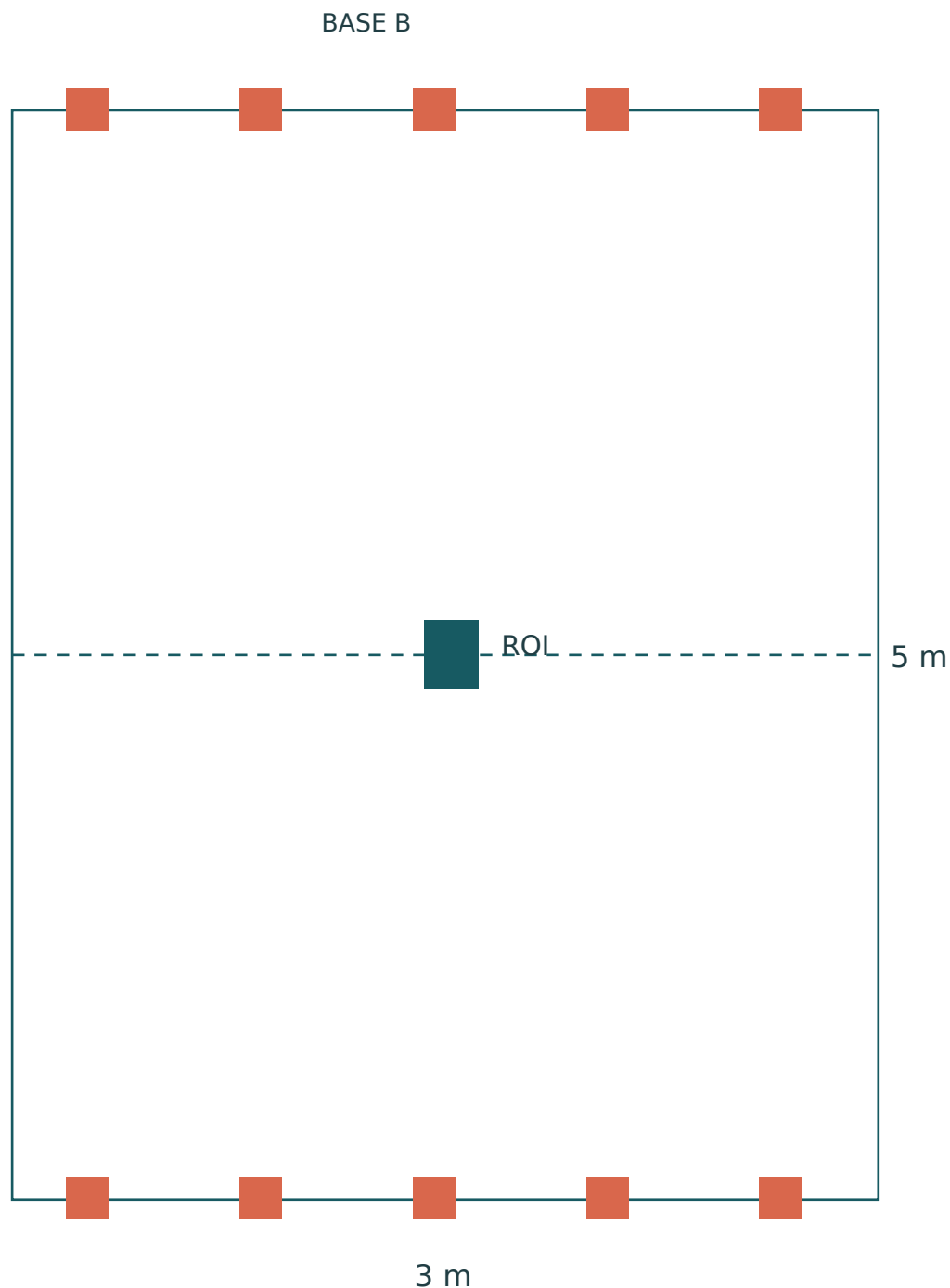
L'ordre des cibles

1. Kubbs de terrain. 2. Kubbs de base. 3. Roi, seulement quand tous les kubbs adverses du camp visé sont tombés. Roi renversé trop tôt : manche perdue.

Après récupération, les blocs tombés sont relancés dans le camp adverse et redressés à leur arrivée. Deux sorties d'un même bloc : placement par l'adulte près du centre dans le camp visé. Un bloc de base touché trop tôt est relevé.

Plan du terrain d'atelier

Schéma non à l'échelle. Tous les observateurs attendent derrière le côté du lanceur.



BASE A : lancers et récupération au signal

Trois ateliers avant la manche

1. Atteindre un bloc

Trois essais par joueur. Lancer sous la main. Récupération commune après la fin de la série.

2. Nommer la première cible

Deux kubbs de terrain et un kubb de base : annoncer les cibles de terrain avant de lancer.

3. Protéger le roi

Il reste un kubb adverse : peut-on viser le roi ? Non. Expliquer l'ordre des cibles.

Zone de chute vide ; personne sur les côtés. Arrêter la série si une personne entre. Avec de jeunes enfants, choisir un matériel léger approprié ; pas de bâton lourd improvisé.

Suivi des tours

Tour	Équipe	Terrain encore debout	Base encore debout	Roi autorisé ?
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Conventions annoncées avant le départ :

Ce que nous essaierons autrement :
