

Jeu de Janvier

Objectifs : toucher une cible zonée en part, en tir compté.

Jeu individuel en volée de 3 flèches.

Matériel : cible coupée en 3 parts égales (ou plus, ou moins)

Distance de tir et taille de blasons en fonction du public

Cordon neutre (ne compte ni pour l'un, ni pour l'autre)



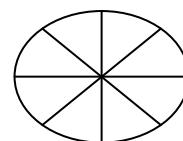
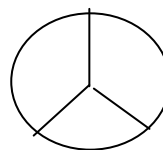
Règles du jeu :

Les archers sont regroupés par niveau de performance : 3 personnes par cible, chacun ayant 1 part de cible (définie par l'encadrant).

Les flèches de l'adversaire arrivant dans la zone de l'archer comptent pour l'archer.

Points Techniques :

Travailler une visée ailleurs que dans le centre.



Bonus :

Sur la dernière volée, chaque archer tire une flèche sur la même cible.

L'encadrant ayant mis une petite croix (fève) sur la cible, le plus proche de cette croix gagne la couronne.

Evolution : travail en équipe

Les archers tirant dans les mêmes zones (par exemple en bas) réunissent leurs points, accumulant un score d'équipes qui sera cumulé au score individuel de l'archer

Chaque cible joue indépendamment les uns des autres.