

# JEU DE NOEL

Objectifs : toucher une zone sans savoir ce que ça rapporte.

Distance variable de 8 à 18 m suivant le public concerné.

Jeu individuel en volée de 3 flèches.

Matériel : objets représentant le thème de Noël.



: éviter d'avoir des personnages (ex : père Noël) , pour ne pas avoir de référence à tuer quelqu'un.

Des citations sont indiquées sur des « Post It » au dos de chaque image :

Par exemple, phrases en bonus :

- Premier levé pour chercher les cadeaux : + 5 points.
- Votre maison est la mieux décorée : + 4 pts.
- La chorale sonne à votre porte et vous chante une chanson : + 3 pts.
- C'est Noël avant l'heure, vous gagnez une flèche à la prochaine volée.

Phrases en malus :

- Votre sapin perd ses épines : - 1 point.
- Le toit est glissant, le père Noël ne peut pas s'arrêter : - 3 pts.
- Votre chaussette a un trou : - 2 pts.
- C'est Noël, donnez 3 pts à un archer de votre choix.

Règles du jeu :

Les objets sont disposés aléatoirement sur le mur de tir. Chaque élève tire ses 3 flèches où il veut, en face de la cible (un déplacement doit donc être effectué sans flèche sur l'arc).

Une fois la volée terminée, on comptabilise les points en regardant derrière les images touchées, et on les consigne sur un tableau regroupant les archers joueurs.

Le nombre de volées est modulable suivant l'intérêt du public et du temps que l'on dispose.

Les papiers autocollants doivent être changés de place au dos des objets à chaque volée (les jeunes ont peut-être, beaucoup de mémoire surtout si c'est intéressé).

Points Techniques :

L'archer doit rester concentré sur sa technique et non sur le résultat en cible.

Observation de l'entraîneur : maintien de l'équilibre posturale au moment de la libération : maintien du bras d'arc et de la tête.

Conseils du jour :

Les bonus doivent être de valeurs élevées par rapport au malus.

La valeur des points restent à votre convenance. La taille des images et/ou la distance de tir est adapté au public.

La recherche d'images a été effectuée sur Internet.