

# Jeu de la Tortue

## BUT DU JEU

Il s'agit de faire avancer une tortue à l'aide de tir de flèches.

## DISTANCE DE TIR : à adapter suivant la performance.

De moins de 11 ans à 13/14 ans 10 mètres

De 15/16 ans à 17/18 ans 15 mètres

De 19/49 ans à 50 et plus 20 mètres

(Selon la catégorie, modifier le visuel, + ou - grand)

## NOMBRE DE JOUEURS

1 par visuel.

## NOMBRE DE FLECHES

3 par archers.

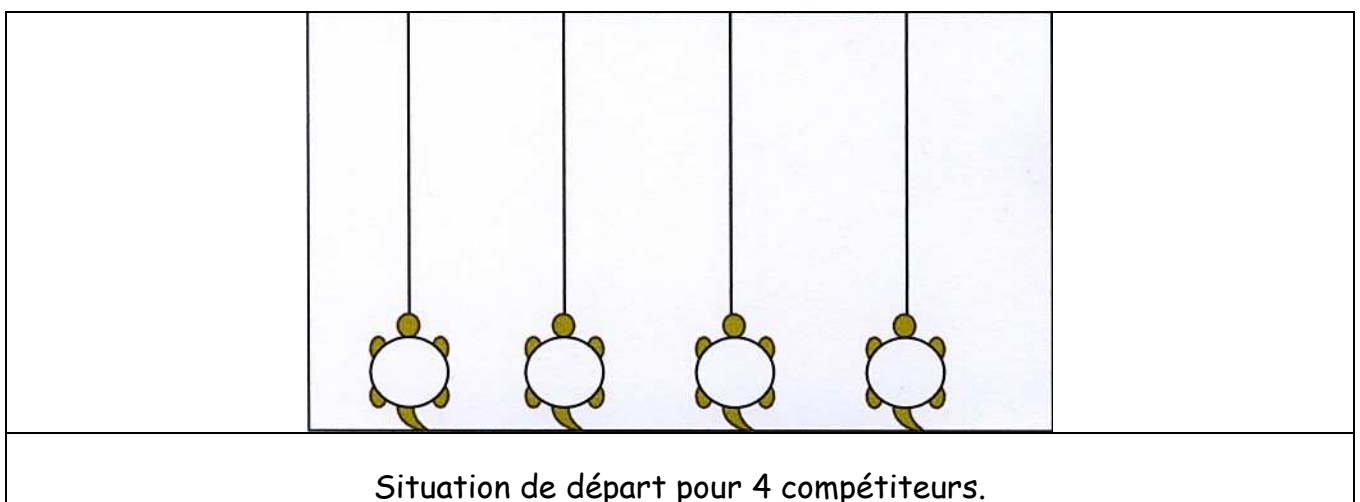
## MATERIEL UTILISE

- 1 cercle de boîte de camembert (Brie de Meaux trop facile !!) pour la tortue, on peut l'agrémenter en ajoutant tête, pattes, et queue.

- 1 m de ficelle (genre ficelle à rôti).

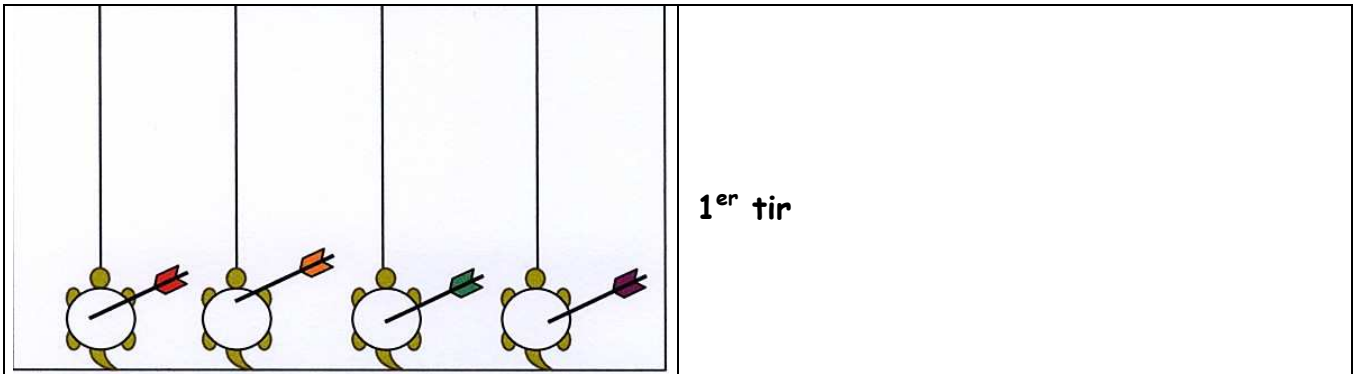
Sur une butte de tir, on accroche le cercle (sans fond) à l'aide de la ficelle de façon à ce que les ronds soient en bas de la butte et à la même hauteur (c'est la ligne de départ !).

Autant de ronds que d'archers (on peut laisser environ 30 cm entre chaque tortue)

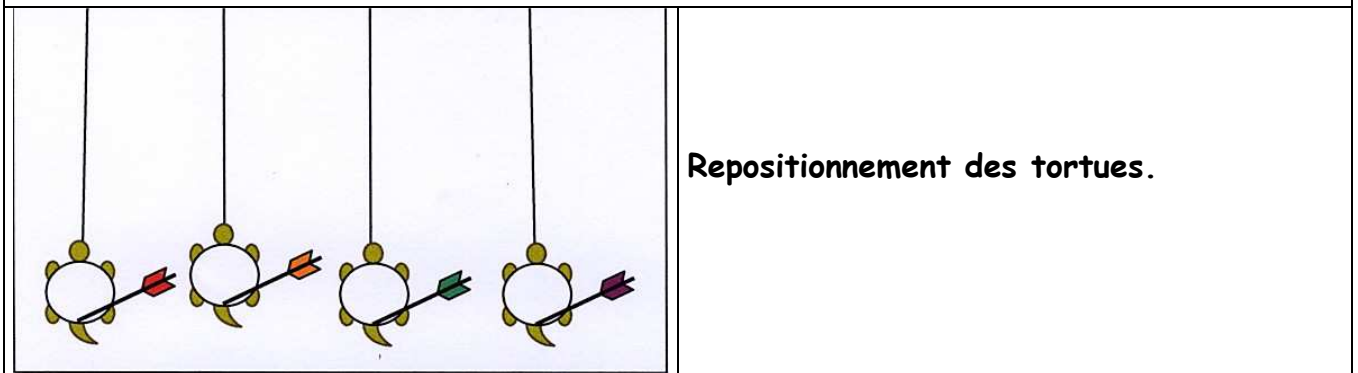


## Règles du jeu :

Les joueurs tirent chacun 1 flèche dans leur tortue, en essayant de s'approcher le plus du haut du cercle, mais sans toucher le corps (pattes, tête, queue)

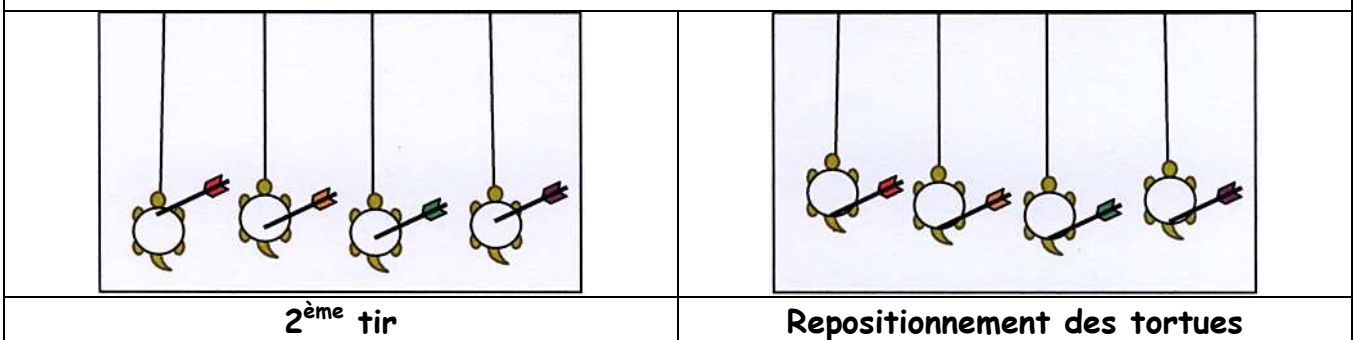


Avant de retirer les flèches, on montera les tortues de façon à ce que la flèche touche le bas du cercle.



On retire alors les flèches, et on recommence jusqu'à ce qu'une tortue atteigne le haut de la butte.

On peut éventuellement représenter la ligne d'arrivée avec un ruban adhésif de couleur. Si un archer touche la tortue plus de 2 fois, la tortue est déclarée morte et il est éliminé.



Variante : le déplacement peut être de haut en bas.

Mettez des gages si des flèches touchent la tête, la queue ou les pattes !