



Salle - Des Jeux pour se distraire et s'améliorer

1 Principe

- Ils sont plus amusants et motivant à 2, donc demandez à un archer de participer avec vous.
- Mais vous pouvez aussi jouer seul en modifiant les règles.
- Les jeux peuvent permettre d'évoluer sans s'en apercevoir.
- On n'oublie pas de faire ce que l'on a appris.

2 Jeu du territoire

- Divisé virtuellement un blason de 40cm ou tri-spot en 2.
- L'archer A à la partie de gauche, l'archer B a la partie de droite.
- Mais Déterminer en difficulté supplémentaire les couleurs de votre zone de réussite.
- On fait des volées de 3 flèches.
- Chaque archer compte ses points, Si la flèche est en dehors de la zone déterminée, son score va à l'autre archer.
- Le premier qui arrive à 100 points à gagner.

3 Jeu du morpion

- Placer 3 lignes de 3 visuels de la taille de l'archer qui a la plus grande zone ou inversement
- Chaque joueur tire à tour de rôle
- On tire 5 flèches par volées
- Le premier qui fait une ligne a gagné.

4 Jeu du « Paye ton jaune »

- Sur un blason de 40cm ou tri-spot
- La zone de réussite est le jaune
- Au départ vous partez avec 6 flèches chacun
- Les flèches dehors du jaune ne seront pas tirées à la prochaine volée
- Chaque flèche dans le jaune permet de doubler le nombre de flèche pouvant être tiré à la prochaine volée.
Ex : Je n'ai mis que 2 flèches dans le jaune, je pourrais tirer à la prochaine volée : $2 \times 2 = 4$ flèches.
- Le premier qui n'a plus de flèche a perdu.

5 Jeu Robin des bois

Version 1 :

- Sur un blason de 40cm ou tri-spot
- On tire 3 flèches par volée
- On détermine une couleur qui change à chaque volée
- Selon votre niveau, vous devez mettre au moins 1 flèche Ou 2 ou 3 pour compter 1 seul point si réussi.
- Le premier qui arrive à 10 a gagné.

Version 2 :

- Avec 3 lignes de 3 visuels
- On tire 3 flèches par volée
- On détermine le visuel qui doit être visé
- Selon votre niveau, vous devez mettre au moins 1 flèche Ou 2 ou 3 pour compter 1 seul point si réussi.
- Le premier qui arrive à 10 a gagné.

Compagnie des Archers du Roy

Gestion :

130 rue sainte Irénée
01320 Châtillon La Palud

Siège Social :

Mairie, Place Robert Marcelpoil
01500 Ambérieu-en-Bugey

Président : Laurent PAVOT

Tél. : 06.12.39.14.90

Email : president@archers-du-roy.fr

Secrétaire : Alexandre TRUCHEUR

Tél. : 06.95.93.29.20

Email : secretaire@archers-du-roy.fr

N° Club FFTA : 331083

N° d'agrément DDCS : 011189

N°RNA : W011001620

www.archers-du-roy.fr