

Volcage

CONTENU

- 1 panier Volcage en tissu
- 1 cerceau en métal noir
- 3 fixations en métal noir
- 2 anneaux orange
- 4 lignes orange pour délimiter la zone "interdite"
- 4 bases bleues pour marquer le lieu des engagements
- 1 feuillet de règles

RÈGLES

L'objectif pour gagner une partie de Volcage ? Marquer le plus de points avec son équipe.

Pour jouer, constituez 2 équipes de 3 joueurs. Faites des passes à vos coéquipiers à l'aide de l'anneau à lancer Volcage pour réussir à atteindre collectivement le panier Volcage. Mais attention : vous ne pouvez pas marcher en possession de l'anneau et les défenseurs de l'équipe adverse sont là pour vous barrer la route ! Pour marquer des points, il faut être précis dans vos tirs : l'anneau doit atteindre le Volcage le plus de fois au cours de la partie : 1 point si l'anneau atterrit dans le panier, 3 points si l'anneau atterrit autour du dôme.

Anime ton quartier



Contenu de la trousse

Jeu de balles

Quilles finlandaises

Pétanque

Jeu de rondelles

Spikeball

Volcage

Banderole à fanions



Spikeball

CONTENU

5 segments jaunes

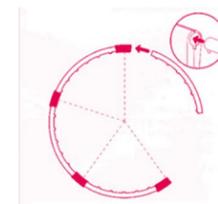
5 pattes noires

2 balles

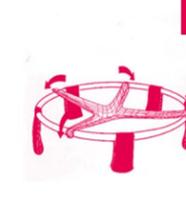
1 filet

1 pompe

Montage



1. Cerceau : Insérez les segments du cerceau dans les ouvertures des pieds pour créer un cercle de 360 degrés.



2. Filet : Étalez le filet et fixez-le aux crochets à 4 endroits en formant un "X" avec le filet. Notez que le filet passe par-dessus le bord et s'attache au crochet en dessous.



3. terminé! Continuez à attacher le filet aux crochets jusqu'à ce qu'il ressemble à ceci. L'ensemble est prêt à être utilisé!

COMMENT JOUER?

Deux équipes de deux joueurs. Chaque équipe commence des côtés opposés du filet. Se tenant à au moins 6 pieds (1,83 mètres) du filet, l'équipe 1 sert en lançant le ballon en l'air et en le projetant sur le filet en direction de l'équipe 2. L'équipe 2 a 3 touches (c'est-à-dire, bump, set, smash) entre eux avant de devoir renvoyer le ballon au filet. Remarque : Vous n'êtes PAS obligé d'utiliser les 3 touches. Cela continue sous forme d'échange jusqu'à ce qu'une équipe ne puisse pas renvoyer le ballon. Pour déterminer qui sert en premier, les équipes peuvent jouer à roche, papier, ciseaux. Important : Une fois le ballon en jeu, il n'y a plus de « côtés ». Les joueurs peuvent courir ou frapper la balle dans n'importe quelle direction.

ROTATION

Si l'équipe au service remporte le point, le serveur change de position de départ avec son partenaire avant de servir pour commencer le deuxième point. Cela garantit que le serveur sert les deux adversaires. Le serveur continuera à servir et à tourner avec son partenaire jusqu'à ce qu'il perde le point.

NOTATION

Une équipe reçoit un point lorsque son adversaire ne parvient pas à renvoyer le ballon dans le filet en moins de 3 coups sûrs. La première équipe à 21 obtient la victoire (doit gagner par deux). Utilisez le score de rallye.

QU'EN EST-IL DE...

Pour éviter les disputes, l'équipe adverse doit toujours faire un effort honnête pour s'écarter du chemin de l'équipe qui frappe. Si quelqu'un gêne, cela s'appelle un « obstacle » et le but doit être rejoué.

Si votre tir touche le cadre, cela s'appelle un « Rimmer » et l'autre équipe marque un point.

Si votre tir touche une « poche » (un tir qui touche en quelque sorte le bord et touche le filet), vous continuez à jouer. En cas de désaccord quant à savoir s'il s'agissait d'un « Rimmer » ou d'un « Pocket », vous devez recommencer le point.

Si le ballon rebondit plus d'une fois sur le filet, c'est l'autre équipe qui remporte le point.

Les tirs au corps sont légaux. Vous ne pouvez pas continuer à « jongler » avec le ballon avec vos pieds ou frapper plusieurs fois avec votre corps. 1 frappé et ensuite le ballon doit aller à votre partenaire ou sur le net.

Jeu de rondelles

CONTENU

4 rondelles rouges
4 rondelles bleues
1 boîtier de lancer

Le jeu consiste à lancer une rondelle (washer) dans un tuyau situé au centre d'une boîte. L'équipe qui marque le plus de points remporte la partie.

ESPACE DE JEU

La distance entre les deux boîtes doit être de 21 pieds (6,5 mètres). Le lancer s'effectue derrière ou à côté de la boîte de jeu vers l'autre boîte de jeu sans toutefois dépasser le devant de la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pour déterminer quelle équipe jouera en premier, chacune des équipes lance une rondelle vers la boîte de ses adversaires. L'équipe dont la rondelle atterrit le plus près du tube commence la partie. En cas d'égalité, recommencez.

Le premier joueur doit lancer ses quatre rondelles de la même couleur et son adversaire doit ensuite lancer les siennes. Une fois les 8 rondelles lancées, une ronde est complétée et chaque équipe compte ses points. À chaque ronde, une seule équipe peut marquer des points.

La première équipe à atteindre 21 points remporte la partie.

En cas d'égalité, le total des points donnés sera calculé et l'équipe qui aura accordé le moins de points sera sélectionnée.

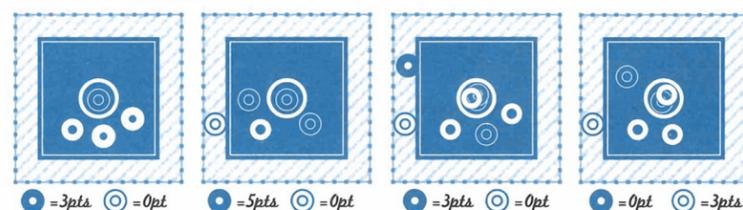
POINTAGE

Trois points, dans le tuyau ;

Deux points, dans la boîte ;

Un point, si moins de la distance d'une rondelle avec la boîte.

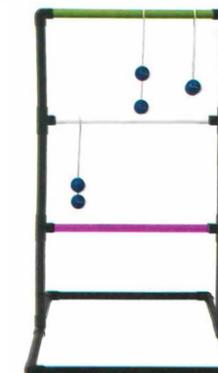
EXEMPLES DE POINTAGE :



Jeu de balles

CONTENU

3 paires de balles rouges 3 paires de balles bleues
2 segments mauves 2 segments verts
2 segments blancs 18 segments noirs courts
4 segments noirs longs 2 marqueurs de points
24 connecteurs



COMMENT JOUER?

Pour jouer en équipe de un, les joueurs adverses lancent à partir de la même extrémité du terrain de jeu en s'assurant que leurs deux pieds restent à l'extérieur de la structure de jeu lors du lancer. Chaque joueur lance ses bolas à tour de rôle (Joueur 1, joueur 2, puis joueur 1, etc.). Cela permet à chaque joueur de tenter de faire tomber les bolas de son adversaire et ainsi réduire le nombre de points marqués.

Lorsque les 6 bolas ont été lancées, la manche est terminée et les points sont comptés. Seules les bolas toujours suspendues sont comptées. Les bolas ne doivent pas être retirées des structures tant que la manche n'est pas terminée. Une fois la manche terminée, changez de côté pour débiter une nouvelle manche.

Pour jouer en équipe de deux, Un joueur de chaque équipe se place aux extrémités opposées du terrain de jeu. Après avoir joué une manche à une extrémité, votre partenaire jouera maintenant à l'autre extrémité jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 21.

La manière recommandée de lancer la bola est de saisir un bout de la bola et de la lancer doucement en arc vers la structure opposée.

Afin de déterminer qui commence la partie, une bola de chaque couleur doit être lancée d'une structure cible vers l'autre. Le joueur qui fait le point le plus élevé commence.

POINTAGE

La partie est gagnée lorsqu'un joueur ou une équipe atteint exactement 21 points. Les points sont calculés de la manière suivante:

Segment vert: 3 points

Segment blanc: 2 points

Segment mauve: 1 point

Exemple, si un joueur a 19 points et marque 3 points (22 au total), il doit soustraire les points de son score actuel. Dans ce cas, le total de ses points sera de 16.

SÉCURITÉ : Ne traversez pas la trajectoire de lancer lorsqu'un joueur est en train de jouer. Restez à distance de la structure cible.

Quilles finlandaises

CONTENU

14 pièces de bois

COMMENT ÊTRE LE ROI OU LA REINE DE LA 12 ?

Sois le premier à atteindre le pointage de 51 pile-poil !

Place les quilles au sol ou sur le plan à l'extrémité de l'aire de jeu.

Chacun pour soi, un contre un, deux contre deux ou gang contre gang, lance une des deux bûches sur les quilles pour marquer des points.

Si une seule quille tombe, tu marques la valeur inscrite sur celle-ci.

Si plusieurs quilles tombent, compte le nombre de quilles couchées au sol comme pointage, sans tenir compte des valeurs individuelles de chacune.

Une quille qui n'est pas couchée de tout son long sur le sol ne compte pas au pointage.

Après ton lancer, replace chaque quille couchée au sol à l'endroit où elle est tombée et remets-la debout.

Si tu dépasses 51 points, tu redescends à 26 points.

Si le même joueur lance trois tours de suite sans toucher aucune quille, il est éliminé.

VARIANTES

Fais tomber uniquement la quille #12 et le joueur suivant jouera les yeux bandés.

Avant de lancer, tu peux « caller » une quille; tu reçois le double des points.

Donne une pénalité à l'adversaire une fois durant la partie : il doit tenter de faire tomber des bouteilles avec sa chaussure.

Pétanque

CONTENU

8 boules (2 par couleur)

1 cochonnet.

ÉQUIPES ET BOULES

Tête-à-tête : 1 contre 1, chaque joueur a 3 boules.

Doublette : 2 contre 2, chaque joueur a 2 boules.

DÉBUT DE JEU

On tire au sort l'équipe qui commence.

Un joueur de cette équipe lance le cochonnet (petite boule en bois) à une distance de 6 à 10 mètres.

LANCER DES BOULES

Le joueur qui a lancé le cochonnet lance ensuite sa première boule, en essayant de la placer le plus près possible du cochonnet.

Les joueurs de l'autre équipe lancent ensuite leurs boules, en essayant de placer leurs boules plus près du cochonnet que celles de l'équipe adverse, ou de frapper les boules adverses pour les éloigner.

POINTS

Une fois que toutes les boules ont été lancées, on compte les points.

L'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet marque un point pour chaque boule qui est plus proche du cochonnet que la meilleure boule de l'équipe adverse.

La partie se termine quand une équipe atteint 13 points.