



## La Sarbacane



## Le But du jeu

Il faut atteindre une cible avec un projectile à l'aide d'une sarbacane.

## Le Tireur

Il est en position assise (fauteuil ou chaise) ou debout, la ligne des épaules face à la cible.

## Le Matériel

- La sarbacane est composée d'une ou plusieurs parties :
- **Le tube** : en aluminium, c'est l'élément principal de la sarbacane (C). Une sarbacane peut être un tube simple (A) ou se composer (B) de 2 tubes ou plus
  - **L'embouchure**, petit entonnoir (E) est utile pour bien canaliser le souffle à l'intérieur du tube ; il comporte un dispositif permettant d'éviter d'avaler la fléchette
    - **Le porte-fléchettes** (en option): (F).
    - **La poignée** (en option): c'est une zone en mousse (G).
    - **Le viseur** (en option): c'est la partie opposée à l'embouchure (H).

### Les projectiles :

- Les fléchettes : Poids de 1,10 gr, longueur de 110 mm.
- Les bouchons, etc... (différents projectiles ont été adaptés).

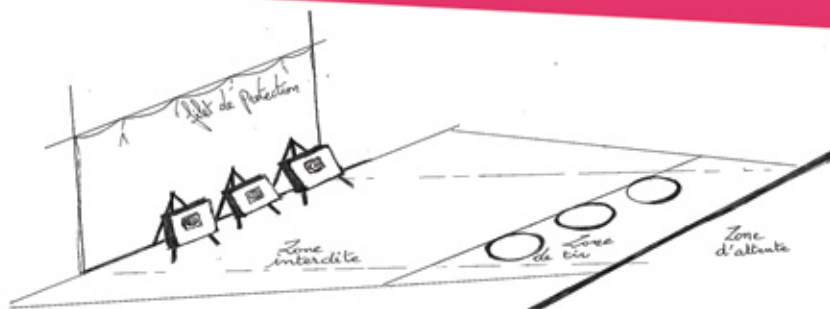
### La cible :

- elle est de 170 mm, elle est posée sur un panneau de matière souple.
- Au minima : 2,50 m entre le bout de la sarbacane et le centre de la cible. Elle évolue selon les capacités des concurrents.

## Le + Hygiène

L'embouchure peut être individualisée, pour permettre de faire fonctionner l'atelier, avec un minimum de sarbacanes. L'enfant reçoit une embouchure pour le temps de la séance et la nettoiera à la fin.

## La Sécurité



3 zones sont mises en place :

### La zone interdite :

Personne ne doit y être, sans l'autorisation de l'animateur.

### La zone de tir :

Un seul tireur par cerceau et toujours tourné vers la cible.

Aucun tireur ne peut charger sa sarbacane sans l'autorisation de l'animateur.

### La zone d'attente :

Les enfants et autres accompagnateurs y sont à l'abri. Ils observent et participent en écoutant les consignes et conseils de l'animateur.

## Les Techniques...

Je suis face à la cible, je mets la fléchette dans la sarbacane par l'embouchure, je positionne la sarbacane à l'horizontale vers la cible, j'introduis la flèche dans le tube.

### La charge :

### La visée :

C'est une visée globale, les deux yeux ouverts. J'aligne le nez, le bout de la sarbacane et la cible.

### Le tir :

La bouche collée à l'embouchure, j'inspire par le nez et je souffle d'un coup sec.

## Les Points...

- Une flèche "cordon" (pointée entre 2 zones ou effleurant une ligne de séparation de zones), on compte les points à la fin de chaque volée. je compte les points de la zone la plus forte.
- Une flèche tombée ayant touché la cible, peut être rejouée.
- Une flèche plantée dans une autre, compte à nouveau les points de la première.

## Le + Santé

Le développement du souffle. L'hygiène par l'utilisation d'embouts individuels.

# QUELQUES JEUX DE SARBACANE

## Tir aux Couleurs

**Nombre de joueurs : 2**

**Cible : standard**

**Distance : variable**

Procurez-vous un vieux dé sur lequel vous collez des gommettes de couleur 2J, 2R, 2B. Lancez le dé : le rouge sort, la 1<sup>ère</sup> manche commence; chaque joueur doit tirer sa volée de 5 flèches dans le rouge, 1 pt est attribué pour tout impact dans le rouge (5 maxi). Puis, on relance le dé et c'est reparti pour un tour. La partie se joue en 30 pts. Ce jeu s'adresse à tous, il suffit d'adapter la distance au niveau des joueurs.

## Les 9 Fléchettes

**Nombre de joueurs : 2 ou plus**

**Cible : standard**

**Distance : variable**

Chaque joueur dispose de 9 fléchettes : 3 jaunes, 3 rouges et 3 bleues.

But : placer chaque fléchette dans sa couleur d'origine. Pour les points, 1 point pour chaque bonne fléchette, un bonus de 1 point si les 3 fléchettes bleues (par exemple) sont dans le bleu. Maxi 12 pts.

## Couleurs éliminatoires

**Nombre de joueurs : 2 ou plus**

**Cible : standard**

**Distance : variable**

Nombre de joueurs indéfini, mais il faut pouvoir distinguer ses fléchettes de celles des autres.

Chacun part avec 5 fléchettes. Au premier tour, toute la cible est autorisée. Chaque joueur tire ses 5 fléchettes. Toutes celles qui se situent hors de la cible sont retirées du jeu. Si un joueur en place 2 hors-cible, il ne tirera que 3 fléchettes au tour suivant. Est déclaré gagnant le dernier joueur disposant de flèches. Sinon, on passe au 2<sup>ème</sup> tour.

Au 2<sup>ème</sup> tour, chacun reprend les fléchettes qui lui restent. L'organisateur annonce "rouge". Toute flèche qui n'est pas au moins dans le rouge est éliminée du jeu. Même principe, s'il reste un seul concurrent. 3<sup>ème</sup> tour, on annonce "jaune" et on suit le même principe.

## Loto

**Nombre de joueurs : 2 ou plus**

**Cible : 1 grille en papier  
avec x cases numéros**

**Distance, nombre et  
dimension des cases**

- À tour de rôle, chacun tire une fléchette.
- Le numéro atteint est attribué à celui qui l'a touché le premier. Aucun numéro ne peut être attribué deux fois !
- On tire de nouveau, chacun son tour, jusqu'à ce que tous les numéros aient été touchés !
- Quand tous les numéros sont touchés (et donc attribués) on compte les points des numéros, celui qui totalise le plus grand nombre a gagné !

# La Bougie

**Nombre de joueurs : 2 ou plus**

**Cible : 1 bougie**

**Distance : variable**

On allume une bougie qu'on place à une distance définie à l'avance. Le but est tout simplement de "moucher" la flamme. Si personne n'y parvient après une flèche, on recommence, dans le même ordre. Le jeu se déroule dans la pénombre. Chacun tire à tour de rôle, une fléchette à la fois. On définit l'ordre de passage comme on veut.

# Tir à l'australienne

**Nombre de joueurs : 6 à 10**

**Cible : standard**

**Distance : au choix**

Jeu d'élimination qui se joue à plusieurs, au moins 6, sur un principe qui existe aussi en course de vitesse : le dernier de chaque parcours est éliminé..  
Tous les joueurs tirent une volée de 5 fléchettes ; celui qui a le score le plus bas est éliminé. Il faut une cible par tireur.

# Yams

**Nombre de joueurs : 1 ou plus**

**Cible : 6 zones de 1 à 6**

**Distance : au choix**

Une adaptation du célèbre jeu de dés. Cible particulière : 6 zones concentriques numérotées de 1 à 6. Sur une grille de marque des points, on établit des "contrats" à remplir ou dont il faut s'approcher en enregistrant un maximum de points par rubrique.

A chaque tour, un score doit être noté dans la grille. Chaque tireur tire 5 flèches d'affilée.

Les contrats de la grille de marque des points sont les mêmes qu'au "Yams". Il s'agit de tenter de réaliser :

- Maximum de 1 - Maximum de 2 - Maximum de 3 - Maximum de 4 - Maximum de 5 - Maximum de 6

\* Bonus de 35 points si le total de ces 6 premières est de 63 points ou plus.

- Maximum (volée qui doit être supérieure à la volée Minimum)

- Minimum (volée qui doit être inférieure à la volée Maximum)

- Petite suite (4 valeurs qui se suivent sur 5 fléchettes, Ex: 2, 3, 4,5)

- Grande suite (5 valeurs qui se suivent Ex: 2, 3, 4, 5,6)

- Brelan (3 valeurs de points identiques sur 5 fléchettes, ex : xx555)

- Full (3 valeurs de points identiques et 2 identiques ex: 33555)

- Carré (4 valeurs identiques sur 5 fléchettes)

- Yams (5 valeurs identiques)

# Duel

**Nombre de joueurs : 2**

**Cible : 10 zones de 1 à 10**

**Distance : au choix**

- un seul tir individuel à chaque tour. Pour marquer LE point, il faut réaliser un meilleur tir que son adversaire.

- si les 2 fléchettes sont dans le même cercle, aucun point n'est marqué.

- attention ! Le premier tir oblige l'autre joueur à tirer dans les 3 secondes sous peine de perdre le point.

- le premier qui atteint 10 pts gagne la partie.

