

Boccia Twister

FICHE D'ACTIVITÉ 014

Objectifs :

Travailler les angles et le positionnement

Prise de conscience des avantages qui y sont reliés

Nombre de joueurs : 1 contre 1

Matériel :

- Ruban adhésif de couleur, facile à décoller
- Un dé à 6 faces ou utiliser des bouts de papier numérotés de 1 à 6

Préparation

À l'aide du ruban créer 6 zones égales dans les boîtes de joueurs (style tablette de chocolat)* Voir Annexe page 2



Déroulement

- Jouer des manches de jeu.
- Entre chaque lancer, le joueur doit lancer le dé.
- Le numéro obtenu sur le dé désigne la case où le joueur doit se positionner pour faire son lancer. Pour les joueurs de rampe, la rampe devra se retrouver dans la case obtenue.
- Continuer jusqu'à ce que la manche soit terminée.
- Recommencer le nombre de manche désirée.

EXEMPLE (PAGE SUIVANTE)!

ANNEXE

N .B. Vous n'êtes pas obligé d'inscrire les numéros dans les cases, ceux-ci sont seulement là à titre indicatif pour l'exercice.

