

Carré magique

FICHE D'ACTIVITÉ 004

Objectifs : Identifier les zones de points (zone où une balle doit s'arrêter pour marquer un point) et placements.

Nombre de joueurs : Exercice individuel

Matériel :

- Quatre (4) balles de couleur, cônes ou verres (cups) en plastique
- Six (6) balles

Préparation

- Placer les 4 balles de façon à obtenir un carré. Il doit y avoir environ 2 balles de distance entre elles.
- Au début faire le carré plus grand (4 à 5 balles de distance) et réduire la taille de celui-ci quand l'exercice est rendu plus facile. Ceci est une bonne variante pour quelqu'un qui débute.



Déroulement

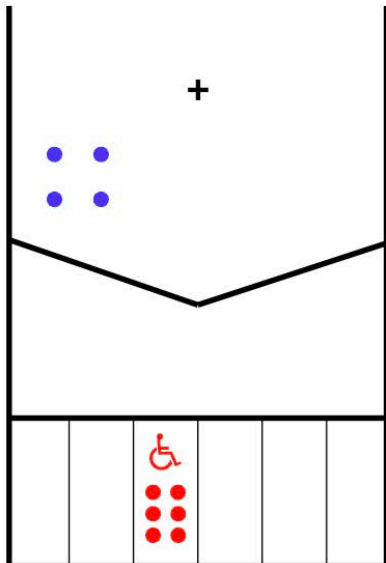
- Le joueur se place dans l'une des deux cases de simple et utilise les balles correspondantes.
- Le joueur doit faire un placement à l'intérieur du carré tout en évitant les balles délimitant le carré.
- Chaque balle à l'intérieur du carré **donne 1 point**.
- Replacer le carré au besoin.
- Modifier le scénario (changer la position du carré) entre chaque série de balles pour pratiquer les placements à plusieurs endroits sur le terrain.

Variante

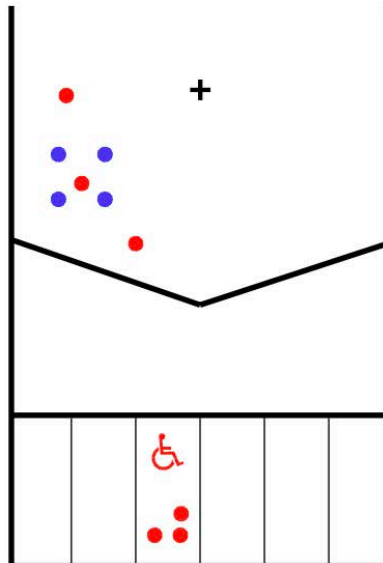
Pour aider le joueur à comprendre et à calculer le risque, mettre une quille au milieu du carré. Si en faisant un placement le joueur fait tomber la quille, il perd tous les points accumulés.

EXEMPLE

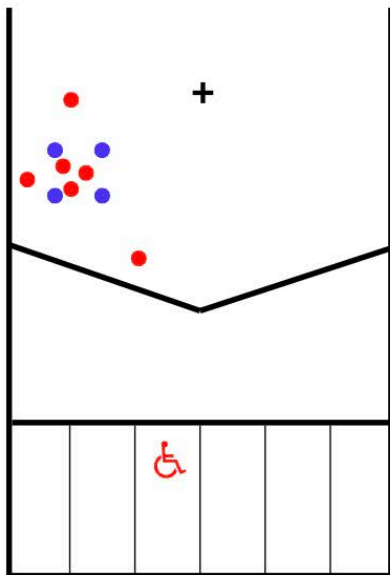
1. Créer le carré de points avec les 4 balles bleues



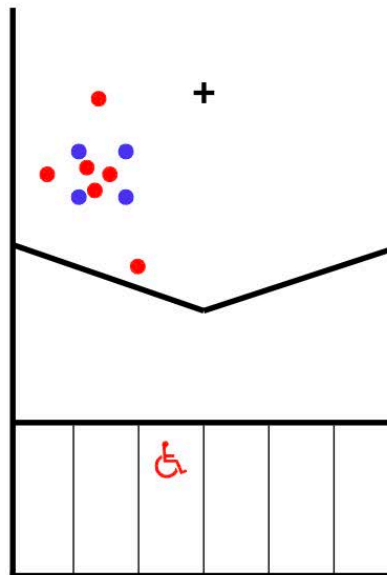
2. Faire un placement à l'intérieur du carré



3. Continuer les placements pour les 6 balles rouges



4. Faire le calcul des points



Pointage

3 balles à l'intérieur du carré de balle
bleue
3 points