

TIR À L'ARC

Quelques situations ludiques

Le chamboule tout

- Comme au jeu de massacre, il s'agit de faire tomber un maximum de boîtes empilées les unes sur les autres ou de crever des ballons de baudruche.
- Les enfants disposent pour cela de trois flèches.
- **Variables possibles :**
 - ↻ Augmenter la distance de tir.
 - ↻ Varier la taille des boîtes.

Le jeu des territoires

- Une cible pour deux équipes et diviser la cible en deux secteurs (verticalement ou horizontalement).
- Chaque élève tire une volée de trois flèches en essayant d'atteindre son territoire.
- Chaque flèche qui arrive dans le territoire adverse compte pour l'adversaire.
- **Variables possibles :**
 - ↻ Augmenter le nombre de territoires.
 - ↻ Moduler la taille des territoires.

Le « Killer »

- Diviser la cible en deux, trois ou quatre secteurs.
- Chaque équipe choisit un secteur, tire une volée de trois flèches en essayant d'atteindre son territoire (1 point par flèche dans son territoire).
- Dès qu'il a trois points, il peut viser dans le territoire des autres joueurs : s'il atteint leur territoire, il leur enlève un point par flèche.
- Le vainqueur est celui qui a réussi à éliminer les autres joueurs (score à moins 1).
- **Variables possibles :**
 - ↻ Augmenter le nombre de secteurs donc la taille.

Le fagot de flèches

- Chaque élève tire une volée de 3 flèches, en essayant de rechercher le meilleur groupement possible.
- À la fin de la séquence de tir, à l'aide d'un mètre de couturière, on entoure la base des trois flèches.
- Le vainqueur est celui dont la distance mesurée est la plus faible.

Le 20 pile

- Le premier joueur doit obtenir 20 points pile.
- Chaque élève tire une volée de trois flèches en essayant d'atteindre le centre ou une zone marquée de 1 à 10.
- Si le joueur dépasse le nombre 20, il recule d'autant que le nombre marqué dans la zone atteinte.

Le jeu de la pétanque

- Comme à la pétanque, le vainqueur est l'équipe qui atteint en premier 13 points.
- Le cochonnet est le centre de la cible.
- Tour à tour, les joueurs décochent leurs flèches en direction de la cible. Ils peuvent soit pointer, soit tirer.
- Le tir consiste à éliminer une flèche. Pour cela, le tireur doit loger sa flèche dans la même zone que son adversaire. Si tel est le cas, la flèche adverse ne compte pas.
- À la fin du jeu, comme au jeu de la pétanque, on compte les flèches de l'équipe la plus proche du cochonnet (le jaune). Chaque flèche compte dès lors un point.
- **Variables possibles :**
 - ↻ Moduler le nombre de points à atteindre.
 - ↻ L'archer doit annoncer s'il tire ou s'il pointe.

Le « Mémoire »

- Sur la cible, des éléments de couleur ou de formes différentes.
- Chaque élève tire une carte correspondant aux éléments et doit ensuite atteindre cet élément.
- **Variables possibles :**
 - ↻ Augmenter le nombre de cartes tirées.
 - ↻ Respecter l'ordre du tirage des cartes (ex. : bleu, vert, rouge).
 - ↻ Mélanger formes/couleurs (ex. : triangle jaune, carré vert...).

La bataille navale

- Par équipe de deux archers
 - ↻ 6 flèches par équipe
- Construire deux bateaux de 3 à 5 cases
- Les 4 bateaux sont disposés sur la même cible.
- Le jeu consiste à couler les bateaux après avoir planté une flèche dans chaque case.
- Une flèche qui arriverait par erreur dans le propre bateau de l'archer compterait pour l'équipe adverse.
- **Variables possibles :**
 - ↻ Moduler la taille des bateaux.
 - ↻ Moduler la taille des cases.

La montante descendante

- Mettre les enfants en paire avec trois flèches chacun.
- Déterminer un sens de rotation :
 - ↻ Celui qui réalise le meilleur score monte sur la cible supérieure (gauche)
 - ↻ Celui qui perd descend sur la cible inférieure (droite)
- **Variables possibles :**
 - ↻ Diminuer la taille des cibles en fonction des scores (plus je gagne, plus la cible est petite.)