

Des jeux à fabriquer à la maison

Le Pitao

Fabrication :

La planche à pitao : 1 calendrier publicitaire d'une banque ou d'un commerce (en général 55x40 cm). Recouvrir d'un tissu épais, de type vieille couverture ou plaid (sacrifiés), ou encore de feutrine collée, à ajuster à la taille du calendrier pour le recouvrir entièrement. L'agrafer ou le/la coller. Faire un trou au centre, du diamètre du pitao (voir ci-dessous).

Les palets : 1 manche de pelle, de pioche, à défaut un manche à balai, à débiter en rondelles de 13/14 mm pour un diamètre de 138 à 140 mm. Les marquer trois par trois d'un signe distinctif au feutre.

Le pitao : le pitao, c'est la partie haute du manche de pelle, de pioche ou de balai débité précédemment en palets (ou un morceau de bois de même diamètre) d'environ 7 à 8 cm de longueur.

Le jeu se joue en posant «la planche » par terre, si possible sur la moquette (mais ce n'est pas obligatoire...) et à proximité (environ 1 m) d'un « fond de jeu » (porte ou mur) en plaçant le pitao debout dans le trou au centre.

- En intérieur, on peut se placer à 3, 4 ou 5 m.
- En extérieur, il est plus difficile de se placer à plus de 4 m en raison du vent possible.

On peut adapter la distance de lancer pour les enfants à 3 m et pour les adultes à 4 ou 5 m.

La règle du jeu :



- On joue à 2, 3 ou 4 joueurs, en individuel ou en équipe de 2. Chaque joueur a 3 palets de même signe distinctif. Pour déterminer l'ordre des lancers, chacun lance un palet vers le pitao : le plus éloigné du pitao lancera en premier (ce n'est pas un avantage!) et ensuite ce sera dans l'ordre du plus éloigné au plus près. Les palets peuvent être lancés en utilisant le fond de jeu ou sans.
- Le 1^{er} lanceur lance 2 palets en tentant d'être le plus près possible du Pitao qu'il peut abattre sans que ce soit une obligation... Les autres joueurs font de même, chacun à son tour. Ils peuvent chasser le/les palets déjà tombés pour les repousser ainsi que le pitao, si celui-ci est tombé. Ils peuvent aussi abattre le pitao s'il n'a pas été déjà

abattu. De la même manière, ils peuvent déplacer le pitao avec un palet.

- Une fois cette 1^{ère} série de lancers réalisée par tous les joueurs, chacun va récupérer 1 palet en choisissant de laisser sur la planche celui qu'il estime le mieux placé. Puis, toujours dans l'ordre, chaque joueur relance 2 palets à suivre.
- Une fois tous les palets lancés, on va faire les comptes : le joueur qui a abattu le pitao gagne 5 pts. Tous les palets d'un même joueur les plus proches du pitao comptent 1 pt chacun. On relève le pitao, on ramasse tous les palets et on rejoue. Une partie se gagne en 31 pts.