

Jeux à fabriquer à la maison

Le sabot pendu

Fabrication :



Le sabot : prendre une vieille chaussure d'homme (non, ce n'est pas sexisme, c'est une question pratique de pointure : prendre du 45/46 si possible!). La percer côté arrière de deux trous, y glisser une ficelle ou une petite corde. Mettre la languette à l'extérieur ou couper-la. Tirer une autre corde à l'horizontale entre deux poignées de porte (fermée) ou autre (deux dossiers de chaise haute, par ex.) et y attacher le sabot/chaussure. Mettre au fond du sabot/chaussure un caillou ou un poids quelconque (pas trop volumineux pour ne pas prendre trop de place) pour éviter le balancement.

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.

La règle du jeu :

- En intérieur, on peut se placer à 3, 4 ou 5 m.
- En extérieur, il est plus difficile de se placer à plus de 4m en raison du vent possible.
- On peut adapter la distance de lancer pour les enfants à 3m et pour les adultes à 4 ou 5 m.
- Concours (en individuel) : par joueur, 10 palets à lancer à suivre. Total des points au bout des 10 lancers. On peut décider de faire plusieurs séries (par ex. 3 séries) et on cumule les scores pour désigner le vainqueur.

- Rien n'empêche de jouer en équipe : 2 équipes de 2 joueurs. 10 lancers par équipe. **Chaque palet dans le sabot vaut 2 points.** Le but du jeu : la 1ère équipe qui atteint ou dépasse les 30 points a gagné. On tire au sort la 1ère équipe qui joue. Le 1^{er} joueur lance 5 palets à suivre et on compte les points (et on les note...). Le 1^{er} joueur de la 2ème équipe lance 5 palets à suivre et on compte les points (et on les note...). **Le 2ème joueur de l'équipe qui a obtenu le plus de points** joue ses 5 palets. S'il ne parvient pas à 20 points, le 2ème joueur de l'autre équipe tente sa chance. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe ait atteint ou dépassé les 30 points. Si le jeu s'arrête avant ce résultat, c'est l'équipe qui est la plus proche de 30 points qui a gagné.

