

Défi n°26 : la chiquenaude

Performance

Ce qu'il faut faire

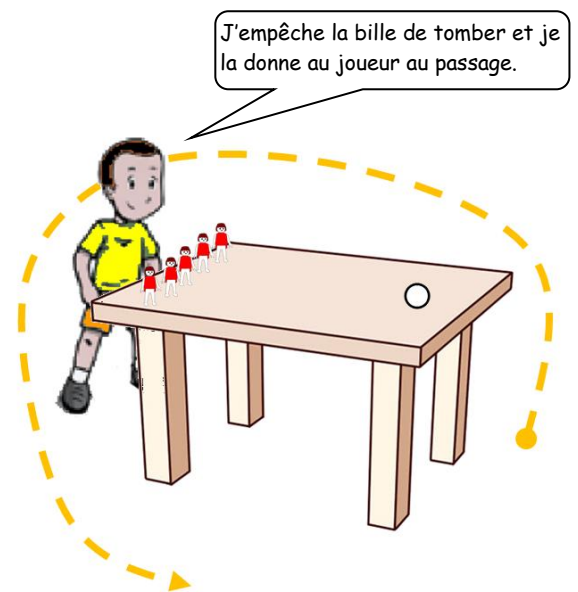
5 figurines sont disposées sur une table.

A signal, j'effectue 1 tour de table puis je vise une figurine en envoyant la bille d'une chiquenaude.

Si je ne réussis pas à faire tomber la figurine, j'ai droit à d'autres essais.

Si je réussis à faire tomber la figurine, je repars pour un second tour de table et je vise une seconde figurine.

Ainsi de suite jusqu'à faire tomber la dernière.



Rôles à tenir : joueur + arbitre + responsable matériel

Matériel : 1 bille (ou 1 jeton) + 1 table
+ 5 figurines

Variantes

- **Temps :** limiter le temps.
- **Espace :** distance bille/figurines + ou – longue. Distance à parcourir + longue (nombre de tours ; tour de la pièce...). Disposition des figurines.
- **Matériel :** + ou – de figurines. Utiliser un jeton (ou un palet)
- **Corps :** utiliser le bras inhabituel. Varier les modes de déplacement.
- **Règle :** limiter le nombre d'essais. Faire tomber les 5 figurines à chaque fois.
- **Relation :** à 2, en relais.

