

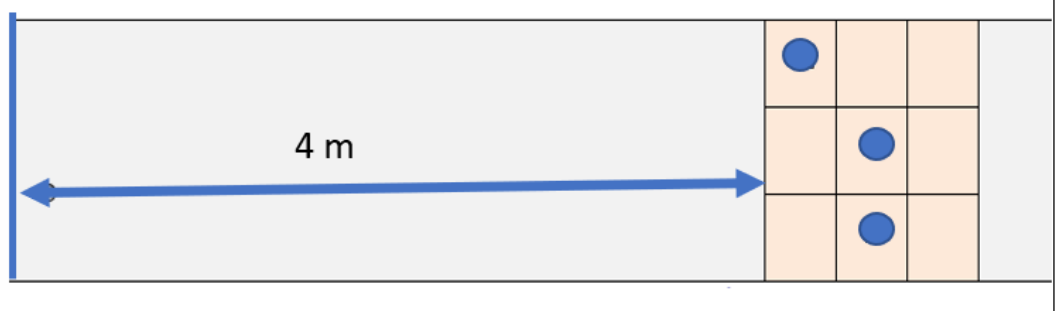
Défi n° 14 : Morpion pétanque

Performance Affrontement

Ce qu'il faut faire

Je fabrique une boule à l'aide de 2 chaussettes enroulées ensemble et construis un damier de 9 cases (3x3). Je me place à environ 4 m du damier

- 1- Je lance ma *boule-chaussette* pour qu'elle atteigne une case du damier. Je place alors un jeton sur cette case et reprends ma boule-chaussette. Si ma boule s'arrête entre 2 cases je choisis sur laquelle je pose mon jeton.
- 2- Je lance à nouveau ma *boule-chaussette* en direction du damier pour atteindre une nouvelle case.
- 3- Je recommence... jusqu'à obtenir 3 cases qui forment une ligne, une colonne ou une diagonale.
- 4- Je compte chaque lancer et essaie d'en réaliser le moins possible pour parvenir à aligner 3 cases.



Rôles à tenir : joueur + comptable du nombre de lancers

Matériel : 1 boule-chaussette + des jetons + 1 damier de 9 cases (3x3). Chaque case mesurera environ 30 cm de côté. Le carrelage d'une pièce peut tout à fait convenir !

Variantes

- À deux, celui qui a réalisé le moins de lancers pour aligner 3 cases remporte la partie.
- S'affronter en jouant en même temps.
 - Le premier joueur lance sa première boule-chaussette et place son pion dans la case atteinte.
 - Le second procède de la même façon en plaçant un pion d'une autre couleur dans la case atteinte.

Attention 2 règles peuvent être appliquées :

- Une case déjà occupée est imprenable.
- Celui qui atteint la case le dernier place son pion et enlève alors celui de son adversaire.

Les stratégies du jeu seront alors différentes !