

- Cas n° 2 : A utilise une de ses deux cartes joker ou (utilisable uniquement à partir de 3 joueurs) :

Carte « Relance le dé » :



Avant toute chose, B donne la solution de la question posée en premier pour laquelle il n'a pas été donné de réponse. Puis A lance à nouveau le dé et suit la procédure du cas n° 1. La carte joker est rangée dans la boîte, A ne pourra plus l'utiliser au cours de la partie.

Carte « Demande à quelqu'un » :

A peut demander au joueur de son choix - à l'exception de B - de répondre à la question.



- Si la réponse est juste, les deux joueurs avancent du nombre de cases indiqué sur la carte, s'ils tombent sur une case « action », ils en suivront les indications lorsque ce sera à leur tour de jouer à nouveau. A met la carte joker dans la boîte, il ne pourra plus l'utiliser au cours de la partie.
- Si la réponse est fautive, B donne la solution, les deux joueurs restent sur leur case respective.

La carte est rangée en fin de paquet (thématique et niveau) et ensuite, chaque joueur lance le dé à son tour jusqu'à s'arrêter précisément sur la case « arrivée » du plateau ou l'objectif fixé par l'entraîneur (temps de jeu, étape sur le plateau de jeu).

Les cases actions



« **Jour de chance** » : le joueur choisit la thématique sur laquelle il souhaite être interrogé. Le système de points est le même que pour une case normale.



« **Poker** » : après avoir lancé le dé, tu peux décider (mais pas obligatoire) de miser double sur la question que l'on va te poser. Si tu réponds bien tu marques le double des points indiqués sur la carte, dans le cas contraire tu recules du nombre de points indiqués sur la carte.



« **Négociation** » : tu peux négocier avec un autre joueur, mais tu ne pourras pas le forcer, pour lui échanger une carte « demande à un autre joueur » contre une carte « relance le dé » ou inversement.



« **Échange** » : choisit le pion d'un autre joueur et inverse ta place avec lui sur le plateau de jeu.

Variante

Il est possible d'utiliser l'alternative ci-dessous pour une partie plus rapide :

Le joueur lance le dé, avance du nombre de case indiqué par le dé, puis s'il répond correctement à la question, avance de nouveau du nombre de case(s) indiqué sur la carte.

Dans ce cas, pour diminuer le facteur chance il est conseillé d'attribuer les numéros 4/5/6 aux thématiques ressenties comme difficiles et les numéros 1/2/3 aux autres.

Note pour les entraîneurs :

- l'entraîneur pourra au début du jeu donner des cartes « joker » supplémentaires en fonction du niveau des participants,
- l'entraîneur pourra utiliser des fiches de suivi de façon à ce qu'à chaque utilisation les joueurs marquent leur nom et la date.

Présentation du jeu

Pour découvrir et apprendre les connaissances fondamentales liées à la pratique du Tir sportif en lien avec la progression d'apprentissage « Cibles Couleurs », la FFTir vous propose un jeu à base de cartes. Il a été conçu pour s'adapter à de multiples formes d'utilisation et pour s'enrichir par l'apport de nouvelles cartes.

Les différentes formes d'utilisation

- en solo, je révise mes connaissances à partir des questions inscrites sur les cartes en m'auto-évaluant,
- de 2 à 4 joueurs, sous forme de questions posées à tour de rôle, en notant les points obtenus,
- de 3 à 6 joueurs, en utilisant le plateau de jeu, pour intégrer une part de stratégie et de chance à la réussite.

Les champs de connaissances traités par le jeu

La formule de base permet d'aborder les disciplines ISSF, les extensions permettent de découvrir d'autres disciplines.

La FFTir propose un socle de cartes pour une première version du jeu, l'idée étant de permettre aux formateurs, tireurs... d'enrichir cette base en proposant de nouvelles questions. Ces dernières sont toutes écrites pour un droitier, tir sans appui sauf lorsque cela est précisé dans la question.

Le niveau des questions

Afin que des personnes de niveaux différents puissent jouer en même temps, les questions sont réparties au sein de chaque thématique par niveau :

- facile : cibles blanche, jaune,
- moyen : cibles orange, verte,
- difficile : cibles bleue, marron et arc-en-ciel.

Les questions rapportent entre 1 et 5 points.



Règles du jeu sans plateau

Matériel

- cartes classées par thématiques et par niveaux de difficulté dans une boîte (ex : boîte à chaussure),
- 6 marques pages indiquant le numéro attribué aux thématiques,
- 2 cartes jokers par participant : « Relance le dé » 🎲 et « Demande à quelqu'un » 🗣️ (Utilisable uniquement à partir de trois joueurs),
- de quoi noter ou dessiner les réponses (feuille, ardoise, feutres...),
- éventuellement un chronomètre ou un sablier, un dioptré, etc.

Début de la partie

L'entraîneur et/ou les joueurs décident :

- de la durée ou de l'objectif du jeu (exemple : 20 min ou quatre tours ou 8 points ...),
- des 6 thématiques avec lesquelles ils vont jouer et attribuent à chacune un numéro à l'aide des marques pages.

Déroulement du jeu

- Le premier participant (joueur A) lance le dé. Le chiffre indique la thématique de la question.
- A choisit le niveau de difficulté de la question (facile / moyen / difficile). Pour cela, il peut se référer à son niveau de cible.
- Son voisin de gauche (joueur B) prend la 1^{re} carte de la thématique correspondant au numéro indiqué par le dé (exemple : le dé indique 1, B prend la 1^{re} carte de la thématique 1) et au niveau de difficulté choisit par A. **B lit la question à voix haute et A essaie d'y répondre.**
- **Cas n° 1 : A propose une réponse, B vérifie la solution,**
 - Si la réponse est juste, A marque le nombre de points indiqué sur la carte.
 - Si la réponse est fausse, B donne la bonne solution, A ne marque pas de point.
- **Cas n° 2 : A utilise une de ses deux cartes jokers 🎲 ou 🗣️ utilisable uniquement à partir de 3 joueurs) :**

Carte « Relance le dé » :



Avant toute chose, B donne la solution de la question posée en premier pour laquelle il n'a pas été donné de réponse. Puis A lance à nouveau le dé et suit la procédure du cas n° 1. La carte joker est rangée dans la boîte, A ne pourra plus l'utiliser au cours de la partie.

Carte « Demande à quelqu'un » :

A peut demander au joueur de son choix - à l'exception de B - de répondre à la question.



- Si la réponse est juste, les deux joueurs marquent le nombre de points indiqué sur la carte. A met la carte joker dans la boîte, il ne pourra plus l'utiliser au cours de la partie.
- Si la réponse est fausse, B donne la solution, les deux joueurs ne marquent pas de point.

La carte est rangée en fin de paquet (thématique et niveau) et on passe alors au joueur B qui lance le dé à son tour, etc. jusqu'à ce que le temps soit écoulé ou que l'objectif fixé par l'entraîneur et/ou les joueurs soit atteint. Le joueur gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

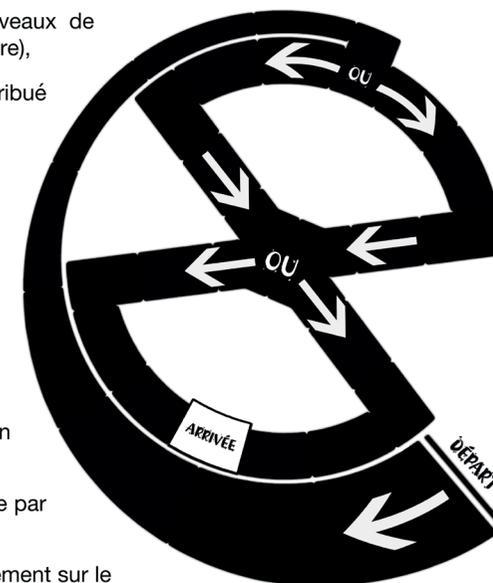
Note pour les entraîneurs :

- l'entraîneur pourra au début du jeu donner des cartes « joker » supplémentaires en fonction du niveau des participants,
- l'entraîneur pourra utiliser des fiches de suivi de façon à ce qu'à chaque utilisation les joueurs marquent leur nom et la date.

Règles du jeu avec plateau

Matériel

- cartes classées par thématiques et par niveaux de difficulté dans une boîte (ex : boîte à chaussure),
- 6 marques pages indiquant le numéro attribué aux thématiques,
- 2 cartes jokers par participant :
 - o « Relance le dé » 🎲
 - o « Demande à quelqu'un » 🗣️ (utilisable uniquement à partir de trois joueurs),
- un dé,
- de quoi noter ou dessiner les résultats (feuille, ardoise, feutres...),
- éventuellement, un chronomètre ou un sablier, un dioptré, etc.,
- le plateau de jeu avec un pion ou une figurine par participant,



Le schéma ci-contre indique le sens de déplacement sur le plateau de jeu.

Début de la partie

Au début de la partie, l'entraîneur et/ou les joueurs décident des 6 thématiques avec lesquelles ils vont jouer et attribuent à chacune un numéro à l'aide des marques pages.

Le plus jeune participant commence, les joueurs jouent ensuite à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

- Le premier participant (joueur A) lance le dé. Le chiffre indique la thématique de la question.
- A choisit le niveau de difficulté de la question (facile / moyen / difficile). Pour cela, il peut se référer à son niveau de cible.
- Son voisin de gauche (joueur B) prend la 1^{re} carte de la thématique correspondant au numéro indiqué par le dé (exemple : le dé indique 1, B prend la 1^{re} carte de la thématique 1) et au niveau de difficulté choisit par A. **B lit la question à voix haute et A essaie d'y répondre.**
- **Cas n° 1 : A propose une réponse, B vérifie la solution,**
 - Si la réponse est juste, A avance son pion du nombre de case(s) indiqué sur la carte. S'il tombe sur une case « action », il en suivra les indications au prochain tour de jeu. B range la carte dans la boîte en dernière position dans la bonne thématique et le bon niveau de difficulté (dans l'exemple à la fin de la thématique 1, niveau facile).
 - Si la réponse est fausse, B donne la solution, A reste sur sa case.