

Bataille de fléchettes

La checklist d'organisation : matériel, règles, jeux et déroulé. À imprimer et à poser sur la table.

Date	Nombre d'enfants	Lieu

1. Combien prévoir

Repère : quinze fléchettes par enfant au minimum. Beaucoup finissent dans les haies et sous les meubles — voyez large, et ramassez entre les manches plutôt que pendant.

Enfants	Pistolets	Fléchettes	Lunettes	Terrain
4 à 6	4 à 6	60 à 80	1 par enfant	Jardin ou grande pièce
7 à 10	7 à 10	100 à 150	1 par enfant	Jardin
11 à 15	10 à 12 + rotation	150 à 200	1 par enfant	Jardin, jeu par manches

2. Le matériel à préparer

- Un pistolet par enfant
- Une paire de lunettes par enfant
- Deux paires de lunettes de rechange
- Les fléchettes (voir le tableau ci-dessus)
- Dossards, foulards ou t-shirts de couleur
- Deux seaux ou cartons pour le ramassage
- Chronomètre ou téléphone
- Cônes ou rubalise pour les limites
- De l'eau à boire
- Une trousse de premiers secours

3. Les quatre règles à annoncer

Trois minutes, à voix haute, **avant** de distribuer les pistolets.

	La règle	Ce qu'elle veut dire
1	Les lunettes restent sur le nez	Dès l'entrée dans la zone, pauses comprises. Aucune exception, adultes inclus.
2	On ne vise jamais la tête	Torse, bras, jambes. Qui vise la tête sort du terrain pour la manche en cours.
3	On ne tire pas à moins de trois mètres	En dessous, on crie « touché » au lieu de tirer.
4	Quand quelqu'un crie STOP, tout le monde arrête	Immédiatement, sans discuter. Lunettes tombées, chute, genou écorché.

Une règle pour les adultes : désignez un arbitre unique. À plusieurs, les décisions se contredisent et les enfants négocient. Et composez les équipes vous-même, sinon vous obtiendrez les grands contre les petits.

4. Les six jeux

Principe : **personne ne reste éliminé longtemps.** Un enfant assis dix minutes sur le côté est un enfant qui part jouer à autre chose.

Jeu	Joueurs	Durée	Matériel	En deux mots
La capture du drapeau	6-12	15 min	2 foulards	Rapporter le foulard adverse, sans tirer quand on le porte.
Le dernier debout	4-10	8 min	—	Chacun pour soi. Gardez-le court.
Le relais par équipes	6-12	10 min	5 cibles, chrono	On court, on touche, on passe la main. Le plus physique.
Les cibles mobiles	4-12	10 min	Cibles suspendues	Un adulte les fait balancer. Points par équipe.

La protection du trésor	6-14	12 min	Un objet à défendre	Deux ou trois défenseurs contre tous. Inversez ensuite.
La contagion	6-15	10 min	1 pistolet au départ	Le touché change de camp. Idéal si vous manquez de pistolets.

5. Le déroulé type d'une après-midi

Deux heures, pauses comprises. **Alternez les formats** : un même jeu répété lasse en une heure.

Horaire	Étape
– 30 min	Installation du terrain et des cachettes, avant l'arrivée des enfants
0:00	Accueil, distribution des lunettes, annonce des quatre règles
0:10	Le dernier debout — format court, pour roder les règles
0:25	La capture du drapeau — le gros morceau, tout le monde est chaud
0:45	Pause, eau, ramassage des fléchettes
1:00	La contagion, ou la protection du trésor
1:20	Le relais par équipes — pour fatiguer tout le monde
1:40	Dernier jeu, annoncé comme tel, avec un vainqueur
1:55	Rangement, ramassage général, goûter

6. Le jour J

- La veille : vérifier piles et batteries
- La veille : prévenir les parents (tenue qui peut se salir)
- Installer le terrain avant l'arrivée des enfants
- Prévoir le plan B pluie (garage, couloir, salle)
- Délimiter la zone de jeu et la zone de pause
- Distribuer les lunettes AVANT les pistolets
- Annoncer les quatre règles à voix haute
- Composer les équipes soi-même
- Désigner un arbitre unique
- Ramassage général des fléchettes à la fin

Le conseil qui sauve la fin d'après-midi. Annoncez le dernier jeu comme étant le dernier, terminez sur un format qui désigne un vainqueur, puis enchaînez directement sur le goûter. Les enfants acceptent beaucoup mieux la fin quand elle a une conclusion.

Loisir Land — gel blasters, billes de gel, pistolets à eau, pistolets à bulles et accessoires. Le guide complet de la bataille de fléchettes est sur www.loisir-land.com