

























JEUX PEDAGO ARCHERY

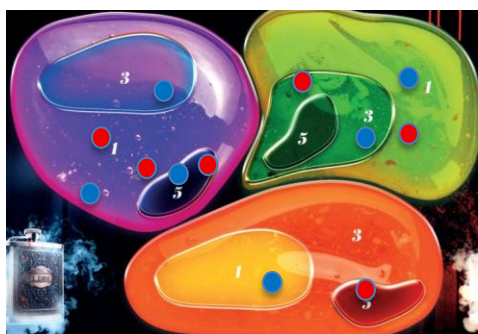
FR Jeu					GB Game				
 Dr Jekyll vs Mr Hyde	2	10+	Confirmé	4–10 volées (6 flèches)	 Dr Jekyll vs Mr Hyde	2	10+	Advanced	4–10 rounds (6 arrows)
 La Bataille Navale	2	7+	Tous niveaux	Variable	 Battleship	2	7+	All levels	Variable
 Cowboy Party	2	7+	Tous niveaux	1–2 volées (3–7 flèches)	 Cowboy Party	2	7+	All levels	1–2 rounds (3–7 arrows)
 L'Hippo Glouton	1–2	7+	Tous niveaux	Variable	 Hungry Hippo	1–2	7+	All levels	Variable
   Poule - Renard - Vipère	3	7+	Tous niveaux	6 volées (3–6 flèches)	   Chicken - Fox - Snake	3	7+	All levels	6 rounds (3–6 arrows)
 Le YAM	2	7+	Tous niveaux	10 volées minimum	 The YAM	2	7+	All levels	10 rounds minimum





Dr Jekyll vs Mr Hyde













FR Français	GB English
Dr Jekyll vs Mr Hyde Joueurs : 2 Niveau : Confirmé Âge : 10+ Durée : 4–10 volées de 6 flèches	Dr Jekyll vs Mr Hyde Players: 2 Level: Advanced Age: 10+ Duration: 4–10 rounds of 6 arrows
But du jeu <ul style="list-style-type: none"> Jekyll : égaliser les scores de Hyde dans chaque zone de couleur. Hyde : semer le chaos en ayant plus ou moins que Jekyll dans chaque zone de couleur. 	Goal of the game <ul style="list-style-type: none"> Jekyll: match Hyde's score in each color zone. Hyde: create chaos by scoring more or less than Jekyll in each color zone
Mise en place <ul style="list-style-type: none"> Chaque joueur choisit un rôle (Jekyll ou Hyde). Hyde commence toujours la volée. Placer le curseur de transformation sur 0. 	Setup <ul style="list-style-type: none"> Each player chooses a role (Jekyll or Hyde). Hyde always starts the round. Place the transformation marker at 0.
Déroulement <ul style="list-style-type: none"> À chaque volée, comparez les points dans chaque zones de couleurs. Déplacez le curseur du nombre de points d'écart. Quand le curseur atteint 20 → Hyde gagne. Inversez les rôles pour la 2e manche. Le joueur transformant Jekyll le plus vite gagne. 	Gameplay <ul style="list-style-type: none"> After each round, compare the points in each color zone. Move the marker by the points difference. When it reaches 20 → Hyde wins. Switch roles for the 2nd round. The player who transforms Jekyll the fastest wins.
Bonus (1 fois par volée) <ul style="list-style-type: none"> Potion de Jekyll : déplacer une flèche de Hyde dans n'importe quelle autre zone. Potion de Hyde : enlever une flèche de Jekyll. 	Bonus (1 time by round) <ul style="list-style-type: none"> Jekyll's potion : move one of Hyde's arrows in another zone. Hyde's potion : remove one of Jekyll's arrows.

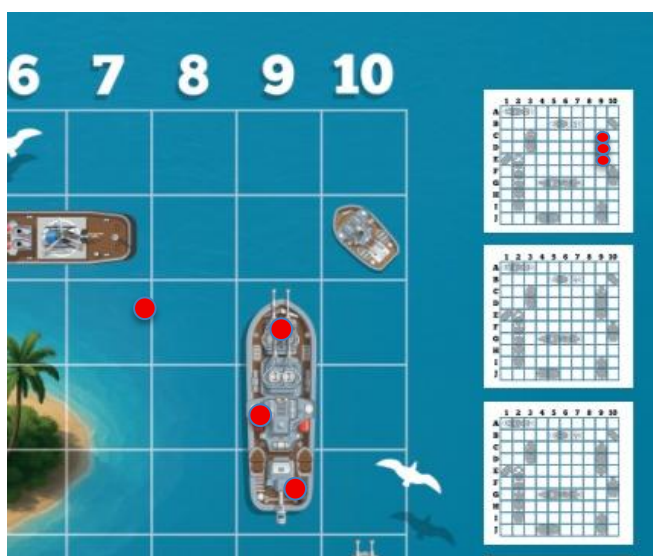


Exemple: +2 pour Jekyll dans le violet (9 à 7), égalité dans le vert (4-4) et +4 pour Hyde dans le orange (5-1):
Hyde marque donc 6 points.



La Bataille Navale

FR Français	GB English
 La Bataille Navale  Joueurs : 2  Niveau : Tous niveaux  Âge : 7+  Durée : variable	 Battleship  Players: 2  Level: All levels  Age: 7+  Duration: variable
But du jeu <ul style="list-style-type: none"> Couler tous les bateaux de la grille centrale. 	Goal of the game <ul style="list-style-type: none"> Sink all the ships on the central grid.
Mise en place <ul style="list-style-type: none"> Chaque joueur dispose d'une grille personnelle pour noter ses tirs. 	Setup <ul style="list-style-type: none"> Each player has a personal grid to record shots.
Déroulement <ul style="list-style-type: none"> Les joueurs tirent à tour de rôle pour tenter de toucher un bateau. Marquer les bateaux touchés/coulés sur votre grille. Un bateau est coulé quand toutes ses cases sont touchées. Le premier à couler tous ses bateaux gagne. 	Gameplay <ul style="list-style-type: none"> Players take turns shooting to hit ships. Mark hits/sunk ships on your grid. A ship is sunk when all its squares are hit. The first to sink all their ships wins.
 Variante <ul style="list-style-type: none"> Difficulté: ne tirez que dans le bateau (pas la case). Il faut alors atteindre toutes les parties du bateau. 	 Variant <ul style="list-style-type: none"> Hard mode: only shoot directly at the ship (not just the square). You must hit all parts of the ship.



Reporter simplement les bateaux que vous avez touché sur votre grille. Il est inutile de noter les flèches qui vont dans l'eau.

🤠 Cowboy Party

FR Français	GB English
🤠 Cowboy Party 👥 Joueurs : 2 🎯 Niveau : Tous niveaux 🎂 Âge : 7+ 🕒 Durée : 1–2 volées (3–7 flèches)	🤠 Cowboy Party 👥 Players: 2 🎯 Level: All levels 🎂 Age: 7+ 🕒 Duration: 1 or 2 rounds (3–7 arrows)
But du jeu <ul style="list-style-type: none"> Éclater toutes les cibles de sa rambarde. 	Goal of the game <ul style="list-style-type: none"> Burst all the targets on your rail.
Mise en place <ul style="list-style-type: none"> Chaque archer choisit sa rambarde (le plus grand tire sur celle du haut). 	Setup <ul style="list-style-type: none"> Each archer chooses a rail (the tallest player shoots at the top one).
Déroulement <ul style="list-style-type: none"> Chaque joueur tire ses flèches sur sa rambarde. 1 point par cible éclatée. Si un joueur tire dans la rambarde adverse, la flèche compte pour l'adversaire. Égalité : tir dans l'étoile du shérif → le plus proche du centre gagne. 	Gameplay <ul style="list-style-type: none"> Each player shoots arrows at their rail. Score 1 point per target burst. If a player hits the opponent's rail, the arrow counts for the opponent. Tie-break: shoot at the sheriff's star → closest to the center wins.
⚡ Variante <ul style="list-style-type: none"> En groupe : montante-descendante. Le gagnant avance d'une cible à droite, le perdant recule à gauche. 	⚡ Variant <ul style="list-style-type: none"> In groups: "up-and-down" mode. Winner moves one target to the right, loser moves one to the left.





L'archer rouge à touché 3 cibles mais son adversaire à touché une des siennes, il marque donc 4 points.

L'archer bleu à touché 4 cibles il a donc 4 points également.

Les 2 archers peuvent tirer une septième flèche dans l'étoile du shérif, le plus près du milieu l'emporte.



L'Hippo Glouton

FR Français	GB English
 L'Hippo Glouton  Joueurs : 1–2  Niveau : Tous niveaux  Âge : 7+  Durée : variable	 Hungry Hippo  Players: 1–2  Level: All levels  Age: 7+  Duration: variable
But du jeu <ul style="list-style-type: none"> Nourrir l'hippopotame avec des fruits et atteindre 1000 points. 	Goal of the game <ul style="list-style-type: none"> Feed the hippo with fruits and reach 1000 points.
Mise en place <ul style="list-style-type: none"> Chaque joueur dispose d'une jauge de score. 	Setup <ul style="list-style-type: none"> Each player has a score track.
Déroulement <ul style="list-style-type: none"> Tirez sur les fruits pour marquer des points. La fraise double vos points. Attention à la bombe : elle fait perdre des points ! Premier à 1000 points gagne. Si le temps est écoulé : le plus haut score l'emporte. 	Gameplay <ul style="list-style-type: none"> Shoot fruits to score points. Strawberries double your points. Beware the bomb: it makes you lose points! First to 1000 points wins. If time runs out: the highest score wins.



Exemple :















L'archer rouge marque 180 points $((10+20+30+50) \times 2)$.

L'archer bleu ne marque pas de points $(10+10+30+50-100)$.

Les archers déplacent leur marqueur sur la jauge de point.



Poule - Renard - Vipère

FR Français	GB English
   Poule - Renard - Vipère  Joueurs : 3  Niveau : Tous niveaux  Âge : 7+  Durée : 6 volées de 3–6 flèches	   Chicken - Fox - Snake  Players: 3  Level: All levels  Age: 7+  Duration: 6 rounds of 3–6 arrows
But du jeu <ul style="list-style-type: none"> Chaque prédateur attaque sa proie et tente de survivre. 	Goal of the game <ul style="list-style-type: none"> Each predator attacks its prey and tries to survive.
Mise en place <ul style="list-style-type: none"> Chaque joueur incarne un animal : poule, renard ou vipère. Les feuilles de marque indiquent votre rôle et votre cible. 	Setup <ul style="list-style-type: none"> Each player takes the role of an animal (chicken, fox, or snake). The score sheets show your role and target.
Déroulement <ul style="list-style-type: none"> La poule tire sur la vipère. La vipère tire sur le renard. Le renard tire sur la poule. Chaque flèche qui touche la cible = 1 point. Une flèche dans le réticule = 3 points. Si votre animal est touché dans son réticule → -1 point. Le plus de points après 6 volées gagne. 	Gameplay <ul style="list-style-type: none"> Chicken shoots the snake. Snake shoots the fox. Fox shoots the chicken. Each arrow that hits the target = 1 point. A hit in the bullseye = 3 points. If your own animal is hit in the bullseye → -1 point. Most points after 6 rounds wins.



	Joueur 1		Joueur 2		Joueur 3	
	Poule	Renard	Poule	Renard	Poule	Renard
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Round 6						
Score						









	Joueur 1		Joueur 2		Joueur 3	
	Poule	Renard	Poule	Renard	Poule	Renard
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Round 6						
Score						

La couleur de la case désigne l'animal: vert = vipère, orange = renard, blanc = poule.

Exemple: à la première volée, le joueur 1 est la vipère, il doit tirer sur le renard. Si la vipère est touché dans la zone du réticule, il perd des point.

À la deuxième volée, il devient la poule et tire sur la vipère...

Le YAM

FR Français	GB English
Le YAM  Joueurs : 2  Niveau : Tous niveaux  Âge : 7+  Durée : 10 volées minimum	The YAM  Players: 2  Level: All levels  Age: 7+  Duration: 10 rounds minimum
But du jeu <ul style="list-style-type: none"> Valider un maximum de combinaisons en tirant dans les formes/couleurs. 	Goal of the game <ul style="list-style-type: none"> Complete as many combinations as possible by shooting shapes/colors.
Mise en place <ul style="list-style-type: none"> Choisissez la taille des formes selon votre niveau. Chaque volée = 3 flèches (+ 1 ou 2 jokers pour débutants). 	Setup <ul style="list-style-type: none"> Choose the size of shapes according to your skill level. Each round = 3 arrows (+1 or 2 jokers for beginners).
Déroulement <ul style="list-style-type: none"> À chaque volée, cochez une combinaison dans le tableau. Parfois, il faut choisir entre deux combinaisons possibles. À la fin : le plus de combinaisons validées gagne. 	Gameplay <ul style="list-style-type: none"> After each round, tick one combination in the chart. Sometimes you must choose between two possible combos. At the end: the player with the most completed combos wins.
⚡ Variante <ul style="list-style-type: none"> Pour équilibrer : un joueur tire sur les grandes zones, l'autre sur les petites. 	⚡ Variant <ul style="list-style-type: none"> To balance: one player shoots large zones, the other smaller ones.

