

PECHE AUX VILAINS DECHETS (2 à 4 joueurs/partie)



But du jeu :

- Retirer le plus de déchets de la mare pour que les canards puissent se promener.

Règle :

- Avec une canne à pêche, retirer chaque déchet de la mare.
- compter le nombre de déchets retirés. Le gagnant est celui qui en a retiré le plus.

Déchets utilisés : canettes vides et propres, déchets divers (propres).

Matériel supplémentaire : pêche aux canards ou bassine, eau.

CHAMBOULE-TOUT (2 joueurs/partie)



But du jeu :

- Faire tomber le plus de canettes possible en lançant 3 fois la boule.

Règle simplifiée :

- Se mettre à la même distance des canettes que son adversaire,
- lancer la boule,
- compter le nombre de canettes encore sur la table.

Déchets utilisés : canettes vides et propres, 2 boules de tissu, vieux drap.

Matériel supplémentaire : table.

CARROM (2 à 4 joueurs/partie)



But du jeu :

Rentrer tous les bouchons de sa couleur dans les trous de la surface de jeu en les percutant grâce à un bouchon spécial appelé *Stricker*, que l'on place où on veut sur une zone de tir (les tirs en arrière sont autorisés). On tire le *Stricker* en faisant une pichenette.

Règle simplifiée :

- Disposer 3 bouchons de même couleur par joueur (chaque joueur a une couleur de bouchon différente) au centre du plateau et au milieu, un bouchon rouge appelé "La Reine",
- tirer au sort celui qui commence,
- tant que le joueur rentre ses bouchons, il continue de jouer, reprenant à chaque fois le *Stricker* afin de le repositionner sur une zone de tir. Dès qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire de gauche de jouer.
- La reine constitue un bonus. Elle peut être rentrée à n'importe quel moment de la partie à partir du moment où au moins un bouchon de la couleur de celui qui le tente a déjà été rentré.
- Si un joueur met le *Stricker* dans un trou au cours de la partie, il doit ressortir un bouchon de sa couleur, que l'adversaire replace au centre du plateau, et perd la main.
- Si un joueur rentre un bouchon de son adversaire, c'est tant mieux pour l'adversaire et il perd la main, sauf si dans le même coup il a aussi rentré un bouchon de sa couleur. il continuera alors de jouer.

Déchets utilisés : boîte à pizza, bouchons en plastique.

Matériel supplémentaire : ruban adhésif, cutter.

AWELE (2 joueurs/partie)



But du jeu :

Récupérer le plus de graines à la fin de la partie.

Règle simplifiée :

- Au départ, on met 4 graines par trou.
- Les joueurs sont l'un en face de l'autre, avec une rangée de trous devant chaque joueur. Cette rangée sera son camp. On choisit un sens de rotation qui vaudra pour toute la partie. On choisit également un joueur qui commencera la partie.
- le premier joueur prend toutes les graines d'un des trous de son camp puis il les égrène dans toutes les cases qui suivent sur sa rangée puis sur celle de son adversaire suivant le sens de rotation (une graine dans chaque trou après celui où il a récupéré les graines). Si sa dernière graine tombe dans un trou du camp adverse et qu'il y a maintenant 2 ou 3 graines dans ce trou, le joueur récupère ces graines et les met de côté. Ensuite il regarde la case précédente : si elle est dans le camp adverse et contient 2 ou 3 graines, il les récupère aussi, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de graines différent de deux ou trois.
- On ne saute pas de case lorsqu'on égrène sauf lorsqu'on a douze graines ou plus dans la main, c'est-à-dire qu'on fait un tour complet : on ne remplit pas la case dans laquelle on vient de prendre les graines.
- Il faut « nourrir » l'adversaire, c'est-à-dire que, quand celui-ci n'a plus de graines, il faut absolument jouer un coup qui lui permette de rejouer ensuite. Si ce n'est pas possible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer capture les graines restantes.
- Si un coup devait prendre toutes les graines adverses, alors le coup peut être joué, mais aucune capture n'est faite : il ne faut pas « affamer » l'adversaire.
- La partie s'arrête quand un des joueurs a capturé au moins 25 graines (soit plus de la moitié), quand il n'est plus possible de capturer d'autres graines ou quand l'un des joueurs n'a plus de graines dans son camp sans qu'il soit possible à son adversaire de le nourrir (fin par famine, toutes les graines restantes vont à celui qui peut encore jouer).

Déchets utilisés : boîte à œufs, papier aluminium.

SURVIVOR (2 à 4 joueurs/partie)



But du jeu :

Etre le seul joueur à posséder encore un rouleau sur la table.

Règle simplifiée :

- chaque joueur reçoit 1 bouchon et 4 rouleaux, qu'il peut personnaliser pour les reconnaître.
- Il pose les rouleaux verticalement où il veut sur une table et pose son bouchon dans un angle de la table.
- Tous les joueurs tirent ensemble, en essayant de faire tomber un ou plusieurs rouleaux adverses.
- Tout rouleau qui tombe est « mort » et il est retiré par son propriétaire.
- Si un joueur fait tomber son bouchon de la table, il autorise chacun de ses adversaires à replacer un rouleau sur la table (sauf si ils ont aussi fait tomber leur bouchon), puis il place son bouchon dans un angle de la table.
- Un joueur dont le bouchon est resté sur la table après le tir peut, s'il le souhaite, déplacer un de ses rouleaux vivants et le poser à l'endroit où se trouve le bouchon (le bouchon est alors placé dans un angle libre). S'il ne déplace pas de rouleau, le joueur relancera son bouchon à partir de cette position.
- Un joueur dont tous les rouleaux ont été retirés de la table est éliminé de la partie.
- Le gagnant est celui qui possède encore au moins un rouleau debout sur la table. Si aucun rouleau ne reste debout après le dernier tir des joueurs encore en jeu, il n'y a aucun gagnant.

Déchets utilisés : rouleaux de papier toilette, bouchon de bouteilles plastique.

Matériel supplémentaire : table, feutres.

MÖLKKY (2 à 4 joueurs/partie)

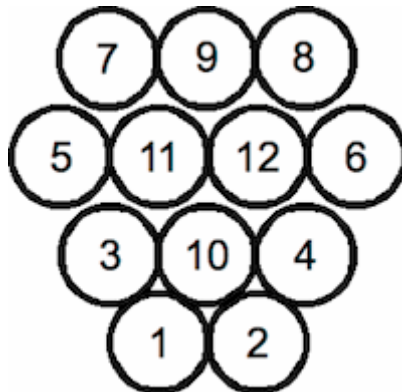


But du jeu :

Faire tomber des canettes à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky (ici une bouteille remplie de sable). Les canettes sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Règle simplifiée :

- Au début d'une partie, les canettes sont placées à environ 4 mètres des joueurs. Lorsqu'une canette a été abattue, on la redresse sur son pied, le numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et sans la soulever du sol. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les canettes s'éparpillent et s'éloignent.



- Il y a deux façons de marquer des points : si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues. Si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.
- L'équipe gagnante est la première qui arrive à totaliser exactement 50 points. La partie s'arrête. Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25.

Déchets utilisés : canettes vides et propres, bouteille plastique.

Matériel supplémentaire : feuilles de papier, feutres, sable (pour lester la bouteille plastique).

GORODKI (2 à 10 joueurs/partie)



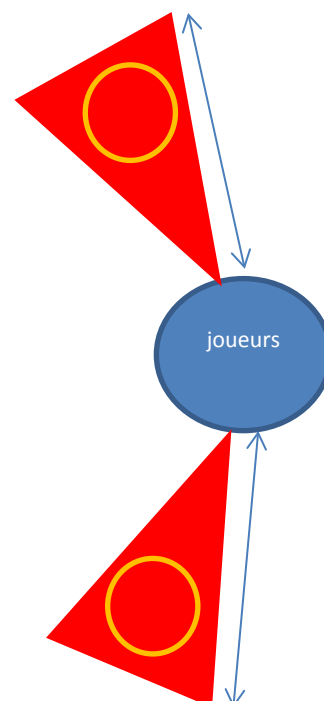
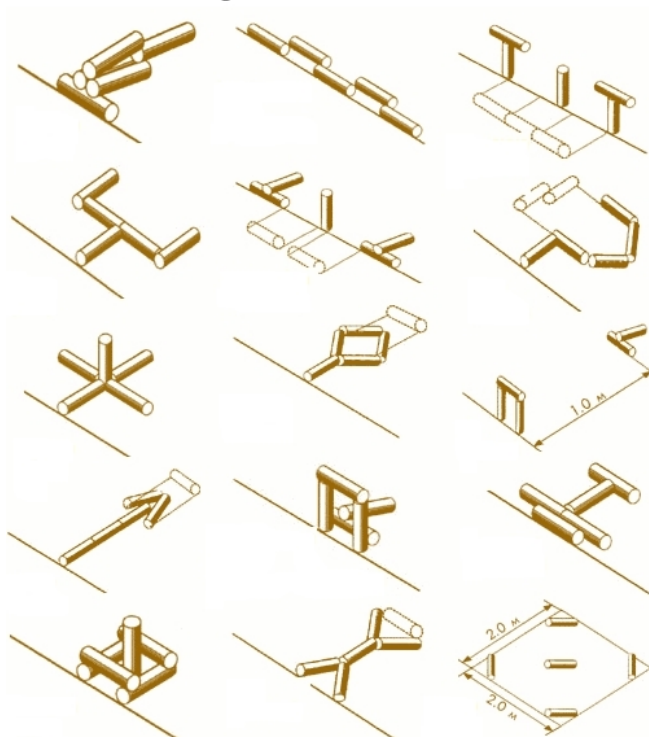
But du jeu :

Lancer un bâton pour être le premier à envoyer « Gorodki » en dehors du terrain.

Règle simplifiée :

- Au début d'une partie, 10 canettes sont placées dans deux cerceaux distants de 10 m (5 canettes/cerceau). Chaque équipe prépare le Gorodki (figure) de ses adversaires en s'inspirant des dessins ci-dessous.
- Chaque équipe désigne un premier lanceur de bâton, qui se place à environ 4 mètres de son gorodki (les joueurs se placeront tous au centre d'un terrain et lanceront vers l'extérieur, pour éviter les accidents).
- Les lanceurs lancent leur bâton sur le gorodki pour tenter de détruire la figure et faire sortir toutes les canettes de leur cerceau.
- Après son lancer, le lanceur court chercher son bâton (passer bien à l'extérieur de la zone de tir) pour le donner au lanceur suivant.
- L'équipe qui gagne est celle qui, la première, a totalement sorti les canettes du cerceau.

Figures de Gorodki



Déchets utilisés : 10 canettes vides et propres.

Matériel supplémentaire : 2 bâtons, 2 cerceaux (ou ficelle ou craie pour délimiter au sol un cercle).