

Kermesse de l'école du Bourg de Plouzané (1^{er} juillet 2017) : Règles des jeux des stands proposés

Les stands de jeux ouvrent à 12h30, après la fin du spectacle des enfants, afin que les parents bénévoles qui tiennent les stands puissent profiter du spectacle entièrement.

Les règles des jeux et le nombre de points gagnés lors des parties sont adaptés à l'âge des joueurs. Les règles du jeu sont affichées sur chaque stand.

Quel que soit le jeu, merci de ne pas faire 2 parties consécutives, afin que tout le monde puisse jouer sans trop attendre.

▪ Stands où l'on peut gagner un lot directement :

Stand	Prix	Règle
Bric-à-brac	1 €les 2 tirages	Tirez une boule dans le sac : si elle est gagnante, choisissez un petit papier numéroté et vous remportez le lot (bric-à-brac) ou la plante correspondant(e). Dans le sac, 1 boule sur 3 est gagnante.
Plantes	2 €les 5 tirages	
Pêche à la ligne	1 €la partie	Les lots fille ont une ficelle rose, les lots garçon une ficelle bleue, et les lots mixtes une ficelle jaune.
« Queue de la vache »		

Nouveauté 2017 : des lots attractifs pour les 3 meilleurs scores au stand de **fléchettes**, dans chaque catégorie (maternelle, élémentaire, ados & adultes) !

▪ Stands où l'on gagne des points à échanger contre un lot au stand « Cadeaux » :

Stand	Prix	Règle (en fonction de l'âge)	Gain de points	Stand	Prix	Règle (en fonction de l'âge)	Gain de points
« Chamboule tout »	1 €la partie	Maternelle : 5 lancers CP, CE1, CE2 : 4 lancers CM1, CM2 et + : 3 lancers	1 à 4 boîte(s) = 1 point 5 à 9 boîtes = 2 points 10 boîtes = 3 points	Pêche aux canards	1 €la partie	TPS, PS : > 1 canard pêché MS, GS, CP : > 2 canards pêchés CE1, CE2 : > 3 canards pêchés CM1, CM2 et + : > 5 canards pêchés	2 points
Fléchettes <i>nouveauté 2017!</i>		9 lancers (3 cibles différentes : maternelle, élémentaire, ados et adultes)	1, 2 ou 3 points selon le score (voir sur le stand)	Tir au but		Maternelle : 6 tirs CP, CE1, CE2 : 5 tirs CM1, CM2 : 4 tirs Ados et adultes : 3 tirs	Score < 5 = 1 point Score de 6 à 20 = 2 points Score > 20 = 3 points
Palet		Maternelle : 8 lancers à 2 m CP, CE1, CE2 : 7 lancers à 2 m CM1, CM2 : 6 lancers à 3 m Ados et adultes : 5 lancers à 4 m <i>Les palets doivent rester sur la planche et ne pas avoir fait de rebond avant.</i>	1 palet = 1 point 2 palets = 2 points > 2 palets = 3 points	Tir à l'arc		Maternelle : 6 flèches CP, CE1, CE2 : 5 flèches CM1, CM2 et + : 4 flèches	Score < 15 = 1 point Score de 16 à 29 = 2 points Score > 30 = 3 points

Et aussi : le **panier garni** dont il faut deviner le poids, le stand **maquillage**, et bien sûr la buvette et les stands de restauration salée et sucrée.

Bonne kermesse à toutes et tous !