



Durée:  
15 min

Effectif:  
6 maximum

la ligue de  
l'enseignement  
un avenir pour le sport scolaire

# Dann Trou

But du jeu:

Ramasser le plus de capsules

Faire un trou sur le terrain de jeu (terre) avec une capsule. Tracer une ligne à 4m du trou. Chaque joueur lance une capsule à la main (chacun son trou).

Celui qui aura lancé le plus près du trou jouera le 1er. Il pousse sa capsule, à l'aide du pouce et de l'index, afin de faire entrer la capsule dans le trou. En cas de succès, il en choisit une autre et procède de la même manière. En cas d'échec, il récupère les capsules qu'il a mis dans le trou et il passe la main au 2ème joueur qui était le plus près du trou au départ, et ainsi de suite.

Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus grand nombre de capsules.

