

NOUVEAU

ROLL 'N' PUSH

LES DÉFIS

DÉFI 1 La roue et le bâton 1 joueur

Le joueur fait rouler sa roue avec son bâton.

Objectif : Aller le plus loin possible sans la faire tomber



DÉFI 2 La roue et le bâton 2 joueurs ou +

Les joueurs se placent sur la ligne de départ. Un palet délimite le but à atteindre. Au signal, les joueurs démarrent ensemble en faisant rouler leur roue.

Objectif : Arriver au but le 1^{er} sans faire tomber sa roue



Variante Difficulté +
Imaginer un circuit en plaçant des obstacles au sol avec des palets.

DÉFI 3 La roue et des palets 1 joueur ou +

Le joueur pose sa roue debout et se place à 5 pas devant.

Objectif : Lancer ses palets à travers la roue sans la faire tomber.



Variante Difficulté +
Placer plusieurs roues les unes derrière les autres de plus en plus loin. Le joueur doit lancer son palet dans la roue la plus éloignée sans faire tomber les autres.

DÉFI 4 La roue, le bâton et des palets 1 joueur ou +

Le joueur place des palets au sol. Les palets doivent être éloignés les uns des autres d'au-moins une largeur de roue.

Objectif : Faire rouler sa roue à la bonne vitesse pour qu'elle termine sa course autour d'un palet.



Variante Difficulté +
Attribuer des points aux palets.

DÉFI 5 La roue et des palets 4 joueurs ou +

Former 2 équipes de 2 joueurs minimum. Chaque équipe place ses roues par terre dans 2 camps opposés.

La 1^{ère} équipe essaie de lancer le plus de palets dans l'une des roues de la 2^e équipe. Les joueurs de la 2^e équipe doivent empêcher les palets d'entrer dans leurs roues en se plaçant dedans (ex : si un joueur de l'équipe 2 a posé un pied dans une roue, le palet du joueur de l'équipe 1 ne pourra pas être accepté).

Objectif : Chaque équipe tente de marquer le plus de points possible pendant trois minutes. Changer de rôle après trois minutes



DÉFI 6 La roue, le bâton et des palets 1 joueur ou +

2 lignes de palets forment un couloir étroit de la largeur de 2 roues.

Objectif : Faire rouler sa roue dans le couloir sans en sortir et sans la faire tomber.



DÉFI 7 La roue et des palets 2 joueurs ou +

2 joueurs se placent face à face au centre de leur roue posée sur le sol. Les joueurs se lancent les palets à tour de rôle.

Objectif : Rattraper le plus de palets possible sans sortir de sa roue.



Variante Difficulté +
Placer les roues de plus en plus loin l'une de l'autre.

DÉfi 8

La roue, le bâton et des palets
4 joueurs ou +

2 équipes de minimum 2 joueurs se placent face à face. 2 palets délimitent chaque camp et 2 autres palets forment les buts de chaque équipe.

Variante Difficulté + :
Si la roue d'un joueur tombe, le joueur doit revenir dans son camp pour recommencer.

Objectif : Marquer des buts avec sa roue en la faisant rouler.



DÉfi 9

La roue
2 joueurs ou +

Chaque joueur place sa roue au sol. Objectif : Suivre les directives d'un arbitre. (S'asseoir dans sa roue, le pied gauche dehors, la main droite sur le pied gauche...)



DÉfi 10

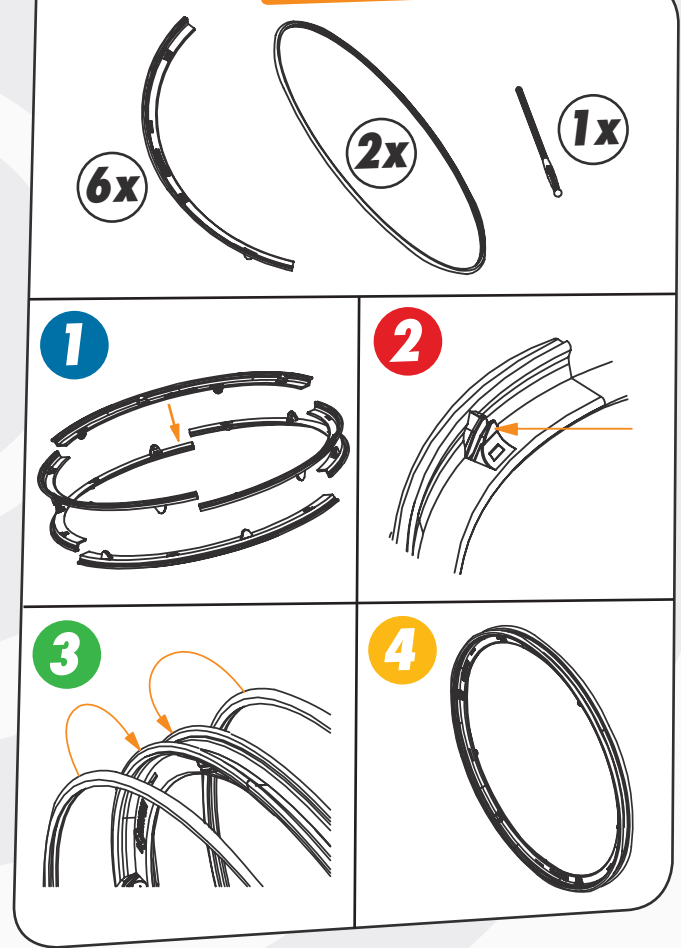
La roue et le bâton
2 joueurs ou +

2 joueurs face à face. Le 1er joueur fait rouler sa roue en direction du 2e joueur.

Objectif : Le 2e joueur doit rattraper la roue avec son bâton et la renvoyer vers le 1er joueur avec son bâton sans qu'elle ne tombe au sol. Attention ! la main est élimatoire !



MODE D'EMPLOI



Retrouvez vos accessoires Roll n' Push sur la boutique en ligne !

ROLL 'N' PUSH

ROLL 'N' PUSH.com
la boutique