

# Jeu de fléchettes



## 1 → 2

1 projet qui peut être exécuté de 2 manières.

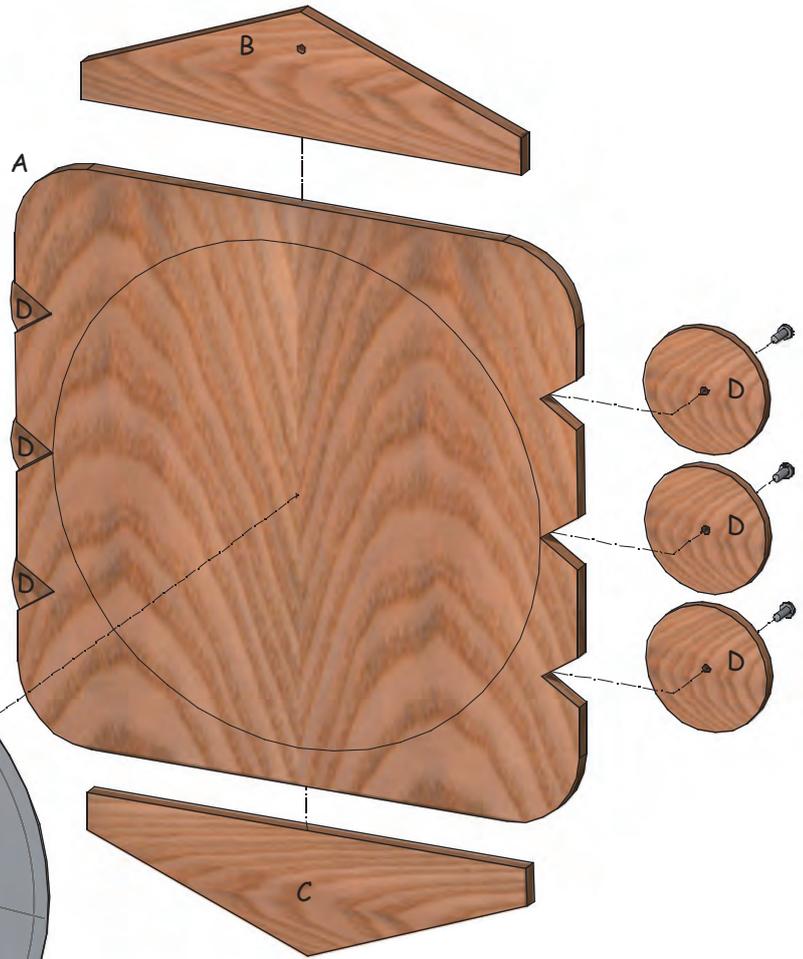
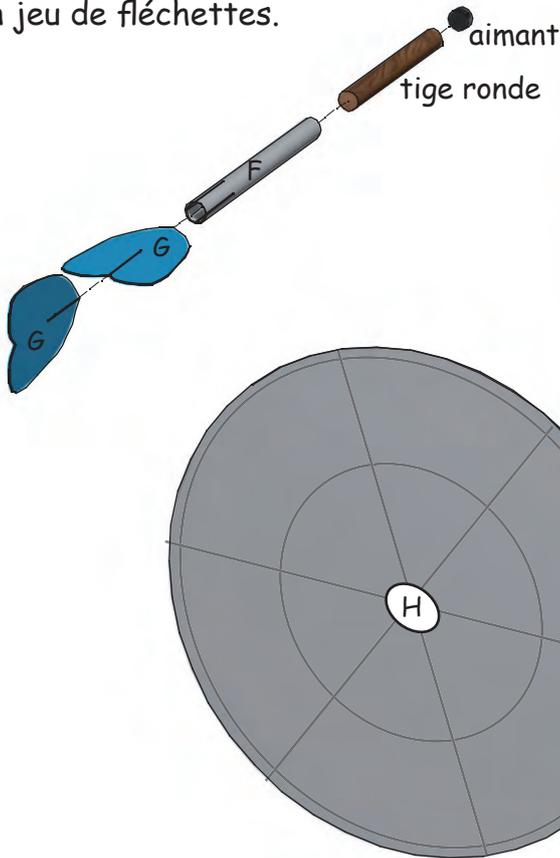
Le Far-West ! Il n'existe presque plus. De même que les batailles historiques ont été transformées en courses de chevaux, les arcs et les fléchettes ont toujours gardé leur attirance (magnétique) même si en réalité ce n'est que du jeu. C'est l'aventurisme que vos parents ont connu, qui couraient à travers champs et rues, déguisés en indiens ou en cow-boys. D'ailleurs, une de nos collaboratrice part spécialement au Canada ou aux Etats-Unis afin de rencontrer les grands chefs des différentes tribus. En passant votre prochaine commande, n'hésitez pas à la questionner. Elle est devenu intarissable sur le sujet !

Nom :		Classe :	
Liste des pièces :		Pièces :	Outillage recommandé :
1 contreplaqué	230 / 230 / 6 mm	A	crayon, règle, marteau
1 contreplaqué	180 / 100 / 6 mm	B / C	papier abrasif, ciseaux
1 contreplaqué	160 / 120 / 4 mm	D	scie à denture fine, compas
1 tôle de tableau	200 / 200 / 0,55 mm	E	scie à chantourner, colle à bois
1 tige ronde	245 / Ø 8 mm		lime, marqueur (résistant à l'eau)
1 imprimé	A4 / 190 g	F / G / H	colle universelle, poinçon
1 imprimé	A4 / 190 g		ruban adhésif transparent
3 aimants	Neodym 8 x 4 mm		forêt Ø 3 mm
6 vis	2,9 x 9,5 mm		laque métal (Zaponlack)

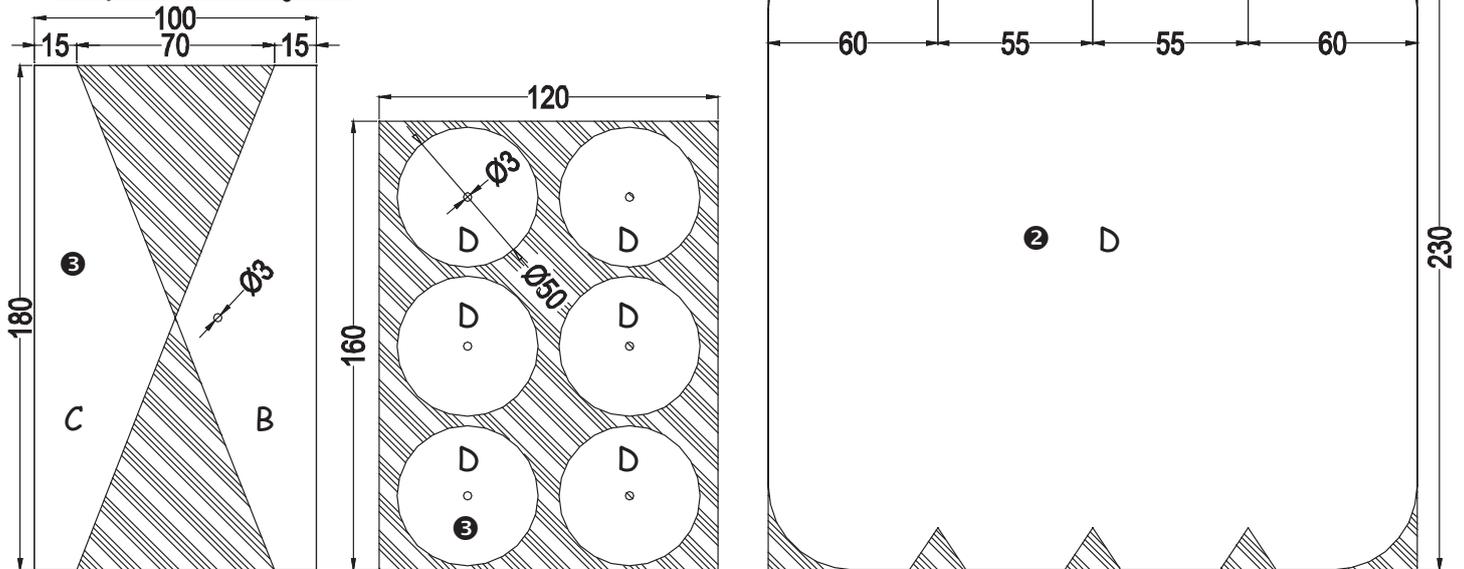
## La notice de montage :

### 1 Vue d'ensemble - schéma d'explosion :

Jette un coup d'oeil sur l'ensemble de ton jeu de fléchettes.



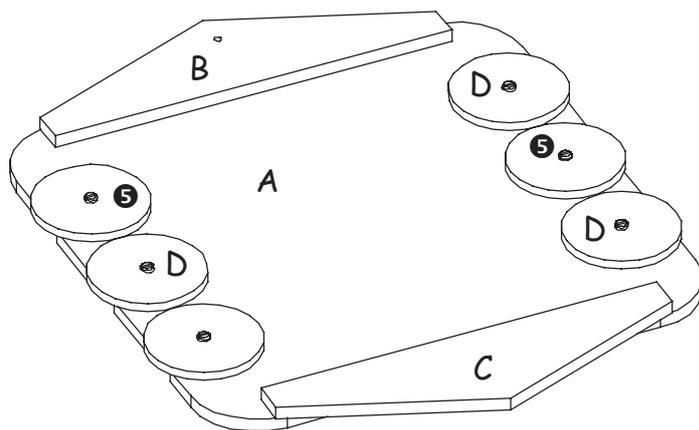
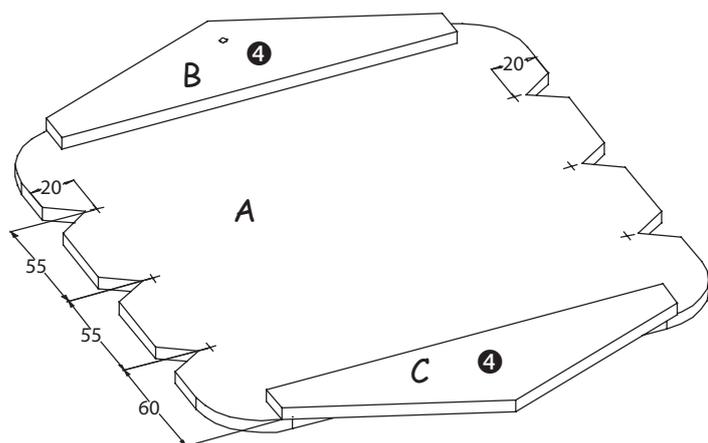
### 2 Le plateau de jeu :



Reproduis la forme du plateau de jeu (A) comme sur le schéma et découpe-le avec la scie à chantourner.

3 Avec le compas, crayon et règle, dessine les pièces (B), (C) et (D) comme sur le schéma. Perce les trous  $\varnothing 3$  mm dans les pièces (B) et (D).

Découpe ces pièces avec la scie à chantourner et ponce les bords avec le papier abrasif.



④ Colle les pièces (B) et (C) sur la face arrière de ton plateau de jeu (A).

⑤ Marque un point de repère pour l'emplacement des vis des compteurs de points sur la face arrière de la pièce (A).

Avec les ciseaux, découpe les compteurs et colle-les sur les pièces (D).

Fixe les compteurs (D) avec les vis (2,9 x 9,5 mm) sur la pièce (A).

### ⑥ La cible (E) - travail du métal :

Avec le compas, crayon et règle, et d'après le schéma, dessine sur le métal, la cible (E)

- Marque un point de repère au centre du cercle.

Divise la cible (E) en 12 surfaces identiques. Pour cela, dessine 6 rayons qui passent par le milieu.

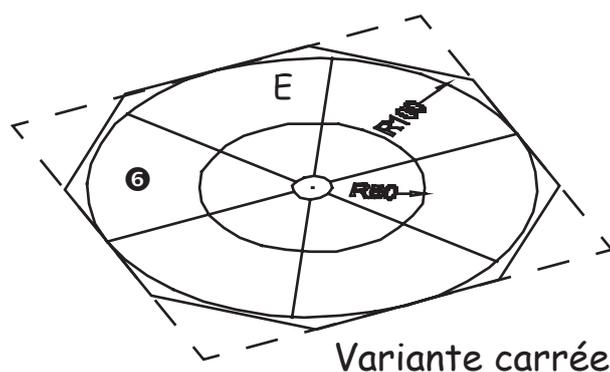
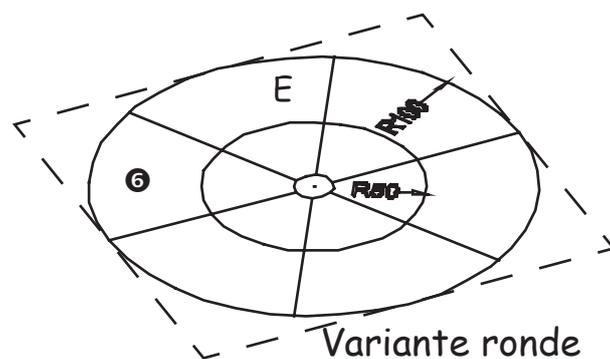
#### Variante ronde :

Découpe le cercle extérieur avec la scie à chantourner, munie d'une lame métal.

#### Variante carrée :

Avec la scie à chantourner, munie d'une lame métal, découpe les coins de la cible.

Ponce les bords avec la lime et le papier abrasif.



### ⑦ Les lignes et la surface de la cible (E) :

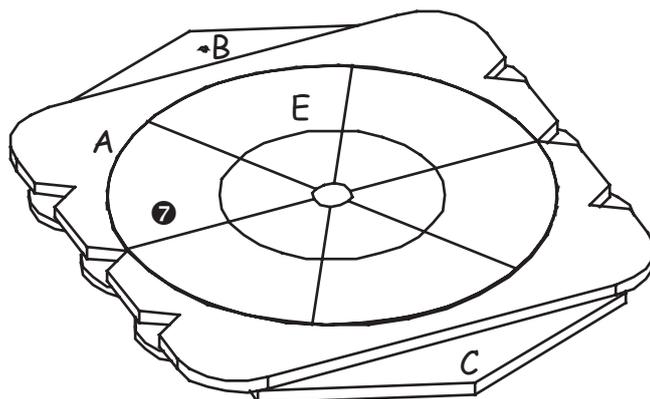
Avec un marqueur résistant à l'eau, dessine les lignes de la cible (E). Pour les cercles, utilise le gabarit des imprimés.

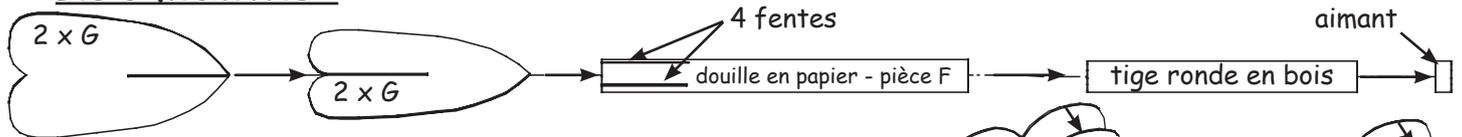
Pour une meilleure protection de la surface de la cible (E) tu peux y passer un vernis spécial pour métal.

Avec la colle universelle, colle la cible (E) sur le plateau de jeu (A).

Option : Dessine et décore le point central selon tes goûts.

Découpe le point central ainsi que les chiffres et colle-les avec la colle universelle sur la cible.

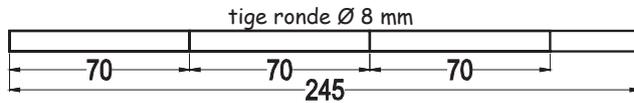


**8 Les 3 fléchettes :**

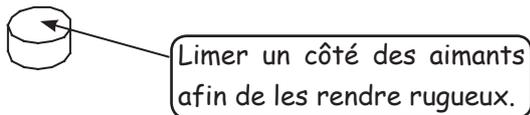
Découpe les pièces pour les fléchettes dans l'imprimé carton. Découpe les fentes pour insérer les pièces (G) dans les pièces (F). ⑨ Colle ensemble comme sur le schéma les pièces (G).

Enroule d'abord les pièces (F) sans colle autour de la tige ronde - le carton sera préformé.

Coupe 3 tiges rondes avec une longueur de 70 mm. Colle les pièces (F) avec **de la colle à bois** sur les tiges rondes.



Avec le papier abrasif, ponce un côté des aimants et colle-les avec la colle universelle sur la tige ronde.



Insère les pièces (G) dans les fentes des pièces (F) et colle-les.

**10 Règles de jeu - pour 2 joueurs :**

Avec un clou, accroche le jeu sur un mur.

A tour de rôle, chaque joueur lance les 3 fléchettes et additionne les points marqués.

Les points sont à régler manuellement sur les compteurs sur le côté de la surface de jeu.

Le gagnant sera celui qui obtient en 1er les 999 points.

Si à l'issue d'un même tour les 2 joueurs sont à égalité, on refait un tour supplémentaire pour départager. Le gagnant sera alors celui qui obtient le plus de points dans ce tour.

Bien sur, tu peux inventer d'autres variantes de jeu et les essayer avec tes camarades.

**Bon amusement et bonne réussite !**

