

51 et c'est gagné !

À bord des paquebots de ligne, la traversée des océans dure de nombreux jours. Pour occuper les passagers, les compagnies maritimes proposent différents loisirs.

Initiez-vous à un jeu de pont incontournable.



Le shuffleboard

Ce jeu de palets d'origine britannique est pratiqué dès la fin du 19^e siècle. Il se joue au grand air sur les ponts des paquebots de ligne. Destiné aux adultes, il est particulièrement populaire en tant que jeu en double mixte. Devenu classique et intemporel, le *shuffleboard* est un loisir de pont toujours présent sur les paquebots de croisière modernes.



+ 10		
8	1	6
3	5	7
4	9	2
- 10		

► Matériel

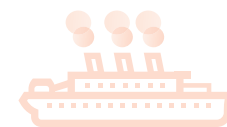
Sortez dans votre cour, sur votre terrasse, sur votre balcon s'il est suffisamment grand, éventuellement poussez les meubles du salon...

Il vous faut 1 canne par joueur et 6 palets par équipe, une couleur par équipe. Ni canne, ni palets ? Système D : un balai et 12 boîtes de conserve de même taille feront l'affaire. Prenez-les assez larges, pas très hautes et éventuellement lestez-les un peu pour une meilleure stabilité. Vous n'aurez plus qu'à peindre les boîtes en deux couleurs différentes.

Tracez au sol la grille de la cible en suivant le modèle de la photo. Vous pouvez utiliser une craie si vous êtes en extérieur, un bon scotch de tapissier en intérieur. Inscrivez les chiffres indiqués dans les cases et n'oubliez pas le + et le - !

Délimitez la ligne de service derrière laquelle les lanceurs devront se tenir à environ 2 mètres de la grille. Vous pouvez en faire une plus proche (1 mètre) pour les plus jeunes.

Enfin, l'arbitre se munira d'une feuille de papier et d'un crayon pour recueillir les scores.



► Règles du jeu

Joueurs : 2 équipes de 2 joueurs et 1 arbitre.

- 1) Le jeu se pratique à quatre joueurs (2 équipes de 2) qui, à l'aide d'une canne en bois, doivent propulser un palet en bois sur une cible numérotée.
- 2) Pour savoir quelle équipe commence, un joueur de chaque équipe lance le palet dans la cible. Celui qui fait le plus grand score commence.
- 3) Deux marques au sol déterminent les distances de tir : la plus proche pour les enfants, la plus loin pour les adultes. En tirant, le joueur ne doit pas dépasser ces marques.
- 4) Si un joueur dépasse la marque et que son palet déplace n'importe lequel des autres palets, ceux-ci sont remis en place par l'arbitre.
- 5) Si le palet d'une équipe arrive dans la case « -10 », l'équipe adverse remporte 10 points supplémentaires.
- 6) Afin de marquer des points, un palet doit être exactement à l'intérieur d'une case. S'il touche une des lignes de démarcation, il ne compte pas.
- 7) Le jeu s'arrête à 51 points. L'équipe qui atteint ce score a gagné !

Oublier la mer



Les compagnies maritimes veulent éviter que les passagers ne s'ennuient pendant une traversée de 8 à 10 jours, voire beaucoup plus, sans escale. Dès les années 1880, elles saisissent l'importance des loisirs comme critère de satisfaction des passagers et comme moyen de distinction par rapport à la concurrence.



Elles leur proposent des distractions semblables à ce qu'ils connaissent à terre. Les ponts accueillent des activités d'extérieur : marcher au grand air, jouer au tennis, au ping-pong, au mini-golf, au shuffleboard et même danser !

Plus que la durée du voyage, la façon dont on voyage doit s'inscrire dans la mémoire du passager, meilleur ambassadeur des compagnies.

saint-nazaire
RENVERSANTE®

saint-nazaire-musees.com
saint-nazaire-tourisme.com

La vie à bord des légendaires paquebots de ligne est à découvrir à Escal'Atlantic et dans les animations de la **Saison patrimoine**.

Photographe inconnu. Collection Saint-Nazaire Agglomération Tourisme-Écomusée.
Détail. Photographe inconnu. Collection Saint-Nazaire Agglomération Tourisme-Écomusée.
Photographe inconnu. Collection Saint-Nazaire Agglomération Tourisme-Écomusée. Fonds commandant Georges Burosse
Photographe inconnu. Collection Saint-Nazaire Agglomération Tourisme-Écomusée. Fonds commandant Georges Burosse