

Jeux de rencontres - Rencontres de jeux

Des jeux de billes (2)



Le dé ou pot :

Dispositif : un U de 10 cm de large (le dé), [ou un creux de 10 cm de diamètre (le pot)] est tracé au sol, à 3 m de la ligne de jeu.

But du jeu : lancer sa bille pour la rentrer dans le dé (ou pot).

Lorsqu'on réussit : 10 points.

Si on touche une autre bille en place : 10 pts

N.B. On ajoute les points lorsque l'on rentre dans le dé en touchant une ou des billes.

Lorsque tous les joueurs ont lancé leur bille, on recommence une autre série.

Le gagnant est celui qui totalise 100 points le premier.

L'ordre de passage des joueurs (**jusqu'à 5 joueurs**) s'établit en se plaçant au dé et en essayant de lancer sa bille sur la ligne de jeu. Le plus près joue en dernier ...

Le circuit :

Un parcours avec des virages, des bosses, des creux, des ponts ou des tunnels est tracé dans la terre ou le sable, avec un puits à l'arrivée.

But du jeu : course : réaliser le parcours sans sortir de la piste.

Si on sort de la piste, on se replace au départ, (possibilité d'avoir un « joker ») ...

Plusieurs techniques peuvent être utilisées :

→ La pichenette est réalisée en déclenchant le pouce bloqué derrière l'index replié.

→ La poussette est réalisée en déclenchant l'index replié.

→ La pincée est réalisée en pinçant la bille entre le côté de l'index et le pouce.

Le tir au calot :

Dispositif : des billes (2 par joueur) sont alignées avec un écart d'au moins deux billes. Une ligne de jeu située à 4 m. 4 à 5 joueurs.

But du jeu : on garde les billes qu'on touche. Les joueurs lancent tour à tour leur calot. Le calot joué reste en place jusqu'à la fin de la série.

Celui dont le calot au sol est touché par un autre calot, doit rajouter une bille dans l'alignement.

Lorsque tous les joueurs ont lancé, on reprend son calot et **on rejoue de la ligne jusqu'à ce que toutes les billes soient gagnées.**

L'ordre de jeu (tiré au sort) se poursuit d'une série à l'autre.

Le « pas – touche » :

Les **2 joueurs** ont chacun leur bille.

But du jeu : pour gagner la bille de l'adversaire, s'approcher de celle-ci sans la toucher à un écart maximum que l'on détermine avec le pouce et le majeur écartés.

Pour commencer, les joueurs s'écartent de dix pieds en partant dos à dos. Le premier tire la bille de l'autre pour s'en approcher.

S'il la touche, **il perd sa bille.**

S'il est trop loin pour gagner la bille, c'est le second joueur qui joue la bille du premier **là où elle se trouve.**

Les joueurs jouent ainsi en alternance jusqu'à ce qu'une des deux billes soit gagnée.

Vous cherchez une règle ou l'explication d'un jeu ! Contactez J.M. Pallardy CPC Roche 4 au 02 51 37 24 85 j.marcel.pallardy@ac-nantes.fr