

3 Jeux de billes récréatifs

Jeux proposés dans le cadre des projets JEUX REGIONAUX et JEUX DEPARTEMENTAUX UGSEL 2016, « Vive la récré ! »



Jeu de billes n°1 : Le plus près du mur !

- **But du jeu :** pour chaque joueur, lancer sa bille de telle sorte qu'elle s'immobilise le plus près possible du mur.
- **Nombre de joueurs (pour 1 terrain de jeu) :** de 3 à 8 joueurs.
- **Terrain :** carré de 3 à 4 m de côté (environ), avec un mur pour côté.
- **Avant de jouer :**
 - Effectuer un tirage au sort pour attribuer un N° à chaque joueur puis indiquer par conséquent dans quel ordre les joueurs effectueront chacun leur lancer (l'ordre évoluera à chaque partie – cf. tableau ci-dessous).
- **Déroulement du jeu :**

Les joueurs lancent à tour de rôle leur bille en cherchant à l'immobiliser le plus près possible du mur. Lorsque chaque joueur a effectué son lancer, le joueur dont la bille est la plus proche du mur marque 3 points ; le 2^{ème} : 2 points ; le 3^{ème} : 1 point ! Faire plusieurs parties, en changeant à chaque fois l'ordre de passage des joueurs (suivre le tableau ci-dessous).

Posture conseillée pour lancer la bille : se baisser pour faire rouler la bille sur le sol.

Cas particuliers :

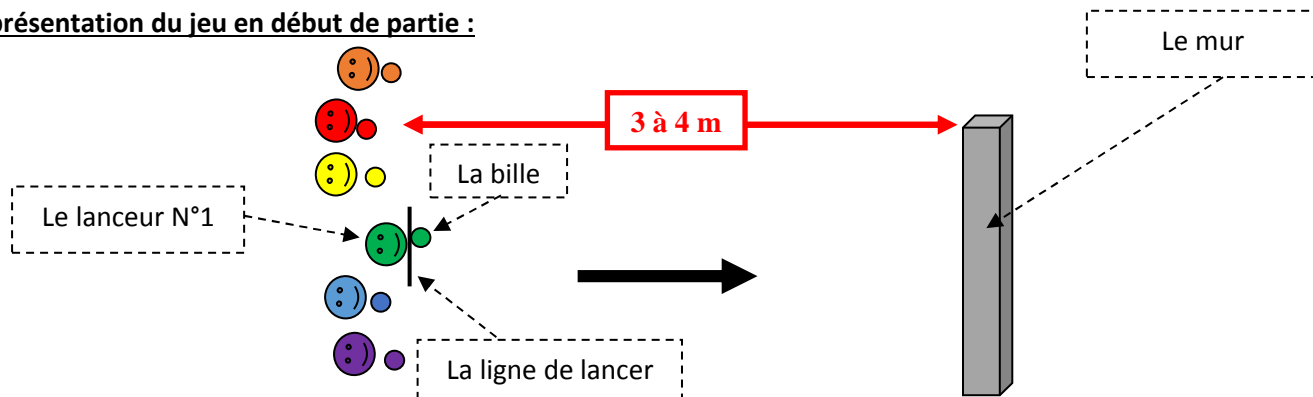
- Une bille qui touche le mur est toujours en jeu.
- Si la bille d'un joueur touche celle d'un autre, le jeu se poursuit, en gardant pour chacune des 2 billes sa nouvelle position. Ne pas remettre une bille touchée là où elle était avant d'être touchée !

Ordre de passage de chaque joueur, sur chacune des parties (exemple avec 6 joueurs)

Partie N° \ Joueur N°	1	2	3	4	5	6
1	Lanceur n°1	Lanceur n°6	Lanceur n°5	Lanceur n°4	Lanceur n°3	Lanceur n°2
2	Lanceur n°2	Lanceur n°1	Lanceur n°6	Lanceur n°5	Lanceur n°4	Lanceur n°3
3	Lanceur n°3	Lanceur n°2	Lanceur n°1	Lanceur n°6	Lanceur n°5	Lanceur n°4
4	Lanceur n°4	Lanceur n°3	Lanceur n°2	Lanceur n°1	Lanceur n°6	Lanceur n°5
5	Lanceur n°5	Lanceur n°4	Lanceur n°3	Lanceur n°2	Lanceur n°1	Lanceur n°6
6	Lanceur n°6	Lanceur n°5	Lanceur n°4	Lanceur n°3	Lanceur n°2	Lanceur n°1

Important : dans la mesure du possible, faire autant de parties qu'il y a de joueurs, afin que chacun puisse être « lanceur n°1 », au cours de l'une d'elles.

- **Fin du jeu :**
 - A l'issue des x parties ou à l'issue du temps de jeu (défini et annoncé au préalable) : sera déclaré vainqueur, le joueur qui aura totalisé le plus de points.
- **Matériel nécessaire (pour 1 terrain de jeu) :**
 - Des billes identifiables, de couleurs différentes ou de motifs différents (1 pour chaque joueur).
 - 1 craie ou 1 languette pour matérialiser la ligne de lancer.
- **Représentation du jeu en début de partie :**



Je suis obligé d'atteindre ce cercle. Mon passage en 6^{ème} en dépend, j'en suis sûr. Pour cela, je dois « pichenetter » un poil à droite, en tenant compte de l'inclinaison du terrain (2,5 degrés environ) et de la légère brise (je l'estime à 4,5 km/h) !



Jeu de billes n°2 : Pichenettor



- **But du jeu :** pour chaque joueur, effectuer une pichenette avec sa bille de telle sorte qu'elle s'immobilise dans le cercle tout en essayant d'en faire sortir celles des autres joueurs !
- **Nombre de joueurs (pour 1 terrain de jeu) :** de 3 à 8 joueurs.
- **Terrain :** carré de 3 à 4 m de côté (environ).
- **Avant de jouer :**
 - A la craie, réaliser un cercle de 30 à 40 cm de diamètre, environ.
 - Effectuer un tirage au sort pour attribuer un N° à chaque joueur puis indiquer par conséquent dans quel ordre les joueurs effectueront leur pichenette (l'ordre évoluera à chaque partie – cf. tableau ci-dessous).
 - Les joueurs se positionnent autour du cercle (à environ 2 mètres de lui).

Photo N°1



- **Déroulement du jeu :**

A tour de rôle, les joueurs effectuent une pichenette (= coup roulé. Contacter la bille posée au sol, en détendant d'un coup brusque le doigt replié contre le pouce – cf. photo n°1) afin que leur bille s'immobilise dans le cercle, situé à environ 2 m.

Lorsque chaque joueur a effectué son lancer, les joueurs dont la bille est à l'intérieur du cercle marquent 1 point ! Faire plusieurs parties, en changeant à chaque fois l'ordre de passage des joueurs (suivre le tableau ci-dessous). Posture conseillée pour pichenetter la bille : se mettre au ras du sol, poser sa main derrière la bille.

Cas particuliers :

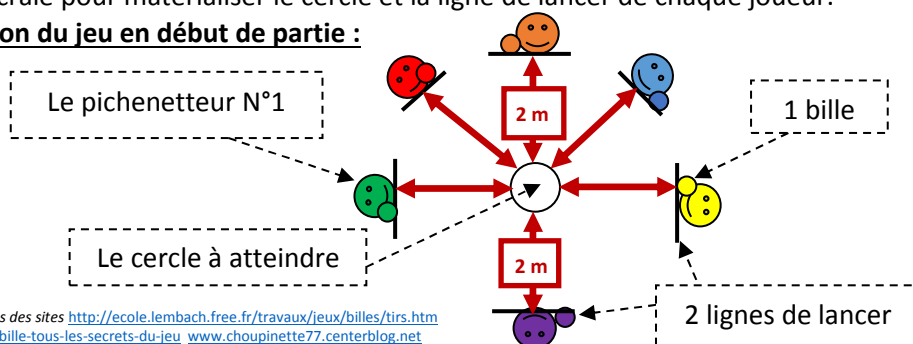
- Une bille, sur la ligne matérialisant le cercle, est considérée comme étant à l'intérieur du cercle !
- Si la bille d'un joueur touche celle d'un autre, le jeu se poursuit, en gardant pour chacune des 2 billes sa nouvelle position. Ne pas remettre une bille touchée là où elle était avant d'être touchée !

Ordre de passage de chaque joueur, sur chacune des parties (exemple avec 6 joueurs)

Partie N° \ Joueur N°	1	2	3	4	5	6
1	pichenetteur n°1	pichenetteur n°6	pichenetteur n°5	pichenetteur n°4	pichenetteur n°3	pichenetteur n°2
2	pichenetteur n°2	pichenetteur n°1	pichenetteur n°6	pichenetteur n°5	pichenetteur n°4	pichenetteur n°3
3	pichenetteur n°3	pichenetteur n°2	pichenetteur n°1	pichenetteur n°6	pichenetteur n°5	pichenetteur n°4
4	pichenetteur n°4	pichenetteur n°3	pichenetteur n°2	pichenetteur n°1	pichenetteur n°6	pichenetteur n°5
5	pichenetteur n°5	pichenetteur n°4	pichenetteur n°3	pichenetteur n°2	pichenetteur n°1	pichenetteur n°6
6	pichenetteur n°6	pichenetteur n°5	pichenetteur n°4	pichenetteur n°3	pichenetteur n°2	pichenetteur n°1

Important : dans la mesure du possible, faire autant de parties qu'il y a de joueurs, afin que chacun puisse être « pichenetteur n°1 », au cours de l'une d'elles.

- **Fin du jeu :**
 - A l'issue des x parties ou à l'issue du temps de jeu (défini et annoncé au préalable) : sera déclaré vainqueur, le joueur qui aura totalisé le plus de points.
- **Matériel nécessaire (pour 1 terrain de jeu) :**
 - Des billes identifiées, de couleurs différentes ou de motifs différents (1 pour chaque joueur).
 - 1 craie pour matérialiser le cercle et la ligne de lancer de chaque joueur.
- **Représentation du jeu en début de partie :**





Jeu de billes n°3 : Pochille

- **But du jeu** : pour chaque joueur, lâcher sa bille à hauteur du nombril afin qu'elle touche la bille posée au sol.
- **Nombre de joueurs (pour 1 terrain de jeu)** : de 2 à 3 joueurs.
- **Terrain** : carré bitumé de 2 m de côté (environ).
- **Avant de jouer** :
 - Poser 1 bille au sol.
 - Effectuer un tirage au sort pour connaître l'ordre de passage des 2 ou 3 joueurs.
- **Déroulement du jeu** :
 A tour de rôle, Les joueurs lâchent leur bille, tenue à 2 doigts à hauteur du nombril, en cherchant à la faire tomber sur la bille posée au sol. Dès qu'1 joueur arrive à toucher la bille au sol, il marque 1 point ! Terminer ensuite le tour, afin que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tentatives, puis changer d'adversaire(s), et commencer une nouvelle partie. Et ainsi de suite pendant toute la durée du jeu.
 Chaque joueur additionne ses points obtenus sur les différentes parties.
 Posture conseillée avant de lâcher la bille : se tenir droit, les yeux et la bille tenue à l'aplomb de celle posée au sol.
Important : dans la mesure du possible, faire en sorte que les enfants changent d'adversaires à chaque partie.
- **Fin du jeu** :
 - A l'issue des x parties ou à l'issue du temps de jeu (défini et annoncé au préalable) : sera déclaré vainqueur, le joueur qui aura totalisé le plus de points.
- **Matériel nécessaire (pour 1 terrain de jeu)** :
 - Des billes (1 bille posée au sol et 1 bille pour chaque joueur).
- **Représentation du jeu** :

