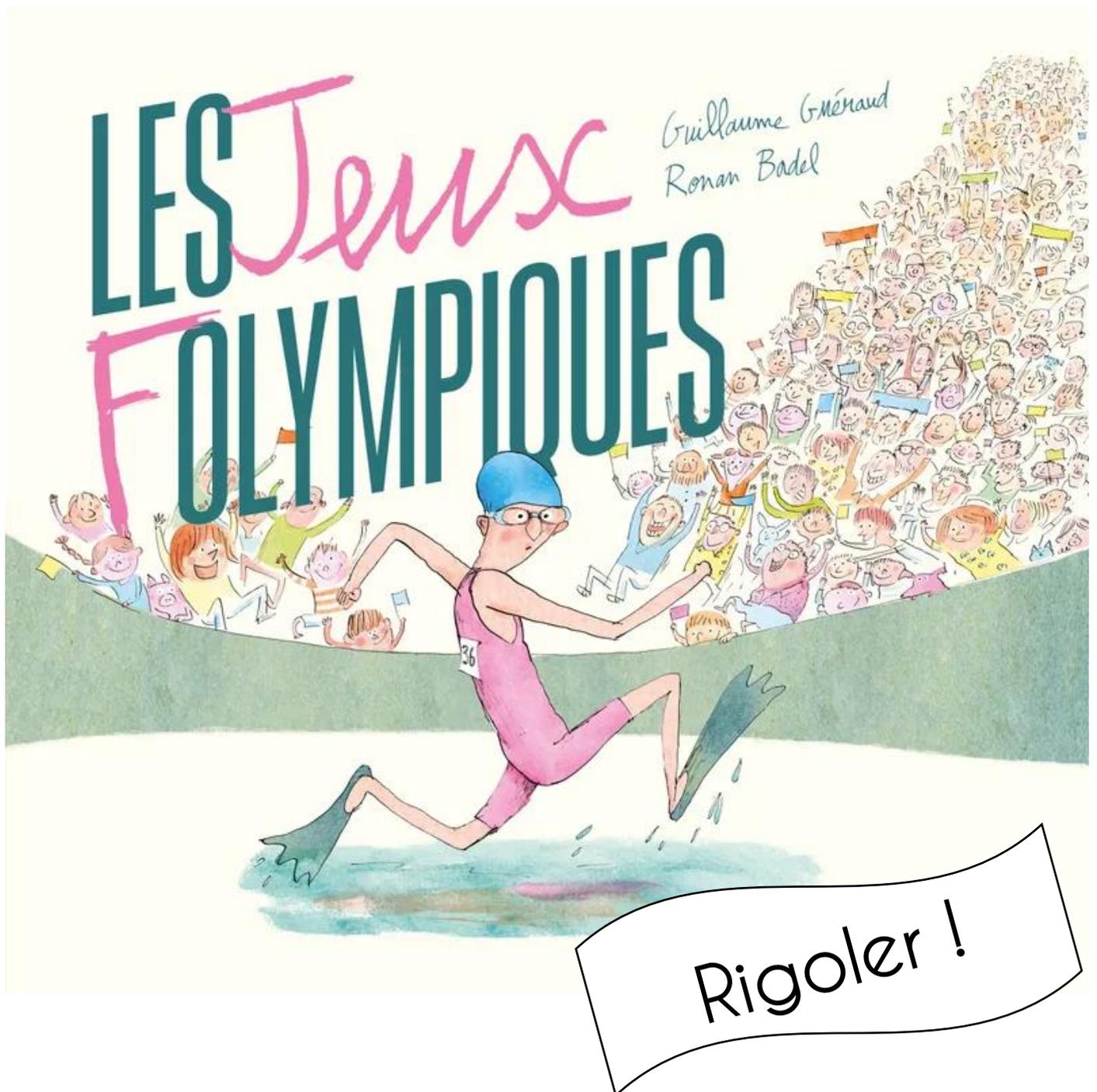




Les Jeux folympiques

Un évènement sportif extraordinaire, des disciplines dingues, des épreuves encore plus dingues, des champions essoufflés et des perdants époustouflants...





Le Batminton

1

Chauve-souris



Une épuisette

Un grenier



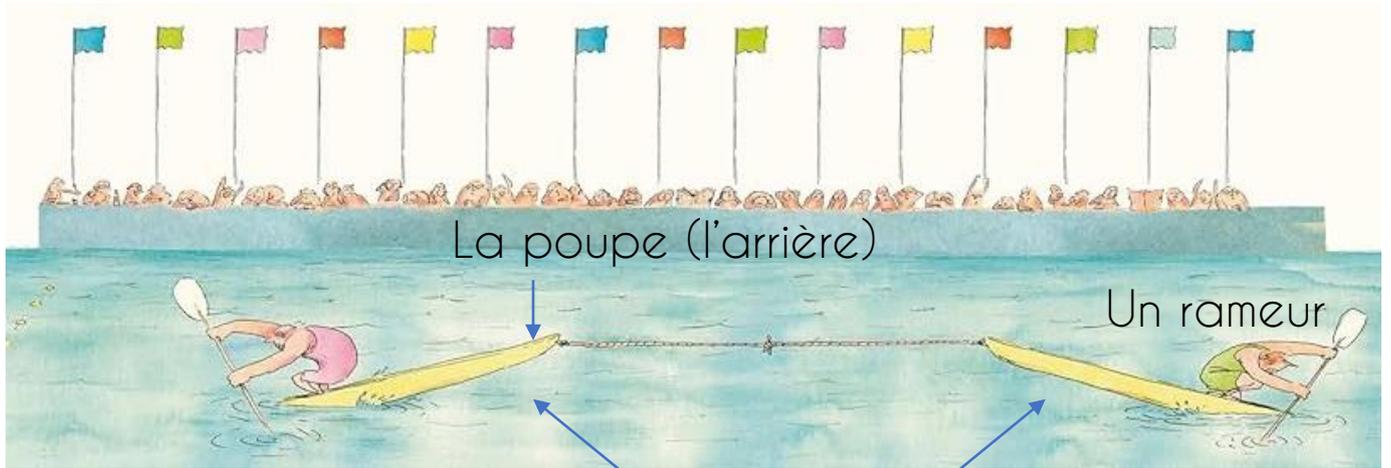
Bien avant l'existence de Batman, les hommes préhistoriques pratiquaient le Batminton pour débarrasser leurs cavernes des **chauves-souris**. Plus vif que la chasse aux papillons, c'est désormais un étonnant sport d'adresse.

Le Batminton se joue de préférence dans une cave, un **grenier** ou une grange dont toutes les issues sont fermées. À l'intérieur de cet espace, pour lancer la partie, vingt et une chauves-souris sont lâchées. Les deux adversaires, chacun muni d'une **époussette** et d'un grand sac, doivent en capturer le maximum. Sans blesser le moindre volatile. Le vainqueur est celui qui réussit à enfermer dans son sac au moins onze chauves-souris.



Le Canoué

2



La poupe
(l'avant)

deux embarcations

Le Canoué est un sport nautique créé par un capitaine de galère pour forger les muscles et l'endurance **des rameurs**. Trois mètres seulement séparent le départ de l'arrivée mais c'est pire qu'un raz-de-marée.

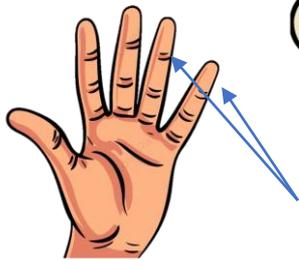
L'épreuve se déroule sur un lac ou un étang sans houle. Deux embarcations à rames sont orientées dans deux directions diamétralement opposées. La ligne d'arrivée est à trois mètres de chaque **proue**. Sauf que les **deux embarcations** sont attachées l'une à l'autre au niveau de la **poupe** par un câble. Le vainqueur est celui qui franchit sa ligne d'arrivée le premier. Le Canoué est une épreuve individuelle sur une embarcation monoplace.



3

Le Handbille

Des billes



Les doigts

Propulser



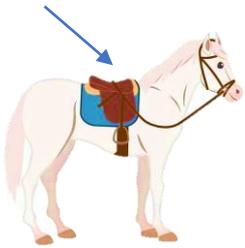
Né avec **des billes** d'argile il y a 3000 ans, dans un petit terrain vague égyptien, le Handbille s'est peu à peu étendu pour devenir une course de 9 kilomètres. À la force **des doigts** et sans craindre de s'écorcher les genoux.

Douze billes (une de couleur différente par concurrent) sont sur la ligne de départ d'un tortueux parcours de 9 kilomètres tracé par le Comité d'improvisation folypmique. Chacun leur tour, du plus jeune au moins jeune, les concurrents doivent **propulser** leur bille, d'un coup de doigt, le plus loin possible sur le parcours. Ainsi de suite jusqu'à la ligne d'arrivée. Attention, si la bille sort du tracé, le handbilleur est éliminé. Le vainqueur est celui dont la bille franchit la ligne d'arrivée en premier.



L'Hippopotation

Un marais



Une selle



Des étriers



Un hippopotame

Cette course haletante et glissante est l'épreuve la plus spectaculaire des Jeux folypiques.

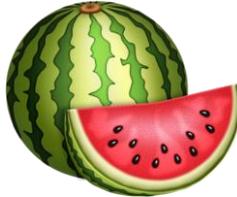
L'Hippopotation est une course à dos d'**hippopotame** dans un **marais** boueux, sur 500 mètres. Chaque hippopotamier, vêtu d'un maillot blanc, doit monter son animal à cru, sans **selle**, ni rênes, ni **étriers**. Et filer vers la ligne d'arrivée en se salissant le moins possible. Il faut donc tenter d'éviter les glissades « splatch! », les giclées « splotch! » et les éclaboussures « sploutch! ». Contrairement aux courses habituelles, le vainqueur n'est pas celui qui franchit la ligne d'arrivée le premier sur sa monture, mais celui qui la franchit en étant le plus propre.



6

Le Pastèque-ball

Une pastèque



Un panier

Des cucurbitacées



Les **pastèques** et les paniers existaient bien avant l'invention du ballon. Avant le Basket-Ball est donc né le Pastèque-Ball, son ancêtre, moins connu mais plus musclé, moins vif mais plus impressionnant. Un match de Pastèque-Ball obéit exactement aux mêmes règles qu'un match de Basket-Ball. Seule différence : une pastèque sert de ballon. Aucun rebond ni dribble n'est donc possible. Mais c'est surtout une différence de poids car une pastèque (7 kilos) est dix fois plus lourde qu'un ballon. Autant dire que les **paniers** à 3 points (inscrits à plus de 6 mètres) sont rares. Si la pastèque s'écrase en cours de partie, au sol ou entre les mains d'un joueur, elle est aussitôt remplacée par une autre **cucurbitacée**.