

## Jeu de cours de récréation : les billes

Pour tirer une bille, il faut être précis dans son geste, on doit :

- Tirer avec un doigt (l'index ou le pouce),
- Ne pas bouger la main,
- La main doit être en contact avec le sol.



### Les règles

#### Le pot

**Le but du jeu est de mettre le plus de billes possible dans le trou.**

- Il faut creuser un petit trou dans le sol ou utiliser un trou existant.
- Tracer une ligne au sol à environ 3 mètres du pot, ligne qui servira de point de départ.

Les joueurs se placent derrière la ligne de départ et lancent leur bille à tour de rôle vers le trou en tirant avec un doigt. Chacun leur tour, les enfants font avancer leur bille vers le trou en la relançant de l'endroit où elle s'est arrêtée.

Lorsqu'un joueur rentre une bille dans le pot il marque 10 points puis recommence en se plaçant sur la ligne de départ.

Le premier joueur à atteindre 110 points remporte la partie et la mise convenue à l'avance. (Cela peut être toutes les billes de l'adversaire ou un nombre déterminé de billes.)

A noter qu'il peut être intéressant de dégager les billes de son adversaire pour gagner du temps.

*Variante* : Toucher la bille d'un adversaire peut également rapporter 10 points si cela est décidé à l'avance.

#### La tic

**L'objectif est de dégommer la bille de l'adversaire pour gagner.**

Un des joueurs place sa bille par terre. Les joueurs se mettent à environ 3 mètres de la bille et commence à tirer. Les joueurs jouent à tour de rôle. Celui qui arrive à toucher la bille de l'autre remporte la partie et gagne la bille de l'adversaire.

#### La poursuite

**On joue la poursuite à deux, le but étant comme à la tic de toucher la bille de l'adversaire.**

On détermine un point de départ. Le premier joueur lance sa bille par terre. Le second se place au point de départ et tente de dégommer la bille de son adversaire.

Si la bille n'est pas touchée, le premier joueur essaye à son tour de toucher la bille de son adversaire.

Le premier joueur ayant touché la bille de son adversaire remporte la partie et donc la bille de son adversaire.

#### Le cercle glouton

**Faire sortir les billes du cercle.**

- Tracez un cercle de 30 cm de diamètre sur le sol.
- Chaque joueur dépose une bille au centre du cercle pour former un tas.

Chaque joueur tient sa bille à hauteur des yeux et la laisse tomber sur le tas. Si une bille sort du cercle, elle devient la propriété du joueur. Si un joueur ne réussit pas à faire sortir une bille du cercle, celle qu'il a laissée sur le tas demeure au milieu du cercle. Le jeu continue jusqu'à ce que le tas ait disparu.

### Le parcours

L'objectif est de terminer le parcours en un minimum de coups.

- Construire ou tracer un parcours. Cela peut être une piste tracée dans du sable. On peut y mettre des virages, des montées et des descentes et il n'y a aucune limite de taille.
- Définir le départ, l'arrivée et les limites du parcours à l'avance. (L'arrivée peut être un trou.)

Les joueurs jouent chacun leur tour. La bille d'un joueur ne doit pas sortir des limites du parcours.

Si une bille sort du parcours, le joueur doit la replacer à l'endroit de sa sortie et repartir de là au tour suivant.

On peut en début de partie convenir de pénalités en cas de sortie des limites. (un tour de pénalité ou recommencer le parcours au début par exemple).

Le joueur qui termine le parcours en un minimum de coups remporte la partie et la mise en jeu décidée au début.

### Le mur

Le but de cette variante est de placer sa bille au plus près du mur pour remporter la partie.

Chaque joueur se place à environ 3 mètres du mur et lance sa bille. La bille ne doit pas toucher le mur sinon le joueur est éliminé. Celui qui se place au plus près du mur, sans le toucher, remporte la partie.

### L'enclos

Le but du jeu est de toucher billes ou calots se trouvant dans l'enclos pour les faire sortir de celui-ci.

- Tracez un cercle de 20 cm de diamètre appelé l' "enclos"
- Tracer autour de l'enclos un deuxième cercle de 3,5 m de diamètre appelé la "barrière".
- Chaque joueur dépose une ou plusieurs billes dans l'enclos.

Le premier joueur se place n'importe où sur la ligne "barrière" et tire un calot en direction de l'enclos.

Les billes qu'il chasse de l'enclos deviennent sa propriété.

S'il ne capture aucune bille, son calot demeure où il se trouve à condition qu'il soit à l'intérieur de la barrière et à l'extérieur de l'enclos.

Si son calot se trouve dans l'enclos, il doit le ramasser et payer une bille à l'enclos.

Les joueurs suivants peuvent tirer en direction de l'enclos ou du calot d'un adversaire. Si un calot touche un autre calot, le propriétaire du calot touché doit payer une bille à l'enclos et céder toutes les billes qu'il a capturées au cours de la partie au propriétaire du calot qui a touché le sien.