



La Tic

de 2 à 6 joueurs

Placer une bille à une main d'un mur.

Reculer de trois grands pas et tracer un trait à la craie.

A tour de rôle, viser la bille placée contre le mur.

Le gagnant est celui qui touche la bille du mur.



Le pot

de 2 à 6 joueurs

Trouver un petit trou dans la cour.

Reculer de trois grands pas et tracer un grand rond à la craie autour du trou.

A tour de rôle, essayer de mettre sa bille dans le trou en la poussant d'une pichenette.

Le gagnant est celui qui met le premier sa bille dans le trou.



La poursuite

2 joueurs

Faire un trait au sol.

Le premier joueur lance sa bille avec une pichenette.

Le deuxième joueur part du même endroit et essaie de toucher la bille de son adversaire. S'il manque son coup, le premier peut à son tour essayer de toucher la bille de son adversaire.

Le gagnant est le premier à toucher la bille de l'autre.



Le mur

de 2 à 6 joueurs

Tracer un trait à 4 grands pas d'un mur.

Lancer à tour de rôle sa bille. La bille doit toucher le mur mais s'en éloigner le moins possible.

Le gagnant est celui qui a sa bille la plus proche du mur. Sont éliminés les joueurs dont les billes n'ont pas rebondi sur le mur.



Le cercle

de 2 à 6 joueurs

Tracer un cercle gros comme un ballon sur le sol.

Déposer chacun une bille au centre du cercle pour former un tas.

A tour de rôle, debout, lâcher sa bille sur le tas.

Les billes qui sortent du cercle sont gagnées, celles qui restent à l'intérieur sont perdues.

Le gagnant est celui qui a le plus de bille quand il n'en reste plus dans le cercle.