

Le circuit de billes

Directement hérité du jeu de billes traditionnel, le circuit de billes a su trouver facilement sa place dans les cours d'école et autres centres aérés. À la différence du jeu de billes traditionnel, le circuit de billes prend une dimension de course. Il ne faut donc plus seulement faire preuve de précision dans ses lancers, mais aussi et surtout savoir projeter sa bille aussi loin que possible pour terminer le premier de la course... Souvent, les joueurs utilisent des petits cyclistes ou autres figurines en plastique pour symboliser leur coureur. Notons que ce jeu est un classique des jeux de plage !

Fiche technique

À partir de : 8-10 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : des billes et de quoi délimiter un circuit

Durée d'une partie : 20 à 30 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Pour la création du circuit toutes les idées sont les bienvenues, tous les matériaux et accessoires également. L'objectif est de créer un circuit avec des virages, des buttes, éventuellement des pièges, etc. Ensuite, chaque joueur place son coureur (ou sa bille) sur la ligne de départ. Chacun lance sa bille, au moyen d'une pichenette, aussi loin sur le circuit qu'il le peut. En cas de sortie de route, le joueur replace sa bille à la position précédente. Il est interdit de « couper » les virages, la bille devant toujours rester dans l'axe des différentes portions du circuit. Il est possible de faire plusieurs tours de piste et de constituer des équipes, un peu comme dans les compétitions cyclistes.



Le tir à la corde

Voici enfin un jeu particulièrement physique extrêmement répandu dans le monde, celui du tir à la corde. Il demande de la force et de la persévérance. Ce jeu remonte à l'Antiquité grecque et fit partie des disciplines des Jeux olympiques entre 1900 et 1920. Il existe même aujourd'hui une fédération internationale de tir à la corde !

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 4 joueurs

Matériel : Une corde, des tapis pour amortir les chutes

Durée d'une partie : 3 à 5 minutes

Physique : ●●●●●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Chaque équipe se place en file, face à face, de part et d'autre d'une ligne tracée sur le sol. Il doit y avoir le même nombre de joueurs dans chaque équipe. Les joueurs empoignent fermement la corde et, au signal de l'arbitre, tirent dessus de toutes leurs forces de façon soit à faire chuter leurs adversaires, soit à leur faire franchir la ligne.

