

Jeu de bille

1. Différentes billes

Le jeu de bille est un jeu très courant dans les écoles. La façon la plus classique d'y jouer consiste à lancer sa bille sur celle de l'adversaire afin de l'obtenir.

Les billes à jouer sont des sphères qui peuvent être de tailles différentes (de 1,5 cm à 4 cm de diamètre). Elles portent des noms différents, fonction de leur taille : du plus petit au plus grand, on a : *mini*, *normale*, *mini calot*, *calot*, *maxi calot*, *boulard*, *mammouth*, *aigle*. Étonnamment, plus l'animal est petit, plus la bille est grosse.

Les billes classiques sont faites de verre plus ou moins teint, décorées en leur centre par une ou plusieurs bandes colorées que l'on aperçoit par transparence. Certaines billes sont faites de verre multicolore, plus ou moins opaque, pouvant aller jusqu'à l'apparence de la porcelaine. D'autres, de moins grande valeur, sont faites de terre cuite vernie.

En fonction de leur décor et de leur aspect, elles portent souvent un nom : l'œil de chat, l'agate, la porcelaine, etc.

2. Techniques de tir aux Billes

Pichenette : La pichenette est un coup roulé. Sur la bille posée à terre, on détend d'un coup brusque le doigt replié contre le pouce.

Tir de billes : Pointer est la méthode la plus souvent utilisée pour tirer une bille sur le sol. Le pouce, placé derrière l'index, se détend pour projeter la bille à la distance requise. La main reste immobile et l'articulation du pouce est au sol.

La pince : On prend la bille entre le pouce et l'index. On serre le bord de la bille en mettant une pression de la main et elle part toute seule.

3. Règles

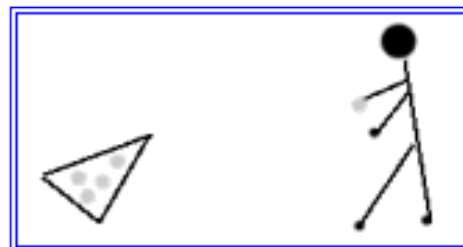
Même ligne : Il faut mettre le calot sur la même ligne que l'autre calot. Si on ne va pas sur la ligne mais entre deux lignes, il faut tiquer.

Le triangle : On trace un triangle dans lequel chaque joueur met un nombre égal de billes (une, deux ou trois selon ce qui est convenu). C'est ce qui constitue la mise de départ.

Pour déterminer l'ordre des joueurs: en partant du triangle chaque joueur envoie une bille vers le but (ligne située à environ 3 mètres du triangle). Celui qui s'en approche le plus sera le premier joueur. Celui qui en est le plus éloigné sera le dernier à jouer.

Le jeu commence alors. Il consiste à faire sortir les billes du triangle. Celles qui seront sorties seront alors propriété de celui qui les a sorties.

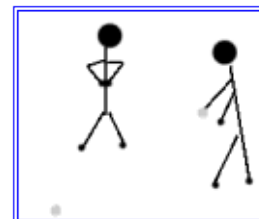
Si la bille du joueur reste dans le triangle, il doit remettre dans le triangle toutes les billes qu'il avait gagnées auparavant et rejouer quand son tour viendra.



Le rond magique : Tracez un rond de 30 cm de diamètre par terre et introduisez des billes dedans. Placez-vous à deux mètres du rond environ. Avec une bille, essayez de faire sortir les billes du rond. Quand les billes sortent du rond gardez-les. Chaque joueur tire sur une bille pour la faire sortir du cercle. A chaque fois qu'il réussit, il rejoue. Quand il rate une bille ou ne la fait pas sortir c'est à l'autre joueur de jouer ...



Le pot - On creuse un petit trou « le pot » qui sera la cible. On se place à environ 3 m de distance. A tour de rôle, les joueurs vont lancer une bille en essayant de la rentrer dans le pot (les ricochets, toucher une de ses billes lancées précédemment pour la rentrer dans le pot, sont acceptés). On pourra également essayer de toucher une bille adverse pour l'écarter du pot. Au cours du jeu on se déplace pour jouer les billes là où elles sont sur le terrain. Le jeu s'arrête lorsque toutes les billes sont dans le pot. Chaque bille dans le pot vaut 10 points, ainsi que chaque bille adverse touchée. Le gagnant est celui qui atteint un total de 110 points.



La poursuite : Elle se joue à deux. Un joueur lance une bille devant lui. L'autre joueur vise la bille lancée par le premier. S'il ne la touche pas, le premier se met là où est sa bille. Il la reprend et vise l'autre bille, et ainsi de suite. Celui qui touche la bille de l'autre la ramasse et le jeu de poursuite s'arrête.

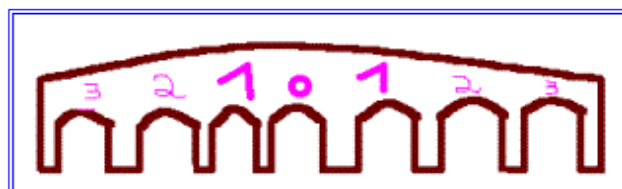
Le carré - On trace un carré dans lequel chaque joueur met un nombre égal de billes. C'est la mise de départ. Pour déterminer l'ordre des joueurs, en partant du carré, chaque joueur envoie une grosse bille en verre vers une ligne située à environ 3 mètres du carré. Celui qui s'en approchera le plus sera le premier joueur. Celui qui en est le plus éloigné sera le dernier à jouer.

Le jeu consiste à faire sortir toutes les billes du carré. Celles qui seront sorties resteront propriété de celui qui les a sorties. Si la bille du joueur reste dans le carré, il doit remettre dans le carré toutes les billes gagnées auparavant et ne rejouera que lorsque son tour viendra.

La pyramide : Au lieu de mettre seulement une bille en jeu, le premier joueur met quatre billes en jeu en les plaçant sur le sol (trois dessous, une dessus). Le second joueur essaye d'atteindre la pyramide avec une de ses billes. S'il y arrive les 4 billes vont dans sa poche. S'il n'y arrive pas, il perd la bille qu'il vient de lancer. C'est alors à son tour de placer une pyramide au sol.



Le viaduc : Il faut une planche avec de 1 à 7 trous. Il y a un lanceur et un gardien. Au début du jeu, on se fixe un nombre de lancers à faire chacun. Le lanceur se met à 1,5 m environ et on vise un trou et le gardien se positionne derrière la planche. Si la bille s'arrête avant, c'est le gardien qui prend la bille. Si ça va dans le 3 c'est le gardien qui donne 3 billes à celui qui a marqué. Si ça va dans le 2, c'est le gardien qui donne 2 billes. Si ça va dans le 1, c'est le gardien qui donne 1 bille. Si ça va dans le zéro, le lanceur récupère sa bille et le gardien n'en donne pas.



Le classique : Ce jeu se joue à deux ou plus. Au départ les joueurs fixent un nombre de billes ou calots, ou maxi boulets à jouer. On choisit un trou ou un creux dans la cour. Le but est de mettre toutes les billes choisies dans le trou ou le creux. Au départ, on lance les

billes vers ce trou. Puis l'un commence en utilisant une technique comme le tir ou la pichenette. Le suivant tir à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les billes soient mises dans le trou. Celui qui a gagné est celui qui a mis la dernière bille dans le trou.

Le Tour de France : Vous devez effectuer le tour du parcours le premier . Si la bille sort du circuit ou tombe dans un trou, le joueur attend le tour suivant pour rejouer sa bille de l'endroit où elle a atterri.

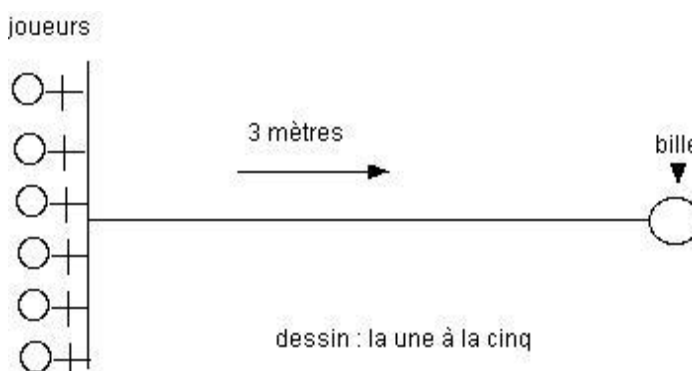
Le parcours : Chaque joueur a une bille de couleur différente. Le jeu consiste à faire le parcours sans sortir de la piste. Si vous sortez de la piste, vous retournez au départ et recommencez le jeu. Pour gagner le jeu, il faut tomber dans le trou de l'arrivée. Le parcours peut se faire sur du gravier ou mieux du sable avec bien sur des montées, des creux, des passages de « canyon », etc.

Le rapprochement : Un enfant lance une bille. L'autre lance la sienne et essaie de la mettre la plus près possible de la première mais sans la toucher sinon il a perdu. Ensuite il mesure et vérifie si les billes sont entre le pouce et l'index. Si les deux billes sont moins éloignées que cette distance alors il a gagné la bille de son copain, sinon l'autre joue et essaie de la mettre la plus près. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux gagne la partie.

Le tir : C'est un jeu pour plusieurs joueurs, qui demande de l'adresse. Tout d'abord il faut trouver un trou ou en faire un de 8 cm de largeur environ à 30 cm d'un mur et les joueurs sont à 1 m du trou. Un joueur lance sa bille puis un autre et ainsi de suite. L'objectif est de mettre la bille directement dans le trou pour la gagner. C'est celui qui a la bille la plus proche du trou par rapport aux autres qui commence. Lorsqu'un joueur a mis sa bille dans le trou, il la gagne et prend une autre bille du jeu pour la relancer et essayer de nouveau de la mettre dans le trou. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de billes.

Tir au calot : C'est un jeu pour un petit nombre de joueurs. Chaque joueur donne une ou plusieurs billes qui sont alors disposées en ligne droite. L'écart entre chacune des billes doit être suffisant pour en laisser passer deux. Chaque joueur tire avec un calot et peut garder les billes qu'il touche. Le calot du joueur reste où il atterrit. Le second joueur tire avec son calot. S'il touche le calot d'un autre, le propriétaire de ce dernier doit ajouter une bille à la ligne.

La une à la cinq : (Matériel : billes, craie ; Joueurs : 6) Tracer un trait avec la craie à 3 mètres d'un mur. Le joueur qui a tracé le trait cherche 5 autres joueurs. Le 1er joueur (celui qui a tracé le trait) pose sa bille contre le mur. Les 5 autres joueurs doivent lancer une bille chacun à leur tour : si personne n'arrive à la toucher, c'est le 1er joueur qui a gagné toutes les billes jouées. Mais si quelqu'un arrive à la toucher c'est lui qui ramasse toutes les billes.



Le championnat de la une à la cinq : (Matériel : une craie, une règle, 6 billes Joueurs : 6) Le 1er joueur pose une bille à trois mètres et va chercher 5 autres joueurs. Le 1er joueur trace un trait à 3 mètres avec la craie. Puis le 1er joueur lance une bille et ainsi de suite... Si un des 6 joueurs touche la bille qui est à 3 mètres du trait, il est qualifié en quart de finale et le joueur qui n'a pas touché la bille au premier tour laisse la bille à côté du trait. Celui qui gagné la finale gagne toutes les billes.



Le championnat des billes : (Matériel : 2 billes ; Joueurs : 2). Un des deux joueurs pose une bille par terre. L'autre joueur prend une bille et va à 3 mètres de la bille de son adversaire. S'il touche la bille de son adversaire, elle est à lui. S'il ne la touche pas, c'est à son adversaire de jouer et ainsi de suite.

La Piquette : Chaque joueur lance une bille dans un endroit. Après, chaque participant tente de toucher la bille de son adversaire en s'en rapprochant d'abord. S'il y arrive, il la remporte et le jeu recommence.