

III. JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE

LA QUINIELA

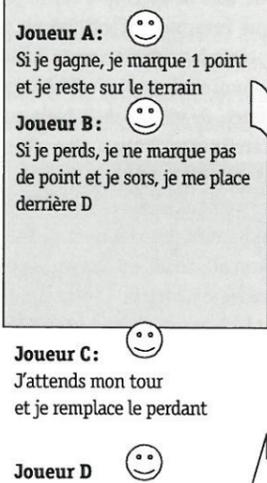
Les quinielas sont pratiquées en particulier par les joueurs professionnels de « Cesta Punta » (grandes chisteras dans des frontons avec un mur à gauche de 56 m de longueur) aux États-Unis (à Miami et en Floride), et bientôt à Pau. Le public parie sur leurs performances. Les parties très courtes en un point et élimination donnent un rythme et une intensité remarquables aux spectacles.

Mise en place : délimiter plusieurs aires de jeu et prendre 4 joueurs (A, B, C et D) en les plaçant en file derrière chaque aire de jeu (on peut jouer jusqu'à 6).

But pour l'élève : être le premier à marquer 12 points.

Déroulement : A bute et affronte B sur un point. Le perdant sort et se place derrière D.

Le vainqueur marque un point et affronte C qui bute, etc. Si un joueur gagne trois points d'affilée, il cède sa place. Pour affiner la hiérarchie, on peut ensuite reconstituer d'autres groupes en réunissant sur un terrain les vainqueurs, sur le suivant les deuxièmes, etc....



« LA VIDE » OU « À LA PORTE »

Le jeu « à la porte » est le roi incontesté des cours de récréation. Les élèves l'adaptent en général aux possibilités du moment et lui inventent des variantes telles « la mémé » ou « à la cramante ». Il s'agit d'un jeu par élimination qui fait évoluer de 6 à 15 joueurs. Il se pratique avec une balle de tennis et exige une aire de jeu assez grande (8 m x 15 m au sol).

Déroulement

Le premier joueur, désigné par le sort, engage. Dans le groupe, celui qui est le mieux placé pour renvoyer la pelote annonce « j'ai ! » ou « à moi ! » et tente de renvoyer la pelote vers le mur puis dans l'aire de jeu. La balle est alors reprise par un autre.

S'il échoue, il est « vidé » ou va « à la porte ». Il se rend, dos contre le mur de frappe, face aux joueurs. Il pourra revenir dans le jeu s'il arrive à intercepter une pelote lancée par un des joueurs. Cette pelote devra être prise de volée avant qu'elle ne touche le mur. Le « vidé » ne doit pas gêner le déroulement du jeu et rester contre le mur. S'il réussit à intercepter une pelote il réintègre le jeu et le lanceur, lui, prend sa place.

Par élimination, seuls deux joueurs resteront dans le jeu. C'est alors la finale. Le vainqueur de la confrontation empoche un point qui lui servira de « joker » pour une prochaine partie.

Attention : le joueur le mieux placé est obligé de jouer la balle.



Ceux qui sont éliminés et mis « à la porte », dos au mur, peuvent espérer revenir dans le jeu en interceptant une pelote lancée par les joueurs encore en lice.

LES MONTANTES DESCENDANTES

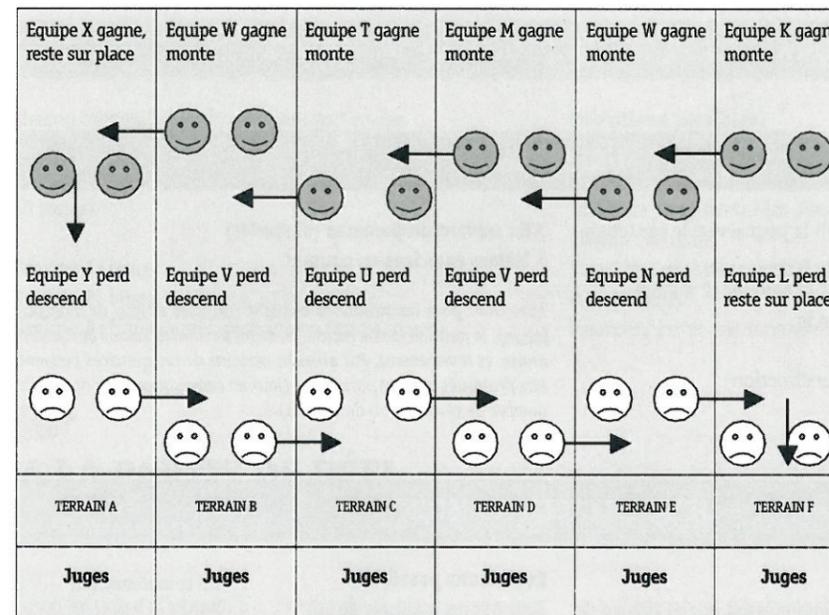
Principe de la montante / descendante :

Répartis par équipes de deux (ou en un contre un), les élèves jouent des parties chronométrées (de 3 à 5 minutes) suivant le principe du schéma ci-dessous.

Ils notent ensuite leurs résultats sur la fiche de marque (voir ci-dessous : prévoir une photocopie par équipe)

On joue en travers du fronton mur à gauche lorsque cela est possible. Sinon, 6 terrains répartis dans un gymnase ou dans une cour d'école peuvent faire l'affaire. Après plusieurs parties, les degrés s'équilibrent.

Attention : pour 6 terrains, 6 parties minimum.



FICHE DE MARQUE

Nom des joueurs :

Nom des juges :

	terrain A, B... complète	Score Entoure au fur et à mesure les points marqués	RÉSULTAT	
			gagne	perd
1 ^{ère} rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
2 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
3 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
4 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
5 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
6 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend

Place finale : entoure la lettre correspondant au terrain

A ; B ; C ; D ; E ; F.