

La tournante

Un jeu vertigineux !



Version N°1 : la tournante « tennis » (individuellement, sans élimination)

Le lanceur utilise un joker si :

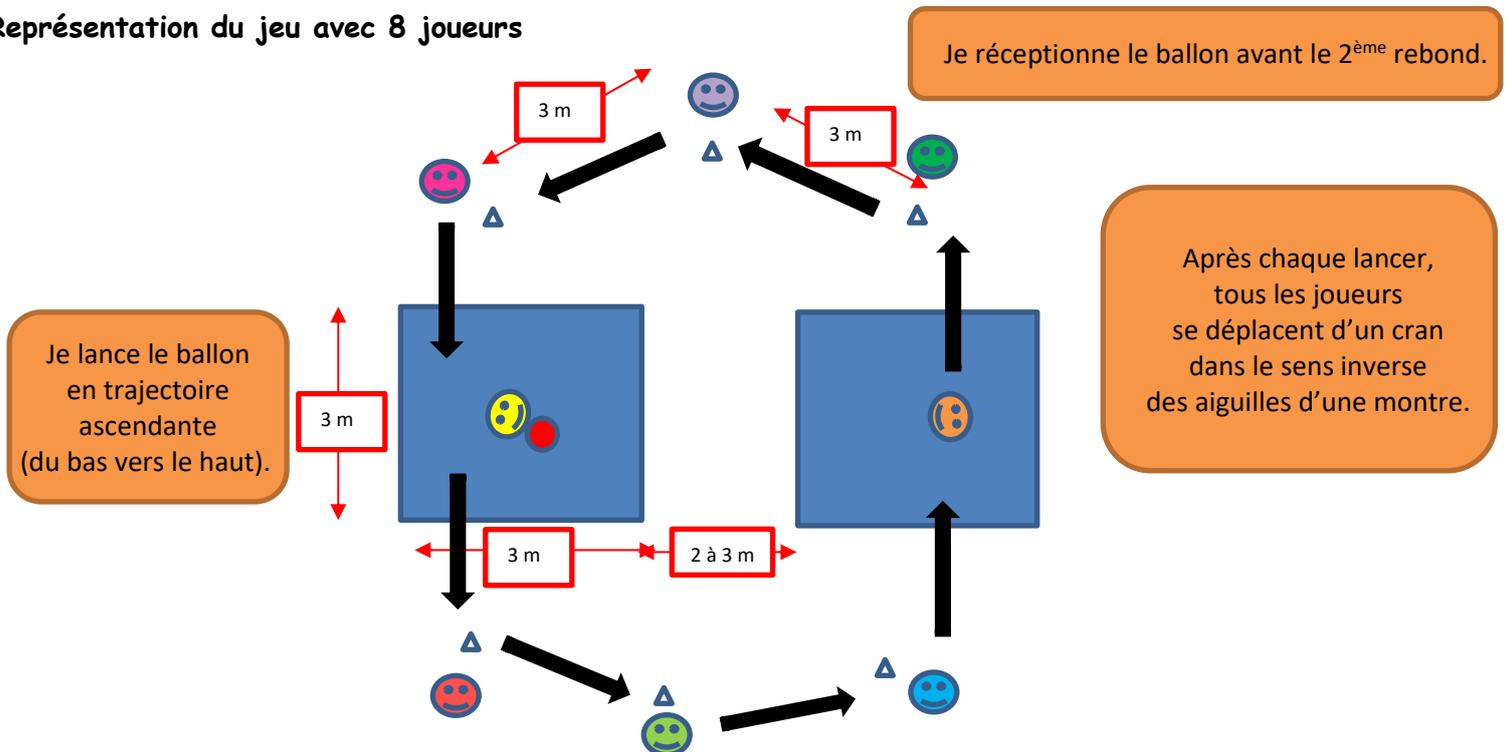
- Le ballon tombe en dehors des limites de la zone adverse.
- Le ballon n'est pas lancé en trajectoire ascendante (= du bas vers le haut).

Le receveur utilise un joker si :

- Le ballon rebondit 2 fois au sol, avec au moins le 1^{er} rebond dans sa zone.
- il ne bloque pas le ballon (illustration : il touche le ballon qui tombe ensuite au sol).

A l'issue du temps de jeu, le gagnant est celui qui aura utilisé le moins de jokers !

Représentation du jeu avec 8 joueurs



Version N°2 : la tournante « volley » (individuellement, sans élimination)

Mêmes règles que dans la tournante « tennis » (version N°1) ; seule différence : le ballon ne doit plus rebondir au sol (si rebond dans ma zone : j'utilise un joker !).

Variables pour les versions N°1 et N°2 :

- Distance entre les 2 zones
- Taille des zones

Version N°3 : la tournante « tennis » ou « volley » (en équipe, avec élimination)

Elimination des joueurs lors d'une faute (de lancer ou de réception).

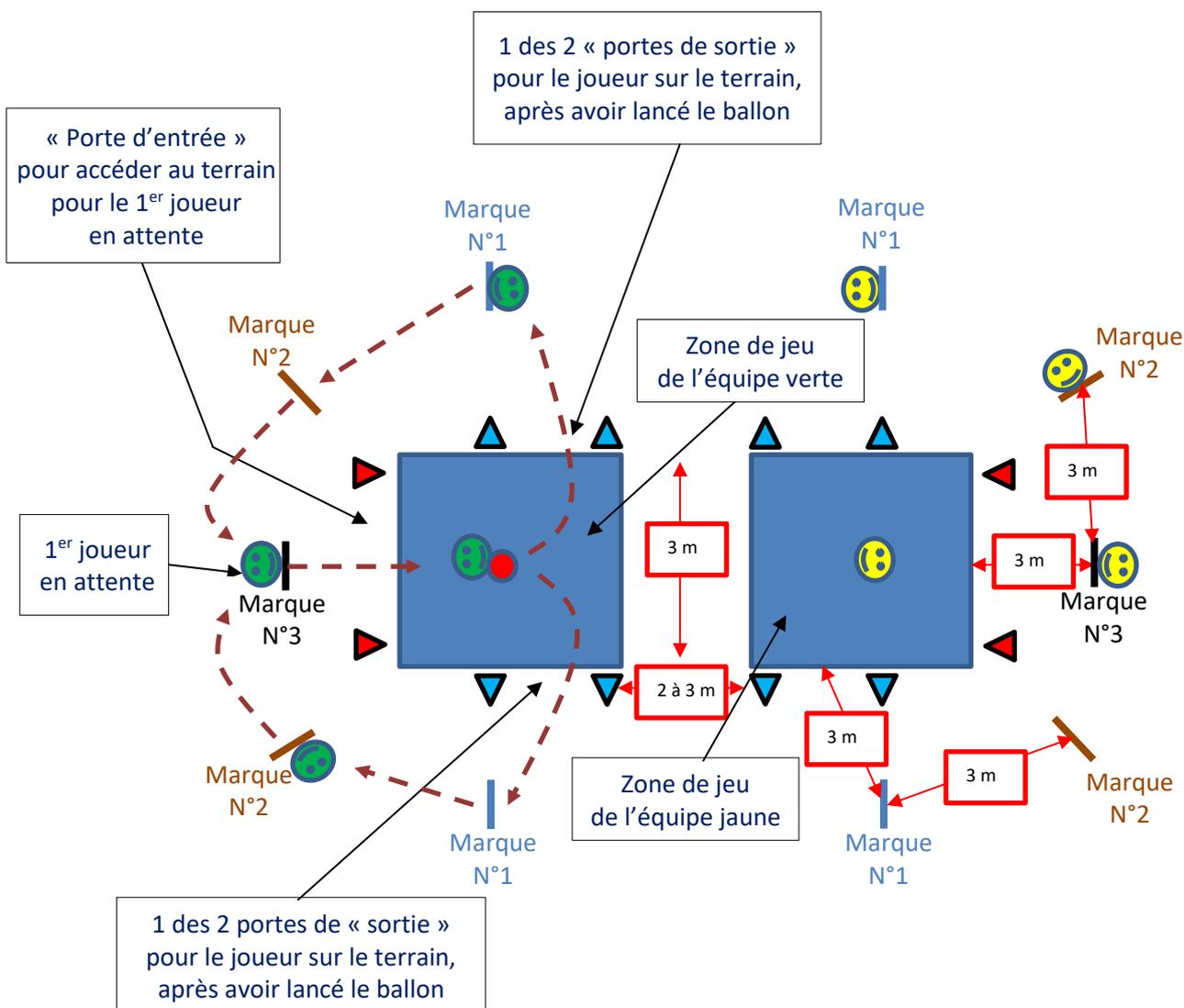
Quand il ne reste plus qu'1 joueur dans une équipe, il reste sur le terrain et joue un échange contre le ou les joueurs encore en jeu de l'autre équipe.

L'équipe qui aura éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse gagne 1 point. Une nouvelle partie peut commencer !

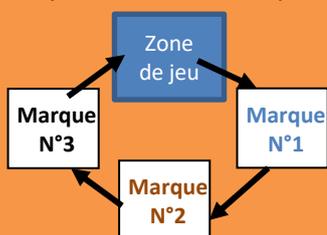
Matériel pour 1 terrain de jeu :

1 ballon ; 8 coupelles (4 pour matérialiser chaque zone de jeu) ; 12 plots ou coupelles (pour matérialiser les 2 « portes de sortie » et la « porte d'entrée », propres à chaque zone de jeu) ; craie ou languettes pour matérialiser les marques au sol.

Représentation du jeu avec 2 équipes de 4 joueurs (équipe verte contre équipe jaune):



Dans chaque équipe, après chaque lancer du ballon par un de ses joueurs, tous les joueurs se déplacent d'une marque.



Dans chaque équipe :

- le 1^{er} joueur éliminé se place/s'assoit au niveau d'une des 2 marques N°1. Les 3 joueurs encore en jeu passeront du terrain à une marque N°2, directement.
- le 2^{ème} joueur éliminé se place/s'assoit au niveau d'une des 2 marques N°2. Les 2 joueurs encore en jeu passeront du terrain à la marque N°3, directement.
- le 3^{ème} joueur éliminé se place/s'assoit au niveau de la marque N°3. Le dernier joueur en jeu reste sur le terrain et s'oppose au(x) joueur(s) adverse(s).