

Formes d'organisation et de jeu: Les cartes de jass

Les cartes de jass peuvent également agir sur les formes d'organisation et de jeu. Les suggestions suivantes s'adaptent à une grande variété de sports.

Tournoi sportif

Constituer les équipes en tirant au sort les joueurs et joueuses avec les cartes de jass. Ceux et celles qui obtiennent des cartes de même valeur jouent en double au badminton dans un match rouges contre noirs (p. ex. valet de trèfle et valet de pique contre valet de cœur et valet de carreau).



Après cela, les joueurs et joueuses de même couleur et de même valeur jouent en simple sur un demi-terrain (valet de trèfle contre valet de pique à côté de valet de cœur contre valet de carreau). Chaque match gagné donne un point.

Un nouveau tirage au sort est effectué pour le tour suivant.

Variantes

- **Avantages/handicaps:** certaines cartes donnent des avantages ou des handicaps (p. ex. le valet de cœur mène déjà 2 à 0, l'as de pique débute avec un score de 0 à 3, la dame de carreau a le service, etc.).
- **Joker:** si les équipes ne comptent pas le même nombre de joueurs ou joueuses, un as de cœur offre la possibilité d'avoir un joker dans sa propre équipe, ou les points du joker comptent double.
- **Capitaine:** la personne désignée comme capitaine au tirage au sort a le droit de fixer une règle supplémentaire (p. ex. son équipe a le droit de jouer en supériorité numérique pendant 60 sec)

Remarque: Ce jeu peut être adapté à de nombreux sports. Il se prête particulièrement bien aux sports de renvoi tels que le tennis, le tennis de table, le beachvolley, etc.

Surprise

La concentration est de mise pour cette forme de jeu. Les élèves ne connaissent pas à l'avance le nombre de points que doit atteindre leur adversaire pour conclure le match.

Au début de la partie individuelle de demi-terrain, les deux joueurs tirent une carte de jass. Cela indique leur score.

Dès qu'un joueur atteint le nombre de points convenu (par ex. 15), en partant du score tiré, il a gagné.



Variantes

- La valeur tirée est celle qu'il faut obtenir: P.ex.: A doit faire 6 et le joueur B doit faire 10 pour gagner. La carte est posée face cachée, de sorte que le score de l'adversaire n'est pas connu. Ce n'est que lorsque le score correspondant est atteint que l'on montre la carte.
- Une fée de la fortune peut déterminer l'atout : Comment le jeu change-t-il ?



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO