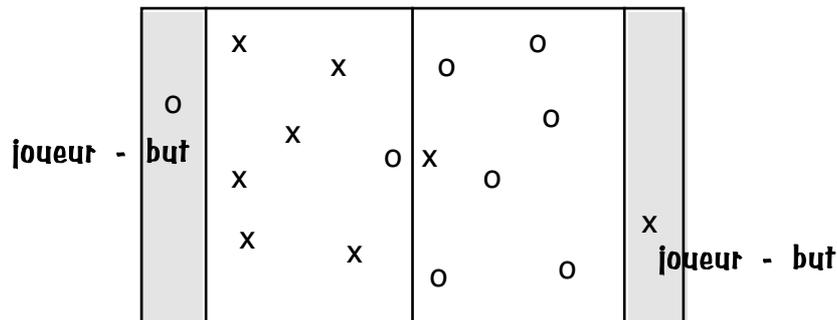


1 - DESCRIPTION



- 2 équipes de 8 à 10 joueurs

- **Terrain :**

- 15 x 20 m
- 20 x 30 m

- **En-but :** 1 à 2 m de large

- **Lieu :** cour, préau spacieux, gymnase
(possible en pleine nature sur surface plane)

- **Matériel :**

- des chasubles pour différencier les 2 équipes
- des plots pour matérialiser le terrain et les camps
- 1 ballon (type hand) *

* Utiliser un ballon légèrement dégonflé pour une meilleure préhension et moins d'appréhension.

2 - BUT DU JEU

Passer le ballon au partenaire placé dans l'en-but adverse

Gain de la partie : au plus grand nombre de points dans un temps donné.

3 - DÉROULEMENT



Le joueur-but

- il constitue la cible à atteindre.
- il peut se déplacer librement dans son en-but.
- pour que son équipe marque le point, il doit bloquer le ballon de volée dans l'en-but.



L'engagement

- 1- Au début de la partie, le ballon est mis en jeu par l'arbitre sous la forme de "l'entre-deux" du basket.
- 2- Par la suite, après chaque point marqué par une équipe, l'autre équipe engage depuis sa ligne d'en-but.



L'attaque

- on fait progresser le ballon vers le joueur-but en se faisant des passes.
- le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer (tolérance : 2 pas).
- toute pénétration dans l'en-but est interdite.



La défense

les défenseurs peuvent gêner le porteur du ballon ou le joueur-but sans jamais le toucher ni pénétrer dans l'en-but.



Les remises en jeu :

- * Quand le ballon sort du terrain (y compris au-delà de l'en-but), l'équipe adverse remet en jeu à l'endroit de la sortie.
- * Si un joueur commet une faute, l'équipe adverse remet en jeu à l'endroit de la faute.
- * La remise en jeu se fait sous la forme d'une passe.

4 - CONSEILS

- Dans un premier temps, après chaque arrêt de jeu (sortie, faute, engagement), l'arbitre ne laissera reprendre le jeu que lorsque tous les joueurs seront en place.

- Le ballon ne progresse pas :

- a) Phénomène de "grappe". Le porteur du ballon se replie sur lui-même et n'a plus la vision du jeu.

Nombreuses passes inefficaces.

- > Définir des zones sur le terrain en traçant des lignes transversales et longitudinales et y répartir les joueurs :
"Je ne me déplace que dans ma zone."

- b) Passes facilement interceptées. Les attaquants se font acculer dans leur propre camp.

- > Faire prendre conscience de l'importance du jeu sans ballon : "Je me démarque " :

- Je ne suis pas statique quand j'attends le ballon (passe-et-va).

- Je m'éloigne des adversaires tout en restant à portée de passe du porteur du ballon.

- * Je me démarque vers l'avant : je suis appui.

- Je me démarque vers l'arrière : je suis soutien.

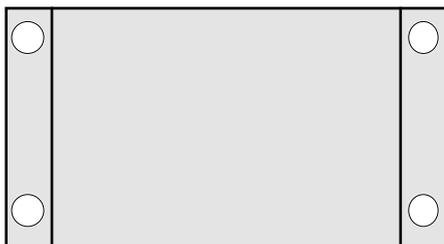
- Si les joueurs n'utilisent pas toute la largeur de l'en-but ou si le joueur-but reste statique au milieu de sa zone, comme s'il gardait des buts de hand-ball, nous vous conseillons de mettre en place le jeu de "la balle au but" dont les règles de fonctionnement sont les mêmes.

Le but du jeu est d'aller poser la balle dans l'en-but adverse. Toute pénétration dans l'en-but est interdite si ce n'est pour y poser le ballon.

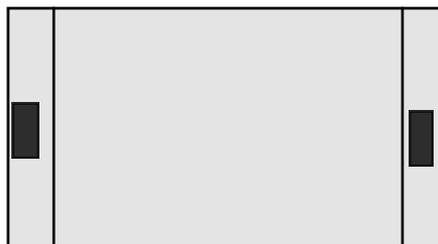
On pourra valoriser les actions proches des extrémités de l'en-but en leur accordant 2 points.

5 - VARIANTES

- Le joueur-but ne peut recevoir le ballon que dans 1 des 2 cerceaux.



- Le joueur-but est fixe (dans un cerceau, sur un tapis).



• Scout-ball

Ce jeu, introduit comme une complexification de la Balle au but ou du Joueur-but, incite le porteur du ballon à effectuer rapidement sa passe.

- tous les joueurs ont un foulard passé à la ceinture.

- le porteur du ballon peut se faire enlever son foulard. La balle passe alors à l'équipe adverse.

- le jeu reprend lorsque ce joueur a réinstallé son foulard.