

Fiche terrestre :

BALLE AUX PRISONNIERS

Matériel

nécessaire :

une puis 2 voire 3
balles (molles pas
trop rebondissantes)

Type de jeux :

jeux collectif traditionnel
avec balle(s)

Environnement :

Plage =>plage de sable
fin de préférence
(plongeurs, jeu plus
spectaculaire)

Bois

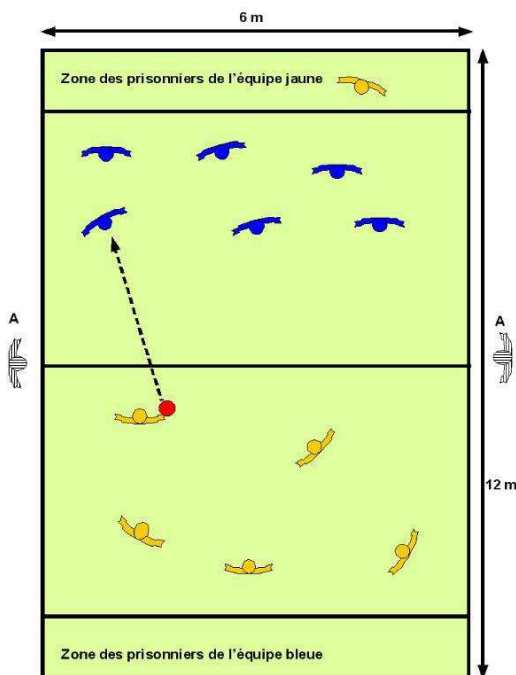
Parking

Objectif : **Eliminer** tous les joueurs de l'équipe adverse ou, dans un temps donné (5 mn par ex.), éliminer plus de joueurs que l'équipe adverse en les touchant avec une balle.

Mise en place :

2 équipes égales

2 arbitres



Consignes :

Pour les attaquants

Toucher les joueurs adverses avec le ballon (le ballon ne doit pas toucher le sol avant).

Les joueurs de cette équipe peuvent :

- Lancer la balle sur un adversaire.
- Passer la balle à un partenaire à l'intérieur de son camp.
- Passer la balle à un partenaire prisonnier.

Si c'est un prisonnier qui touche un adversaire, il est libéré et rejoint son camp.

Pour les défenseurs

Ne pas se faire toucher.

Bloquer, de volée, les tirs des adversaires.

Un joueur touché rejoint la zone des prisonniers.

Un joueur qui bloque de volée la balle n'est pas touché.

Indicateur de réussite :

- faire toute l'équipe adverse prisonnière

- faire plus de prisonnier que l'équipe adverse dans un temps imparti

Variantes pour faire évoluer le jeu et remobiliser l'intérêt des joueurs :

-Introduire des balles supplémentaires afin d'accroître la vigilance et la mobilité des joueurs.

-Étendre la zone des prisonniers sur les trois côtés du camp adverse afin d'impliquer davantage les prisonniers, d'accroître la mobilité des joueurs, de favoriser la mise en place d'une circulation de balle. Les prisonniers peuvent investir cet espace comme ils le souhaitent.

-Un « joker » libre de ses mouvements dans tout l'espace adverse peut faire circuler la balle mais ne peut pas tirer. Cela permet de faire circuler la balle pour tirer plus efficacement, d'augmenter le nombre de choix possibles et la pression sur l'adversaire.