

La petite thèque ballon – cycle 3

Jeu collectif – avec ballon au pied — compatible avec le port du masque

But du jeu :

pour l'équipe des **frappeurs-marcheurs**,

il faut faire le tour du pentagone.

Pour l'équipe des **viseurs**,

il faut empêcher les frappeurs-marcheurs de finir leur tour.

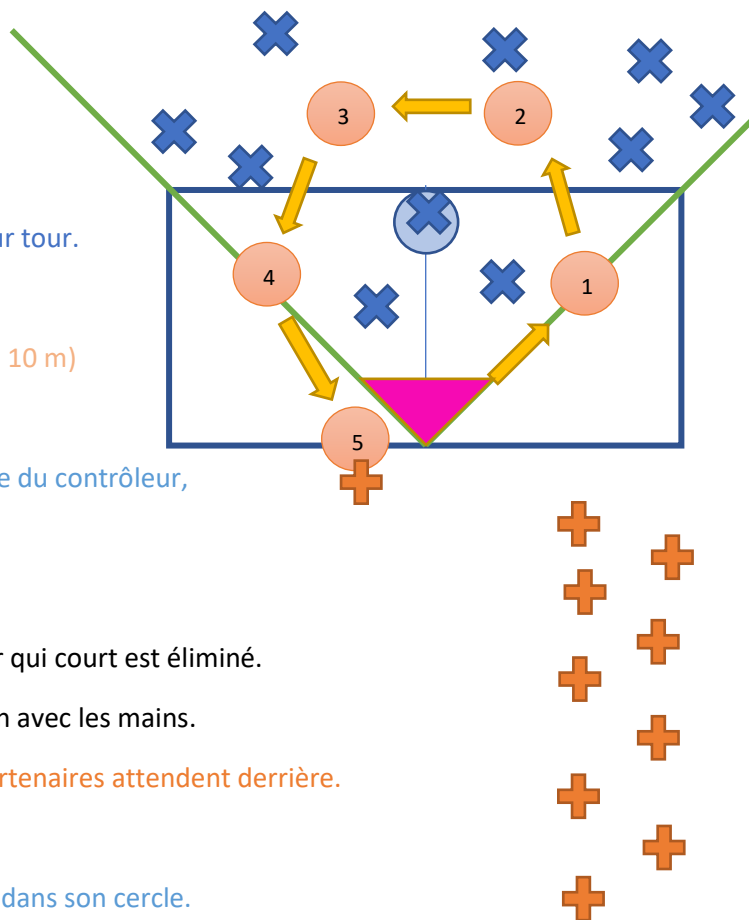
Organisation du groupe : 2 équipes de 10 joueurs.

Matériel : plot + cerceau pour les bases (espacées de 10 m)

Craies ou petits plots pour matérialisation.

On matérialise le triangle « **zone de frappe** », le **cercle du contrôleur**,

et si possible **l'angle de tir**,



1^{ère} règle à retenir : il est interdit de courir. Un joueur qui court est éliminé.

2^{ème} règle à retenir : il est interdit de toucher le ballon avec les mains.

Le **1^{er} frappeur-marcheur** se place à la base 5. Ses partenaires attendent derrière.

Les **viseurs** sont répartis sur l'aire de jeu.

Un des viseurs est désigné « **contrôleur** » et se place dans son cercle.

Il y restera tout au long de la manche*. Les **viseurs**, eux, peuvent se déplacer.

Le **contrôleur** fait une passe à terre au **1^{er} frappeur-marcheur** qui doit frapper dans le ballon au moment où celui-ci se trouve dans la zone de frappe (le ballon sera donc très probablement en mouvement) et l'envoyer le plus loin possible (sans le faire sortir de l'angle de tir – si c'est le cas, il a droit à deux nouveaux essais) afin de faire le tour du pentagone et d'ainsi revenir à la base 5.

Les **viseurs** doivent récupérer le ballon (avec les pieds et en marchant) et le transmettre au **contrôleur** qui doit le contrôler (toujours avec les pieds) sans sortir de son cercle.

Si un **frappeur-marcheur** pense qu'il ne pourra pas terminer le tour et atteindre la base 5, il peut s'arrêter à une base intermédiaire en criant « BASE ! ». Il pourra repartir pour essayer de terminer son tour, mais seulement quand le **frappeur-marcheur** suivant aura frappé le ballon.

Quand tous les **frappeurs-marcheurs** sont passés, la manche est terminée, les **viseurs** deviennent frappeurs-marcheurs à leur tour.

On ne marque des points que quand on est **frappeur-marcheur**. Les **viseurs** ne font qu'empêcher leurs adversaires de marquer des points.

Un joueur qui a terminé le tour du pentagone et a atteint la base 5 marque 10 points.

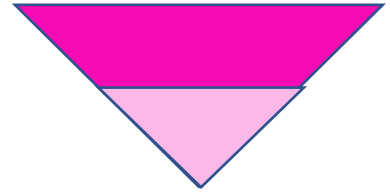
Un joueur qui n'a atteint que la base 1 marque 1 point, la base 2, 2 points, et ainsi de suite.

*autre possibilité : On peut décider de changer de **contrôleur** à chaque **frappeur-marcheur** qui frappe.

Pour faciliter :

-si certains **frappeurs-marcheurs** ont du mal à frapper le ballon au moment où il passe dans la **zone de frappe**, on peut agrandir le triangle (en rapprochant le côté le plus long du **contrôleur** auquel on peut aussi demander de modérer sa passe) -

(possibilité de prévoir 2 niveaux)



-Les viseurs (sauf le contrôleur) peuvent tourner le dos au moment de la frappe.

Pour complexifier :

Le rôle des frappeurs-marcheurs :

-allonger la distance entre les bases.

Le rôle des viseurs :

-interdire le déplacement avec ballon au pied