



1-2-3 USEP Elem' Rencontre Jeux traditionnels

Jeu d'esquive-ballon

Ballon Couloir

But du jeu

Marquer un maximum de points en parcourant le couloir le plus rapidement possible sans se faire toucher par le ballon.

Organisation matérielle

2 équipes de 6 à 12 joueurs, terrain rectangulaire (type terrain de football) avec un couloir matérialisé de 20 à 25 m de long pour 3 à 6 m de large, 1 ballon type hand, 1 fanion, 4 cônes, 10 plots rouges (ligne de départ), 10 plots jaunes (couloir).

Déroulement du jeu

2 équipes : **les lanceurs** et **les trimeurs**. Les trimeurs sont dispersés sur le terrain en dehors du couloir. Le lanceur se place sur la ligne de départ, face au couloir. Il envoie le ballon à la main au-delà de cette ligne sauf dans le couloir. Il part dans le couloir central, va contourner le fanion et revient sur la ligne de départ, sans quitter le couloir.

Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent au plus vite le ballon et tentent de toucher à la volée (sauf à la tête) le coureur, à l'aller ou au retour.

Le lanceur qui court n'a pas le droit de reculer, les trimeurs n'ont pas le droit de faire plus d'un pas avec le ballon, ni de garder le ballon plus de 3 secondes. Si le ballon s'immobilise dans le couloir, les trimeurs peuvent y pénétrer, mais ils ne peuvent tirer que de l'extérieur et ne doivent pas gêner la course du lanceur. Les trimeurs ne peuvent pas tirer sur le lanceur si celui-ci repose une main sur le fanion. Si un trimeur récupère le ballon de volée, le lanceur est éliminé.

Arbitrage

Si le lanceur est touché avant d'avoir atteint le fanion, il est éliminé et ne marque **pas de point**. Si le lanceur touche le fanion et n'est lui-même touché qu'au retour, il marque **1 point**. Si le lanceur fait l'aller-retour sans être touché, il marque **3 points**. Additionner les points obtenus par tous les batteurs, puis intervertir les équipes.

Variante

Les trimeurs peuvent se déplacer avec le ballon. Introduire un 2^{ème} ballon.

LE JEU DURE 30 MINUTES



1-2-3 USEP Elem' Rencontre Jeux traditionnels

Jeu d'esquive-ballon

Ballon Couloir

But du jeu

Marquer un maximum de points en parcourant le couloir le plus rapidement possible sans se faire toucher par le ballon.

Organisation matérielle

2 équipes de 6 à 12 joueurs, terrain rectangulaire (type terrain de football) avec un couloir matérialisé de 20 à 25 m de long pour 3 à 6 m de large, 1 ballon type hand, 1 fanion, 4 cônes, 10 plots rouges (ligne de départ), 10 plots jaunes (couloir).

Déroulement du jeu

2 équipes : **les lanceurs** et **les trimeurs**. Les trimeurs sont dispersés sur le terrain en dehors du couloir. Le lanceur se place sur la ligne de départ, face au couloir. Il envoie le ballon à la main au-delà de cette ligne sauf dans le couloir. Il part dans le couloir central, va contourner le fanion et revient sur la ligne de départ, sans quitter le couloir.

Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent au plus vite le ballon et tentent de toucher à la volée (sauf à la tête) le coureur, à l'aller ou au retour.

Le lanceur qui court n'a pas le droit de reculer, les trimeurs n'ont pas le droit de faire plus d'un pas avec le ballon, ni de garder le ballon plus de 3 secondes. Si le ballon s'immobilise dans le couloir, les trimeurs peuvent y pénétrer, mais ils ne peuvent tirer que de l'extérieur et ne doivent pas gêner la course du lanceur. Les trimeurs ne peuvent pas tirer sur le lanceur si celui-ci repose une main sur le fanion. Si un trimeur récupère le ballon de volée, le lanceur est éliminé.

Arbitrage

Si le lanceur est touché avant d'avoir atteint le fanion, il est éliminé et ne marque **pas de point**. Si le lanceur touche le fanion et n'est lui-même touché qu'au retour, il marque **1 point**. Si le lanceur fait l'aller-retour sans être touché, il marque **3 points**. Additionner les points obtenus par tous les batteurs, puis intervertir les équipes.

Variante

Les trimeurs peuvent se déplacer avec le ballon. Introduire un 2^{ème} ballon.

LE JEU DURE 30 MINUTES