

ESQUIVE - BALLON

But du jeu : Pour une équipe : toucher les joueurs de l'autre équipe.
Pour l'autre équipe : esquiver le ballon.

Effectif : Deux équipes de 7 à 15 joueurs.

Structure : Duel dissymétrique entre 2 équipes.

Matériel : Un ballon.

Mise en place :

Une équipe (X) se place en cercle, elle dispose du ballon. L'autre équipe (0) se met à l'intérieur du cercle.

Règles et déroulement :

Au signal du meneur, les joueurs de l'équipe X se font des passes et lancent le ballon à l'intérieur du cercle pour essayer de toucher directement les joueurs de l'équipe 0 qui esquivent. Tout joueur 0 touché de volée est éliminé et sort du cercle.

Au bout de 3 minutes, le jeu est arrêté. On compte les joueurs 0 qui restent à l'intérieur du cercle.

On change les rôles et après 3 autres minutes de jeu, il est simple, par comparaison, de savoir l'équipe gagnante.

Remarques :

- Pour les plus jeunes, on parle d'équipes de chasseurs et de lapins.
- Les séquences de jeu peuvent durer de 3 à 5 minutes.

Autres façons de jouer :

1- Les joueurs touchés ne sont pas éliminés. Ils intègrent le cercle et participent donc aux passes et aux tirs sur ceux qui restent à l'intérieur.

2- Les joueurs touchés ne sont pas éliminés. Ils restent à l'intérieur du cercle. On compte simplement le nombre de fois où des joueurs sont touchés pendant la séquence de jeu.

3- Les joueurs à l'intérieur du cercle se tiennent à la queue leu leu, soit par les épaules soit par la taille. Cette colonne de joueurs va serpenter en permanence pour esquiver le ballon. Les joueurs du cercle par passes et tirs précis essaient de toucher de volée uniquement le dernier joueur qui est à l'extrémité du groupe tandis que le joueur de tête a un rôle protecteur : il a le droit de repousser le ballon avec les mains. On peut compter le nombre de tirs réussis pendant la séquence ou éliminer les joueurs de queue touchés.

4- Les joueurs qui sont à l'intérieur peuvent repousser le ballon avec les mains ou la tête sans être pris. Mais si un joueur est touché sur une autre partie du corps, il est éliminé et sort.

5- Tout joueur touché sort comme dans la formule de base mais il peut être délivré. Pour cela, il faut qu'un de ses coéquipiers à l'intérieur du cercle bloque directement le ballon (bien sûr ce coéquipier n'est pas pris).

6- Un joueur touché prend la place de celui qui l'a touché. Ce changement de rôle inhabituel et étonnant ne pose aucun problème.