
BALLON PRISONNIER

- VEILLEE AES PETIT JEU
 JEU FLASH (3 MIN)
-



AGE : 7 ET +



DUREE : 45 MIN



LIEU : EXTERIEUR



NBR DE PARTICIPANTS : 12 ET +



NOMBRE D'ENCADRANTS : 2



TEMPS DE PREPARATION : 10
MIN

MATERIEL NECESSAIRE :

- BALLON
 - PLOTS POUR DELIMITER LE TERRAIN
-

SENSIBILISATION A L'ACTIVITE

Au moment du repas, dans la journée, mini scène de théâtre, ...

DESCRIPTION ET BUT

La balle aux prisonniers oppose deux équipes. Le but étant d'éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant à l'aide d'un ballon rebondissant.

DEROULEMENT ET REGLES

Le terrain de jeu est donc divisé en deux camps, un par équipe. Chaque camp est lui-même divisé en deux parties, une zone libre de jeu et une zone qui est appelée la prison.

L'objectif est de faire prisonnier tous les joueurs de l'équipe adverse. Un joueur est fait prisonnier lorsqu'un joueur de l'équipe adverse le touche avec le ballon, et que le ballon retombe au sol.

Le joueur touché rejoint donc la prison qui est située derrière le camp adverse. Il emporte alors le ballon avec lui dans la prison et peut tenter un tir sur l'équipe adverse. S'il touche un joueur, depuis la prison, et que le ballon retombe au sol, il est libéré. Les prisonniers ne peuvent se libérer que lorsqu'il touche un ou plusieurs joueurs adverses.

Quand un joueur est touché mais que le ballon ne tombe pas au sol, le joueur n'est pas fait prisonnier. En effet, si un joueur touché ou un de ses coéquipiers maîtrise le ballon avant qu'il ne touche le sol, le joueur reste en jeu. Si un joueur visé arrive à capter le ballon avant qu'il ne touche le sol, le lanceur est fait prisonnier

Il est possible de toucher plusieurs joueurs avec le ballon. Dans ce cas tous les joueurs touchés sont fait prisonniers si le ballon n'est pas



maitrisé (donc qu'il touche le sol).

Si le ballon touche un joueur après avoir rebondi sur le sol, le joueur n'est pas fait prisonnier et reste donc en jeu.

Un joueur qui possède le ballon ne peut plus se déplacer tant qu'il ne l'a pas relancé. Il peut par contre effectuer des passes vers n'importe quelle zone du terrain et donc directement vers sa prison. Pour qu'un prisonnier de son équipe se libère, par exemple.

Lorsque le ballon sort des limites de jeu ce sont les prisonniers de cette moitié de terrain qui le récupèrent. C'est à eux ensuite de le remettre en jeu.

L'équipe gagnante est celle qui a réussie à mettre tous les joueurs adverses en prison. A savoir que le dernier joueur touché à trois chances pour se délivrer.

COMMENTAIRES

Variante à 4 équipes

