

Le « joueur-but »

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs : quatre joueurs de champ et un joueur-but. Un terrain rectangulaire (20 x 12 m) avec deux couloirs d'en-but de 1 m de large sur la largeur.

But du jeu

Envoyer la balle au joueur-but de son équipe, situé dans le couloir d'en-but, derrière la ligne de fond adverse.

Le joueur-but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé. Il ne doit jamais sortir de son couloir.

Matériel

Un ballon (de type volley-ball), deux jeux de chasubles (ou foulards) de couleurs différentes, des plots de marquage.

Durée

10 minutes.

Déroulement

L'engagement se fait par une passe : on ne peut pas marquer directement sur la mise en jeu.

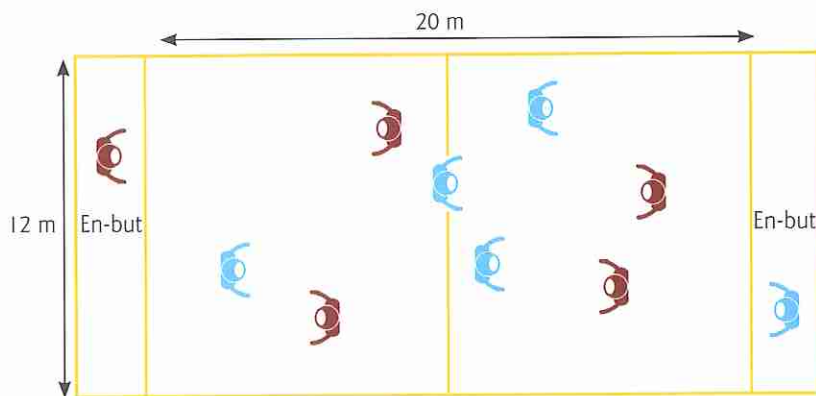
Il est interdit de se déplacer avec le ballon dans les mains ou en dribblant.

Il est interdit de toucher l'adversaire ou d'essayer de lui arracher le ballon.

À chaque point, le joueur ayant marqué remplace son joueur-but et la remise en jeu se fait sur la ligne de fond de l'équipe adverse.

Si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit où il est sorti.

En cas de faute, le ballon est donné à l'équipe adverse, qui le remet en jeu à l'endroit de la faute.



Les règles du défi coopératif pour le « joueur-but »

Règle générale : toute équipe qui marque 2 points consécutifs prend une carte joker qui modifie la règle du joueur-but.

Premier temps

Les deux équipes jouent au joueur-but (voir ci-dessus). Si votre équipe marque 2 points consécutifs, prenez une carte joker pour équilibrer le jeu.

Vous pouvez choisir un joker Tikoud'pouss : vous donnez alors un avantage à l'équipe qui est menée au score pour tenter un nouveau défi.

Vous pouvez aussi choisir un joker Tikoud'éclat : vous donnez alors un handicap à votre équipe pour tenter un nouveau défi.

Puisque le joueur-but change à chaque point marqué, c'est lui qui tire la carte joker.

Deuxième temps

Cette carte modifie la règle du jeu. Les deux équipes poursuivent la partie avec la nouvelle règle.

Si votre équipe marque à nouveau, c'est que la nouvelle règle n'a pas assez équilibré le jeu : choisissez une autre carte joker. Si l'autre équipe marque 2 points consécutifs, c'est qu'il faut rééquilibrer le jeu : elle choisit à son tour une carte joker.

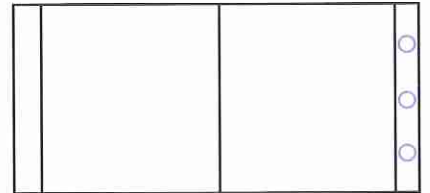
Suite de la partie

Le jeu se déroule selon ce principe, en alternant périodes de jeu et choix de cartes Joker chaque fois qu'une équipe marque 2 points consécutifs. Les règles s'ajoutent les unes aux autres durant une partie.



JEU COLLECTIF

Notre joueur-but peut se déplacer dans son couloir, mais il doit réceptionner dans un des trois cerceaux.



JEU COLLECTIF

Un de nos joueurs n'a pas le droit de défendre. Il s'accroupit sur le terrain quand vous avez la balle.

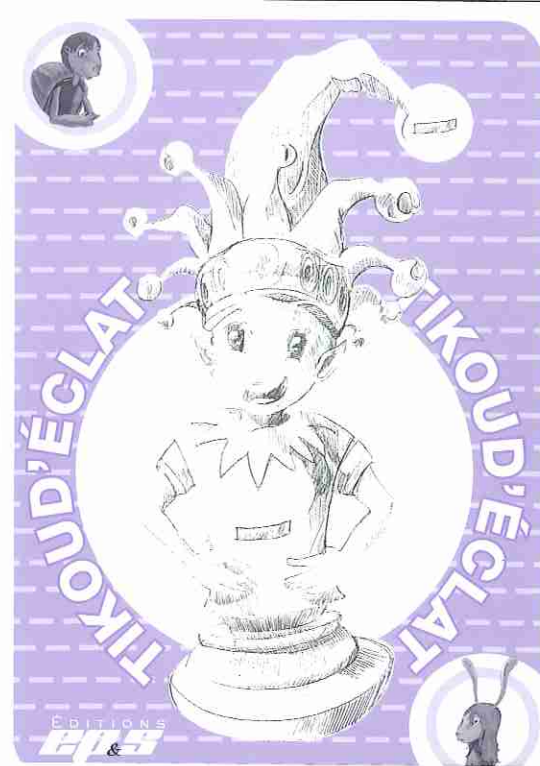


JEU COLLECTIF

Nous échangeons notre joueur qui vient de marquer contre votre joueur-but.

JEU COLLECTIF

**Si nous faisons
tomber la balle,
nous vous
la rendons.**



JEU COLLECTIF

**Lorsque nous
interceptons la balle,
nous devons
repartir de notre
ligne de fond.**



JEU COLLECTIF

**Nous ne pouvons
plus faire de passes
vers l'arrière.**





JEU COLLECTIF

**Vous récupérez
la balle lorsque
nous l'interceptons
(une seule fois
par attaque).**



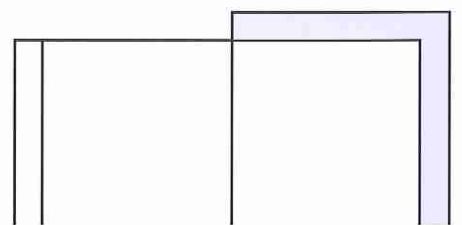
JEU COLLECTIF

**Un remplaçant
renforce
votre équipe en tant
que joueur-but.**



JEU COLLECTIF

**La zone
de votre joueur-but
fait le tour
de votre terrain.**



JEU COLLECTIF

**Il suffit que
votre joueur-but
touche la balle
pour que le point
soit validé.**



JEU COLLECTIF

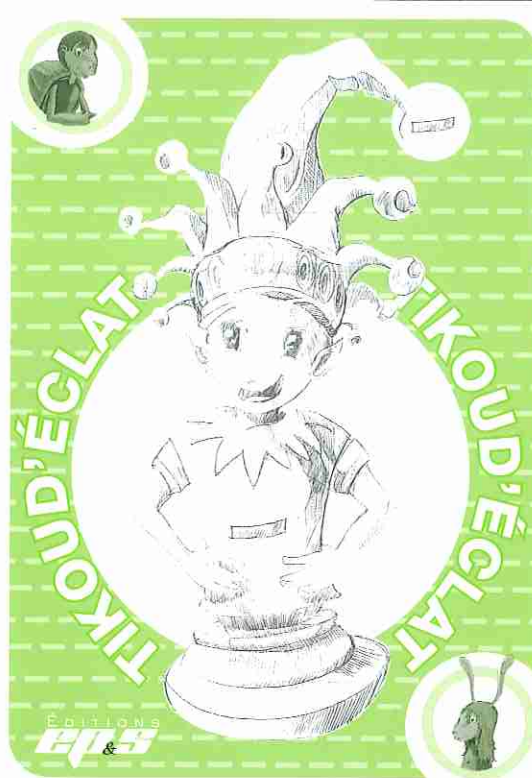
**Un remplaçant
vient renforcer
votre équipe
en tant que joueur
de champ
supplémentaire.**



JEU COLLECTIF

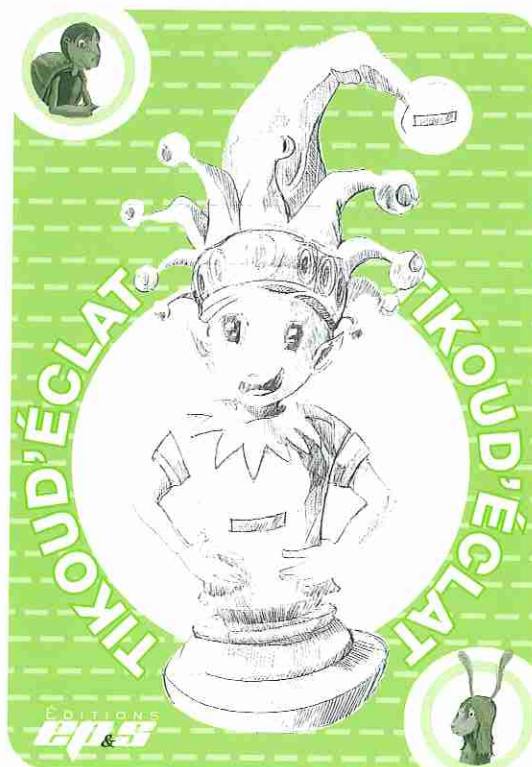
**Les joueurs
de votre équipe
peuvent faire
trois pas lorsqu'ils
ont la balle.**





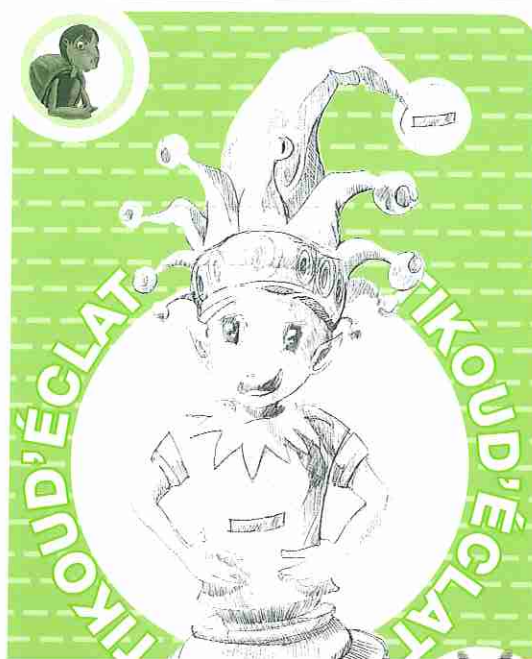
COURSE DE RELAIS

**Nous devons
rajouter une haie
à 3 m
de notre première
haie.**



COURSE DE RELAIS

**Notre zone
de transmission
diminue.
Elle ne mesure
plus que 5 m.**

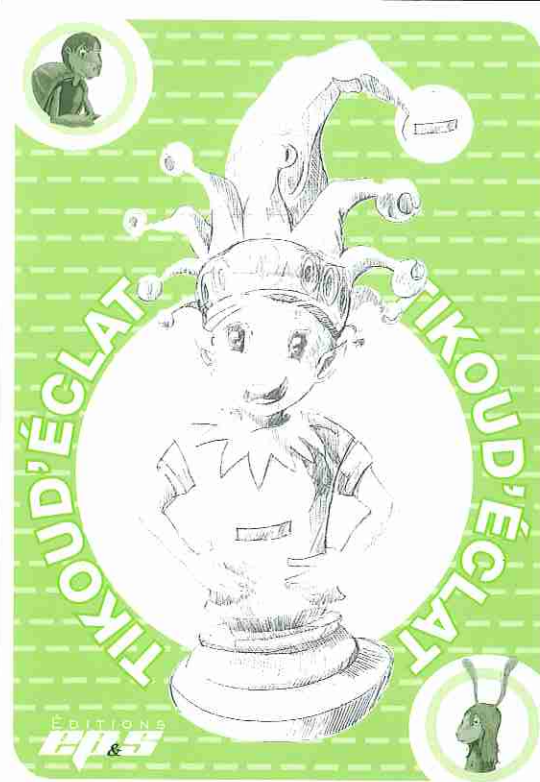


COURSE DE RELAIS

**Notre premier
coureur doit
attendre le signal
de départ de dos.**

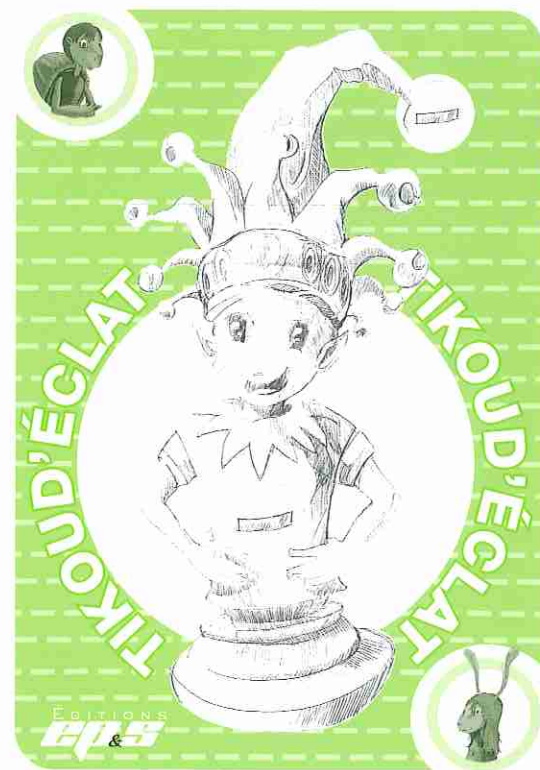
COURSE DE RELAIS

**Notre premier
coureur doit
attendre le départ
les yeux fermés.**



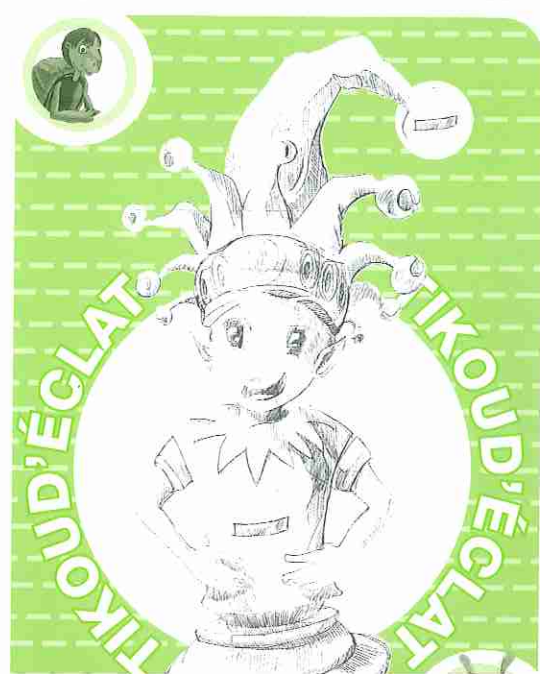
COURSE DE RELAIS

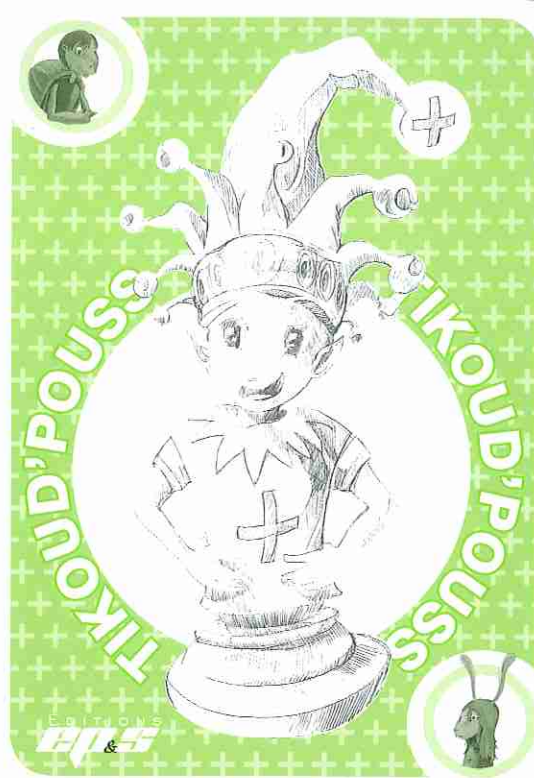
**Notre témoin
n'est plus un bâton.
C'est une balle
de tennis.**



COURSE DE RELAIS

**Nous devons
franchir également
votre haie.**





COURSE DE RELAIS

**Votre ligne
de départ
est avancée de 5 m.**



COURSE DE RELAIS

**Votre premier
coureur part lancé.
Le nôtre ne démarre
qu'au moment
où celui-ci franchit
la ligne de départ.**

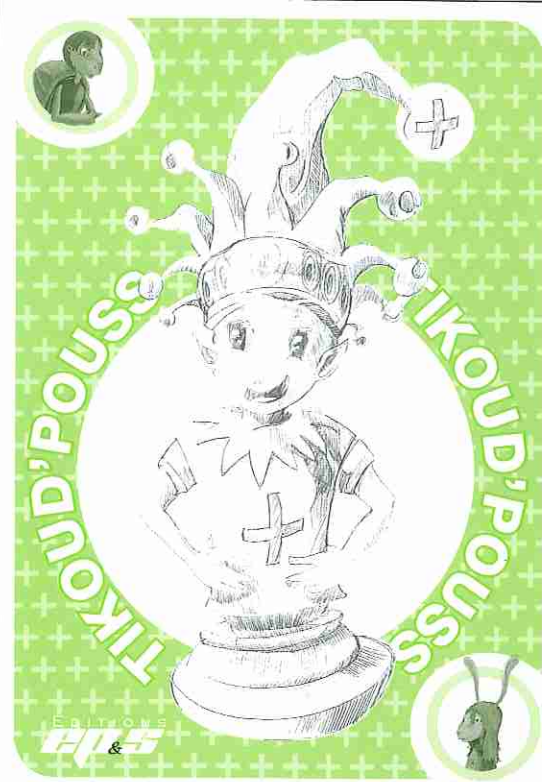


COURSE DE RELAIS

**Votre zone
de transmission
augmente.
Elle mesure
désormais 20 m.**

COURSE DE RELAIS

**Votre haie
est remplacée
par une rivière
de 1 m de large.**



COURSE DE RELAIS

**Vous n'avez plus
de témoin.
Les coureurs
doivent se toucher
pour se passer
le relais.**



COURSE DE RELAIS

**Votre obstacle
est réduit
(haie plus basse
ou rivière
plus étroite).**

