



La balle fantôme !

Evolution du jeu *La passe à 8 - balle invisible !* - jeu du mois de mars 2015

➤ But du jeu :

- ✓ Pour l'équipe en possession de la balle fantôme (= équipe qui a la parole) : faire progresser la balle fantôme jusqu'à la zone de but adverse.
- ✓ Pour l'équipe qui n'est pas en possession de la balle invisible (= équipe qui n'a pas la parole) : défendre son camp et chercher à récupérer la balle fantôme avant qu'elle ait atteint sa zone de but.

➤ Nombre de joueurs : 2 équipes de même nombre de joueurs (4 à 6 joueurs par équipe).

➤ Terrain : rectangle de 20 m x 10 m, environ (cf. représentation du jeu ci-dessous).

➤ Avant de jouer :

- Désigner 1 meneur de jeu et 1 maître du temps (1 partie = 6 à 8 minutes).
- Désigner, si possible, 4 juges de ligne (1 sur chaque côté du rectangle) qui lèvent un bras dès qu'un joueur est sorti du terrain (= dès qu'un de ses pieds a dépassé la ligne). Les juges de ligne peuvent également aider le meneur de jeu dans ses prises de décision.
- Constituer 2 équipes (1 équipe bleue et 1 équipe rouge sur les schémas ci-dessous) de même nombre de joueurs (4 à 6 joueurs par équipe). Chaque équipe revêt des chasubles.
- Faire un tirage au sort (réalisé par le meneur) pour savoir quelle équipe sera en possession de la balle fantôme au début de la partie. Ensuite, au sein de l'équipe qui a gagné le tirage au sort, désigner le joueur qui sera le porteur de la balle fantôme, au début de la partie.
- Enfin, préparation à l'engagement en début de partie : les joueurs des 2 équipes se positionnent sur le terrain, chacun dans leur camp, excepté le porteur de la balle fantôme qui pose un pied sur la marque matérialisant le centre du terrain.

➤ Déroulement du jeu :

Au signal de début de partie (le meneur crie « Jouez »), le porteur de la balle fantôme (*Arthur sur le schéma ci-dessous*), transmet celle-ci à l'un de ses partenaires en le nommant à haute voix (ex : « Léa »). Aussitôt, le joueur nommé, nouveau porteur de la balle fantôme (*Léa, dans l'exemple*), peut se déplacer et/ou effectuer une passe à l'un de ses partenaires (en le nommant à haute voix), avant d'être touché par un adversaire.

Les joueurs de l'équipe en possession de la balle fantôme doivent se déplacer vers la zone de but pour faire en sorte qu'elle atteigne celle-ci (1 point si le porteur de la balle fantôme atteint la zone de but adverse).

De leur côté, les joueurs, de l'équipe qui n'est pas en possession de la balle fantôme, doivent défendre (empêcher les adversaires de faire progresser la balle fantôme vers leur zone de but) et chercher à récupérer celle-ci, en vue d'atteindre la zone de but adverse.

Important :

Tous les joueurs (y compris le porteur de la balle fantôme) peuvent se déplacer sur le terrain.

Exception : le joueur qui est parvenu à récupérer la balle fantôme (détenue jusqu'alors par l'équipe adverse) ne peut pas se déplacer. Il ne peut pas être touché !

Délimiter également des zones interdites pour les partenaires du porteur de la balle fantôme. Celles-ci (cf. schéma) empêchent ainsi les attaquants, non porteurs de la balle fantôme, de rester à côté de la zone de but adverse.

Une équipe récupère le ballon quand :

- ✓ Le porteur de la balle fantôme est sorti des limites de la zone blanche, sur le schéma ci-dessous. La remise en jeu s'effectue de la manière suivante : la balle fantôme est transmise à un joueur de l'équipe non fautive. Il se positionne derrière la limite du terrain, là où le porteur de la balle fantôme est sorti. Dès que le meneur crie « Jouez », il effectue une passe à l'un de ses partenaires, en le nommant à haute voix.
- ✓ Le porteur de la balle fantôme est sorti des limites des zones jaunes sur le schéma ci-dessous. La balle fantôme est transmise à un joueur de l'équipe non fautive. La remise en jeu se déroule de la même manière que l'engagement en début de partie.
- ✓ L'un de ses joueurs a touché le porteur de la balle fantôme avant qu'il ait eu le temps de dire à haute voix le prénom d'un de ses partenaires. Le joueur qui l'a touché récupère aussitôt la balle fantôme. Sans que le jeu ne soit arrêté, il cherche, à son tour, à effectuer une passe à l'un de ses partenaires, en le nommant à haute voix.
- ✓ Le porteur de la balle fantôme est entré dans la zone de but adverse. La balle fantôme est transmise à un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué. La remise en jeu se déroule de la même manière que l'engagement en début de partie.

A l'issue du temps de jeu (le maître du temps crie « Stop »), l'équipe qui a marqué le plus de points a gagné !




Conseils à donner, progressivement, si besoin, après quelques temps de jeu :

- Pour les joueurs de l'équipe en possession de la balle fantôme :
- Pour les partenaires du porteur de la balle fantôme : Tout comme pour le jeu « Passe à 8 - balle invisible », observez où se trouvent vos adversaires ; où se trouvent vos partenaires ... et agissez en conséquence. Pensez à bouger (plus vous vous déplacez, plus il est difficile de vous suivre, pour un adversaire), à vous disperser (écartez-vous du porteur de la balle fantôme et de vos autres partenaires) et à vous déplacer vers la zone de but adverse, sans rentrer dans la zone interdite (zone jaune sur les schémas ci-dessous) !
- Pour le porteur de la balle fantôme : Réagis vite ! A l'appel de ton prénom, fais ton choix selon la situation :
 - ✓ Si tu as un adversaire proche de toi, nomme à haute voix le prénom d'un de tes partenaires qui est « démarqué » (= loin d'un adversaire) et plus proche de la zone de but, si possible.
 - ✓ Si tu n'as pas d'adversaire proche de toi :
 - tu peux essayer d'attirer des joueurs adverses (en restant immobile ou en bougeant) et attendre qu'ils soient très proches de toi pour nommer un partenaire à haute voix. C'est risqué, mais si ça fonctionne, il sera plus facile pour tes partenaires d'atteindre la zone de but adverse.
 - tu peux essayer de te rapprocher de la zone de but adverse (en courant vers celle-ci) et faire une passe à un de tes partenaires lorsqu'un adversaire se présente sur ton chemin.
 - Tu peux essayer d'atteindre la zone de but adverse, en courant, si tu es assez proche de celle-ci ou si tu n'as pas d'adversaire sur ton chemin.
- Pour les joueurs de l'équipe qui n'est pas en possession de la balle fantôme :
Pensez à défendre votre zone de but et suivez comme leur ombre chacun des joueurs de l'équipe adverse. Echangez et définissez « Qui s'occupe de qui ? » (= c'est ce qu'on appelle le marquage individuel dans les sports collectifs). Ainsi, chacun saura où se placer sur le terrain et il sera plus facile de toucher le porteur de la balle fantôme.
Ex : Paul (équipe bleue), tu marques Tom (équipe rouge). Léa (équipe bleue), tu marques Eva (équipe rouge).
Dès que l'un de vous récupère la balle fantôme, ses partenaires doivent vite se déplacer vers la zone de but adverse.

Evolutions possibles du jeu qui peuvent être ajoutées progressivement en fonction de ce que vous observerez :

- ✓ Si les équipes éprouvent des difficultés pour atteindre la zone de but adverse :
- **Nombre de joueurs :** Ajouter 1 joueur neutre (il revêt une chasuble d'une autre couleur). Le joueur neutre joue toujours avec l'équipe en possession de la balle fantôme. Ce joueur supplémentaire permet de créer le surnombre.
- **Espace :** Augmenter les dimensions du rectangle.
 - ✓ Si les équipes arrivent assez aisément à atteindre la zone de but adverse :
- **Règle :** Je ne peux plus faire de passe immédiate à celui qui vient de me transmettre la balle fantôme.
- **Espace :** Augmenter la dimension des zones interdites.

Matériel nécessaire :

- ✓ Des coupelles pour matérialiser le terrain de jeu ; des languettes pour matérialiser les différentes zones. 
- ✓ 1 languette ronde pour matérialiser le centre du terrain. 
- ✓ 2 lots de chasubles pour identifier les joueurs des 2 équipes. 

Représentation du jeu :

