

La passe à 8 - balle invisible !



➤ But du jeu :

- ✓ Pour l'équipe en possession de la balle invisible (= équipe qui a la parole) : réussir un enchaînement de 8 passes, avant que l'équipe adverse récupère celle-ci.
- ✓ Pour l'équipe qui n'est pas en possession de la balle invisible (= équipe qui n'a pas la parole) : récupérer la balle invisible (en touchant le porteur de celle-ci) avant que l'équipe adverse ait eu le temps de faire 8 passes consécutives.

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

➤ Terrain : carré de 10 à 12 m de côté, environ.

➤ Avant de jouer :

- Désigner **1 meneur de jeu**, **1 compteur de passes** (dès qu'une équipe atteint 8 passes consécutives, il crie « 8 passes de suite ») et **1 maître du temps** (1 partie = 4 à 6 minutes).
- Désigner, si possible, **4 juges de ligne** (1 sur chaque côté du carré) qui lèvent un bras dès qu'un joueur est sorti du terrain (= dès qu'un de ses pieds a dépassé la ligne).
- 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 invisible 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 invisible, au début de la partie.
- Enfin, les joueurs des 2 équipes se positionnent sur le terrain, excepté le porteur de la balle invisible qui se positionne juste derrière une des limites du terrain.

➤ Déroulement du jeu :

Au signal de début de partie (le meneur crie « Jouez »), le porteur de la balle invisible, transmet celle-ci à l'un de ses partenaires en le nommant à haute voix (ex : « Paul »). Aussitôt, le joueur nommé, nouveau porteur de la balle invisible (*Paul, dans l'exemple*), doit lui aussi effectuer une passe à l'un de ses partenaires (en le nommant à haute voix), avant d'être touché par un adversaire.

Une équipe récupère le ballon quand :

- **Le porteur de la balle invisible de l'équipe adverse est sorti des limites du terrain.**
La remise en jeu se déroule de la même manière que l'engagement en début de partie. La balle invisible 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 invisible est sorti. Dès que le meneur crie « Jouez », il effectue une passe à l'un de ses partenaires, en le nommant à haute voix.
- **L'un de ses joueurs a touché le porteur de la balle invisible, avant que ce dernier 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 invisible et, sans que le jeu ne soit arrêté, cherche, à son tour, à effectuer une passe à l'un de ses partenaires, en le nommant à haute voix.
- **L'autre équipe a réussi à effectuer 8 passes consécutives (8 passes de suite = 1 point pour l'équipe).**
La remise en jeu se déroule de la même manière que l'engagement en début de partie. La balle invisible est transmise à un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué. Il se positionne derrière la limite du terrain la plus proche. Dès que le meneur crie « Jouez », il effectue une passe à destination de l'un de ses partenaires, en le nommant à haute voix.

Important :

Tous les joueurs (y compris le porteur de la balle invisible) peuvent se déplacer sur le terrain. Après chaque passe (= dès que le porteur de la balle invisible a réussi à nommer un partenaire), le compteur de passes compte le nombre de passes réalisées, à l'aide de ses doigts.

A l'issue du temps de jeu (le maître du temps crie « Stop »), l'équipe qui aura marqué le plus de points sera déclarée gagnante !

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

➤ Pour les joueurs de l'équipe en possession de la balle invisible :

- **Pour les partenaires du porteur de la balle invisible :** Bougez le plus possible, sur tout le terrain, et dispersez-vous (écartez-vous du porteur de la balle invisible et de vos autres partenaires), pour que vos adversaires aient plus de difficultés à vous « marquer » (= suivre comme votre ombre) et ainsi qu'ils aient plus de difficultés à toucher le porteur de la balle invisible.
- **Pour le porteur de la balle invisible :** Réagis vite ! A l'appel de ton prénom, très rapidement, nomme à haute voix le prénom d'un de tes partenaires. Tu peux aussi essayer d'attirer un ou plusieurs joueurs adverses vers toi (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'enchaîner les passes !

➤ Pour les joueurs de l'équipe qui n'est pas en possession de la balle invisible : 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 invisible.

Ex : Paul (équipe bleue), tu marques Tom (équipe rouge). Léa (équipe bleue), tu marques Eva (équipe rouge).

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

✓ Le joueur qui vient de récupérer la balle invisible (en touchant le porteur de celle-ci) ne peut-être touché.

✓ Si les équipes éprouvent des difficultés pour atteindre 8 passes consécutives :

- **Règle :** Désormais, il faut réaliser un enchaînement de 6 passes consécutives pour marquer 1 point.
- **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 invisible. Ce joueur supplémentaire permet de créer le surnombre pour l'équipe qui a la possession de la balle invisible, ce qui facilite l'enchaînement de passes.
- **Espace :** Augmenter les dimensions du carré. Cela permettra aux joueurs, de l'équipe en possession de la balle invisible, d'avoir plus d'espace pour bouger et ainsi de se libérer plus facilement du « marquage » adverse.

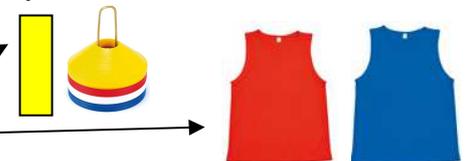
✓ Si les équipes arrivent assez aisément à atteindre 8 passes consécutives :

- **Règle :** Désormais, il faut réaliser un enchaînement de 10 passes consécutives pour marquer 1 point.
- **Autre règle :** Je ne peux plus faire de passe immédiate à celui qui vient de me transmettre la balle invisible.
- **Espace :** Réduire les dimensions du carré. Cela permettra aux joueurs, de l'équipe qui n'est pas en possession de la balle invisible, d'avoir moins d'espace à couvrir et ainsi d'être plus proches des joueurs adverses.

Matériel nécessaire :

✓ Des languettes ou des coupelles pour matérialiser le terrain de jeu.

✓ 2 lots de chasubles pour identifier les joueurs des 2 équipes.



Représentation du jeu :

Schéma 1 - Début de la partie.

L'équipe bleue, qui a gagné le tirage au sort, est en possession de la balle invisible.

Arthur - porteur de la balle invisible

« Paul »

Schéma 2 - Arthur a fait une passe à Paul, en le nommant à haute voix.

A son tour, Paul réussit à faire une passe à Léa, en la nommant à haute voix, avant qu'un adversaire ne le touche. L'équipe bleue a déjà réussi un enchaînement de 2 passes. Encore 6 autres passes de suite, et l'équipe bleue marquera 1 point !

