

Ballon prisonnier avec capitaines

Inspiré de jeux issus du site *Le grand recueil des jeux de cours d'écoles*

Tu as été désigné capitaine.
C'est super ! Je suis ravi pour toi.
Mais, euh ! ...
Je ne vois pas le ballon ...
Petite question :
Il est où LE BALLON ?



- **But du jeu :** à l'aide du ballon lancé à la main, toucher de volée (= avant que le ballon ne contacte le sol) le capitaine de l'équipe adverse.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe
- **Matériel pour 1 terrain de jeu :**
 - ✓ Des coupelles pour matérialiser les différentes lignes du terrain de jeu
 - ✓ 2 lots de chasubles (1 au minimum) pour identifier les joueurs des 2 équipes
 - ✓ 1 petit ballon souple (voire 2, selon le nombre d'enfants)
- **Avant de jouer :**
 - ✓ Répartir équitablement les enfants dans 4 équipes. Faire 2 terrains (2 équipes par terrain).
- **Déroulement du jeu :**

Règles de base du ballon prisonnier.

✓ Ballon prisonnier avec capitaines - version N°1

Au sein de son effectif, chaque équipe choisit secrètement un capitaine (garçon ou fille).

Si le porteur du ballon touche :

- le capitaine adverse : la partie est finie. L'équipe qui l'a touché a gagné.
- un autre joueur adverse : celui-ci va en prison et se place en queue de la file indienne (joueurs ordonnés par ordre d'arrivée dans la prison).

Un prisonnier ne peut être libéré que quand un joueur de son équipe attrape, de volée (= sans rebond), le ballon lancé par un joueur de l'équipe adverse. La libération se fait par ordre d'arrivée en prison.

Attention : si le ballon rebondit au sol avant d'être attrapé, il n'y a pas de libération de prisonnier.

✓ Ballon prisonnier avec capitaines - version N°2

Au sein de son effectif, chaque équipe choisit secrètement un capitaine (garçon ou fille).

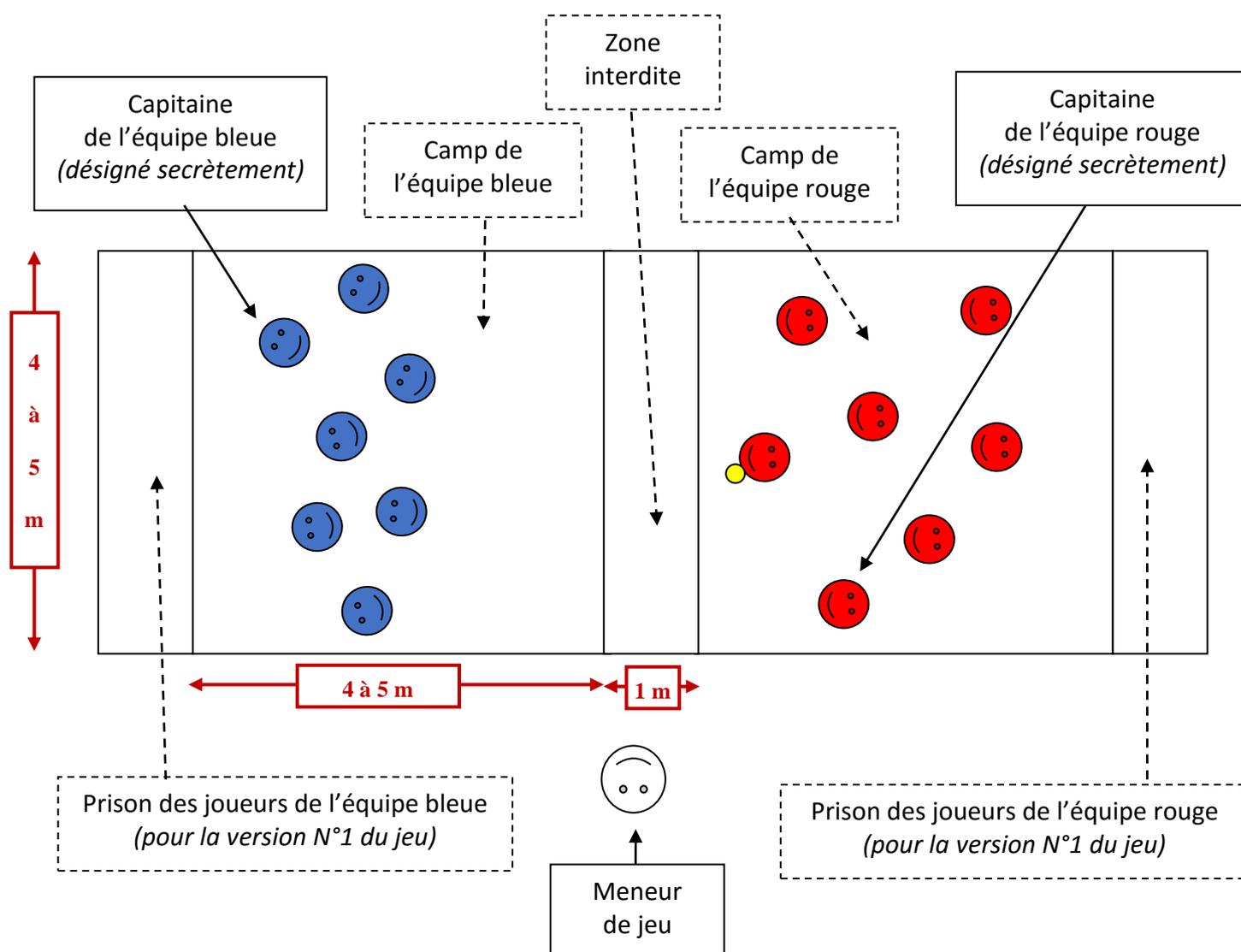
Si le porteur du ballon touche :

- le capitaine adverse : la partie est finie. L'équipe qui l'a touché a gagné.
- un autre joueur adverse : celui-ci s'immobilise sur le terrain, là où il a été touché.
Position à adopter pour le prisonnier : accroupi, face au terrain adverse.

Seul le capitaine peut délivrer ses partenaires prisonniers, en leur touchant discrètement l'épaule.

IMPORTANT - quelle que soit la version jouée (N°1 ou N°2) :

- Les joueurs n'ont pas le droit de protéger leur capitaine en se plaçant volontairement juste devant. Le capitaine n'a pas le droit de se cacher derrière l'un de ses partenaires. Si non respect de ces règles : avertissement puis partie perdue !
 - Quand un ballon sort du terrain, il est rendu à l'équipe qui ne l'a pas fait sortir.
 - Le joueur en possession du ballon peut effectuer une passe à l'un de ses partenaires ou tirer en direction d'un adversaire.
 - Si 2 ballons par terrain :
 - ✓ Lorsqu'1 ballon sort du terrain, le capitaine n'a pas le droit d'aller le récupérer.
 - ✓ Lorsqu'1 joueur en possession d'1 ballon est touché par l'autre ballon, il ne se passe rien. Le ballon protège celui qui le détient.
- **Fin de partie :**
 - ✓ Dès qu'une équipe a touché le capitaine adverse : l'équipe qui a l'a touché a gagné.
 - ✓ **Ou** à l'issue du temps de jeu (ex : 6 min) : l'équipe qui a le plus de joueurs encore en jeu a gagné.
 - **Représentation d'un terrain (avant le lancement du jeu) :**



Autre variante du ballon prisonnier : jeu **Ballon Echecs** (Jeu du mois de juin/juillet 2015).

Voici le lien pour accéder à ce jeu :

http://www.ddec22.fr/article/produit/photo/dossier23324/JEU_DU_MOIS_-_juin_juillet_2015_-_BALLON_ECHECS_A_3_EQUIPES.pdf