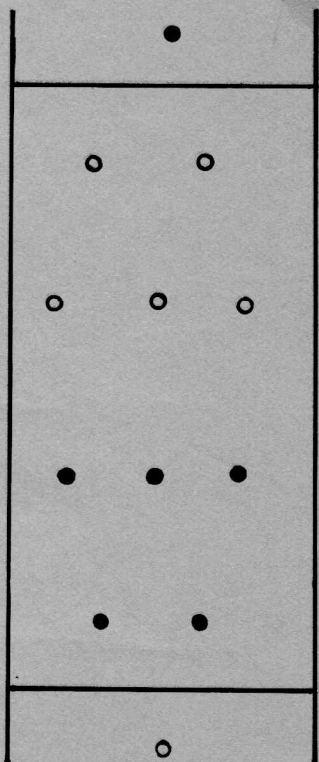


## BALLE AUX CAPITAINES



Deux équipes ● et ○

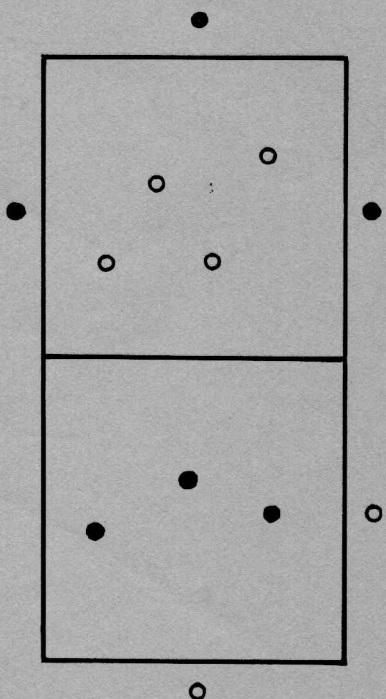
But du jeu :

Passer le ballon au capitaine placé dans l'en-but adverse.

Si le ballon est bloqué de volée par celui-ci, l'équipe marque un point

- La partie se joue au temps (de 10 à 15 mn)
- Interdire tous contacts entre adversaires
- A l'exception du joueur Capitaine personne n'a le droit de pénétrer dans les en-buts. Toute faute est sanctionnée par un jet franc.

## BALLON PRISONNIER



Deux équipes ● et ○, chacune dans leur camp, essaient de faire des prisonniers.

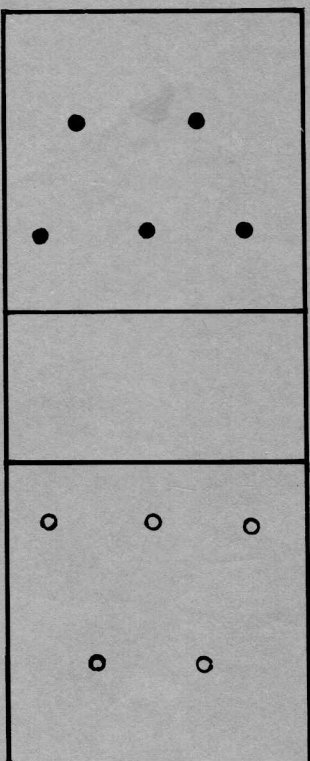
Est prisonnier tout joueur touché de volée par le ballon (sauf s'il bloque le ballon)

Tout joueur fait prisonnier a le droit d'emporter le ballon dans sa prison.

Pour se délivrer, un prisonnier doit toucher un adversaire.

Est déclarée vainqueur, l'équipe qui a réussi à faire prisonniers tous les adversaires ou à l'issue du temps imparti, l'équipe qui a le moins de prisonniers.

## 6 - 2 - LE CAMP RUINE



### Mise en place :

Terrain rectangulaire de 20 m x 40 m divisé en 3 parties, celle du centre est la zone neutre. Ballon type hand-ball.

Deux équipes de 6 à 10 joueurs avec dossards.

### But du jeu :

Bloquer de volée le ballon venant du camp adverse pour obtenir le droit de pénétrer dans ce camp. De là, le joueur peut, s'il parvient à contrôler le ballon, l'adresser à un partenaire qui viendra le rejoindre.

### Durée du jeu :

10 à 15 mn. l'équipe qui compte le moins de joueurs dans son camp d'origine est victorieuse.

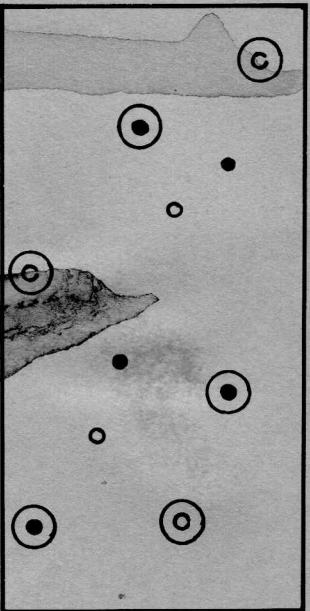
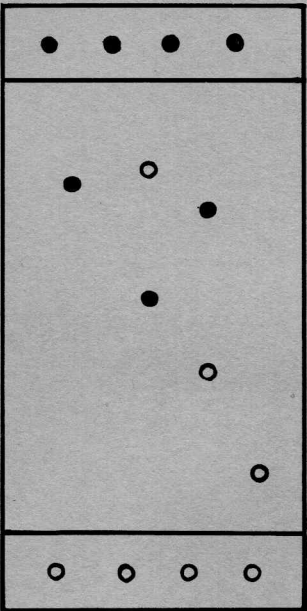
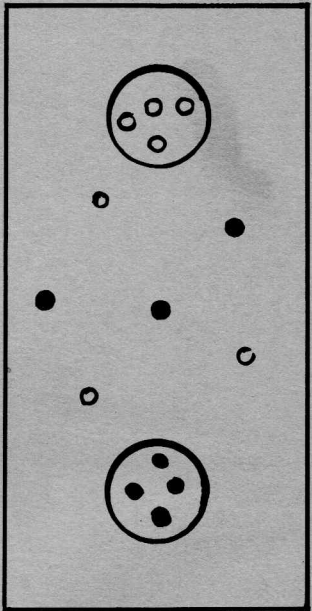
### Règlement :

- Ballon bloqué de volée sur un lancer adverse : le réceptionneur donne la balle à un partenaire et va dans le camp adverse.
- Le ballon est, soit renvoyé de l'endroit où il a été définitivement immobilisé, soit passé à un partenaire le plus proche de la zone neutre (il est interdit de se déplacer avec la balle).
- Le joueur passé dans le camp adverse s'efforce de contrôler le ballon lancé par ses partenaires. Les adversaires l'en empêchent régulièrement (interdit de pousser, d'arracher la balle).



## 6 - 2 - BALLE AUX PRISONNIERS

Terrain de Hand-ball



**But du jeu :**

Délivrer tous les partenaires prisonniers moins un en leur adressant la balle

**Règles :**

- Le porteur du ballon ne marche pas
- Passer ou dribbler
- Pas de contact sur le porteur du ballon
- Pour être délivré un prisonnier doit bloquer de volée le ballon lancé par un partenaire
- Les joueurs délivrés deviennent joueurs de champ

**Variantes :**

- dans un cercle (fig. 1)
- dans un couloir (fig. 2)
- dans des cerceaux (fig.3)
- Jouer avec des engins différents : ballon de basket, ballon de hand, ballon de rugby, médecine-ball
- Jouer au pied avec un ballon de foot-ball.