

LES DEMENAGEURS IMMOBILISES

ORGANISATION :

- dimensions du terrain : 10m X 15 à 20m environ
- 2 équipes de 6 à 8 joueurs
- 1 ballon pour chaque joueur d'une équipe
- 2 cerceaux, un derrière chaque ligne de fond de terrain
- durée du jeu : 2 manches de 1mn30 à 2mn

REGLES DU JEU :

Au signal, les (x) prennent **un** ballon et doivent aller le poser dans le cerceau placé de l'autre côté du terrain sans se faire **ceinturer** par les (o).

Les (o) ne peuvent ceinturer que les (x) porteurs de ballons, ils ne doivent pas toucher volontairement les ballons.

Le (x) ceinturé s'immobilise et doit

- **donner** son ballon à un partenaire
- ou le **poser au sol immédiatement**.

Il doit alors retourner dans son camp par les côtés pour soit prendre un autre ballon, soit prendre un ballon posé au sol dans l'aire de jeu pour l'amener dans l'autre camp.

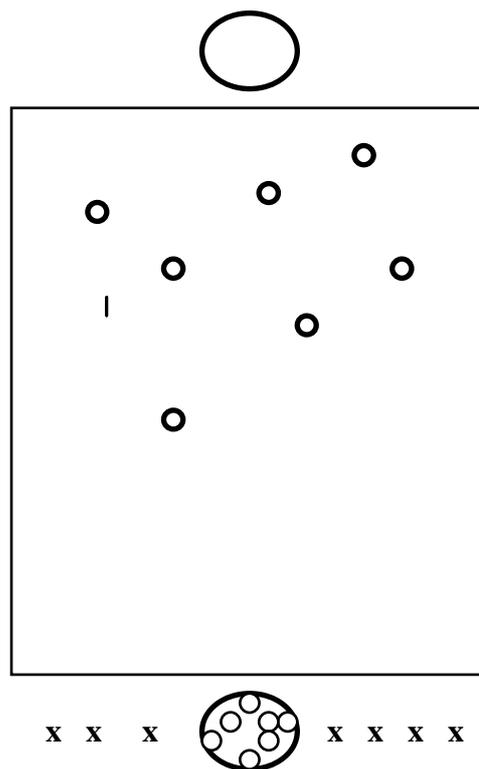
Les (x) ne doivent pas sortir des limites latérales du terrain avec le ballon : dans ce cas le ballon est posé sur la ligne de touche et pourra être rejoué par un partenaire.

Tout ballon échappé par un (x) sera laissé au sol et ne pourra être rejoué par son porteur, si ce ballon sort des limites latérales, il est perdu.

Un (x) n'a pas le droit de lâcher volontairement son ballon avant d'avoir été ceinturé par un (o).

S'il n'y a plus de ballons à transporter, le jeu se continue : après avoir comptabilisé les ballons de la caisse, les joueurs leur font traverser le terrain en sens inverse durant le temps restant.

L'équipe marque un point par ballon posé dans l'autre cerceau et la gagnante est celle qui marque le plus de points.



QUELQUES CONSEILS POUR PREPARER LE JEU :

- je prends des informations sur les (o) avant de m'élancer dans l'aire de jeu
- je traverse tête haute et mobile pour bien observer et éviter au maximum les (o)
- je maîtrise les différents déplacements : course en avant, en arrière, pas chassés à droite, à gauche
- je maîtrise les changements de direction et d'appuis, les contre-pieds
- les (o) s'organisent pour ne pas laisser de trous : rideaux ou zones de défense pour mieux contrôler les passages des (x)

VARIANTES POSSIBLES :

- le (x) touché s'immobilise et fait une passe à un partenaire sans ballon