

Situation	Ballon couloir	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Viser et Tirer - Passer - Faire des choix stratégiques individuels : tirer ou passer - Esquiver 	
Matériel	Un terrain rectangulaire, un ballon, chasuble ou foulards	
	<p><u>But</u> Marquer un maximum de points en parcourant le couloir le plus rapidement possible sans se faire toucher par le ballon</p> <p><u>Organisation</u> 2 équipes égales de 6 à 8 joueurs 1 ou 2 arbitres La partie se joue en deux manches en temps égal. A la fin des 2 manches, on compare les points obtenus par chaque équipe (somme des points obtenus par chaque joueur de l'équipe) - joueur touché à l'aller : 0 point - joueur touché seulement au retour : 1 point - joueur faisant l'aller-retour, dans le couloir, sans être touché : 3 points</p> <p><u>Consignes</u> Pour le coureur Depuis la ligne de départ, lancer le ballon dans l'aire de jeu (le ballon doit rebondir dans le terrain) puis partir en courant dans le couloir central. Contourner le fanion et revenir en courant dans le couloir. Les joueurs de cette équipe peuvent : -courir et esquiver</p> <p>Remarque : Lors du lancer, si le ballon rebondit hors des limites, le lancer est à refaire. Lorsque le ballon s'immobilise dans le couloir, hors de portée des lanceurs, l'arbitre remet en jeu</p> <p>Pour les tireurs : Se déplacer rapidement pour récupérer le ballon. Se placer en position de receveur, de passeur ou de tireur. Toucher le coureur. Les joueurs de cette équipe peuvent : - courir sans ballon - tirer sur l'adversaire - passer le ballon à un partenaire mieux placé sur le terrain pour passer ou tirer.</p> <p>Remarque : Les joueurs de cette équipe ne peuvent pas se déplacer balle à la main. Lorsqu'un joueur met la balle hors des limites, la balle est perdue pour ce passage.</p> <p><u>Critères de réussite</u> Marquer plus de points que l'autre équipe</p>	<div style="text-align: center;"> <p>15 à 20 m.</p> <p>20 à 30m.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><u>Arbitrage :</u> Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les sorties des coureurs (couloir) - Un ballon sorti du terrain - Si le coureur est effectivement touché </div>
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : agrandir ou réduire l'espace de jeu (notamment le couloir) en fonction du but recherché (faciliter la tâche du joueur qui tire ou de celui qui défend). - Règle : A l'aller, le coureur doit courir dans le couloir. Au retour, il peut choisir de courir où il veut sur le terrain. Dans ce cas de figure, s'il n'est pas touché, il ne marque que 2 points. 	