

Jeu préparatoire au JEU USEP 49 - Palier 2

Situation

Objectifs visés

- Elaborer des stratégies collectives en attaque et en défense.
- Observer, s'informer, anticiper les actions de l'équipe adverse.
- Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite pour éviter.

Matériel

- Des chasubles de 2 couleurs (bleues et rouges) pour différencier les équipes.
- Un lot de coupelles.
- 6 petits plots rouges et 6 autres bleus (couleurs des équipes retenues).
- 9 cerceaux unis (autres que bleu et rouge).
- 1 cerceau bleu (équipe n°1) et 1 cerceau rouge (équipe n°2) pour faire les prisons.
- Un grand espace, type terrain de handball ou plus.

But du jeu

Conquérir tous les territoires du terrain de jeu adverse.
 Pour conquérir un territoire il faut déposer un plot de sa couleur dans les deux cerceaux du territoire adverse sans se faire toucher.

Préparation

- Le terrain (au moins 30mx30m) est partagé en 4 territoires (2 bleus et 2 rouges). Au fond de chaque territoire, 2 cerceaux sont déposés.
- Un dernier cerceau est positionné au centre du terrain de jeu. Il est appelé zone neutre.
- Un cerceau rouge (prison des rouges) est mis dans le territoire bleu et un cerceau bleu dans un territoire rouge (à environ 10 m de part et d'autre de la ligne frontière).

Organisation

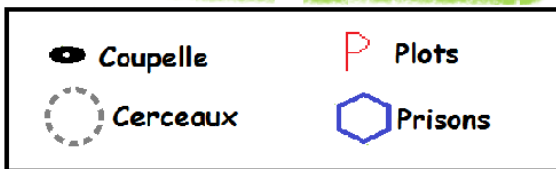
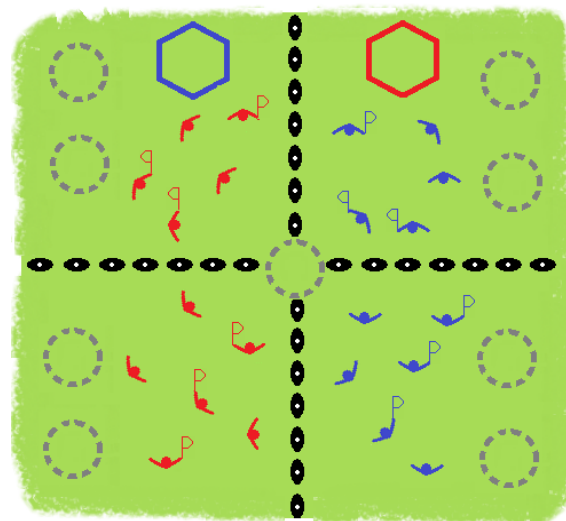
- Au début de la partie, la classe est partagée en 2 équipes. Chaque équipe se répartit équitablement dans ses deux territoires (opposés en diagonale).
- Chaque équipe distribue les rôles à ses joueurs (attaquant ou défenseur).
- Six plots de la couleur de son équipe sont distribués aux attaquants.

Consignes

- Au coup de sifflet, chaque équipe s'organise pour conquérir ou défendre les territoires.
- Si un joueur est pris dans le camp adverse, il doit se rendre seul dans la prison adverse en levant les deux bras. S'il a en sa possession un plot, il le déposera au préalable dans la zone neutre. A tout moment, un joueur peut y récupérer un plot de sa couleur. Les plots de la zone neutre sont réutilisables.
- Le prisonnier ne sera délivré que lorsqu'un joueur de son équipe le touchera à son tour. Les prisonniers peuvent former une chaîne pour se rapprocher de leurs territoires. Si un membre de la chaîne est touché, c'est la totalité de la chaîne qui est délivrée.
- Lorsqu'un territoire est conquis (un plot de sa couleur est déposé dans chaque cerceau du territoire), l'équipe peut investir le territoire. L'autre équipe a tout intérêt à quitter rapidement cet espace...

Autres règles

- On peut se passer le plot entre joueurs.
- Il n'y a pas de limite de terrain.
- Pour conquérir un territoire, on peut lancer le plot. Si le plot ressort du cerceau, le territoire n'est pas conquis.
- Les prisons ne changent pas de place. Des stratégies peuvent découler de cette règle...
- Un territoire conquis ne peut pas être repris par l'équipe adverse.



Critères de réussite :

- Conquérir un territoire.
- Défendre son territoire.
- Œuvrer dans la conquête d'un territoire.
- Délivrer les prisonniers de son équipe.

Arbitrage

Auto-arbitrage.
L'enseignant juge en cas de litige.

Variables

- **Espace :**
 → Modifier la taille du terrain.
- **Matériel :**
 → Augmenter/diminuer le nombre de plots en possession de chaque équipe.
 → Ajouter un ballon qui permet de toucher un adversaire, situé dans son propre territoire (attention : le joueur en possession du ballon ne peut le lancer qu'à partir de son territoire). Un porteur de plot, ne peut avoir le ballon.