



## Les Terriers (Dribbler et prendre l'information)

Les joueurs, avec une balle chacun, doivent aller d'un terrier à l'autre en dribble sans se faire prendre la balle. Les autres joueurs doivent prendre la balle. Quand ils l'ont, ils changent de rôle.



### Organisation du jeu

- Au pourtour du terrain, à environ 1 m des lignes de touche, il est placé 8 terriers (indiqués par 2 plots écartés de 3 m).
- Le groupe est divisé en 2 équipes, chacune avec des chasubles de couleurs différentes (*rouge et bleu dans*

*l'exemple*)

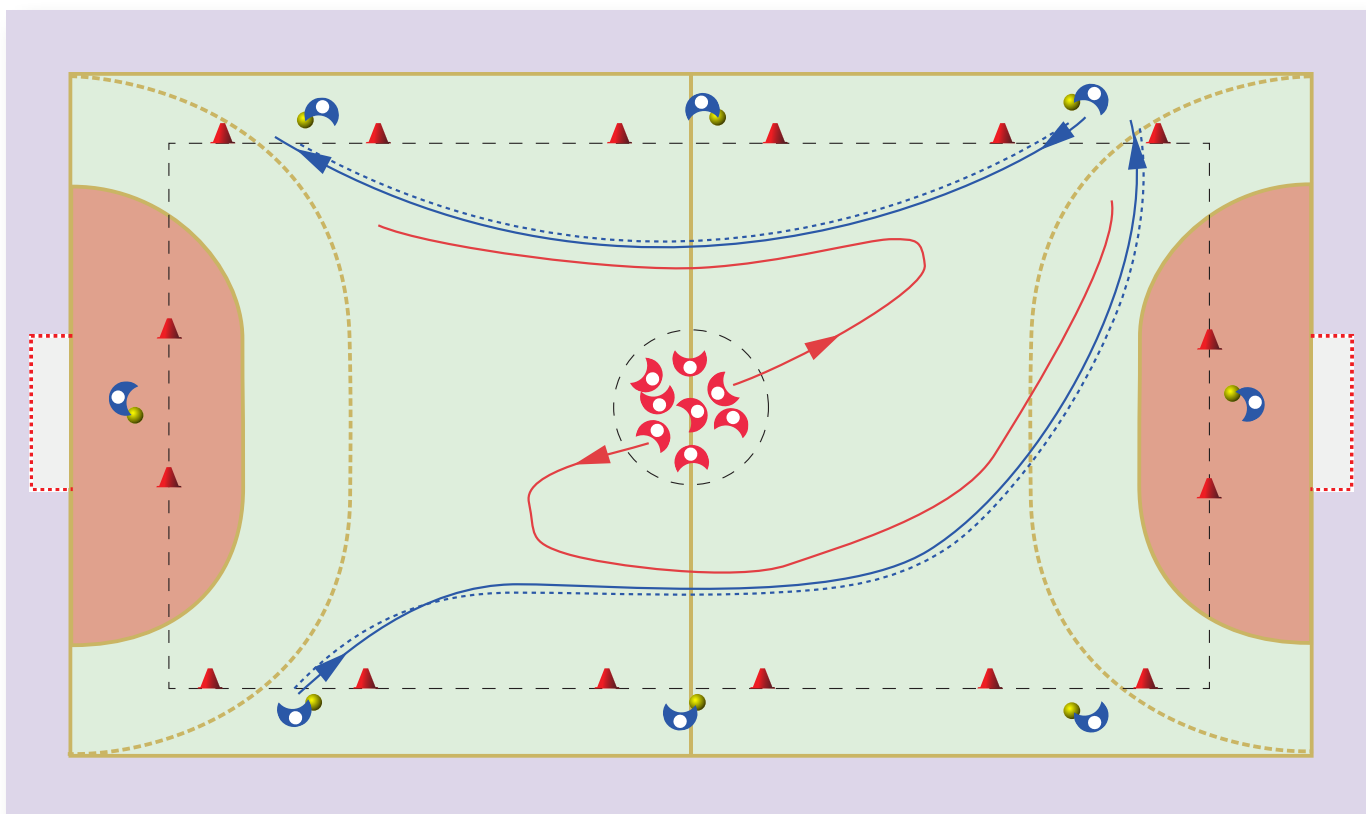
- Les joueurs de l'équipe bleue, en début, de jeu sont dans les terriers, avec une balle chacun.
- Les joueurs de l'équipe rouge, au début du jeu, sont dans le rond central.

### Consignes de jeu

- Au signal de début du jeu, les bleus doivent aller en dribblant rejoindre un autre terrier.
- Le joueur qui a une balle, ne peut pas aller dans les 2 terriers voisins de celui qu'il vient de quitter.
- Quand le joueur qui a une balle rentre dans un terrier, s'il y a un occupant, celui-ci doit partir immédiatement.
- Les joueurs rouges, sans contact, cherchent à prendre les balles.
- Les joueurs sans balles ne peuvent pas rentrer dans

les terriers. Ils sont limités à l'espace décrit par les plots.

- Quand un joueur prend une balle, il change de rôle (sans changer de chasuble). Il doit aller de terrier en terrier. Le joueur sans balle doit chercher à en reprendre une.
- Si le joueur qui a une balle, fait une faute, il doit la poser, et chercher à en reprendre une autre. La balle peut être prise par un autre joueur.



## Fin de manche et de la partie

À la fin du temps défini d'avance, on compte le nombre de joueurs de l'équipe attaquante qui sont toujours attaquants, donc avec une balle.

A chaque manche, l'équipe attaquante devient défensiveuse

et l'autre équipe devient attaquante.

A la fin du jeu, l'équipe qui a conservé le plus d'attaquants après ses 3 manches d'attaque, est gagnante.

## Points d'attention

Veiller à ce que les joueurs ne restent pas en attente trop longtemps dans un terrier.

De même pour les défenseurs qui restent plantés devant un joueur (souvent leur copain).

Le joueur dans son terrier démarre directement sur le dribble : l'amener à utiliser les possibilités des 3 appuis pour s'engager ainsi qu'un début de feinte pour surprendre le défenseur et prendre un avantage.

## Évolutions du jeu

Pour réduire les courses droites, une zone centrale peut être bloquée, et donc contournée.

Des portes (2 plots) sont réparties dans l'aire de jeu. Les joueurs avec balles doivent passer au moins dans une porte avant de rejoindre un terrier.

Le joueur qui vient de perdre sa balle est gelé (il fait la statue). Pour être libéré, un joueur de son équipe doit le toucher, ou passer entre ses jambes, ...

Imposer que les joueurs passent dans tous les terriers.

Après le début d'une manche, interdire 1 ou 2 terriers de façon que le nombre de porteurs de balle soit supérieur au nombre de terriers.

