



# L'ourson

Sur un petit espace, 2 joueurs avec une balle se font des passes et un autre joueur (dit l'ourson) cherche à la reprendre. Le principe de base est simple, mais il se prête à de nombreuses variations, en voici quelques unes.

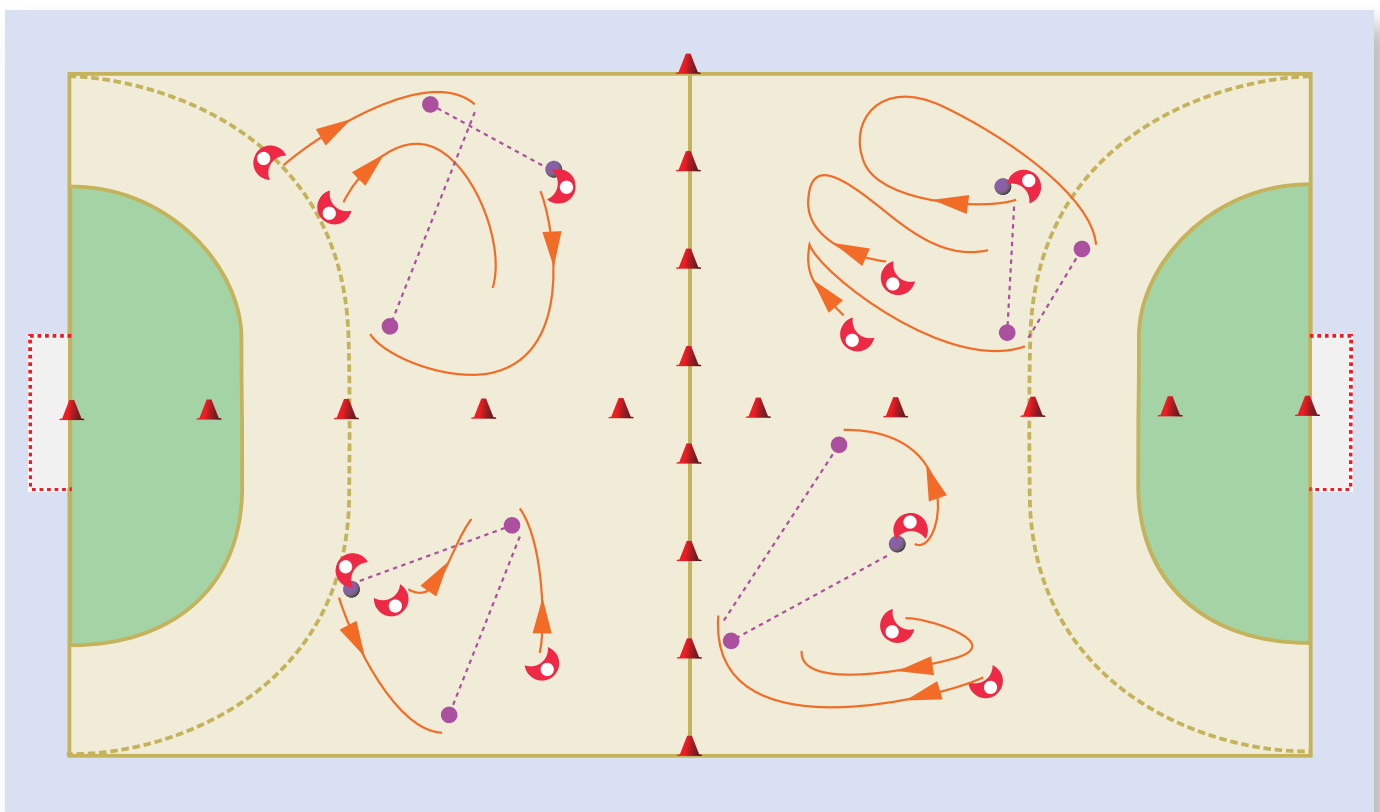


## Organisation du jeu

- Faire des groupes de 3 joueurs. Dans chaque groupe, un joueur se désigne comme défenseur.
- Couper le terrain en 4 espaces de jeu si l'effectif est de 12 joueurs. Dans le cas où l'effectif est plus important, il faut créer autant d'espaces qu'il y a de groupes
- Chaque groupe dispose d'une balle.

## Consignes de jeu

- Dans leur espace, les joueurs se font des passes sans se faire prendre la balle par le défenseur.
- Les joueurs ne peuvent pas aller dans les 6 m.
- A haute voix, ils annoncent le n° de la passe. A 10 passes réussies, le défenseur a un gage (simple et rapide : exemple toucher les 4 lignes de l'espace de jeu). Il prend la place du dernier porteur de balle qui a son tour, devient défenseur.
- Si le défenseur intercepte la balle avant les 10 passes, les 2 passeurs ont un gage. Le défenseur prend la place du passeur.
- Toutes les prises de balles doivent se faire en course.
- Le dribble n'est pas autorisé.



## Fin de manche et de la partie

Quand le temps est terminé, les défenseurs restent dans leur espace. Les porteurs de balles changent d'espace dans le sens des aiguilles d'une montre en gardant la

balle, les non porteurs de balle dans l'autre sens.

Après les 6 manches arrêter le jeu

## Points d'attention

Ce type de jeu est souvent l'objet de désaccord sur un fait de jeu. C'est par ce type de situation que les joueurs arrivent à s'autogérer. Il faut rester attentif, sans pour cela immédiatement intervenir, mais gérer les situations pour qu'elles ne s'enveniment pas.

Privilégier les manches courtes et nombreuses pour donner du rythme à chacun des groupes. Quand un joueur sent qu'il n'aura pas la balle, il démissionne et les autres ne jouent plus vraiment. Le changement de groupe lui redonne de l'envie.

## Évolutions du jeu

Dans un même espace de jeu, plusieurs groupes peuvent évoluer sur ce même principe.

Au lieu d'avoir un joueur qui cherche à reprendre la balle, il suffit qu'il touche le porteur de balle pour changer les rôles.

Après chaque passe, le joueur doit exécuter un geste particulier ; saut, toucher le sol, s'asseoir ou se coucher sur le sol, toucher une ligne, ...

La passe peut aussi faire l'objet de consigne : à deux mains, mauvais bras, de côté ...

Dans chaque espace de jeu la balle peut être de nature différente ; grosse, petite, molle, rugby, basket, ...

