



La rivière (s'engager sans la balle)

2 joueurs avec une balle se font des passes. Celui qui a la balle doit arriver à traverser la rivière sans se faire toucher par le joueur qui garde celle-ci.

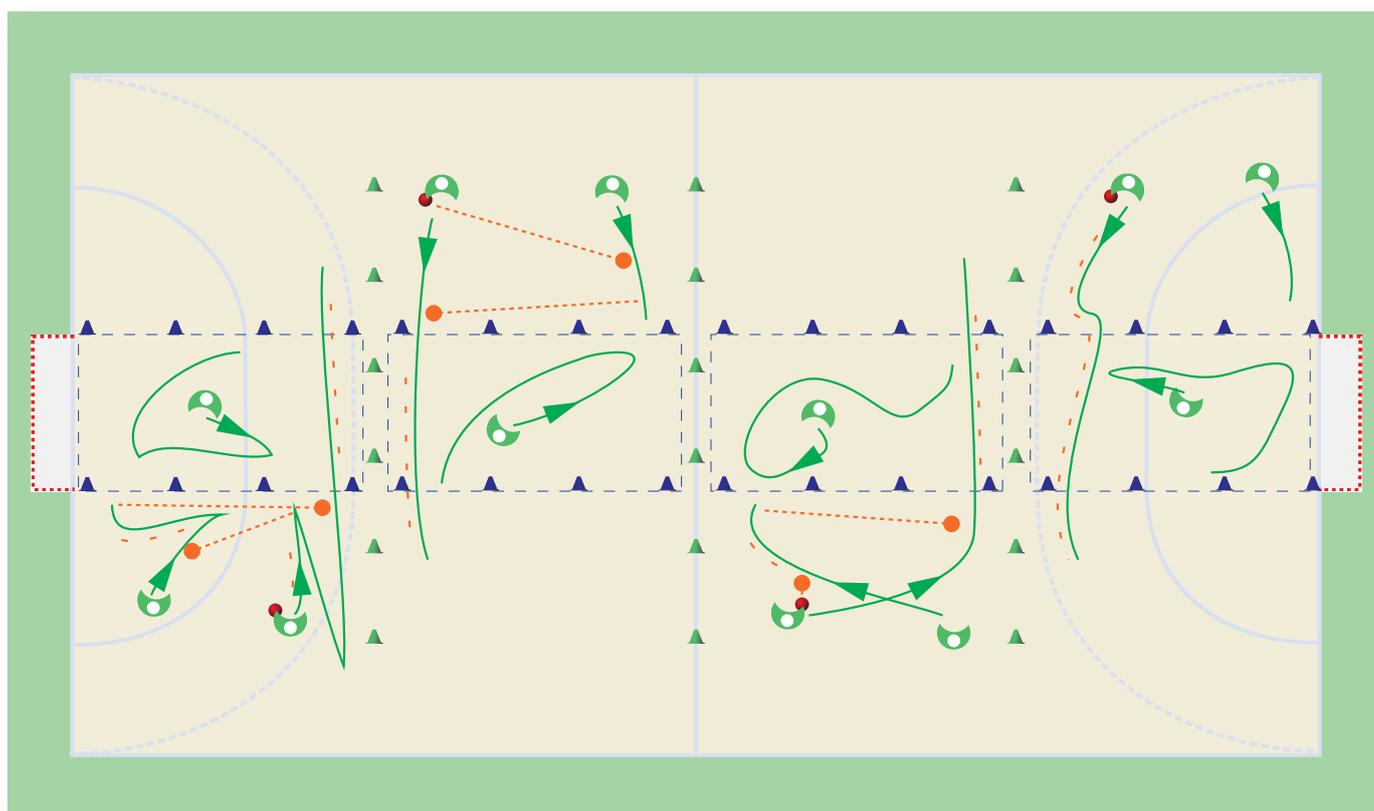


Organisation du jeu

- Faire des groupes de 3 joueurs. Dans chaque groupe, un joueur se désigne comme le « gardien de la rivière », les 2 autres sont les « passeurs ».
- 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.
- Dans chaque espace de jeu faire une rivière de 3 m de large sur 5 m de long.
- Chaque groupe dispose d'une balle.

Consignes de jeu

- Les joueurs avec la balle (les passeurs), se font des passes entre eux. Ils ont la possibilité de se déplacer en dribble.
- Leur objectif est d'arriver à passer la rivière, sans se faire toucher par le joueur qui garde celle-ci.
- Le joueur pour s'engager dans la rivière doit avoir la balle. Il ne peut pas la recevoir quand il est dans la rivière.
- Quand les « passeurs » sont répartis de part et d'autre de la rivière, ils continuent à se faire des passes, tout en continuant à chercher à passer la rivière.
- Quand le joueur qui tente de passer la rivière échoue, il revient à son ancienne place.



Fin de manche et de la partie

Pendant 2 mn, les joueurs doivent passer le maximum de fois la rivière.

Quand l'un des 2 joueurs passe la rivière, les 2 marquent 1 point. Quand le gardien de la rivière touche celui qui passe, il marque 1 point. . Quand les 2 mn sont épuisées les rôles changent.

Après les 3 changements de rôles, constitution de nouvelles équipes, et le jeu reprend pour une nouvelle série.

Après les 3 séries, arrêter le jeu. Les joueurs qui ont le moins de points ont un gage.

Points d'attention

Les passeurs très rapidement se collent à la rive de la rivière, et n'arrivent plus à avoir assez de vitesse pour déstabiliser le « gardien de la rivière ». Il faut les amener à reprendre de la distance dès qu'ils n'ont plus la balle et de s'engager après coup.

Les déplacements des 2 passeurs sont très souvent uniformes et parallèles. Les sensibiliser à d'autres options de déplacement : changement de rythme, créer des fausses pistes, croiser, ...

La réussite peut s'obtenir par l'utilisation de la feinte de passe, des possibilités de déplacements sans marcher avec l'enchaînement du dribble. Mais chez les plus jeunes, cet enchaînement d'actions étant complexe, il faut les amener petit à petit à utiliser ces différents moyens.

Évolutions du jeu

Le jeu peut se jouer à 3 « passeurs » et 1 « gardien de la rivière », à condition d'allonger la rivière. Il est possible d'aller vers du 3 contre 2, ou plus, en utilisant l'espace entre les 9 et les 6 m comme rivière.

La largeur ou la longueur de la rivière peut être adaptée pour donner plus de chance à l'un ou l'autre des rôles.

Si le joueur qui tente la traversée de la rivière reçoit la balle au-dessus de celle-ci, comme pour un kunfu, cette solution est acceptée.

Les passes, en particulier quand les « passeurs » sont de part et d'autre de la rivière, ne peuvent pas se faire en lobe.

