



## Passer la balle au-dessus de la rivière

De part et d'autre d'une rivière, 2 joueurs doivent se faire des passes. Mais de chaque côté de cette rivière 2 autres joueurs tentent de leur reprendre la balle.

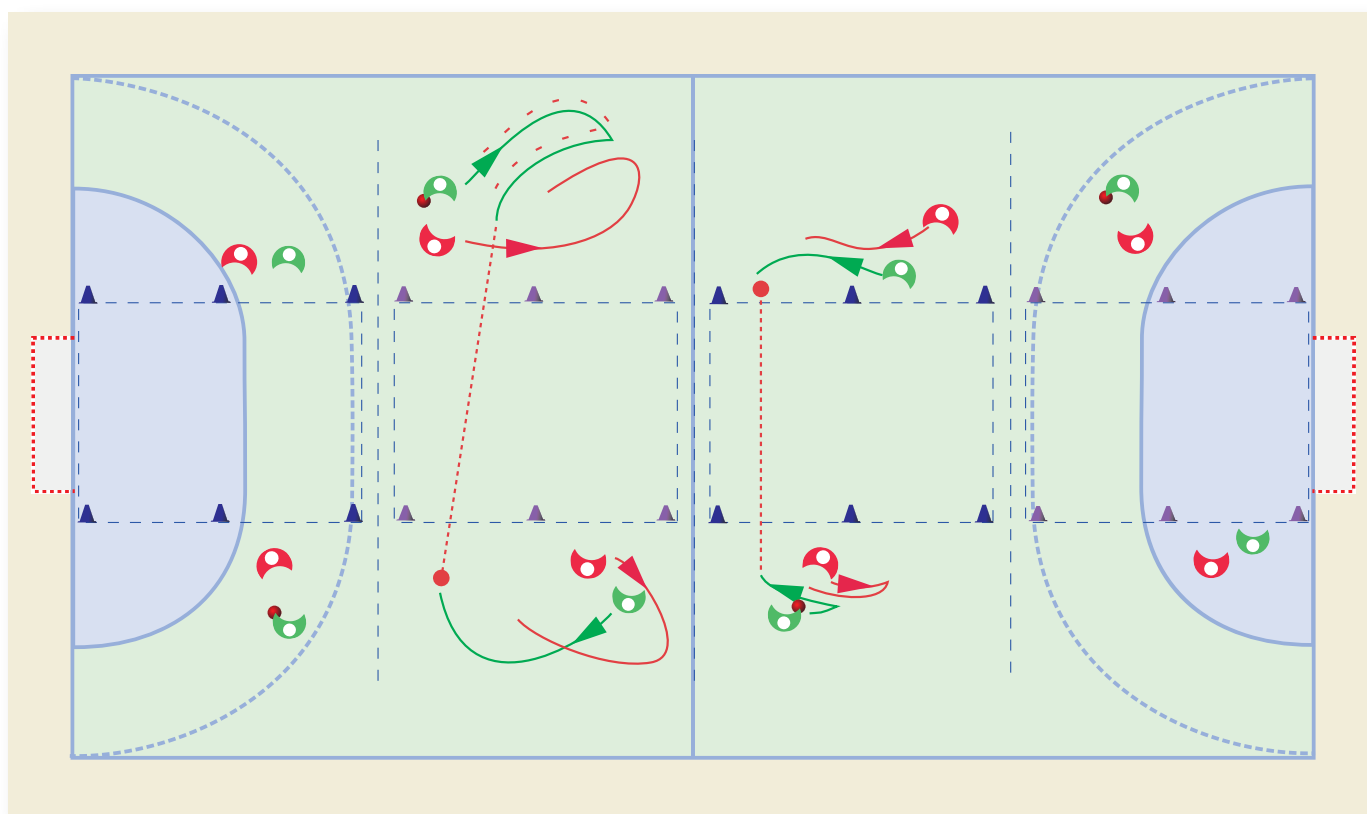


### Organisation du jeu

- Le terrain est coupé en 4 espaces de jeu. Dans chaque espace, tracer une rivière de 4 m de large (on peut tracer à la craie ou avec du scotch de peintre).
- Mettre en place 2 groupes de 8 joueurs. Pour chaque groupe un jeu de chasubles.
- Les joueurs de chacun des groupes se répartissent dans les 8 rives des rivières. Donc sur chaque rive il y a 2 joueurs appartenant à un groupe différent.
- Une balle par espace de jeu.

### Consignes de jeu

- Les joueurs au début du jeu sont positionnés sur la ligne de touche.
- Au signal de l'animateur, les joueurs qui ont la balle cherchent à se faire des passes de part et d'autre de leur rivière. Les joueurs de l'autre équipe cherchent à la reprendre.
- Les joueurs peuvent utiliser le dribble pour se déplacer mais aussi pour gérer les 3 secondes s'ils ne trouvent pas de solutions de passes.
- Les joueurs en défense doivent dissuader la passe, chercher l'interception ou prendre la balle au dribble. Les accrochages et les bousculades sont interdits.
- En cas de faute, le joueur qui bénéficie de la faute, se place à l'endroit de la faute et doit faire une passe, le défenseur se place à 3 m.
- La rivière est comme une zone, donc pénétrer dedans



est interdit. Si le porteur de balle rentre dans la zone, la balle est donnée à l'autre équipe.

- Les prises de balles doivent se faire en course.

## Fin de manche et de la partie

Toutes les 2 mn changer les joueurs d'espace de jeux. Par exemple, les joueurs d'un groupe se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre, et dans l'autre sens pour les joueurs de l'autre groupe. C'est aussi un moyen pour que chacun joue avec le plus de joueurs possibles, et pas

seulement avec son copain.

Fin du jeu, quand les joueurs ont fait tous les espaces de jeu

## Points d'attention

Les jeunes ont tendance à se coller à la ligne de la rivière et attendre de recevoir la balle. Le défenseur fait la même chose, en se collant à l'attaquant. Amener l'attaquant à faire des courses à la fois pour mettre à distance le défenseur, mais aussi pour donner une solution de passe à leur partenaire.

Au début les joueurs se font souvent piéger sur les 3 secondes. Pour cela, ils doivent utiliser au mieux le dribble d'attente, discerner le moment où il faut l'arrêter pour faire la passe, et surtout observer en dribblant s'il y a une solution de passe possible.

## Évolutions du jeu

Quand les joueurs ont assez de force et de précision, élargir la rivière.

C'est un jeu qui peut évoluer vers plus de joueurs de part et d'autre de la rivière.

Après chaque passe, imposer au passeur d'aller toucher la ligne de touche par exemple.

Les passes peuvent avoir des consignes spécifiques : pas de lob, pas de rebond dans la rivière, ...

Si une réception est faite à droite de l'espace de jeu, la passe qui suit doit se faire à gauche de cet espace de jeu.

