



Le château

Au centre du château, il y a un plot qu'il faut toucher avec la balle. Les attaquants du château sont 3, et pour protéger le plot il y a 2 joueurs. Les attaquants ne peuvent pas rentrer dans le château, à la différence des défenseurs qui sont libres d'aller où bon leur semble.

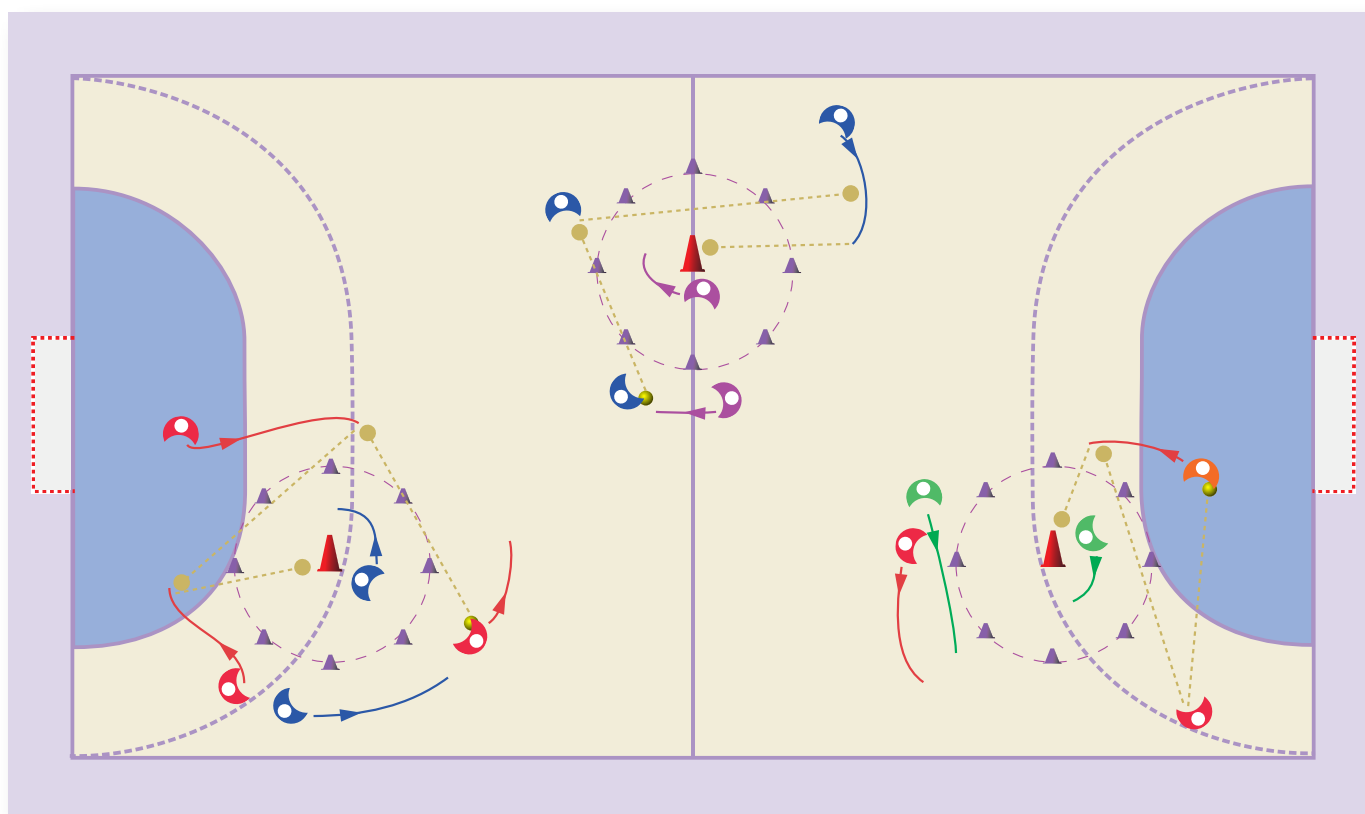


Organisation du jeu

- Réaliser 3 cercles de 5 m de diamètre au centre desquels, il faut placer un grand plot.
- Constituer 3 groupes de 5 joueurs. Chaque groupe va se placer auprès d'un château.
- Dans les groupes pour débiter le jeu, il y a 2 joueurs qui se désignent comme gardiens du château. Les 3 autres seront les assaillants du château. Ils ont pour cela une balle pour 3.

Consignes de jeu

- Au signal de l'animateur, les assaillants ont comme mission de toucher le plot qui est au centre du château en tirant dessus avec la balle.
- Les assaillants ne peuvent pas rentrer dans le château. Ils peuvent se passer la balle mais ils n'ont pas le droit au dribble.
- Les défenseurs sont libres d'aller où ils veulent. Par contre ils ne peuvent pas être 2 en même temps dans le château, par contre ils peuvent être 2 hors du château. Leur mission est d'empêcher la balle de toucher le plot.
- Si un attaquant touche le plot, il gagne une vie.
- Pour devenir attaquant, un défenseur a plusieurs solutions : attraper la balle ou toucher un porteur de balle. Celui qui a lancé la balle et qui vient de la perdre ou celui qui vient de se faire toucher devient défenseur, sauf s'il a une vie, dans ce cas il la perd, et il n'y a pas de changement de rôle.



Fin de manche et de la partie

Une manche dure 5 mn. Après les joueurs qui étaient en train d'attaquer un château changent de château.

Fin de jeu après 3 manches.

Points d'attention

Le cercle doit être considéré comme une zone, l'attaquant qui rentre dedans fait donc une faute. Dans ce cas, il doit perdre toutes ses vies et remplacer le défenseur qui est dans le château.

Pour éviter que des défenseurs soient blessés ou aient une appréhension sur les shoots des attaquants, il faut utiliser des balles « peau d'éléphant » ou en mousse.

Évolutions du jeu

Ce jeu peut se jouer avec un nombre de joueurs plus important, mais toujours avec un attaquant de plus que de défenseur.

Un type de passe peut être imposé, de même pour le type de tir sur le plot.

Le diamètre du cercle peut évoluer (plus grand ou plus petit) en fonction des capacités des joueurs (force et précision).

À la place du plot, on peut mettre une grosse balle. Dans ce cas, le gagnant est celui qui arrive à faire sortir cette balle du cercle en lui tirant dessus, sachant que les défenseurs ne peuvent pas bloquer cette balle.

