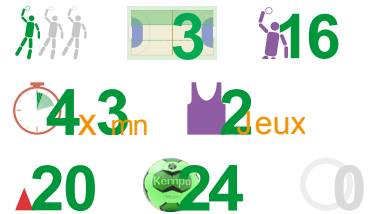




Le couloir infernal *(repérer les espaces interdits)*

Les pirates doivent aller porter le plus vite possible le butin de leur bateau à la cachette de leur trésor. Mais pour cela ils doivent traverser le couloir infernal sans se faire toucher par les gardiens du couloir.

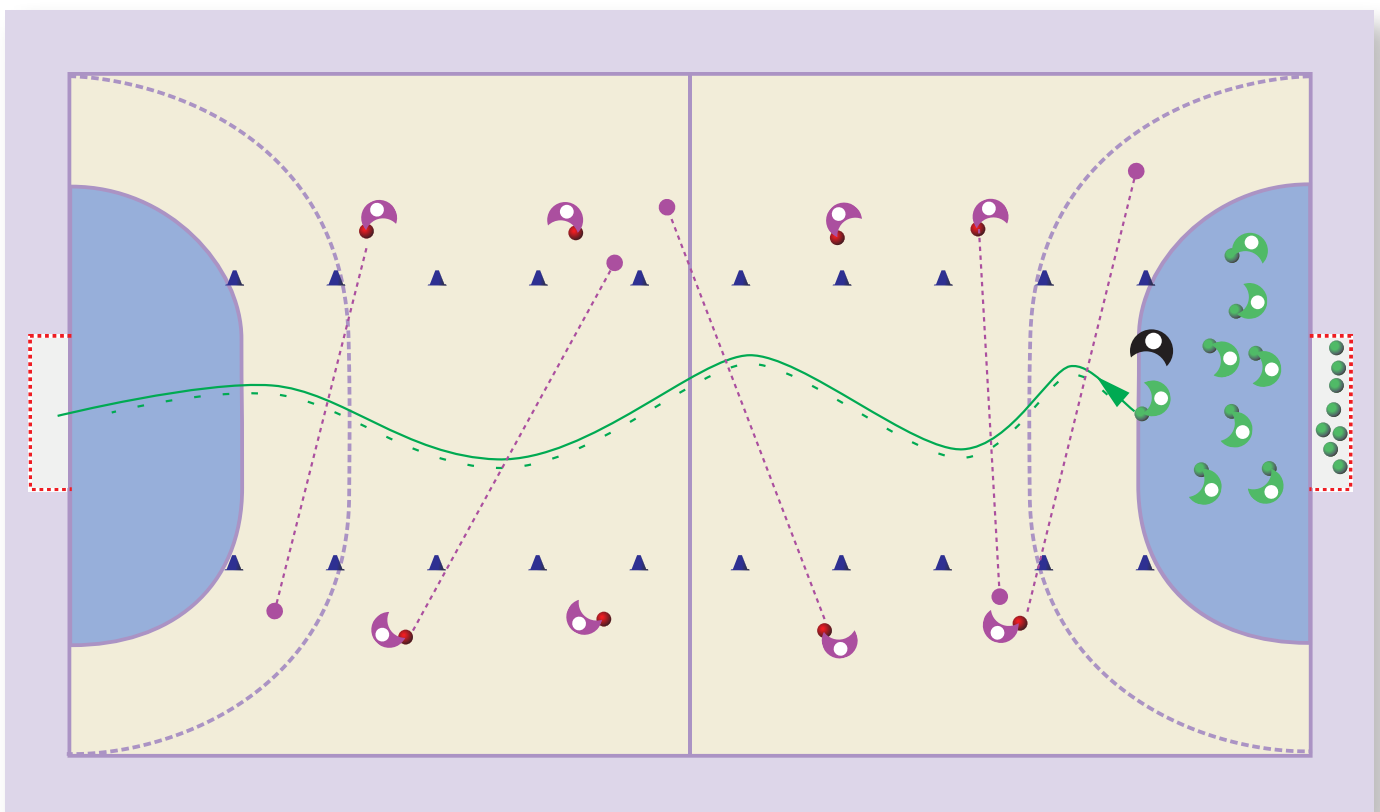


Organisation du jeu

- Former trois couloirs dans la longueur du terrain, dont un couloir central de 6 m environ dit « couloir infernal ».
- Dans un des buts (le bateau), placer le butin (toutes les balles)
- Former 2 équipes pour la première manche : l'une sera les pirates, l'autre les gardiens.
- Les pirates se placent près de leur butin.
- Les gardiens se répartissent de part et d'autre du couloir infernal, de façon à en occuper toute la longueur. Chacun doit disposer d'une balle en mousse de la taille d'une balle de hand T0 (dite balle peau d'éléphant)

Consignes de jeu

- Au signal de l'animateur, un pirate prend un butin (une balle) et l'emporte dans la cache au trésor de l'autre côté du couloir infernal. Il se déplace en dribblant en restant dans le couloir central.
- A chaque signal de l'animateur, un nouveau pirate s'élance pour emporter un butin.
- Les gardiens doivent les arrêter. Pour cela, ils doivent toucher les pirates en lançant leur balle, mais sans pénétrer dans le couloir.
- Si le pirate arrive au trésor sans se faire toucher, il pose sa balle, et revient au bateau, pour recommencer le transport du butin.
- Si le pirate se fait toucher, il retourne au bateau.
- Les gardiens n'ont pas le droit de rentrer dans le



couloir infernal, même pour récupérer une balle. Ils ne peuvent utiliser que les balles mousses arrivées dans

leur propre couloir.

Fin de manche et de la partie

Une manche dure jusqu'à épuisement des balles. A chaque fin de manche, les rôles sont inversés. Les gardiens prennent la place des pirates, qui eux-mêmes deviennent les gardiens.

Fin de jeu après 4 manches. L'équipe qui a apporté le plus de balles au cours des 2 manches a gagné.

Points d'attention

Au début, les joueurs pensent à courir vite sans trop s'occuper des gardiens, ni des balles. Les amener à regarder quel gardien a une balle pour adapter son déplacement en fonction du risque de se faire toucher, mais aussi identifier le tir pour l'anticiper et esquiver la balle.

Les gardiens sont naturellement attirés à vouloir prendre la balle qui roule ou qui s'est arrêtée dans le couloir central. Ils doivent apprendre à attendre que la balle arrive et accepter de renoncer à prendre la balle tant qu'elle est arrêtée. Veiller au respect des espaces de jeux, c'est l'un des objectifs de ce jeu.

D'autre part, les gardiens doivent aller chercher rapidement les balles qui traînent dans leur espace. Aussi rapidement ils doivent se remettre en jeu, et pas nécessairement en revenant se placer à leurs anciennes places.

Évolutions du jeu

Le déplacement des pirates peut se faire sans dribble pour les joueurs débutants.

Suivant le niveau de précision des gardiens, il faut élargir ou réduire la taille du couloir central pour garder une certaine réussite pour les 2 groupes.

Au lieu d'un couloir classique, mettre en place un couloir non linéaire.

Le rythme pour lancer de nouveaux pirates peut-être variable pour obliger les gardiens à jouer rapidement.

Quand le pirate se lance, il est possible de l'associer à un autre pirate qui a comme but de dévier les balles pouvant toucher son coéquipier.

Le transport des balles peut se faire à deux avec des passes. Dans ce cas, les gardiens doivent toucher celui qui a la balle pour anéantir le transport du butin.

