



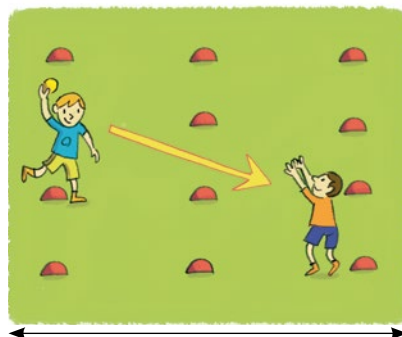
DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Le holdball

Voici la première d'une série de fiches pratiques consacrée à la mise en place de jeux sportifs originaux avec comme principal matériel, un ballon. Découvrons le holdball !



© Ghyslaine Vaysses

Carré de 15 m de côté

- **Type de jeu** : jeu sportif collectif avec ballon qui se joue à la main
- **Matériel** : 1 ballon (de taille équivalente à celui utilisé au handball), 12 plots (pour la disposition des plots, voir schéma).
- **Nombre de participants** : jusqu'à deux équipes de 7 joueurs.
- **Terrain** : un carré de 15 mètres de côté sur tous types de surface (gazon, revêtement intérieur, bitume...).
- **Durée** : 3 périodes de 8 minutes ou un nombre de points à atteindre (20).
- **Atouts pédagogiques** : Le holdball a été conçu dans l'optique de favoriser l'esprit d'équipe, la mixité et l'accessibilité au plus grand nombre par des règles et gestes techniques simples ainsi que l'absence de contact.

But du jeu

- Le holdball met en opposition deux équipes. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps imparti ou d'être la première équipe à atteindre le nombre de points fix au préalable.
- Pour marquer 1 point, il faut qu'un joueur réceptionne avec les mains la balle envoyée par l'un de ses équipiers et que les deux protagonistes aient chacun un pied (ou tout autre partie du corps) en contact avec un plot au moment de l'action en question.

Déroulement du jeu

- Lorsqu'un joueur est en possession de la balle, il ne peut pas :
 - faire plus de 3 pas,
 - ne peut donc par conséquence ni courir ni dribbler ;
 - conserver la balle plus de 5 secondes.
- Un joueur peut recevoir la balle ou faire une passe hors des plots mais dans les limites du terrain de jeu, de même qu'un joueur n'étant pas sur un plot a la possibilité d'envoyer le ballon à un partenaire placé sur l'un deux. Cependant dans les deux cas il n'y aura pas de point accordé et le jeu se poursuivra.
- Les coéquipiers du joueur ayant la balle peuvent :
 - se déplacer sur l'ensemble du terrain de jeu,
 - se positionner sur le plot de leur choix.
- Lorsqu'une équipe n'est pas en possession de la balle, elle est en phase défensive, son objectif étant de récupérer de nouveau le ballon. Pour ce faire, les joueurs doivent tenter d'intercepter les passes de l'adversaire avec une de leurs mains. Deux cas de figure :
 - Si le défenseur parvient à se saisir de la balle sans la laisser tomber, son équipe passe alors en phase offensive et peut jouer l'action de suite.



– Si le défenseur intercepte la balle mais que celle-ci tombe ausol, elle reste à l'équipe qui la possédait.

- Attention tout contact est interdit et dans le cas où deux joueurs se disputent la balle, la priorité est donnée à l'équipe qui attaque.
- Les défenseurs n'ont pas le droit de se positionner sur un plot.

Les remises en jeu

- La balle sort des limites du terrain : l'équipe qui envoie la balle en dehors des limites du terrain de jeu en perd la possession. La remise en jeu s'effectue à l'endroit où la balle est sortie du terrain.
- Une faute est commise : la balle est rendue à l'équipe adverse et est jouée à l'endroit où a été commise la faute.
- L'engagement après un point : lorsqu'une équipe marque un point, la balle est alors rendue à l'équipe adverse qui engage sur le plot où a été marqué le point.

Variantes

Pour rendre le jeu plus facile et encore plus accessible

- Seul le joueur à la réception de la balle doit avoir une partie du corps en contact avec un plot pour marquer un point.
- La distance entre les plots peut être réduite.
- Il est également possible d'utiliser des cerceaux à la place des plots de façon à obtenir des zones de marque plus grandes.
- Supprimer la règle des 5 secondes de possession de balle par joueur.

Pour rendre le jeu plus attractif et spectaculaire

- Donner la possibilité aux équipes d'enchaîner les points au lieu de rendre la balle à l'équipe adverse lorsqu'un point est marqué. Exemple : Léa de l'équipe rouge réceptionne une passe de l'un de ses partenaires, les joueurs ayant une partie du corps en contact avec un plot, le point est accordé. Mais le jeu se poursuit et Léa conserve la balle et peut tenter une passe décisive vers un coéquipier placé sur un plot.
- Le système de marque peut être modifié : on peut imaginer que plus la distance entre le passeur et le receveur est grande, plus le nombre de points marqués augmente. Exemple : s'il y a deux plots de distance entre les deux joueurs (sans compter le plot sur lequel est situé chacun d'eux), l'équipe marque 2 points.

Pour rendre le jeu plus difficile

- Agrandir la taille du terrain.
- Diminuer le nombre de plots.
- Avoir les deux pieds sur le plot pour valider le point.
- Accorder plus de points si le joueur réceptionne le ballon avec une seule main.
- Utiliser des plots de trois couleurs différentes, un point ne sera accordé que si le passeur et le receveur sont tous deux sur des plots de la même couleur (ou alors cela donne des points supplémentaires).
- Vous pouvez également tenter une variante au pied (!) en conservant la règle de non-déplacement avec le ballon. Il s'agira alors de parvenir à se faire des passes au pied (comme au football) d'un plot à l'autre (comme au holdball).
- Difficultés éventuelles
- L'arbitrage : ce qui peut s'avérer compliqué à ce niveau, c'est de s'assurer que le passeur et le receveur soient bel et bien sur un plot au moment de la passe.
- Plusieurs solutions sont possibles :
 - Être deux arbitres placés à l'opposé l'un de l'autre.
 - Demander aux joueurs qui se placent sur un plot de l'annoncer à haute voix en disant « base ! », ce qui permet de vérifier plus rapidement le positionnement de chacun.
 - Mettre à contribution l'équipe qui défend et notamment les joueurs les plus proches de l'action. ▶

Pour aller plus loin...

*Ce jeu existe dans une version commerciale appelée **Scratchball** dans laquelle chaque joueur est muni d'un gant en velcro pour rattraper le ballon également en velcro ! (disponible sur idemasport.com).*

*Si vous avez des questions ou que vous souhaitez faire part de vos expériences concernant le **holdball/scratchball**, rendez-vous sur www.idees-animation.fr/*