



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Le fastball

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

- **Type de jeu :** jeu sportif collectif avec ballon qui se joue à la main
- **Matériel :** 1 ballon en mousse ou en plastique (de taille équivalente à celui utilisé au handball), des plots pour délimiter le terrain, et 12 chaises.
- **Nombre de participants :** jusqu'à deux équipes de 8 joueurs.
- **Terrain :** un carré de 60 mètres de côté sur gazon si possible.
- **Durée :** huit manches.
- **Atouts pédagogiques :** le fastball est un jeu sportif atypique mêlant stratégie et vitesse.

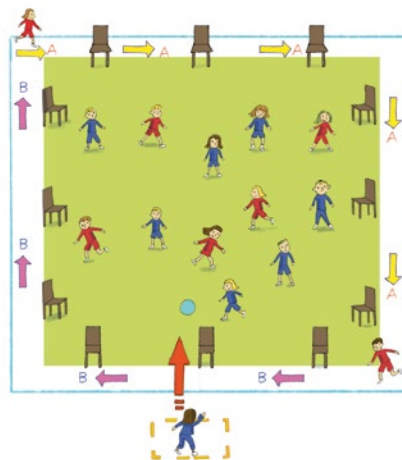
But du jeu

- Le fastball met en opposition deux équipes. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse au terme des huit manches de jeu.
- **Pour l'équipe qui attaque (l'équipe bleue) :** à l'aide d'une balle, toucher le plus rapidement possible l'une des chaises.
- **Pour l'équipe qui défend (l'équipe rouge) :** « couvrir » le plus de chaises possibles (les faire tomber au sol ou passer devant) avant que l'équipe en attaque ait touché l'une d'entre elles.

Déroulement du jeu

Pour l'équipe qui attaque (l'équipe bleue)

- Un joueur se place dans la zone de lancer c'est « le lanceur ». Les autres prennent place sur le terrain de jeu ce sont « les finisseurs ».
- Le lanceur fait dos au reste de ses coéquipiers. Au signal de l'arbitre, il se retourne et dispose de 3 secondes pour envoyer la balle à l'un des finisseurs.
- Ces derniers vont ensuite tenter de lancer la balle sur l'un des montants qui n'a pas été couvert (qui n'est pas au sol) par l'équipe qui défend.
- Les finisseurs peuvent effectuer autant de passes qu'ils le souhaitent avant de tirer et également se déplacer en courant avec la balle. Toutefois dans ce dernier cas de figure, ils n'ont pas le droit de tirer sur l'une des chaises mais sont autorisés à faire une passe à un partenaire.



© Ghyslaine Vaysses

- Si un joueur rate son tir et que la balle sort des limites du terrain, le jeu ne s'arrête pas pour autant, il a en effet la possibilité (ou l'un de ses partenaires) de remettre la balle en jeu.

Pour l'équipe qui défend (l'équipe rouge)

- Deux joueurs se placent à l'extérieur du terrain, en diagonal l'un de l'autre à un coin du terrain de jeu chacun (voir schéma ci-dessus) ce sont les « *smart runners* », les autres se placent sur le terrain de jeu ce sont « *les voleurs* ».
- Au moment du lancer de l'équipe adverse, les deux « *smart runners* » (le A et le B) se mettent à courir chacun dans un sens afin de couvrir à eux deux l'ensemble du terrain et des chaises qui s'y trouvent (voir flèches rouge et magenta).
- Couvrir une chaise : c'est passer devant une chaise et la faire basculer de façon à ce qu'elle tombe au sol. Si vous ne voulez pas abîmer le matériel, il suffit que le *smart runner* passe devant la chaise sans la faire tomber.
- À ce moment précis, la chaise en question est « *hors-jeu* » elle ne peut plus être touchée par l'équipe en attaque.
- Dans le même temps, les voleurs tentent de ralentir la progression de l'équipe adverse vers les chaises encore en jeu en tentant d'intercepter la balle. Quand ils y parviennent, le jeu ne s'arrête pas pour autant ; ils ne doivent en effet pas la conserver plus de 3 secondes au terme desquelles ils la renvoient immédiatement le plus loin possible dans les limites du terrain.
- Dans le cas où un voleur envoie la balle hors des limites du terrain, le jeu s'arrête et l'équipe en attaque marque le nombre de points correspondant au nombre de chaises encore en jeu. (voir paragraphe « *la marque* »).

Le jeu se termine quand :

- L'équipe qui attaque touche une chaise...
- ... ou les deux *smart runners* ont effectué leur demi-tour de terrain chacun...
- ... ou un défenseur a envoyé la balle hors des limites du terrain.
- Deux tours sont joués puis on inverse le rôle des équipes.
- On joue huit séries de deux tours au total.
- À chaque tour, au sein d'une même équipe, les joueurs peuvent changer de poste.

La marque

- Seule l'équipe qui attaque marque des points comme suit :

- Elle marque le nombre de points correspondant au nombre de chaises restées en jeu (qui n'ont pas été couvert) + la chaise touchée.
- Exemple : à la fin d'un tour, il reste deux chaises en jeu, plus la chaise qui a été touchée, l'équipe en attaque marque donc 3 points.

Les stratégies de jeu

- Il est nécessaire entre chaque manche de laisser à chaque équipe le temps de se mettre d'accord sur une stratégie de jeu.
- Pour l'équipe en attaque, le lanceur a un rôle primordial à jouer. Il est dans un premier temps dos au jeu, aussi il est important qu'il sache à l'avance les appels que vont faire ses coéquipiers afin que lorsqu'il se retourne, il puisse leur transmettre la balle le plus rapidement possible.
- Concernant l'équipe en défense, les voleurs et *smart runners* doivent travailler de pair pour empêcher l'équipe qui attaque de toucher une chaise. Pour cela, les voleurs vont se placer en priorité près des chaises les plus éloignées des *smart runners* afin que l'équipe qui attaque ait des difficultés à toucher à s'approcher d'une chaise encore en jeu (voir schéma ci-dessous).



© Chryslaine Vayssset



Pour aller plus loin...

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