



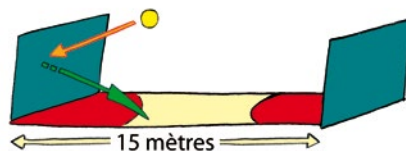
DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Le hitball

Voici la troisième fiche d'une série de fiches pratiques consacrée à la mise en place de jeux sportifs originaux avec comme principal matériel, un ballon ! Cette fois, découvrez le hitball.



© Ghyslaine Vayssset

- **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), des plots.
- **Nombre de participants** : varie en fonction de la grandeur du terrain.
- **Terrain** : tous types de terrain ayant à chaque extrémité un support vertical (un mur, une planche de bois, le tronc d'un arbre avec un ballon en mousse, ou le dos d'un équipier) contre lequel on peut faire rebondir un ballon.
- **Durée** : 3 périodes de 8 minutes ou un nombre de points à atteindre (10).
- **Atouts pédagogiques** : le hitball 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 hitball met en opposition deux équipes. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti ou d'être la première équipe à atteindre le nombre de points fixé au préalable.
- Pour marquer 1 point, il faut lancer le ballon à la main contre un support vertical (ici un mur) de manière à ce que l'équipe adverse ne

puisse le réceptionner avant qu'il ne touche le sol. Le ballon ne doit tomber ni en dehors des limites du terrain ni dans la zone interdite délimitée par des plots au sol (une zone en forme de demi-cercle de 3 mètres de rayon et qui entoure chacun des deux supports verticaux) sans quoi le point sera accordé à l'équipe adverse.

Particularités

- Première particularité du jeu, il n'y a pas de camp ! C'est-à-dire que chaque équipe peut tirer contre le mur de son choix en toute circonstance. De ce fait, les deux équipes ont intérêt à placer des joueurs aux deux extrémités du terrain (attention personne ne peut pénétrer dans les zones interdites) pour offrir des solutions d'attaque mais aussi pour être en bonne posture pour rattraper le ballon lors d'un tir de l'équipe adverse.
- Deuxième particularité, l'équipe en phase défensive ne fait pas obstruction de jeu à l'équipe en possession du ballon. Autrement dit les joueurs n'ont pas le droit de tenter d'intercepter une passe ou de gêner un tir adverse ! Leur rôle est d'anticiper sur quel mur leur adversaire va tirer et de se placer au mieux en conséquence pour réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol et ainsi permettre à leur équipe d'attaquer à son tour. Cette règle peut s'avérer dans un premier temps déroutante et parfois même frustrante pour les participants.



• Il faut donc insister sur deux aspects essentiels du jeu :

– La dimension stratégique : par exemple, feinter son adversaire en faisant semblant de tirer sur un mur et en envoyant le ballon à un équipier situé de l'autre côté du terrain afin de déstabiliser l'équipe adverse !

– Le rythme donné au jeu : pour susciter de l'intérêt, il faut également donner de la vitesse au jeu en insistant sur la nécessité d'anticiper ce que l'on va faire du ballon avant même de l'avoir reçu. Ceci est d'autant plus important qu'un joueur ne peut conserver le ballon plus de 3 secondes !

• Dans tous les cas, il est préférable dans un premier temps que les animateurs participent au jeu afin de montrer l'exemple à suivre aux enfants.

Possession de balle

• Lorsqu'un joueur est en possession du ballon :

– il ne peut faire plus de trois pas, et ne peut donc par conséquent ni courir ni dribbler ;

– il ne peut conserver la balle plus de 3 secondes.

• Une équipe ne peut se faire plus de quatre passes avant de tirer sur l'un des murs. À la quatrième passe, le joueur en possession de la balle est donc dans l'obligation de tirer de là où il se trouve.

• Il n'est évidemment pas nécessaire d'attendre la quatrième passe pour tirer, cela est possible dès la première transmission de balle.

• Les passes doivent s'effectuer sans rebond et dans le cas où un joueur laisse échapper le ballon et qu'il touche le sol, il est rendu à l'équipe adverse à l'endroit où il est tombé.

• Lorsqu'un joueur a tiré contre un mur, aucun de ses équipiers ne doit ensuite faire action de jeu, ils attendent de voir si l'équipe adverse parvient à rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol. Si tel est le cas, le jeu se poursuit immédiatement et l'équipe nouvellement en possession de la balle passe en phase offensive et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un point soit marqué.

Les points marqués

• Un point est marqué par l'équipe en possession de la balle lorsque :

– un joueur de cette équipe lance la balle contre l'un des murs et que cette dernière touche en

suite le sol dans les limites du terrain et en dehors des zones interdites ;

– un joueur adverse fait obstruction au tir.

• Un point est marqué par l'équipe qui n'est pas en possession de la balle lorsque :

– sur un tir adverse, la balle sort directement des limites du terrain ou atterrit dans l'une des zones interdites ;

– un joueur de l'équipe qui vient de tirer fait obstruction à la réception de la balle de façon volontaire ou involontaire.

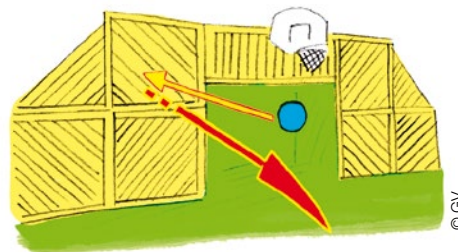
Les remises en jeu

• Lorsqu'un point est accordé à une équipe, la remise en jeu est donnée à l'adversaire et s'effectue au milieu de 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.

Variantes

• Si vous avez accès à un city stade, vous pouvez vous servir des façades en bois entourant les cages comme supports verticaux.



• La seule différence notable avec le hitball étant qu'ici votre objectif est de faire en sorte que le ballon atterrisse dans la zone rectangulaire située devant les buts (la surface de réparation pour les initiés au football). Il n'y a donc pas de zone interdite dans cette variante !



• Dans cette autre variante, c'est le dos des joueurs qui sert de rebond au ballon ! Il vous faudra bien entendu utiliser un ballon en mousse. Lorsqu'une équipe est en possession de la balle, un joueur peut venir se positionner dans chacune des zones interdites pour servir de support !