



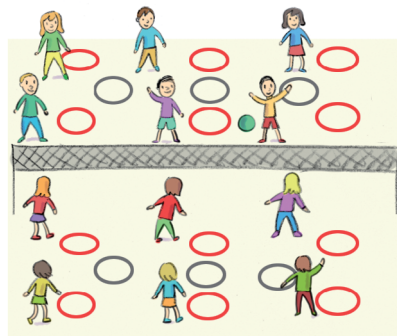
DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

L'areaball et le hitball

Encore une fiche consacrée à la mise en place de jeux sportifs originaux utilisant comme principal matériel un ballon. Ce mois-ci, découvrons l'areaball et le hitball



L'areaball

- **Type de jeu** : jeu sportif en équipe avec ballon.
- **Matériel** : un ballon de la taille de celui utilisé au handball. Des cerceaux de deux couleurs différentes (12 rouges, 6 noirs).
- **Nombre de participants** : deux équipes de 6 à 8 participants.
- **Terrain** : un terrain de volley-ball ou de badminton. La hauteur du filet correspond à la hauteur d'un enfant le bras levé.
- **Durée** : atteindre un nombre de points prédéfini ou le temps imparti.
- **Atouts pédagogiques** : l'areaball est un jeu sportif original à mi-chemin entre le volley-ball et le handball. Mais il faut, contrairement au volley, bloquer le ballon dans ses mains puis le lancer dans le camp adverse à la façon d'un tir ou d'une passe de handball. C'est un jeu qui favorise l'esprit d'équipe et le sens tactique.

Règles du jeu

Préparation du terrain

- Neuf cerceaux sont disposés dans chaque moitié de terrain, de part et d'autre du filet, comme sur le schéma ci-dessous : six rouges et trois noirs.

Le déroulement du jeu

- Désignée par tirage au sort, une équipe sert la première.
- C'est le joueur au fond à droite (équipe bleue sur le schéma ci-dessus) qui sert derrière sa ligne de fond de court. Il prend le ballon et le lance directement dans la moitié adverse du terrain, à la façon d'un tir ou d'une passe de handball.
- Si le ballon touche le sol sans être intercepté par les joueurs adverses, un ou deux points sont marqués, selon la règle qui suit :
 - un ballon envoyé dans un cerceau rouge rapporte deux points ;
 - si le ballon est envoyé dans un des cerceaux noirs, il rapporte un point à l'équipe adverse ;
 - un ballon qui tombe au sol dans les limites de l'aire de jeu mais en dehors des cerceaux rapporte un point.
- Si l'équipe adverse intercepte le ballon, elle passe à son tour en phase offensive et tente de marquer.
- Lorsqu'un point est marqué et avant de servir le point suivant, les joueurs doivent « tourner », c'est-à-dire prendre la place de leur voisin de droite.



- À chaque point c'est donc une personne différente qui sert.
- Une équipe sert tant qu'elle marque le point.

La possession de la balle

- Trois passes au maximum par équipe peuvent être réalisées avant de lancer le ballon dans le camp adverse. En cas de passe manquée, le ballon est rendu à l'équipe adverse.
- On ne peut se déplacer lorsqu'on est en possession de la balle.
- On ne peut conserver le ballon plus de 3 secondes.

La défense

- Les trois joueurs les plus proches du camp adverse peuvent venir essayer de contrer le ballon au filet sans toutefois passer leurs mains dans le camp adverse.

Variantes

- Plusieurs variantes sont possibles, par exemple :
 - Lorsque le jeu est lancé, les joueurs n'ont pas le droit de bouger les jambes pour attraper et lancer le ballon.
 - Les joueurs jouent tous assis ! Pour ce faire, il faut réduire la hauteur du filet.
 - Autoriser un rebond pour faciliter la prise de balle.
 - Jouer sans cerceau.

Le hit ball

- **Type de jeu** : jeu sportif en équipe avec ballon.
- **Matériel** : un ballon en mousse ou PVC de la taille de celui utilisé au handball.
- **Nombre de participants** : deux équipes de 6 à 8 participants.
- **Terrain** : un terrain de volley ou de badminton séparé en deux par un filet réglé à la hauteur maximale possible.
- **Durée** : la première équipe à atteindre 10 points.
- **Atouts pédagogiques** : le hitball est un jeu sportif original qui a pour objectif de favoriser l'esprit d'équipe et le sens de la stratégie.

But du jeu

- Le hitball met en opposition deux équipes de 6 à 8 joueurs. Le but du jeu est d'être la première équipe à atteindre les 10 points marqués.
- Pour marquer un point, il faut que le ballon touche le sol dans l'aire de jeu défensive adverse (matérialisé sur le schéma ci-dessous par les rectangles rouges). La zone blanche sur le schéma est la zone neutre.

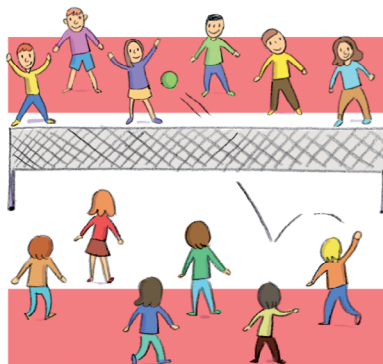
- La balle doit passer sous le filet et non au-dessus comme traditionnellement. Elle doit aussi avoir effectué un rebond dans le camp des attaquants au préalable. Le jeu se joue exclusivement à la main.
- Les joueurs prennent placet là où ils le souhaitent dans leur moitié de terrain et peuvent se déplacer où bon leur semble (zone défensive ou neutre).

Déroulement du jeu

- Une équipe désignée par tirage au sort engage le jeu. Les joueurs peuvent effectuer autant de passes qu'ils le souhaitent avant de tirer d'où ils le veulent (zone défensive ou neutre).

Le tir

- Le joueur doit lancer la balle au sol pour qu'elle rebondisse avant de passer sous le filet. Ensuite elle peut prendre n'importe quelle trajectoire, l'objectif étant qu'elle atteigne la zone de défense adverse (zone rouge) pour marquer un point.
- Les joueurs de l'équipe en phase défensive peuvent stopper la balle avec n'importe quelle partie du corps. Mais les tirs et les passes ne s'effectuent qu'avec les mains.



© Chrystaine Vayssel

Possession de balle

- On ne peut se déplacer avec le ballon.
- Si un joueur lâche la balle et qu'elle touche le sol alors qu'il se trouve dans sa zone défensive, le point est accordé à l'équipe adverse. En revanche s'il parvient à dévier la balle en dehors du terrain ou dans la zone neutre, il n'y a pas de point.
- Concernant les sorties de balle : tout joueur mettant la balle en dehors des limites du terrain rend sa possession à l'équipe adverse. Celle-ci remet en jeu où bon lui semble, dans les limites de sa propre moitié de terrain.

Variante

- Les joueurs doivent obligatoirement lancer la balle à la manière d'un joueur de bowling, en la faisant rouler sur le sol. Si elle atteint la zone de défense, un point est marqué. ▶