



DESTINATAIRE
Animateur

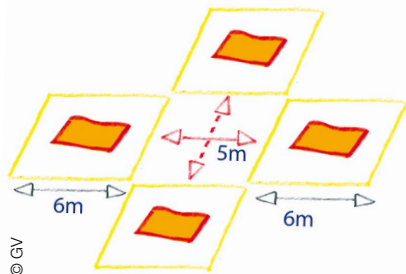
PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Le receptball

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

- **Type de jeu :** jeu sportif en binôme avec un ballon/une balle et une serviette.
- **Matériel :** un ballon (en plastique par exemple, éviter les ballons trop lourds ou trop durs) ou une balle, et une serviette ou un drap d'environ 1 mètre de côté.
- **Nombre de participants :** 8 à 16 participants.



- **Terrain :** 4 zones carrées de 6 mètres de côté.
- **Durée :** un temps défini ou un nombre de points à atteindre (10).
- **Atouts pédagogiques :** le receptball 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 receptball met en opposition 4 équipes de 2 à 4 joueurs. Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans l'une des aires de jeu adverses.
- Chaque équipe est munie d'une serviette que les joueurs tiennent par les coins. Il faut placer le ballon sur la serviette et l'envoyer.

- Pour marquer un point, il faut faire tomber le ballon dans l'une des aires de jeu adverses.

Déroulement du jeu

- Pour servir, une équipe doit se mettre à hauteur de la ligne de fond.
- L'équipe qui réceptionne la balle :
 - doit la faire pendant que la balle est en l'air car si le ballon touche le sol dans sa moitié de terrain, les points sont attribués à l'équipe lanceuse ;
 - ne peut le faire qu'à l'aide de la serviette ;
 - possède 5 secondes pour la renvoyer ;
 - peut se déplacer comme elle le souhaite à l'intérieur de sa zone de jeu mais ne peut pas en sortir ;
 - ne doit pas laisser tomber la balle sous peine de voir les équipes adverses marquer des points. Dans ce cas de figure, l'équipe fautive remet le ballon en jeu en faisant un service ;
 - ne peut envoyer deux fois de suite le ballon à la même équipe.
- Lors d'un lancer, si la balle n'atterrit pas dans une des zones de jeu, l'équipe lanceuse est pénalisée d'un point mais récupère l'engagement.

La marque

- L'équipe qui est parvenue à faire tomber la balle dans l'aire de jeu adverse marque deux points,
- Les deux équipes non impliquées dans l'action marquent chacune un point.
- L'équipe qui a concédé les points n'en marque pas.

Fin de jeu

- À la fin du temps imparti ou lorsque le nombre de points convenu est atteint.

Variantes

Provoquer des éliminations

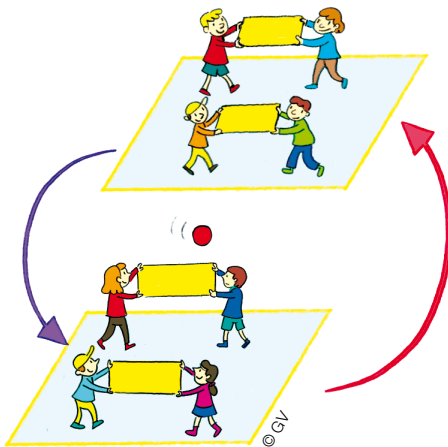
- Une équipe est éliminée si le ballon tombe dans sa zone et ainsi de suite.

Sans élimination ni classement

- Constituer 5 équipes au lieu de 4. La cinquième équipe remplace une des équipes en jeu lorsque cette dernière laisse le ballon tomber dans sa zone et un roulement s'opère de la sorte.

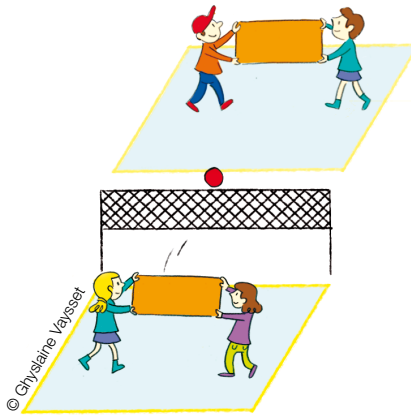
Tournante

- N'utiliser que deux zones qui se font face. Placer deux équipes les unes derrière les autres dans chacune des zones.
- L'objectif est d'envoyer la balle dans la zone adverse sans que l'équipe qui s'y trouve en première place ne parvienne à la réceptionner. Elle est alors éliminée.
- Lorsqu'une équipe a effectué son lancer, elle vient se placer dans la zone opposée et ainsi de suite jusqu'à la finale entre les deux dernières équipes. Chacune d'elles peut aussi rester dans une zone et tenter de faire tomber la balle dans le camp adverse. La première équipe à trois points remporte la victoire.



Tennis serviette

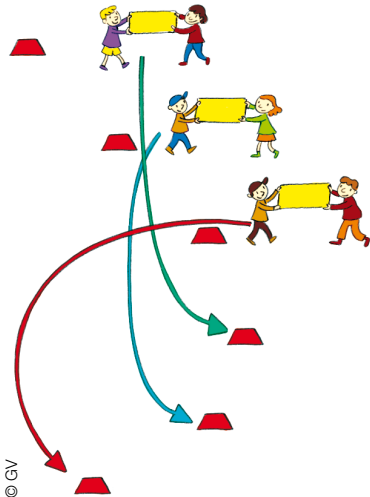
- Il s'agit ici d'accroître la difficulté en utilisant un terrain de badminton muni d'un filet. Le but du jeu est là encore de faire tomber la balle dans le camp adverse en évitant le filet.
- Lors de l'engagement, si la balle va dans le filet, l'équipe lanceuse est pénalisée d'un point mais récupère l'engagement.



- L'équipe qui envoie la balle dans le filet pendant un échange permet à l'adversaire de marquer deux points.

Jeu coopératif

- Placer des plots à intervalle régulier et matérialiser un plot de départ et d'arrivée. Positionner chacune des équipes sur un plot différent (en partant du plot de départ) mais à la suite. Au signal de l'animateur, l'équipe en possession de la balle (celle sur le plot de départ) l'envoie à l'équipe la plus proche et court se placer sur le premier plot libre et ainsi de suite jusqu'à avoir bouclé le parcours (c'est-à-dire qu'une équipe ait réceptionné le ballon sur le plot d'arrivée).
- Plusieurs buts du jeu sont possibles :
 - finaliser le parcours dans le temps fixé par l'animateur ;
 - faire le plus de tours sans faire tomber la balle ;
 - déterminer un nombre de tours à effectuer et comptabiliser le nombre de chutes de balle et le temps. ▶



Pour aller plus loin...

Si vous avez des questions ou que vous souhaitez faire part de vos expériences concernant ces jeux www.idees-animation.fr.