Capture The Ball

- Durée : 1-2h
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Ce jeu nécessite un grand terrain de jeux dans une prairie ou une forêt.

Il peut se jouer à 2, 3 ou 4 équipes de nombre égal.

Chaque équipe dispose un bâton dans sa base et plante une balle de mousse dessus. (Si vous voulez préserver vos balles de mousse, inventez un système pour la fixer à environ 1 mètre du sol). Elles doivent ensuite mettre en évidence un cercle de 3 mètre de rayon dont le bâton constitue le centre. (À noter que si le jeu se fait à plus de 2 équipes, tous les équipes doivent se trouver environ à égale distance).

Chaque personne participant au jeu se met une vie de couleur bleue dépassant assez largement de son pantalon.

Le but du jeu pour chaque équipe et de marquer le plus de points possible. On marque un point lorsque l'on réussit à prendre une balle de mousse à une autre équipe et qu'on la ramène dans sa base. (La balle est alors rendue à l'équipe initiale).

Pendant la phase de « ramenage de balle », le joueur portant la balle peut faire des passes aux membres de son équipe. Pour pouvoir récupérer leur balle, il suffit que l'équipe à qui elle appartient touche de manière significative le porteur de balle (s'il n'est pas dans une base) ou récupère la balle en vol ou au sol. Si vous jouez à plus de deux équipes, aucune autre équipe ne peut récupérer la balle sauf si celle-ci se trouve par terre.

A tous moment du jeu, n'importe qui peut tenter de piquer la vie d'un adversaire du moment qu'il ne se trouve pas dans une des bases d'une équipe ; il se rendra alors tous de suite à sa base pour ramener la vie à son équipe.

Si un joueur se fait piquer une vie, il retourne dans sa base et se met une vie de couleur verte. Cette vie signifie qu'il ne peut plus aller récupérer une balle dans une base adverse, mais qu'il peut toujours la recevoir d'un autre joueur lors de la phase de « ramenage de balle ». S'il se fait de nouveau piquer une vie, il met alors une vie de couleur rouge et il ne lui suffit plus de toucher un adversaire qui a la balle pour la récupérer, mais il lui faut enlever sa vie. (À rajouter à la contrainte de la vie verte). Si plus aucun membre de l'équipe n'a une vie bleue, alors l'équipe se voit retirer un point de son score, et tous les membres de l'équipe remettent une vie de la couleur du niveau au-dessus, dans la limite des stocks disponible de l'équipe. Il est préférable que ce soit un animateur qui s'occupe de la remise des vies pour éviter toutes fraudes.

Au bout du temps final impartie (à vous de choisir), le gagnant est l'équipe ayant le plus de point, le nombre de foulards en leur possession n'ayant aucune influence sur le score.

Ce jeu peut aussi être largement simplifié en gardant les mêmes règles mais en supprimant tous le système de vie.

Matériel :

- des vies de 3 couleurs différentes (vies=foulards) (1 couleurs=nbres de joueurs + 1*nbre d’équipes)

- Autant de ballons en mousse, de bâtons que d'équipe en jeu.

Créée le : 10/09/2022
Mise à jour le : 10/11/2022
Auteur : Narval NM046