

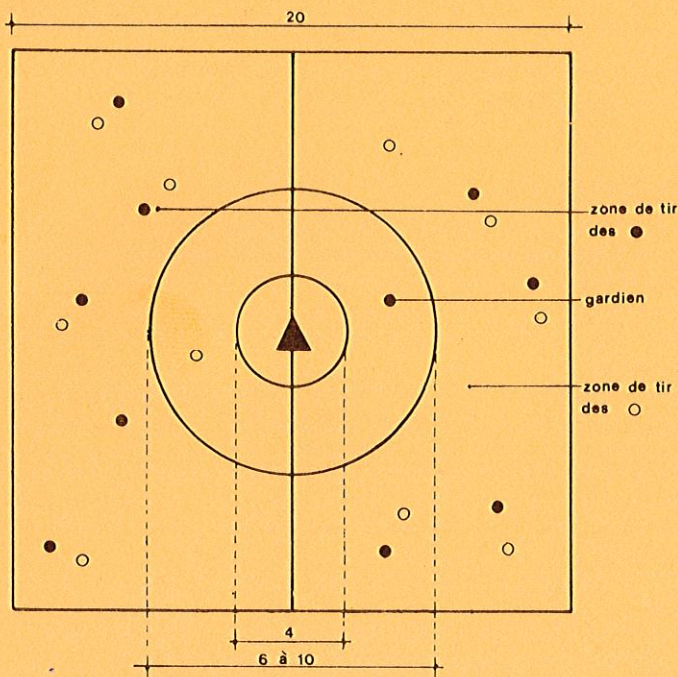
18	L'ATTAQUE DE LA FORTERESSE		
	EFFECTIF	AGE	
	2 équipes de 5 à 15 joueurs	Minimum 9 ans	<ul style="list-style-type: none"> — un ballon — une quille (ou objet à renverser)

INTERET

- Maîtrise du corps : équilibre du corps (marcher, équilibre, adresse).
- Structuration espace-temps : orientation, déplacements, appréciation des trajectoires.
- Maîtrise de l'engin : passe, blocage, tir.
- Maîtrise d'opposition : marquage, démarquage, interception.
- Organisation de l'équipe.

Ce jeu est une excellente initiation au hand-ball.

Tracé du terrain :



BUT :

Renverser la quille avant l'équipe adverse

DEROULEMENT :

Les joueurs sont répartis sur le terrain, à l'extérieur du grand cercle, les équipes étant mêlées et se marquant réciproquement.

Chaque équipe a une zone d'attaque. A cette zone d'attaque correspond une zone adverse de défense (entre les deux cercles). Un joueur de chaque équipe (le gardien) se place dans la zone de défense située face à la zone d'attaque adverse.

Par un jeu de passes à la main, les joueurs doivent se mettre en position de tir et essayer d'abattre la quille placée au milieu.

Règles :

— pour les attaquants :

- interdiction de tirer en dehors de la zone correspondante
- interdiction de faire plus de trois pas avec le ballon, de pénétrer à l'intérieur du cercle, de sortir des limites du terrain ou d'envoyer le ballon hors du terrain.

Chacune de ces fautes est sanctionnée par une remise en jeu depuis la touche, au bénéfice de l'adversaire

- interdiction de se bousculer violemment, de créer une mêlée.

Ces fautes sont sanctionnées par un « entre-deux » comme à l'engagement.

- les brutalités ou coups de pied au ballon sont sanctionnées par un coup franc (se joue comme au hand ball).

— pour les gardiens :

- les gardiens peuvent arrêter la balle avec n'importe quelle partie du corps
- interdiction de pénétrer dans le petit cercle ou de franchir la ligne médiane

Chacune de ces fautes est sanctionnée par une remise en jeu au profit de l'adversaire.

Décompte des points :

La partie se joue en deux manches de 10 minutes.

Un point est marqué chaque fois que la quille est abattue de la zone de tir appropriée.

Adaptations :

— commencer à apprendre le jeu avec une grosse quille (bidon de lessive par exemple)

— on peut aussi, pour favoriser l'attaque supprimer les gardiens.

VARIANTE

Trois quilles sont placées au centre du terrain : une grosse (A) et deux petites : B et C.

La grosse quille peut être renversée par les attaquants des deux équipes (Gain : 3 points).

La quille B peut être renversée seulement par l'équipe ○ et la quille C par l'équipe ● .

Chaque fois que l'équipe ○ renverse la quille B elle marque un point.

Si, au contraire, elle renverse la quille C, elle perd un point.

Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base.

Cette variante exige des attaquants une plus grande précision dans le tir.