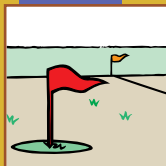


Terrain



Durée



Effectif

15  
10 20

Matériel



Âge



Structure



06

# La balle empoisonnée



## Principe du jeu

Les joueurs se répartissent à leur gré dans l'espace de jeu. Celui qui possède la balle peut soit tirer de volée sur un autre joueur, soit effectuer une passe par rebond de la balle au sol. Le joueur touché de volée doit s'immobiliser jambes écartées : il est empoisonné. Il pourra alors être délivré si un joueur libre passe entre ses jambes.

## CARACTÉRISTIQUES

### Terrain

Un terrain plat qui permet des rebonds au sol est nécessaire. Il est préférable qu'il soit entouré d'obstacles pouvant renvoyer la balle.

### Structure

C'est un jeu de « chacun pour soi » doté d'une relation ambivalente. Entre les joueurs peuvent s'établir des relations d'opposition (tirs) ou de coopération (passe et délivrances). Il est bien possible que quelques instants après avoir libéré un joueur, celui-ci se retourne contre son sauveur en « l'empoisonnant ».



**Fichiers du Monde d'Ici et ailleurs** par groupe national « Jeux et pratiques ludiques » des Ceméa  
(24 fiches et un livret) Disponible sur <http://publications.cemea-formation.com>

## **Actions dominantes**

Des courses, des tirs, des esquives, des glissades et des plongeurs pimentent (ponctuent, rythment) de façon dynamique le cours du jeu.

## **LE JEU COMMENCE**

La balle est lancée en l'air. Le joueur qui s'en empare a le droit de tirer sur tout autre joueur ou bien de faire « terre avant » c'est-à-dire de lui passer le ballon avec un rebond au sol ; mais il ne peut pas se déplacer avec le ballon. S'il réussit à toucher un autre joueur de volée, celui-ci doit s'immobiliser sur place, jambes écartées et mains sur la tête, afin de signaler qu'il a désormais le statut « d'empoisonné ».

## **LE JEU SE DÉROULE**

Le joueur touché peut être délivré par un « joueur libre » qui passe entre ses jambes. Le joueur empoisonné n'a le droit ni de lever une jambe ni d'abandonner son poste avant que le délivreur soit passé, de tout son corps, entre ses jambes.

Un joueur en possession du ballon a le droit de tirer sur un joueur en train d'effectuer une délivrance. Dans ce cas « l'empoisonné » n'est pas délivré.

## **LE JEU S'ACHÈVE**

Il est presque impossible que le jeu se termine avec un joueur qui élimine tous les autres. Il s'agit plutôt d'un jeu sans fin où victoire et défaite ne constituent pas l'enjeu.

## **REMARQUES PÉDAGOGIQUES**

L'ambivalence et le paradoxe conduisent les joueurs à vivre les émotions relatives aux alliances, aux trahisons, aux délivrances. On observe également des conduites de forte solidarité et de désintéressement.

Le joueur est constamment confronté au choix de son type de rapport aux autres, soit par un acte d'opposition, soit par un acte de coopération.

