



Public	Enfance.
Intéret du jeu	Dynamiser un groupe et développer l'esprit d'équipe.
Durée	De 15 à 20 min
Objectifs du jeu	Développer l'esprit de compétition
Espace	Extérieur
But du jeu	Effectuer un plus grand nombre de passes que l'équipe adverse
Matériel	Un ballon
Nombre de participants	Deux équipes de 8 à 15 joueurs
Déroulement du jeu	<p>Une équipe (A) se met en cercle, les joueurs espacés de deux à trois mètres les uns des autres; le meneur s'intègre dans cette équipe il tient le ballon en mains.</p> <p>L'autre équipe (B) se place en colonne à quelques mètres de ce cercle. Au signal de départ donné par le meneur (A), celui-ci passe le ballon à son voisin en le lui lançant correctement pour qu'il en fasse de même avec son voisin etc.</p> <p>De passe en passe, le ballon va faire le tour du cercle : toutes les fois qu'il revient au meneur (A), celui-ci compte les tours à haute voix.</p> <p>Parallèlement au signal de départ du meneur (A), le premier joueur de l'équipe (B) part en courant, fait le tour du cercle dans le même sens que le ballon, puis vient toucher le deuxième joueur qui part à son tour, etc. Dès que le dernier joueur (B) a fait le tour et rejoint son équipe, il crie «stop». Ce cri arrête les passes du ballon dans le cercle et le joueur qui vient de le recevoir le conserve.</p> <p>Le meneur rappelle alors le nombre de tours complets effectués par le ballon et compte les passes en plus du dernier tour. Les rôles des équipes sont inversés.</p> <p>L'équipe qui aura exécutée le plus grand nombre de tours est gagnante. En cas d'égalité le nombre de passes en plus du dernier tour peut servir à les départager.</p>



Remarques

Si dans les passes du ballon, un joueur manque la réception de celui-ci il va vite le récupérer et ne peut le relancer qu'après avoir repris sa place dans le cercle.

En cas de passe ratée et après récupération de la balle, on peut remettre le compteur à zéro.

Au lieu de compter les tours, il est possible de compter les passes à haute voix. Cette formule est appréciée des joueurs.

Le meneur (A) fait toujours partie de l'équipe disposée en cercle pour exercer le rôle d'arbitre lors du comptage des passes et des tours. Pour éviter les anticipations de départ, on peut demander au joueur (B) après avoir fait le tour du cercle de faire également le tour de son équipe pour venir toucher son coéquipier qui part alors.

Ce jeu s'appelle également «Passe ballon course» ou «Ballon stop».

Rôle et attitudes de l'animateur

Tenir le rôle d'arbitrage

Origines du jeu

...