



FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : La Balle Autrichienne



PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public
10 min par manche

OBJECTIF

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Développer la prise de décision rapide• Stimuler les mouvements | Être le dernier joueur debout après avoir touché tous les autres joueurs. |
|--|---|

MATÉRIEL

Une balle en mousse, des cônes pour délimiter la zone de jeu.

DÉROULEMENT

1. Les joueurs se répartissent dans l'espace disponible. Pour lancer la partie, le meneur envoie la balle au hasard dans l'espace.
2. N'importe quel joueur peut attraper la balle et tenter de toucher un autre joueur avec celle-ci.
3. Lorsqu'un joueur est touché, il s'assoit à l'endroit même où il a été éliminé.
4. Pour se relever, deux possibilités : attraper une « balle perdue » qui roule à proximité, ou attendre que le joueur qui l'a éliminé soit lui-même éliminé.
5. Le jeu reste individuel, même si des alliances temporaires peuvent apparaître pour tenter de gagner.
6. Un joueur qui tient la balle ne peut pas avancer. Un joueur n'est touché que si le tir n'a pas touché le sol avant de l'atteindre. Les murs peuvent cependant être touchés pendant un tir.
7. Si un joueur attrape directement un tir en plein vol, sans que le ballon touche le sol, c'est le tireur qui est éliminé.

RÈGLES IMPORTANTES

- Il est interdit d'arracher le ballon des mains d'un joueur.
- Il est toutefois possible de « frapper » le ballon qui se trouve entre les mains d'un joueur pour lui faire perdre le ballon, sans toucher ses mains.

DÉROULEMENT

VARIANTE — « ASCENSION VERS LE SOMMET »

Pour coller encore davantage au thème « Choisis le sommet : encore plus haut », on peut organiser la partie en trois manches. À chaque manche, le vainqueur gagne un niveau d'ascension.

Niveau 1 — DÉPART: Règles normales.

Niveau 2 — ASCENSION: Le vainqueur de la manche précédente devient le « meneur » et lance la balle pour démarrer la manche suivante.

Niveau 3 — LE SOMMET: Les trois derniers joueurs encore debout deviennent les « finalistes ». Le premier à toucher les deux autres remporte le titre de « Sommet de la partie ».

Conseil: Si le groupe est nombreux, arrête-toi à 2 ou 3 manches afin de conserver un rythme dynamique.

SÉCURITÉ

- Le jeu nécessite de courir : privilégier un espace herbé, une salle avec tapis ou un sol souple et dégagé. · Utiliser de préférence une balle en mousse. Définir clairement les limites de l'espace avant de commencer et retirer les obstacles.
- Éviter les tirs à courte distance vers le visage. L'animateur peut interrompre une action si elle devient dangereuse.

LA BALLE AUTRICHIENNE — EN UN COUP D'ŒIL

