

# L'attaque de la forteresse

## Intérêts pédagogiques:

Maîtrise de l'espace, du corps, jeux d'opposition, construction de stratégies collectives

## Espace nécessaire:

Un terrain plat

## Public cible:

A partir de 8 ans

## Nombre de joueurs:

2 équipes de 5 à 15 joueurs

## Déroulement de l'activité:

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 les quilles placées au milieu.

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.

## Règlement des attaquants:

- 🚫 Interdiction de tirer en dehors de la zone correspondante.

- Ⓢ Interdiction de faire plus de 3 pas avec le ballon, de pénétrer à l'intérieur du cercle, de sortir des limites 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 l'engagement.
- Ⓢ Les brutalités ou les coups de pied au ballon sont sanctionnés par un coup Franc.

## Règlement des 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.

## Variante:

Trois quilles ont été 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 1 et la quille C par l'équipe 2.

Chaque fois que l'équipe 1 renverse la quille B, elle marque 1 point. Si au contraire, elle renverse la quille C, elle perd 1 point.

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