


















<b>MALLE JEUX COLLECTIFS</b>			
<b>Intitulé</b>	<b>Public</b>	<b>Descriptif</b>	<b>Visuel</b>
Parachute 5 m	6 à 11 ans	1 parachute + 1 poche noir + fiches jeux (portofolio)	
2 balles- peau d'éléphant	6 à 11 ans	1 rouge, 1 bleu	
6 arceaux en mousse + 11 poids	6 à 11 ans		
38 cônes	6 à 11 ans		
4 disques en mousse	6 à 11 ans	"Pebbles sailors" (6 couleurs)	
6 tamis circulaires	6 à 11 ans		

5 balles ouvertes	6 à 11 ans		
Sport Kin-Ball (Neuf)	6 à 11 ans	1 ballon Junior 84cm 1 souffleur	
1 catchball	6 à 11 ans		
2 buts pliables	6 à 11 ans		
Jeu "transfert de déchet chimique"	6 à 11 ans	1 "déménageur d'isotopes" en bois 4 cordes de transport 2 carrés de placement	
19 lattes et 4 angles	6 à 11 ans		
Ensemble Flag rugby	6 à 11 ans	5 chasubles vert, 6 chasubles bleu, 2 bandes de délimitation, 32 lanières jaunes, 28 lanières rouge <b>Manque ballon</b>	

1 chronomètre			
4 frisbee ultimate		Orange fluo	
2 frisbees	6 à 11 ans	2 vert et 1 bleu	
KIT SCRATCH'BALL		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 Gants auto-agrippants ambidxtres</li> <li>• 2 Balles</li> <li>• <b>Manque 12 Petites bases de différentes couleurs</b></li> </ul>	
Kit unihockey		20 Crosses (10 Jaunes et 10 Bleues) 3 Balles 2 Palets 1 Sac de rangement. Un livre •	

### RÈGLES D'OR DES ACTIVITÉS « JEUX COLLECTIFS »

- Vérifier que l'aire de jeu est sans danger (surface non glissante, absence de trous, gravillons, obstacles...).
- S'assurer que les dégagements autour des limites de l'aire de jeu sont suffisants.
- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation. Les ballons seront adaptés aux possibilités des élèves.
- Établir des règles de vie que les joueurs devront respecter (ne pas faire mal...).

- S'assurer que les élèves ont une tenue adaptée (chaussures, vêtements, objets gênants, bijoux...).

### **ASPECT ORGANISATIONNEL**

- Les espaces d'action seront définis (utilisation de lignes tracées, plots...).
- La durée du jeu sera annoncée aux joueurs (prévoir sifflet et chronomètre ou sablier pour l'arbitrage).
- Les élèves d'une même équipe ou d'un même groupe seront clairement identifiés (dossards, maillots, foulards...).

### **ASPECT PÉDAGOGIQUE**

- Les règles seront conformes à la logique du jeu et ne seront introduites qu'au fur et à mesure de leur nécessité : adapter ces règles au comportement et au niveau des enfants.
- Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre.
- Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (faire formuler).
- Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 6-8 élèves maxi et multipliant les ateliers ou aires de jeu.

#### **Liens vers des sites :**

- [www.crdp-strasbourg.fr/wp-content/uploads/maternelle\\_jeux.pdf](http://www.crdp-strasbourg.fr/wp-content/uploads/maternelle_jeux.pdf)
- [ww2.ac-poitiers.fr](http://ww2.ac-poitiers.fr) > Accueil > EPS
- [www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1\\_396734/jeux-collectifs-et-d-opposition](http://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_396734/jeux-collectifs-et-d-opposition)

#### **Pour délimiter un terrain ou une aire de jeu ou construire un parcours de jeux :**



#### **Jeu de 6 arceaux en mousse**

Ces arceaux recouverts de mousse peuvent être utilisés pour développer différentes activités motrices comme ramper, lancer ou faire rouler un ballon ou d'autres objets sous les arceaux. Ils sont stabilisés par des poids intégrés aux pieds. Hauteur ajustable de 53 à 61cm en déplaçant les bases.

**19 lattes et 4 angles**



Les multi-  
rangement

**Jeu de 33 multi-marqueurs**



marqueurs sont de véritables repères pour tous vos exercices à l'extérieur comme à l'intérieur. Leur système de incorporé vous permet de les transporter et d'organiser vos exercices rapidement. Diamètre : 20cm, hauteur 10cm.

- **Balles peau d'éléphant**



Incroyable ! Un cœur de mousse, un revêtement en polyuréthane souple, résistant et lavable.

Une balle qui se laisse aplatir et écraser laissant échapper tout l'air stocké dans ses alvéoles de son cœur de mousse et qui reprend sa forme initiale sitôt libérée.

Autogonflante, cette balle mousse appelée également "peau d'éléphant" doit son nom à l'aspect rugueux et résistant de son enveloppe en polyuréthane souple qui lui confère ses caractéristiques particulières et sa polyvalence.

**Diamètre : 21 cm**

idéal pour les jeux de lancers et de toucher.

- **Jeu de 6 disques en mousse granulée**



**Disques volants en mousse granulée particulièrement robustes. Ils sont faciles à saisir (même pour des petites mains), agréables au toucher et sans danger. Ces disques sont tout désignés pour être utilisés en milieu scolaire. Diamètre : 23cm. Poids : 150g**

- **Jeu de 6 tamis circulaires**

Les tamis circulaires favorisent les jeux d'inclusion. Grâce à leur grande taille et aux deux poignées intégrées sur leur pourtour, offrant deux points de contact proches de la zone de réception, ces tamis permettent aux enfants de s'initier avec succès, aux habiletés basiques et fondamentales de frappes. De plus, si le tamis est tenu par deux personnes, vous pouvez développer des jeux d'équipes et de coopération. Votre imagination est votre seule limite ! Dimension : 43,2 cm de diamètre.

[https://www.youtube.com/watch?v=Z0xEo6iN\\_74](https://www.youtube.com/watch?v=Z0xEo6iN_74) sur youtube

- **Transfert de déchet chimique**



Suite à la fin de la guerre froide, l'usine d'armement où vous travaillez n'a plus besoin de produire d'arme nucléaire. Cependant il y a un grave problème. Que doit-on faire des déchets nucléaires instables restants? La réponse est de les déplacer en un lieu de stockage sûr, venant d'être construit au centre; bougez-les donc, sans les laisser tomber ou les secouer, sinon ... BOUM ! Le jeu comprend un «déménageur d'isotopes» en bois, quatre cordes de transport de 4,9m, et deux carrés de placement (départ et cible). Utilisez une bouteille de deux litres comme « déchet nucléaire ». Ajouter de l'eau apporte beaucoup au challenge.

Ces jeux permettent de mettre en pratique la collaboration à une même activité nécessitant force, équilibre, placement et sens de la communication.

Pour chacun, il existe différentes règles en fonction des niveaux de difficultés souhaités

- **Flag rugby**



1 ballon flag, 6 chasubles vert, 6 chasubles bleu, 2 bandes de délimitation

**But du jeu** : aplatir le ballon dans la zone d'en-but adverse.

**Règles**

▪ **L'effectif / Le terrain / Le matériel :**

- Equipes de 4 à 6 joueurs sur un terrain de 40m sur 20m avec 2 zones d'en-but de 2m
- De 2 à 4 joueurs supplémentaires en attente car il y a un remplacement chaque fois qu'un porteur du ballon se fait arracher un flag.
- Des plots pour délimiter l'espace, 1 ballon de rugby,
- Une ceinture avec 2 flags-foulards sur le côté des hanches par joueur.

▪ **La marque :**

- 1 point (1 essai) si un attaquant aplatit le ballon dans la zone adverse (derrière la ligne de fond)

▪ **Les actions du joueur :**

- Il peut passer le ballon en arrière à un partenaire pour s'approcher de la zone adverse.
- Il peut courir avec le ballon mais le jeu au pied est interdit.

▪ **La protection du joueur :**

- Il est interdit d'accrocher, de bousculer, d'arracher le ballon des mains d'un adversaire.
- Par contre, l'arrachage d'un flag correspond à un plaquage et donne lieu à un arrêt momentané du jeu.

**L'arbitrage**

Fautes	Sanctions et reprises du jeu
- Se passer le ballon en avant ou rendre le ballon injouable	- La possession du ballon change d'équipe. - L'arbitre pose le ballon au sol et fait reculer l'adversaire de 5m. Le jeu reprend quand l'attaquant se saisit du ballon

**Les remises en jeu**

Quand ?	Comment ?
Coup d'envoi au début de la partie ou à l'entame de la deuxième mi-temps	- L'arbitre pose le ballon au sol et fait reculer l'adversaire de 5m. Le jeu démarre quand l'attaquant se saisit du ballon
Coup d'envoi après essai	- Même dispositif que précédemment La remise en jeu est faite par l'équipe qui vient de concéder un essai.
Après sortie du ballon	- La remise en jeu de l'équipe non fautive se fait par une passe à l'endroit où le ballon est tombé, à 5m minimum de la touche. - L'arbitre pose le ballon au sol et fait reculer l'adversaire de 5m. Le jeu reprend quand l'attaquant se saisit du ballon
Après faute dans l'en-but ou à moins de 5 m de la ligne de but	La remise en jeu s'effectue par l'équipe non fautive à 5m de la ligne de but.
Après la prise d'un flag	- Le défenseur pose le flag au sol à l'endroit de l'arrachage.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le porteur du ballon le pose au sol près de son flag qu'il récupère, sort sur la touche pour le remettre et est remplacé par un partenaire en attente.</li> <li>Son équipe relance le jeu par une passe obligatoirement.</li> <li>- A la troisième prise de flag, le ballon change de mains.</li> </ul>
--	--

N.B : jeu remplaçant l'arrêt physique du joueur par la prise d'un ruban. Cette consigne permet de privilégier le jeu de remplacement, de passes.



### **Parachute**

*Age : de 6 à 14 ans,*

*Effectif : une dizaine*

*Durée : 10 minutes*

*Lieu : extérieur*

*Matériel : drap blanc*

### **Animalerie**

Les participants font des petites vagues à la hauteur de la taille pendant que le meneur de jeu dit à l'oreille de chacun un nom d'animal. Il est important qu'un nom apparaisse plus d'une fois. Ensuite, au signal du meneur de jeu, tous soulèvent le parachute au bout de leurs bras, et là, le meneur nomme un ou plusieurs nom(s)

d'animal (aux). Lorsqu'on entend son nom d'animal, on change d'endroit sous le parachute avec un autre participant ayant le même nom d'animal que nous.

Variantes : quand on entend son nom d'animal, on change d'endroit tout en faisant le cri approprié. Au lieu d'un nom d'animal, on peut souffler à l'oreille des

couleurs (celles du parachute de préférence).

### **Autruche**

Tous les participants sont placés à genou (ou debout) autour du parachute. Au signal, chacun lève le parachute en l'air en le tenant fermement, se couche par terre et rabat le parachute par-dessus leur tête



en prenant soin de ne pas laisser s'échapper l'air. Le parachute est tenu serré contre les oreilles. Chacun verra donc la tête des autres à l'intérieur du parachute.

### **Chat et Souris**

Les participants s'assoient autour du parachute (ou debout avec groupe plus vieux) et font de petites vagues pour ainsi permettre à la souris cachée sous le parachute de se sauver du chat qui tente de l'attraper (à quatre pattes). Le chat doit enlever ses souliers.

### **Improvisation**

Trois participants ou plus vont se cacher sous le parachute et ont 30 secondes pour préparer un 'sketch' selon un thème choisi par le meneur de jeu. Après le temps alloué, les autres participants font un parapluie pour faire place à l'improvisation.

### **Mime**

Un des participants va sous le parachute placé en parapluie pour effectuer un mime. Lorsque quelqu'un a trouvé le mime, c'est à son tour de faire un mime.

### **Montagnes russes**

Faites parcourir le ballon sur la bordure du parachute en un mouvement continu. Il ne faut pas que le ballon tombe à l'extérieur du parachute.

### **Olé**

Tendre le parachute comme une assiette et manœuvrer de façon à ce que le ballon placé sur le parachute tombe dans le trou du milieu.

### **La pétarade**

Placer plusieurs ballons gonflés sous le parachute ou le drap. Quelques enfants tiennent les rebords pour éviter que les

ballons s'envolent. Les autres enfants sautent par-dessus la toile ou le drap pour faire éclater les ballons. Ensuite, inversez les groupes.

### **Requin**

Tous les participants sont assis autour du parachute les jambes allongées sous celui-ci et font de petites vagues. Un des joueurs étant sous le parachute choisi une victime et la tire par les jambes sous le parachute. Lorsque la victime est croquée par le requin, elle crie son désarroi très fort. Ensuite, elle devient un requin. Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs se retrouvent sous le parachute.

### **La crêpe**

But du jeu : Arriver à ce que le parachute face un demi-tour sur lui-même en l'air sans notre aide et retombe sur l'autre face.

Les joueurs tiennent bien le parachute au sol. Lorsque le premier signal est donné,

les joueurs lèvent le parachute au-dessus de leurs têtes et au deuxième signal ils le lâchent tous ensemble.

### **Requin et poissons**

But du jeu : Le requin doit retrouver le petit poisson, mais les autres qui font la mer doivent l'en empêcher.

Un des joueurs est désigné petit poisson et se faufile sous le parachute. Le requin, un autre joueur monte sur le parachute. Pendant qu'il cherche, tous les autres joueurs qui tiennent le parachute le bouge pour que la mer soit agitée. Une fois que le requin a attrapé le petit poisson, on

### **Rangement du parachute**

But du jeu : Replier le parachute tous ensemble pour le faire entrer dans le sac approprié.

Les joueurs restent à leur place autour du parachute. Il faut alors plier le parachute en deux à trois reprises consécutives. Ensuite, du côté le plus large, on rabat un petit côté des deux côtés de façon symétrique. Cela étant fait, les deux personnes restantes roulent le parachute afin qu'ils deviennent un petit boudin pour le glisser dans le sac.

change les rôles.

### **Le pop-corn**

But du jeu : Faire sauter une balle le plus haut possible mais en la rattrapant toujours dans le parachute.

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. On place une balle au centre du parachute. Les joueurs vont donner un rythme de plus en plus ample afin de faire voler la balle. Lorsque la balle redescend, le parachute doit la suivre afin qu'elle retombe dedans et puisse être renvoyée.

### **Tourne ballon**

But du jeu : Le ballon placé sur le parachute doit pouvoir faire le tour du bord du parachute sans en sortir.

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Le ballon est placé au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant successivement. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de faire faire un tour maximum au ballon sans qu'il sorte. Si il tombe à l'extérieur du parachute, on recommence le comptage.



- **Kin-ball**

### **D'où vient le Kinball ?**

Le Kinball a été inventé en 1986 au Québec Mario Demers à la demande de professeurs d'EPS pour développer les valeurs de coopération et rendre leurs cours plus attractifs.

### **Qu'est-ce que le Kinball ?**

Le Kinball est un jeu collectif qui oppose, autour d'un gros ballon de baudruche, trois équipes de quatre joueurs sur un terrain carré de 21 m de côté.

## **1- Caractéristiques de l'activité**

### **But du jeu**

Marquer plus de points que les deux autres équipes

- En attaque : envoyer le ballon pour qu'il touche le sol avant d'être rattrapé
- En défense : rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol

### **Marque**

L'équipe qui engage appelle par sa couleur de maillot une des deux équipes adverses. Si le ballon touche le sol avant que celle-ci ne le rattrape, les deux autres équipes marquent un point (celle qui a engagé et celle qui n'a pas été appelée).

Le non-respect, par une équipe, des règles du jeu peut conduire à l'attribution d'un point en faveur des deux équipes non fautives, par décision de l'arbitre.

### **Dispositif**

- Un terrain carré ou rectangulaire délimité par des murs ou des lignes (maxi 20m x 20m)
- 3 équipes de 4 joueurs sur le terrain (pour une classe de 24 élèves : 4 équipes de 6, 4 sur le terrain + 2 remplaçants)
- 1 ballon
  
- 1 équipe chargée de l'organisation et de l'aide au jeu :
  - ❖ 2 arbitres
  - ❖ 1 responsable de la marque
  - ❖ 1 responsable du temps

- ❖ 2 responsables de l'observation

## **Droits et devoirs (règles)**

### **Lancement du ballon**

- les 4 joueurs sont en contact avec le ballon (le frappeur peut prendre de l'élan)
- le ballon est immobilisé par 3 joueurs qui ont un genou à terre
- le frappeur dispose d'un délai de 5'' pour frapper
- le frappeur annonce la couleur de l'équipe avant de frapper
- le ballon est frappé avec n'importe quelle partie du corps sauf à 1 main
- le ballon a une trajectoire vers le haut ou horizontale
- le ballon parcourt au moins 2m50 avant de toucher le sol
- le même joueur ne peut frapper deux fois de suite (sauf cas obstruction volontaire)

### **Réception du ballon**

- le ballon est réceptionné avec n'importe quelle partie du corps
- le ballon peut être transporté ou échangé tant que deux joueurs seulement le touchent
- le ballon ne peut être tenu par un seul joueur (« emprisonné dans les bras »)
- les joueurs disposent d'un délai de 10'' pour réceptionner le ballon

### **Relations avec les adversaires et le ballon**

- le contact avec les adversaires est interdit (obstruction)
- l'équipe non appelée n'a pas le droit de toucher le ballon (obstruction)

- obstruction jugée volontaire : 1 point pour les deux autres équipes
- obstruction jugée involontaire : lancé à refaire

### **Esprit sportif**

- les décisions des arbitres sont respectées (pas de contestations, pas d'insultes...)
- les relations avec les adversaires sont respectueuses (pas d'actions anti-jeu, de moqueries, d'insultes...)

Le non-respect de toutes les règles, y compris celles liées à l'esprit sportif, donne un point aux deux équipes adverses

### **Remarque :**

L'attribution d'un sens aux règles par les enfants conditionne en partie leur appropriation et leur respect. L'enseignant veillera tout particulièrement à introduire progressivement les règles et les sanctions pour faire évoluer le jeu, en impliquant les enfants dans une démarche de compréhension des effets recherchés (en quoi la règle favorise-t-elle le jeu, l'activité des joueurs... ?).



### **Catch ball**

Cette balle innovante est gonflable et mesure environ 30 cm de pic à pic. Un excellent moyen de développer l'accent, la coordination main / œil de, la mémoire, la fonction sociale et les mathématiques avec la sécurité à l'esprit. Chacun des six pointes souples, prises de vinyle à billes a un certain nombre sur la pointe et une couleur différente sur chaque épi. Jouer comptage des points et des jeux de mathématiques ou d'inventer votre propre.

Gonflable boule de captures adhérente vinyle souple en une seule pièce. Diamètre dans le milieu d'environ 8 cm, avec 6 tentacules, environ 11 cm de long. . Poids 220 g.

Les tentacules coniques construits rendent facile à attraper et tenir indépendamment de la taille de la main. Pour les enfants et les adultes dans l'utilisation intérieure et extérieure. Chaque tentacule de Catch balle a une couleur spécifique et un nombre correspondant. Jouer le nombre de prisonniers doigts sont ajoutées ou soustraites, les règles peuvent être fixées à l'avance et par exemple imagination variée, jaune (= nul) signifie que les points de l receveur sont



complètement remis à zéro. Les processus d'apprentissage et des interactions sociales ainsi que les principes du fair-play sont médiés. Mathématiques ludique et compétences cognitives et la mémoire peuvent être formés à la même motricité et coordination œil-main. Le Catch-ball est parfait pour toutes les activités dans et autour de l'eau.



- **FRISBEE**

### **Le But du Jeu**

L'ultimate se joue avec deux équipes de sept joueurs chacune et un disque (frisbee).

Le terrain a une surface de 100 m par 37 m.

En salle, il se joue sur un terrain de handball avec cinq joueurs par équipe.

A chaque extrémité du terrain il y a une zone d'en-but de 18 m (extérieur) ou 6 m (en salle).

### **L'engagement**

Au début du jeu et après chaque point marqué les équipes se tiennent sur leur ligne de but.

L'équipe qui a marqué le dernier point lance le disque.

L'autre équipe prend possession du disque là où il atterrit et devient alors l'équipe attaquante.

### **Score**



Un point est marqué quand l'équipe offensive attrape le disque dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

### **En jeu et hors limites**

Un disque est en jeu quand il est attrapé dans le terrain.

Les lignes de touche et de fond sont hors limites.

Pour marquer un point, un joueur attaquant doit donc attraper le disque dans la zone d'en-but, sans toucher une des lignes.

### **Jouer le disque**

Un joueur en possession du disque peut le jouer dans n'importe quelle direction. Il doit le faire dans les dix secondes; un défenseur se tient devant lui et compte jusqu'à dix.

Le joueur en possession du disque ne doit pas marcher, mais peut établir un pied pivot.





### **Changement de possession du disque**

L'équipe qui défend prend possession du disque quand le lancer d'un joueur de l'attaque est intercepté.

Par exemple le disque a touché le sol, est intercepté ou attrapé en dehors du terrain.

L'équipe qui défendait devient maintenant l'équipe attaquante.

### **Remplacement des joueurs**

Après chaque point les équipes peuvent remplacer autant de joueurs qu'elles le souhaitent.



## **Sport sans contact**

L'ultimate est un sport sans contact.  
Les contacts physiques ne sont pas autorisés.

## **Fautes**

Quand une faute est constatée un des joueurs appelle "FAUTE".

Tous les joueurs s'arrêtent immédiatement et le jeu est stoppé.

Le but est de reprendre le jeu comme si la faute n'avait pas eu lieu.

Quand les joueurs ne peuvent se mettre d'accord le disque retourne au dernier lanceur et le jeu reprend de là.

### **Pas d'arbitre**

Le fair play est un aspect important de tous les sports de disque.

Contrairement aux autres sports, l'Ultimate se joue sans arbitre.

Les joueurs sont eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu.

- **Indiaca**



<http://www.frstel.be/IMG/pdf/indiaca.pdf>

L'Indiaka (ou Indiaca) est une activité sportive à la fois très ludique et très physique qui peut s'apparenter à mélange de volley-ball et de pelote basque. Si vous souhaitez découvrir une nouvelle activité, celle-ci vous satisfera à coups sûrs. Détails...

#### **Terrain**

L'Indiaka (ou Indiaca) se pratique de préférence en salle. Cependant, il est aussi possible d'y jouer en extérieur sur dur, herbe ou sable. Le terrain mesure 16m de long sur 6m de large. L'espace de jeu est séparé en 2 camps égaux par un filet de 2.25m de haut chez les hommes et 2.15m chez les femmes.

#### **Dispositif**

2 équipes de 5 joueurs s'affrontent sur des parties en 2 sets gagnants. Ces sets se disputent en 25 points (règles des 2 points d'écart).

#### **Principe de jeu**

Le but du jeu est d'effectuer des échanges de volée par-dessus le filet et dans les limites du terrain en ne frappant l'Indiaka

(ou Indiaca) qu'avec la paume ou le dos de la main, voir l'avant-bras. Comme au volley-ball, les membres d'une même équipe peuvent réaliser des échanges avant de renvoyer l'Indiaka (ou Indiaca) dans le camp adverse. Pour marquer 1 point il faut :

- Faire tomber l'Indiaka dans le camp adverse.

- Que l'adversaire ne puisse pas renvoyer l'Indiaka par-dessus le filet ou dans les limites du terrain.

- Qu'il y ait une faute de jeu de l'équipe adverse.

### Règles de base

Comme tout sport, l'Indiaka (ou Indiacca) possède ses propres règles dont les principales sont :

- Rotation du serveur à chaque fois qu'une équipe récupère le service (Cf. volley-ball).

- 3 touches maximum par équipe avant de renvoyer l'Indiaka.

- Interdiction pour un même joueur de faire 2 touches de balle consécutives.

### KIT SCRATCH'BALL



Le Scratch'ball est un nouveau jeu collectif ultra rapide qui permet de développer l'adresse, la vitesse et l'esprit d'équipe. Il fait appel à différentes stratégies tactiques et n'autorise aucun contact. Il se joue exclusivement avec la main et s'adresse à deux équipes de 6 joueurs.

Le Scratch'ball utilise des gestes techniques et des règles simples et est donc très facile d'accès, aussi bien pour les filles que pour les garçons, pour les jeunes et les moins jeunes.

Pour marquer un point, le joueur doit réceptionner la balle à l'aide du gant auto-agrippant ou de l'autre main, en ayant une partie du corps (bras, main ou pied) en contact avec une base de même couleur que celle du lanceur.

Kit comprenant :

- 12 Gants auto-agrippants ambidxtres
- 2 Balles
- 12 Petites bases de différentes couleurs

## UNIHOKEY



### Contacts balle-corps

Le contact de la balle et du corps est permis, à condition que le joueur ne saute pas pour contrôler la balle. La balle ne peut être jouée ni avec les bras et les mains, ni avec la tête. Elle peut être stoppée ou jouée vers soi-même avec le pied, mais jamais deux fois de suite. Les passes avec le pied sont autorisées dès la saison 2014/15.

### Engagement corporel

Il est interdit de pousser et de tenir l'adversaire ainsi que sa canne. Lors de la lutte directe pour la balle, le corps du joueur peut être engagé mais de manière contrôlée. Les charges sont interdites

### Faute de canne

La canne sert uniquement à jouer la balle. Si un joueur retient, soulève ou frappe la canne de l'adversaire avec sa propre canne, un coup franc sanctionne son équipe. En cas de frappe appuyée, il peut y avoir une pénalité. Il est interdit de lever la canne plus haut que la hauteur des hanches, que ce soit pour armer le tir ou pour accompagner le mouvement. En course, une canne levée qui ne met personne en danger n'est pas sifflée. Il est par ailleurs interdit de jouer une balle qui se situe au-dessus de la hauteur des genoux.

### Sortie de balle

Si la balle sort des limites du terrain, elle est remise en jeu par un coup franc à l'endroit de sa sortie.

### Coup franc

Il est tiré de l'endroit où la faute a été commise et il peut mener directement à un but. Les adversaires se tiennent à deux mètres au moins de la balle.

### Jeu au sol



Le joueur ne peut pas jouer la balle s'il est couché. Seuls trois contacts au sol – deux pieds et un genou – sont permis.

#### Gardien de but

Une partie du corps doit toujours être en contact avec la zone de but. Les passes en retrait d'un coéquipier ne peuvent être contrôlées avec la main. Lors de la relance par le gardien, la balle doit toucher au moins une fois son propre demi-terrain.

#### Kit comprenant :

- 20 Crosses (10 Jaunes et 10 Bleues)
- 3 Balles
- 2 Palets
- 1 Sac de rangement