

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article980>



# Hasarde

- Activités - Jeux - Avec une balle, un ballon -

Date de mise en ligne : mercredi 4 mars 2015

**Nombre de joueurs :** 6 par équipe

**Matériel :** Plots, dé, chasubles

**Temps de jeu :** 15 minutes de match

**Terrain :** Extérieur ou Intérieur (terrain de hand)

**Age :** à partir de 8 ans

**Structure socio-motrice :** Opposition symétrique

**Mécaniques :** Observation, Hasard, Rapidité, Placement

## **But du jeu :**

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Un but est marqué lorsqu'un joueur réussit à attraper au vol, dans la zone de but attaquée par son équipe, le dé lancé par l'un de ses partenaires.

L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la partie est déclarée gagnante.

## **Mise en jeu :**

Tous les joueurs se tiennent dans la zone d'en-but, sans bouger pendant l'engagement.

Au signal du lanceur (dé levé, crie "Départ ? »), l'équipe réceptrice devra répondre « Dé'marre ! » en levant la main, le dé pourra être lancé au pied.

Les joueurs des 2 équipes ne pourront franchir leur ligne de but qu'une fois le dé lancé par le lanceur.

L'équipe réceptrice commence à jouer à l'endroit où le dé est tombé au sol.

Une équipe qui a marqué engage à partir de la zone d'en-but où elle a marqué. Cela signifie qu'à chaque point marqué les équipes changent de terrain et essaie de marquer en face.

## **Règles d'or :**

En possession du dé, le joueur doit rester sur place, en ayant droit qu'a un pied de pivot.

Pour avancer sur le terrain, les joueurs doivent se faire des passes.

Lorsqu'un adversaire attrape le dé au vol, il peut alors continuer à jouer.

Si l'équipe adverse intercepte le dé et le fait tomber au sol, elle garde la possession.

Lorsque le dé tombe à terre sans interception, c'est l'équipe adverse qui prend la main à l'endroit où le dé est tombé.

## **Effets du dé :**

À chaque fois que le dé tombe un effet s'applique en fonction du chiffre apparu sur le dé.

- 1, 2 et 3 : L'équipe qui défend garde le dé et choisit une règle
- 4 : L'équipe qui défend garde le dé mais ne choisit pas de règle
- 5 : L'équipe attaquante garde le dé et choisit une règle.
- 6 : L'équipe attaquante garde le dé mais ne choisit pas une règle.

## **Variantes :**

Les règles peuvent être modifiées à l'infini !

- Déplacement chevalier
- Déplacement Brouette
- Déplacement crapaud
- Déplacement retroviseur ( en arrière)
- Jouer en binôme
- Courir en possession du dé
- Changement de but