

# Le camp ruiné

## Espace / organisation de la classe :

- Un terrain délimité (type basket) et divisé en 3 zones (2 camps + 1 zone neutre de 2 m entre les deux camps)
- 2 équipes de 6 à 10 joueurs

## Matériel :

Plots pour matérialiser les espaces - 1 ballon – chasubles ou foulards.

But du jeu : changer de camp (investir/ruiner le camp adverse). Pour cela, bloquer la passe d'un partenaire.

Gain de la partie : première équipe dont tous les joueurs ont changé de camp.

## Déroulement :

Début du jeu :

- Les joueurs de l'équipe A se placent dans un camp et envoient un joueur dans le camp adverse : « l'espion ».
- idem pour les joueurs de l'équipe B.

Le ballon est donné à un des joueurs « espion » qui fait la passe à l'un de ses coéquipiers dans l'autre camp pour le faire venir avec lui dans le camp adverse. Suite du jeu :

- si la passe de « l'espion » est bloquée par le partenaire, il change de camp avec le ballon et devient aussi « espion ». De là, il envoie à nouveau le ballon vers un autre partenaire pour le faire venir dans le camp adverse.

- si le ballon n'est pas bloqué par un partenaire, il peut être récupéré par un autre joueur (partenaire ou adversaire) et le jeu continue.

-

## Règles :

Pour changer de camp, il faut attraper la balle en la bloquant à 2 mains.

- Interdiction de se déplacer avec le ballon et de gêner le porteur de ballon. Pour changer de camp :

- le joueur bloque la passe d'un partenaire « espion » ou ...

- le joueur qui récupère le ballon (au sol) et réussit à le passer à un partenaire « espion » ( qui bloque le ballon ) devient également espion.

Variante : seule la passe venant de son partenaire « espion » permet de changer de camp.