

## Le chat et la souris

auteur : Vincent Chetail  
source : <http://coachbob.free.fr>

**Thème** : Jeu sans ballon

**Effectif** : 6 à 12 joueurs

**Matériel** : n-2 ballons

### Buts :

Le démarquage sans ballon conduit à une logique du travail du jeu de passes et donc de relations entre les passeurs.

Dans un échauffement, on peut aborder ce thème de manière très globale par des jeux simples comme le chat et la souris.



### Dispositif :

- Les chats : ils sont 3, possèdent un ballon pour 3 et ne peuvent pas dribbler.
- Les souris disposent toutes d'un ballon et ne peuvent que dribbler.

### Critère de réussite :

Les chats doivent éliminer les souris en les touchant. Ils ne peuvent le faire que s'ils sont en possession du ballon.

### Déroulement :

Le jeu se déroule sur un demi terrain. Chaque souris éliminée sort et va s'asseoir hors de l'espace de jeu. Le jeu est fini lorsque toutes les souris sont éliminées.

### Variables :

- Les souris éliminées deviennent chats.
- Les souris éliminées ne peuvent revenir en jeu que si elles ont marqué x paniers de l'autre côté du terrain.
- Equipes de 6 et parties chronométrées
- Les souris n'ont pas de ballon.

### Evolutions :

Dès qu'une souris se fait toucher, elle pose son ballon à l'extérieur de la zone de jeu et devient passeur fixe. Une souris n'étant pas en possession de son ballon ne pouvant pas être éliminée.

Les souris peuvent se protéger en se regroupant côte à côte par deux. Une souris peut venir se protéger dans un groupe de deux à une extrémité, la souris de l'autre extrémité ne sera alors plus protégée.