

# Sport de camp/Trekking

## Idées de jeux de camp

Faciles à réaliser, les engins de jeu suivants conviennent comme engins fixes, comme parties intégrantes d'une place de jeu ou comme postes d'une polyade.

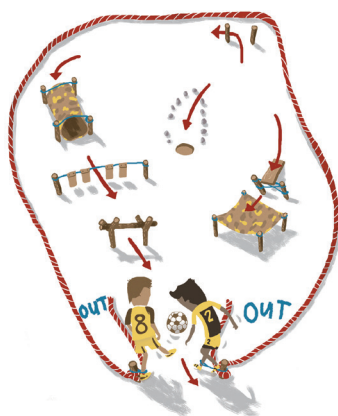
### Flipper aménagé dans le terrain

#### Construction

Délimiter le terrain de jeu en pente à l'aide d'une corde fixée à env. 25 cm de hauteur. Les petites portes peuvent être placées ou non aux mêmes endroits que sur le dessin.

Voici le matériel minimum dont tu as besoin:

- Deux longues cordes
- Une ou deux bâches
- Quelques unités de tentes ou branches
- Pierres
- Un bloc pour calculer (préparé)
- Sonnettes (de vélo), sifflets
- Trois balles
- Papier, feutre, bande adhésive, ficelle



#### Règles de jeu

Une corde est attachée au pied (extérieur) de chacun des deux participants nommés «flippers». Deux ou trois autres joueurs, les sonnettes (ou sifflets), sont répartis sur le terrain. Au début du jeu, ils n'osent pas bouger. Les flippers tapent dans la balle pour démarrer la partie. S'ils touchent une sonnette, cette dernière sonne et les flippers obtiennent chacun 100 points. De deux à quatre joueurs (dépend de la taille du terrain) se déplacent librement sur le terrain de jeu et essaient d'envoyer la

balle avec le pied à travers les portes pour marquer des points. Afin que la tâche ne soit pas trop facile, un perturbateur se tient vis-à-vis des joueurs en possession de la balle et essaie, à l'aide d'une canne d'unihockey, de jouer la balle dans la partie inférieure du terrain (out). S'il réussit, la balle est retirée du jeu. Il en va de même des balles qui sortent du terrain. Une balle qui arrive dans la zone «out» fait perdre 100 points aux flippers, qui doivent à nouveau faire la remise en jeu. Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus aucune balle sur le terrain.

- Les perturbateurs ne peuvent intervenir que lorsque la balle a été jouée plusieurs fois sur la même porte.
- Les sonnettes sont autorisées à bouger à partir de 3000 points.
- La balle est sortie du trou par le perturbateur.
- Chaque balle qui parvient à passer à travers les éléments suivants permet aux flippers de marquer 25 points:
  - tunnel fabriqué avec des toiles de tente;
  - petites portes;
  - petits passages en pierre.
- La balle qui arrive à entrer dans le trou et à y rester donne droit à 150 points.
- La balle qui passe par-dessus la bâche surélevée via le tremplin donne droit au doublement du nombre de points.
- La balle qui roule à travers les éléments suivants fait perdre à chaque fois 50 points:
  - sardines des petites portes;
  - bâtons des petites portes.
- La balle qui passe un obstacle en sens inverse fait perdre 25 points.

### Tennis avec une balle reliée à un mât

#### Construction

Attacher, à trois mètres de hauteur, une ficelle en nylon solide à un tronc d'arbre fermement ancré dans le sol. Un arbre isolé avec peu de branches convient également. Fixer une balle de tennis à l'autre bout de la ficelle – percer un trou avec un poinçon, passer la ficelle à travers la balle et faire un nœud. La longueur de la ficelle doit être telle que la balle de tennis soit environ à un mètre du sol. Plus la ficelle est longue, plus la balle est lente. Le terrain de jeu est un grand cercle avec le tronc au centre. Délimiter le terrain à l'aide d'un ruban de marquage. Les deux joueurs sont séparés par une ligne médiane.

Des planches à découper en bois peuvent servir de raquettes. Toutefois, les pros se fabriquent eux-mêmes des raquettes avec des planches de bois lamellé collé, car les planches à découper se cassent facilement.

- **Sécurité:** Une raquette peut facilement glisser de la main du joueur et blesser un autre joueur ou un spectateur. C'est pourquoi, mieux vaut la munir d'une dragonne.



## Règles de jeu

Deux joueurs s'affrontent. L'un joue dans le sens des aiguilles d'une montre, l'autre dans le sens contraire. Chacun veille à ce que la ficelle s'enroule autour du tronc dans la direction de sa frappe.

- Le jeu est terminé dès l'instant où la ficelle s'est enroulée autour du tronc (peu importe la direction).
- Les joueurs disputent trois, cinq ou sept matches. A gagné celui qui a remporté le plus de matches.
- Il est interdit de sortir du terrain de jeu. Le cas échéant, le jeu est interrompu et c'est à l'adversaire de servir.

## Basketball

### Construction

Des caisses en bois, des seaux, des petits tonneaux en plastique ou des bidons sans fond conviennent parfaitement pour fabriquer des paniers de basketball. La hauteur officielle d'un panier de basketball est de 3,05 m. Toutefois, elle peut être adaptée en fonction de l'âge et de la taille des participants. La hauteur idéale d'un panier est celle qui dépasse de 1 à 1,05 m la taille moyenne des joueurs. Le diamètre du panier est de 45 cm.

Dans un camp, il est nécessaire de disposer d'un endroit si possible plat sur lequel peut être marqué le terrain de jeu (26×14 m). La ligne de lancer franc est située à environ 5 mètres du panier; en outre, la ligne des trois points est indiquée à environ 6 m du panier.



### Règles de jeu

Si le basketball se joue sur deux paniers avec 5-6 joueurs par équipe, le streetball, lui, se joue sur un seul panier avec 3-4 joueurs par équipe. La partie se déroule en deux mi-temps de 20 minutes. Chacune des deux équipes dispose de deux temps morts par mi-temps.

Un panier marqué vaut deux points, ou trois s'il est réussi derrière la ligne des trois points; un lancer franc réussi vaut un point. En basketball il n'y a pas de match nul. Si les deux équipes comptabilisent le même nombre de points à la fin du temps réglementaire, elles jouent alors des prolongations de 5 minutes jusqu'à ce que l'une d'entre elles ait au moins un point d'avance à la fin de la prolongation.

- L'équipe victime d'une faute remet en jeu depuis la ligne latérale ou la ligne de fond. Un joueur victime d'une faute lors d'un tir se verra accorder deux lancers francs.
- La balle ne peut pas être jouée intentionnellement avec le pied.
- Toute reprise de dribble par un joueur est considérée comme une infraction.
- Le fait de faire plus d'un pas sans dribbler ou sans passer est considéré comme une faute (= marcher).
- L'adversaire ne peut être touché (gêné) volontairement.
- Le streetball se joue sans arbitre. Les fautes commises sont réglées par les joueurs concernés, qui se doivent d'être fair-play.
- Le terrain est partagé par la ligne médiane.
- A chaque changement de possession du ballon, aussi pendant le jeu, le ballon doit être passé/dribblé derrière la ligne des trois points.