

## Nom de l'activité

Mat-ball

## Installations

Gymnase ou autre aire d'activité appropriée

## Survol

Activité structurée au gymnase, ligues intramuros

## Matériel

4 tapis d'exercice 4 pi x 4 pi ; 10 ballons en mousse ou autres ballons utilitaires ; 4 dossards

## Niveau

Élémentaire ou secondaire

## Sécurité

Consulter les renseignements dans la section *À propos des activités intra-muros* portant sur [la surveillance et la sécurité](#) pour de l'aide afin d'établir les rapports participants/surveillants et les règles de jeu pour cette activité.

## Consignes :

- Placer deux tapis le long de la ligne de fond à chaque extrémité de l'aire d'activité.
- Diviser les participants en deux équipes et assigner un côté de l'aire d'activité à chaque équipe. Deux élèves de chaque équipe mettent un dossard et se placent debout sur les tapis à l'autre extrémité de l'aire d'activité, derrière les joueurs de l'équipe adverse ; ce sont les « gardiens de tapis ».
- Les participants ne peuvent pas traverser la ligne centrale du gymnase.
- Donner cinq ballons à chaque équipe.
- Chaque équipe demeure sur son côté du terrain ; les membres tentent de lancer les ballons à leurs coéquipiers, les gardiens de tapis, à l'autre extrémité de l'aire d'activité.
- Les gardiens de tapis doivent demeurer sur les tapis et les autres joueurs ne peuvent pas les toucher sur les tapis.
- Une équipe marque un point lorsqu'un gardien de tapis attrape un ballon sans qu'il touche au sol.
- Lorsqu'une passe est interceptée, l'équipe adverse prend possession du ballon et les membres de l'équipe tentent de le passer à un de leur gardien.
- Changer fréquemment de gardiens. Le changement pourrait s'effectuer lorsqu'une équipe atteint un nombre préétabli de points.
- Lorsque l'activité se déroule à l'extérieur, de la craie ou des cônes peuvent être utilisés au lieu de tapis d'exercice, et des cônes peuvent indiquer la ligne centrale.

## Modifications et variations :

- Ajouter une zone interdite autour de chaque tapis.
- Augmenter le nombre de ballons.
- Utiliser des ballons de différentes grosseurs.



EXEMPLE D'ACTIVITÉ :

# MAT-BALL

- Changer le gardien de tapis chaque fois qu'un point est marqué pour augmenter la cadence du jeu.
- Accorder un point additionnel lorsque le gardien est en mesure de renvoyer le ballon, sans qu'il touche le sol, au coéquipier qui lui l'a lancé.
- Pour augmenter le nombre de participants, le jeu peut se dérouler d'une ligne de côté à l'autre afin que deux matchs puissent avoir lieu simultanément.

## Notes à l'intention du surveillant :

- Pour différentes façons de modifier des activités selon l'âge ou les habiletés des participants ou pour favoriser l'inclusion, consulter [l'étape 3 : Élaborer et mettre en œuvre votre plan d'action](#).

CIRA Ontario. (1998). *Great Gator Games*. Ancaster, ON. Pour d'autres jeux de CIRA : <https://www.ciraontario.com/>