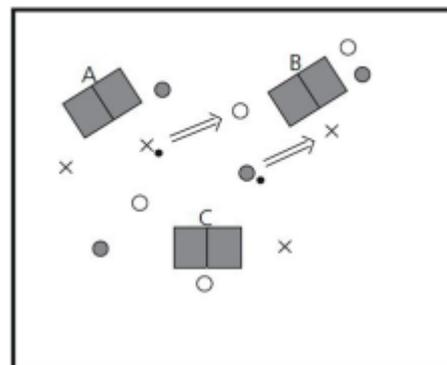


# Smolball – Mise en train: Pirates des Caraïbes

Cet exercice exige des joueurs coopération et orientation. Il s'agit de garder à l'œil aussi bien ses adversaires que ses coéquipiers.

Chaque groupe de quatre à cinq joueurs dispose d'une île (deux tapis). Deux à trois balles sont en jeu. Le but est de toucher ses adversaires avec la balle. Lorsqu'un joueur est touché, il part en exil sur son île. Il peut continuer à jouer mais sans quitter sa retraite.

Interdiction de marcher avec la balle ou de la saisir avec les mains.  
L'équipe qui repousse tous les adversaires sur leur île respective a gagné.



Explication des symboles			
○ ● ×	Joueur	△	Objet de marquage
○ ● ×	Joueur avec la balle	▭ (gris clair)	Banc suédois
→ (noir)	Déplacement avec balle	▭ (gris foncé)	Tapis
→ (gris)	Déplacement sans balle	▭ (noir)	Caisson
→ (double)	Passer		
→ (flèche)	Tir		

## Variantes

- En courant, à condition de jongler avec la balle.
- Un joueur exilé peut revenir en jeu si celui qui l'avait touché est touché à son tour.

**Matériel:** Raquettes, balles, tapis

Source: Mischa Stillhart, enseignant à la HEFSM de Macolin et au BWZ de Rapperswil



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO