



Règle de jeu

Comment jouer au ballon prisonnier sans se disputer

Jeu de cour d'école, d'animation et de plein air par excellence, la balle aux prisonniers se lance vite, demande peu de matériel et met tout le monde en mouvement. Voici une règle claire, prête à servir, pour installer le terrain, savoir quand un joueur est touché, gérer la prison et terminer la partie sans débat de vingt minutes.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Deux équipes s'affrontent en lançant un ballon pour toucher les joueurs adverses. Un joueur touché sans rebond va en prison, derrière le camp opposé. Il peut revenir en jeu s'il touche à son tour un adversaire depuis sa zone de prison. L'équipe qui emprisonne tous les adversaires gagne.

En bref

Réponse rapide : deux équipes s'affrontent en

Au moins 8 participants, idéalement 2 équipes

Matériel

Un ballon souple, des plots ou de la craie pour tracer le

Objectif

Faire prisonniers tous les joueurs de l'équipe adverse

Type

Jeu d'équipe, d'adresse, d'esquive et d'extérieur

Présentation du jeu

La balle aux prisonniers est un jeu collectif très apprécié dans les cours d'écoles, les centres de loisirs, les colonies, les séances périscolaires et les grandes réunions familiales. Son succès tient à trois choses : les règles sont faciles à comprendre, l'action démarre immédiatement et chacun peut briller, que ce soit en visant juste, en esquivant au dernier moment ou en rattrapant une balle de volée.

Pour une partie confortable, prévoyez au minimum 8 participants afin de composer 2 équipes équitables de 4 joueurs. Avec davantage de joueurs, la partie devient plus animée, mais il faut alors agrandir le terrain pour éviter que tout le monde se marche dessus. Le jeu fonctionne aussi bien sur du goudron que sur une pelouse, à condition de choisir une surface sûre et dégagée.

Si vous n'avez vraiment pas de ballon sous la main, vous pouvez changer d'ambiance et lancer une partie de cache-cache. Et pour comparer avec une autre règle de jeu, vous pouvez aussi consulter ces règles du jeu.



Principe et but du jeu

Le principe est simple : chaque équipe occupe son camp et tente de toucher les joueurs adverses avec le ballon. Lorsqu'un joueur est touché dans les bonnes conditions, il quitte sa zone libre et rejoint la prison située derrière le camp adverse. La partie avance donc comme un rapport de force : plus une équipe envoie d'adversaires en prison, plus elle prend l'avantage, mais les prisonniers peuvent encore renverser la situation.

Toucher pour emprisonner

Un lancer valide touche un adversaire sans rebond préalable au sol. Le joueur touché devient prisonnier et se place derrière le camp de l'équipe qui l'a capturé.

Se libérer depuis la prison

Un prisonnier peut revenir dans son camp s'il récupère le ballon et touche un joueur adverse depuis la zone prison, sans sortir de cette zone.

Matériel et mise en place

Le choix du ballon compte beaucoup. Utilisez un ballon en plastique souple, en mousse, une balle de dodgeball ou un ballon de volley pas trop dur. L'objectif est de jouer avec intensité, pas de transformer la partie en séance de survie. Il est aussi indispensable d'expliquer avant le départ qu'il est interdit de viser la tête.

Terrain de Balle aux Prisonniers

Tracez un grand rectangle, puis divisez-le en deux camps égaux. Derrière chaque camp, prévoyez une zone prison : c'est là que se placeront les joueurs capturés de l'équipe adverse. Les limites doivent être visibles, avec de la craie, des plots, des vestes posées au sol ou tout repère clair. Une limite floue, c'est la porte ouverte au fameux "j'étais pas sorti !".

- Former deux équipes aussi équilibrées que possible en nombre et en niveau.
- Délimiter deux zones libres identiques, séparées par une ligne centrale.
- Prévoir une prison derrière chaque camp pour les joueurs capturés.
- Choisir un ballon souple pour limiter les risques de blessure.
- Rappeler avant le début que les tirs à la tête ne comptent pas.

Déroulement d'une partie

Au début, chaque équipe se place dans sa zone libre. Le ballon est mis en jeu selon l'accord du groupe : lancé au centre, donné à une équipe, ou attribué par tirage au sort. Ensuite, les joueurs peuvent se déplacer librement dans leur camp pour esquiver, se démarquer,



intercepter ou préparer une passe.

- Un joueur lance le ballon depuis sa zone libre pour tenter de toucher un adversaire.
- Si l'adversaire est touché directement, sans rebond préalable, il rejoint la prison située derrière le camp opposé.
- Si l'adversaire attrape le ballon de volée, il n'est pas prisonnier et son équipe récupère la balle.
- Un prisonnier peut recevoir une passe d'un coéquipier ou récupérer une balle sortie du terrain.
- Si un prisonnier touche un adversaire depuis sa prison, il se libère et retourne dans sa zone libre.
- La partie continue jusqu'à ce qu'une équipe n'ait plus aucun joueur libre.

Interdiction importante

Il est strictement interdit de viser la tête. Si la balle touche la tête d'un adversaire, celui-ci n'est pas capturé. Pour une partie avec des enfants, mieux vaut arrêter brièvement le jeu et rappeler la consigne plutôt que laisser monter la tension.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Joueur touché sans rebond	Il va en prison derrière le camp adverse.	Le lancer est valide si la balle n'a pas touché le sol avant.
Balle attrapée de volée	Le joueur reste libre et son équipe récupère le ballon.	Réceptionner est aussi fort qu'esquiver.
Tir à la tête	Le joueur touché n'est pas capturé.	On joue en sécurité, surtout avec des enfants.
Prisonnier qui touche un adversaire	Il se libère et retourne dans son camp.	La prison n'est pas une fin de partie individuelle.
Sortie volontaire du camp	Le joueur peut être considéré comme touché.	Les limites font partie du jeu.

Comment gagner ?

Pour gagner, une équipe doit emprisonner tous les joueurs adverses. La victoire ne dépend donc pas seulement de la force des lancers : il faut aussi savoir faire circuler le ballon, viser les joueurs isolés, servir ses coéquipiers en prison et éviter de rendre la balle trop facilement.

Une bonne équipe alterne entre attaques directes et passes aux prisonniers. Toucher un adversaire depuis son camp est efficace, mais libérer un coéquipier peut changer toute la dynamique. Quand plusieurs joueurs sont emprisonnés derrière le camp adverse, ils créent une menace permanente : les joueurs libres se retrouvent pris entre deux zones de tir.

Le dernier joueur libre doit rester mobile, observer les angles et éviter les gestes précipités. S'il bénéficie de cinq essais pour se délivrer, chaque lancer compte. Mieux vaut viser un adversaire mal placé que lancer fort au hasard. La précision bat souvent la puissance, ce qui est une excellente nouvelle pour les bras fatigués.

Erreurs fréquentes

Oublier la règle du rebond

Une balle qui touche le sol avant d'atteindre un joueur ne le capture pas. Sans cette précision, chaque ballon qui roule devient un prétexte à débat.



Laisser les prisonniers sortir

Un prisonnier peut tirer, recevoir une passe et se libérer, mais il doit rester dans sa zone. Sinon, l'avantage devient trop important.

Viser trop haut

Les tirs à la tête ne comptent pas et doivent être évités. Encouragez les joueurs à viser le bas du corps ou le torse avec un ballon souple.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux d'équipe, d'esquive et de terrain, vous pouvez varier les parties avec d'autres règles simples à mettre en place. Pour un jeu de ballon fondé sur les passes et les interceptions, essayez la Passe à dix. Pour un affrontement par équipe avec stratégie de territoire, la Capture du drapeau est une très bonne alternative. Les amateurs de jeux d'extérieur peuvent aussi parcourir la catégorie Jeux en Extérieur.

Passe à dix Capture du drapeau Jeux en Extérieur

Le jeu possède aussi une variante sportive appelée dodgeball. Pour voir l'esprit de cette version en vidéo, voici l'URL conservée : <https://www.youtube.com/watch?v=Spu6OIAZHUo>

Selon les régions et les habitudes, ce jeu peut également s'appeler ballon chasseur, balle-chasseur ou balle au camp. Peu importe le nom choisi : le plus important est d'annoncer les règles avant le premier lancer.

Questions fréquentes

Quand un joueur est-il prisonnier ?

Un joueur devient prisonnier lorsqu'il est touché directement par le ballon sans rebond préalable au sol et qu'il ne parvient pas à attraper la balle de volée.

Comment un prisonnier peut-il se libérer ?

Un prisonnier se libère s'il récupère le ballon et touche un joueur adverse depuis sa zone de prison, sans sortir de cette zone.

A-t-on le droit de viser la tête ?

Non, il est interdit de viser la tête. Si le ballon touche la tête d'un adversaire, ce joueur n'est pas capturé.

Combien de joueurs faut-il pour jouer ?

Il faut au moins 8 participants pour former deux équipes équilibrées de 4 joueurs, mais la

Règle de la balle aux prisonniers



Regle.Net

partie peut accueillir davantage de joueurs si le terrain est assez grand.