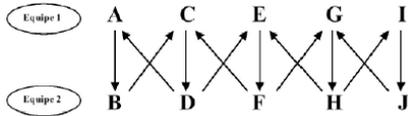


La catchball a une forme unique et particulière, qui consiste en une balle centrale d'un diamètre de 7,5 cm sur laquelle viennent se souder 6 poignées longues de 11,5 cm. Fabriquée dans un vinyle souple, elle est gonflable et peut être utilisée par tous, en toute sécurité. Ces caractéristiques en font un objet facile à lancer et à rattraper aussi bien pour les enfants que pour les adultes.

Elle permet de développer les aptitudes physiques telles que l'adresse et la coordination oculomanuelle et peut être utilisée en kinésithérapie dans tous les exercices de réadaptation fonctionnelle de la main et du membre supérieur.

Elle permet également de travailler les compétences de base en mathématiques, car chaque poignée est numérotée et tous les jeux peuvent être couplés à des exercices de soustraction, addition, division et multiplication.

QUELQUES RÈGLES



Quatre poignées de la catchball sont de couleurs différentes et numérotées de 1 à 4 (bleu : 1 ; orange : 2 ; vert : 3 et rouge : 4.). Deux poignées sont de couleur jaune et portent le chiffre 0.

Ces quelques règles peuvent être appliquées en tout ou en partie dans les différents jeux décrits ci-après.

- Les joueurs se placent face à face ; les adultes à environ 7,5 m de distance, les enfants à environ 3 m.
- La catchball est tenue au départ par un de ses bras et le lancer doit se faire doucement en arc de cercle. Cette forme de lancer laisse le temps et l'opportunité à l'autre équipe de la visualiser et de la rattraper correctement.
- Si la catchball a été correctement lancée et que le joueur adverse ne l'a pas attrapée, il perd un point.
- Si la catchball est mal lancée, trop loin, trop à gauche, trop à droite, trop haut ou pas assez fort, c'est le lanceur ou son équipe qui perd un point.
- Si les équipes sont d'un niveau suffisant, on peut les autoriser à lancer la catchball en lui donnant un effet vrillé ou en toupie.
- Les points additionnés ou soustraits au cours du jeu correspondent au chiffre inscrit à l'extrémité du bras par lequel la catchball est attrapée.
- Lorsque la catchball a été attrapée par la poignée de couleur jaune portant le chiffre 0, deux possibilités sont envisageables :
 1. La réception par ce bras ne change pas le score.
 2. Lors d'un jeu plus avancé, cette réception remet à zéro le score du receveur ou de son équipe.
- Un joueur peut doubler le total des points de la réception s'il détermine avant le lancer, la couleur du bras par lequel il va attraper la catchball. Par exemple, si le joueur crie « rouge » et qu'il réceptionne la catchball par le bras rouge, il ajoute à son score, 8 points au lieu de 4. S'il ne la rattrape pas par la couleur annoncée, le double de la valeur correspondant au bras attrapé doit être déduit (ou ajouté) du score du receveur.
- Lors des jeux plus avancés, il faut atteindre exactement le nombre 32 (ou 0). Si, lors de la dernière réception, le total du joueur dépasse 32, il revient au score précédent, celui qu'il avait avant le dernier lancer.
- Quand il y a 4 joueurs ou plus, toutes les règles restent d'application. Cependant, la balle doit voyager comme indiqué sur l'illustration.

JEU #1

Ce jeu convient pour tous à partir de 7 ans.

L'objectif du jeu est d'additionner ou de soustraire les points obtenus lors de la réception de la catchball. Plusieurs formules sont possibles :

- Jeu d'addition : le joueur commence à 0 et doit atteindre la somme de 32 points pour gagner.
- Jeu de soustraction : Le joueur commence avec 32 points et essaye de redescendre jusqu'à 0.
- Avec les plus jeunes, on considère que le nombre 0 ou 32 est atteint lorsqu'il est égalé ou dépassé. Pour les autres, il faut absolument égaliser le nombre déterminé pour gagner la partie.

On peut jouer seul (le joueur lance et attrape lui-même la catchball), à deux ou à plusieurs. Les points peuvent être comptés individuellement ou en équipe. Les joueurs qui présentent des difficultés pour calculer peuvent se faire aider.

JEU #2

Ce jeu est identique au premier, sauf que si on attrape la catchball par un bras jaune, valeur 0, les points s'annulent et le comptage recommence à zéro.

JEU #3

Dans ce jeu, le premier joueur à atteindre 32 perd la partie. Il faut donc essayer d'attraper la catchball par le bras jaune de manière à ne pas augmenter son total.

Lorsqu'un joueur a atteint 32 points, la partie se termine et le joueur qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

JEU #4

Les joueurs se passent la catchball d'une équipe à l'autre, en essayant de n'utiliser que le bras jaune. Si quelqu'un l'attrape par un autre bras, il est éliminé. La première équipe qui n'a plus de joueur perd la partie.

JEU #5

Deux équipes se passent la catchball et essaient d'augmenter leur capital de points. L'équipe qui atteint 32 points la première est la gagnante.

Si un joueur attrape la catchball par le bras jaune, il est éliminé ; lorsqu'une équipe a perdu tous ses joueurs, elle perd également la partie.

JEU #6

Les enfants plus âgés peuvent utiliser la catchball pour réviser les opérations mathématiques de base (addition, soustraction, division et multiplication).

Le moniteur crie un nombre, et le joueur additionne, soustrait, divise ou multiplie ce nombre par la valeur située à l'extrémité du bras de la catchball.

JEU #7

Chaque personne peut jouer individuellement en lançant la catchball en l'air et en la rattrapant. A elle de décider si elle utilise ou non les valeurs indiquées sur les bras, comme dans le jeu précédent.

JEU #8

Ce jeu peut également se jouer seul, à plusieurs ou même en équipe.

Placer deux cerceaux sur le sol, à environ 9 mètres de la ligne de lancers. Les joueurs se placent derrière celle-ci et essaient d'envoyer la catchball dans le cerceau.

Le score évolue comme ceci :

- Si la catchball atterrit dans le cerceau, le nombre de points marqués correspond à la somme des valeurs indiquées sur les trois bras pointant vers le ciel.
- Si pour chacune des équipes, la catchball retombe à l'extérieur du cerceau, on accorde un point à l'équipe qui est la plus proche de celui-ci.
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe a atteint 32 points.

JEU #9

La catchball convient très bien en piscine. Elle peut être utilisée comme dans le jeu précédent, pour des lancers de précision. La seule différence c'est que seul un bras reste hors de l'eau.

Les scores évoluent donc comme suit :

- Un point pour la catchball la plus proche du cerceau si aucune équipe n'atteint l'intérieur de celui-ci.
- Deux points plus la valeur correspondant au bras qui est hors de l'eau si la catchball retombe dans le cerceau.
- L'équipe gagnante est celle qui, la première, atteint 32 points.

La catchball peut aussi être utilisée comme « balle » de water-polo.

Les jeunes enfants aiment aussi progresser dans l'eau en tenant la catchball par deux de ses poignées.

JEU #10

Ce jeu en piscine est semblable au précédent, mais ici ce sont de petits cerceaux flottants qui vont être lancés. L'objectif est d'arriver à les enfileur sur le bras de la catchball qui pointe hors de l'eau.

La Catchball est placée à une distance raisonnable des joueurs. Un point est accordé par cerceau correctement lancé. Le premier joueur qui marque 10 points a gagné.

JEU #11

Ce jeu utilise les couleurs des différents bras. Les joueurs se passent la catchball mais le receveur doit impérativement l'attraper par la couleur utilisée au départ, par le lanceur. Changez de couleur à chaque lancer.

JEU #12

Les joueurs sont debout, en dispersion dans la surface de jeu. Le lanceur appelle un des joueurs par son nom et lance la catchball en l'air. Le joueur appelé doit réceptionner la catchball.

Pour compliquer un peu ce jeu, le lanceur peut aussi joindre une couleur au nom crié. De cette manière, la personne appelée doit également attraper la catchball par un bras déterminé.