



# Ballon capitaine

**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 2**

## Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

## Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

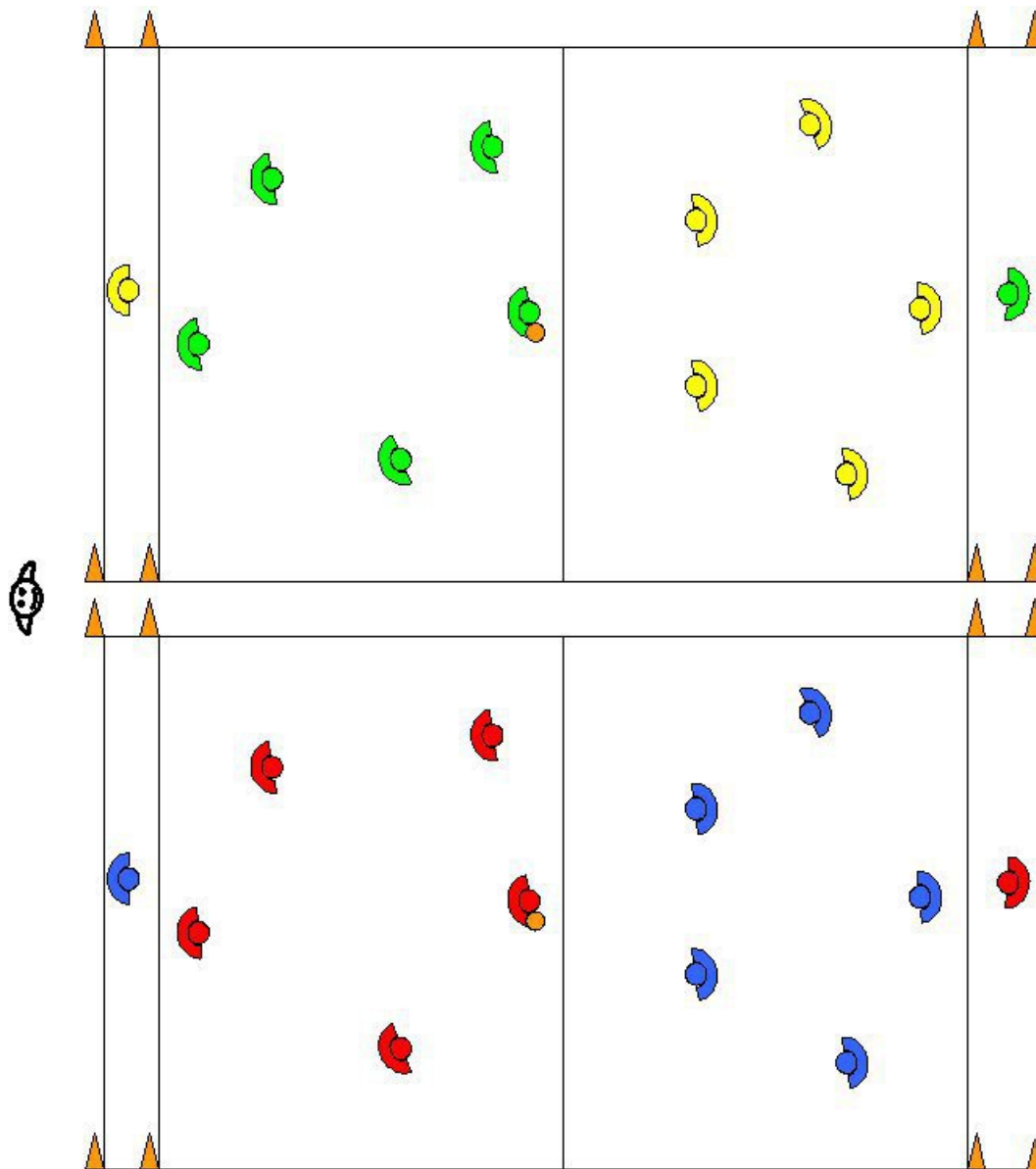
## Objectifs

S'organiser collectivement, se démarquer, faire des passes, progresser collectivement, marquer les adversaires, s'organiser collectivement en défense, intercepter, connaître les règles d'or et les faire appliquer.

## Organisation

Les élèves sont répartis en équipe de 5 à 7 joueurs. Le terrain est organisé avec à chaque extrémité une zone dans laquelle se trouve le capitaine. Le capitaine de son équipe se trouve dans la zone réservée du camp adverse.

Si possible, faire jouer les élèves sur 2 terrains, sinon sur 2 moitiés de terrains (ex. : un terrain de hand-ball en largeur). Le jeu est limité par un temps ou un nombre de points fixés par l'enseignant. Le jeu démarre au coup de sifflet le ballon est donné à une équipe



## Matériel

: un sifflet, un chronomètre, un ballon bien gonflé (ex. : un ballon de hand-ball), des dossards (une équipe avec foulards et l'autre sans), des plots (pour délimiter les terrains).

## Consigne

Pour marquer il faut arriver jusqu'à votre joueur capitaine et lui passer le ballon. S'il arrive à rattraper le ballon sans le faire tomber, votre équipe marque un point. Le but est de marquer plus de points que l'équipe adverse.

Les règles d'or sont les suivantes :

- on peut se déplacer en dribblant avec le ballon
- on peut faire des passes à ses partenaires
- quand une équipe a marqué un point le ballon est donné à l'équipe adverse
- il est interdit de bousculer un adversaire
- si une équipe fait sortir le le ballon en dehors des limites du terrain il est donné à l'autre équipe.

Le jeu commence et se termine au coupe de sifflet de l'arbitre

## Critères de réussite

Marquer un but de plus que l'équipe adverse

## Critères de réalisation

- être rapide, prendre des risques en lançant de loin le ballon au joueur but, se faire des passes sans que le ballon soit récupéré( par l'autre camp.
- le porteur du ballon doit choisir le joueur le mieux placé pour réceptionner la balle
- se déplacer et se démarquer pour tirer ou recevoir la balle
- se positionner pour récupérer le ballon et gêner les passes
- agir dès que l'on a passé, passe et va ou passe et suit pour offrir des possibilités de passes au porteur du ballon

## Variables didactiques

- Type de ballon
- L'élève qui aura le ballon entre les mains n'aura plus le droit de se déplacer.
- La taille du terrain
- Le nombre de joueurs
- Possibilité de limiter la durée de la possession du ballon entre les mains.
- Limiter l'espace de déplacement du joueur capitaine
- Introduction de joueurs "joker"