



Ballon capitaine

Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

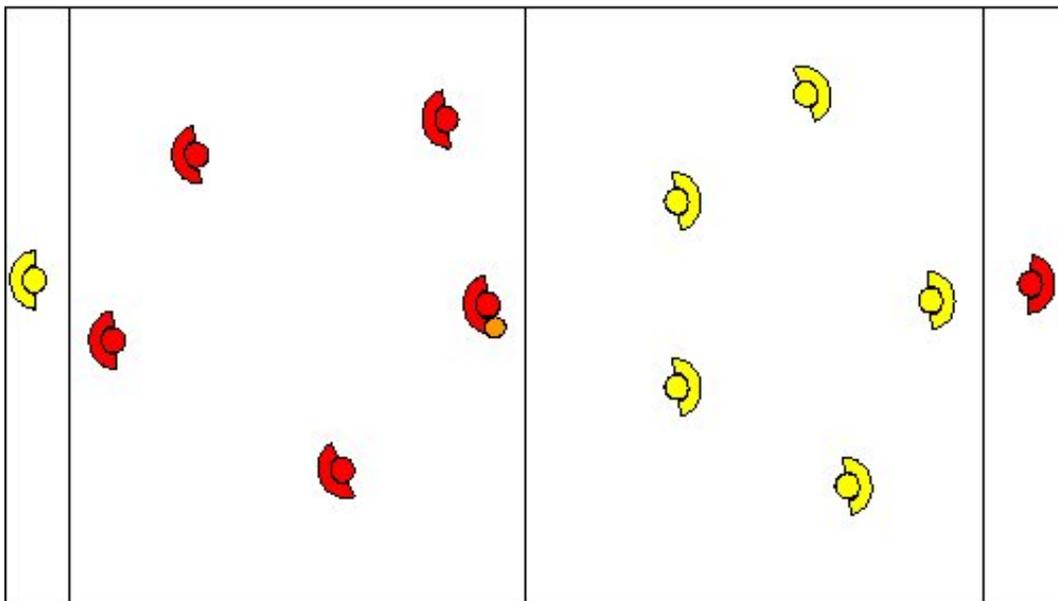
Compétence de fin de cycle

Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

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"