

# La balle au capitaine 2/2


Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de progresser avec le ballon et de déséquilibrer l'équipe adverse par sa conduite de balle ou par une passe.




## ESPACE

Terrain de 35 m x 25 m  
2 à 3 terrains en fonction des effectifs

## EFFECTIF

2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien et 1 capitaine)  
2 jokers et 2 arbitres  
 2 x 5 maillots de couleurs différentes (2 maillots d'une troisième couleur pour les jokers)

## MATÉRIEL PAR TERRAIN

 8 plots (dont 4 pour former les buts)  
 1 ballon  
 6 coupelles



## BUT

- Une équipe marque 1 point quand son capitaine parvient à contrôler le ballon dans sa zone. Elle marque 3 points quand elle marque 1 but.

## CONSIGNES

- Deux équipes s'affrontent. Les joueurs doivent passer le ballon à leur capitaine, qui est dans la surface de réparation adverse. Il est le seul, avec le gardien adverse, à pouvoir être dans cette zone.
- Le capitaine doit se rendre disponible pour recevoir le ballon. Quand il l'a, il essaie de marquer ou passe la balle à un coéquipier qui tire depuis l'extérieur de la surface.
- Les jokers jouent avec l'équipe qui est en possession du ballon. Ils changent ainsi d'équipe quand celui-ci est perdu/récupéré.

## L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent correctement l'espace ;
- les joueurs se rendent disponibles pour recevoir le ballon (notamment les jokers et le capitaine) ;

- les joueurs arrivent à conduire le ballon en changeant de rythme, à passer et à contrôler la balle.

### → **Variantes**

- Un deuxième joueur de chaque équipe peut intégrer la zone de finition avec son capitaine.
- Intégrer un joker dans chaque équipe. Le match se joue alors à 6 contre 6.