

Jeu des portes

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

Compétences visées : être capable de progresser avec la balle au pied ou de passer si je suis attaqué.

ESPACE

1 terrain de 30 m x 25 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

2 équipes de 4 joueurs, dont 1 gardien
2 jokers, 2 arbitres
2 x 4 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

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



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

X Zone interdite pour les défenseurs jaunes

X Zone interdite pour les défenseurs bleus

BUT

- Une équipe marque 1 point quand 1 de ses joueurs entre dans la zone adverse avec le ballon.
- Une équipe marque 3 points quand elle parvient à marquer 1 but.

CONSIGNES

- Entrer dans la zone adverse avec le ballon puis tirer au but.
- Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans la zone située devant leur but.
- 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 parviennent à lever la tête quand ils ont le ballon pour repérer coéquipiers et adversaires ;
- les joueurs parviennent à progresser avec le ballon quand ils ont de l'espace et à passer le ballon quand l'adversaire leur bloque la voie ;
- les joueurs parviennent à se placer correctement en fonction de leur rôle (attaquant ou défenseur).

→ Variantes

- Passer dans une porte pour entrer dans la zone adverse (porte gauche, porte droite ou 1 des 2 au choix).
- Si le joueur pose le pied sur le ballon, il devient inattaquable par ses adversaires. Ce droit n'est utilisable qu'une fois par action offensive.