

La balle au capitaine 1/2


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

Compétences visées : être capable de progresser avec le ballon et de déséquilibrer un adversaire par sa conduite de balle ou par une passe.



ESPACE

Terrain de 30 m x 25 m
Dédoubler l'atelier en fonction des effectifs

EFFECTIF

3 équipes de 5 joueurs qui alternent en attaque, en défense et à l'arbitrage
 3 x 5 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 6 plots
 5 ballons



BUT

- L'équipe qui attaque marque 1 point quand son capitaine reçoit la balle dans sa zone et parvient à la contrôler.
- Le défenseur marque un point s'il parvient à marquer.

CONSIGNES

- Le gardien passe le ballon à 1 de ses 3 coéquipiers. Ces derniers peuvent se passer le ballon entre eux. Leur but est de faire une passe à leur capitaine, situé dans sa zone, de l'autre côté du terrain, et qui est inattaquable.
- Un joueur adverse tente de les en empêcher. S'il récupère le ballon, il essaie de marquer dans le but adverse, défendu par le gardien.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent correctement l'espace ;
- les joueurs maîtrisent le ballon (conduite, passe, contrôle) et parviennent à conduire la balle en changeant de rythme ;

- le capitaine se rend disponible pour recevoir le ballon.

→ **Variantes**

- Si le joueur qui a la balle est touché par le défenseur, il laisse la balle à ce dernier, qui tente d'aller marquer.
- Deux défenseurs s'opposent aux attaquants.