

Situation 1 : La ronde en fête

Situation 2 : La balle au capitaine A


Situation 3 : La balle au capitaine B

La ronde en fête

Entrée dans l'activité 16 min

Compétences visées : être capable de conduire le ballon, de le contrôler et de le passer à un coéquipier.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 25 m x 25 m Dédoubler l'atelier en fonction des effectifs	5 équipes de 3 joueurs 5 x 3 maillots de couleurs différentes	4 plots 5 ballons 20 coupelles



→ Déplacement ballon → Déplacement joueur ballon

BUT

- Une équipe marque 1 point quand le ballon reste dans l'aire de jeu au terme de la série de 3 passes.

CONSIGNES

- Le joueur sort du carré situé au milieu du terrain en conduisant le ballon. Puis il le passe à un des joueurs placés derrière une porte.
- Le deuxième joueur contrôle le ballon puis le passe au premier joueur, qui retourne dans le carré central et le passe à un autre placé derrière une autre porte.
- Temps de l'exercice : 2 minutes.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à maîtriser le ballon tout en enchaînant contrôle et passe ;
- les joueurs placent bien leur pied d'appui (près du ballon, légèrement décalé) lors des contrôles et des passes ;
- le corps des joueurs est bien positionné (face au coéquipier à qui est faite la passe) et équilibré ;
- les joueurs utilisent l'intérieur du pied pour passer (« bloquer » la cheville au moment de la passe).

→ Variantes

- Le joueur situé derrière la porte se déplace de quelques pas à droite ou à gauche de la porte.
- Le joueur qui fait la passe à un joueur dans une porte prend la place de ce dernier.

La balle au capitaine 1/2

Situation d'apprentissage 16 min

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

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m Dédoubler l'atelier en fonction des effectifs	3 équipes de 5 joueurs qui alternent en attaque, en défense et à l'arbitrage 3 x 5 maillots de couleurs différentes	6 plots 5 ballons



→ Déplacement ballon → Déplacement joueur

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.

La balle au capitaine 2/2

Jeu 16 min

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	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 35 m x 25 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	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)	8 plots (dont 4 pour former les buts) 1 ballon 6 coupelles



→ Déplacement ballon → Déplacement joueur

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.