La passe à dix

Dès 7 ans • 8 à 20 joueurs • 20 à 25 min • Terrain plat

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

La passe à dix : un jeu collectif avec ballon dès 7 ans, pour le centre de loisirs. Une équipe tente dix passes consécutives pendant que l'autre essaie d'intercepter le ballon.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Se rendre disponible pour une passe et partager le ballon. À observer : l'équipe élargit son jeu et plusieurs enfants reçoivent.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 8 min. Pour 10 à 12 joueurs, essayer un rectangle de 12 × 8 m. À 20, agrandir ou former quatre petites équipes alternant jeu et observation. Montrer la distance d'un bras sans la mesurer en touchant les adversaires.

REPÈRE DE TEMPS
4 min de passes sans défense ; 3 min d'essai avec objectif de cinq passes ; trois manches de 4 min ; 2 min de pauses et 3 min de bilan. Passer à dix seulement si cinq devient accessible.

Matériel et impressions

1 ballon souple, 4 plots d'angle et des chasubles. Kit : plan, bande de comptage de 1 à 10 et feuille d'observation des réceptions.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Vous cherchez dix passes de suite. Le porteur s'arrête et passe en cinq secondes. Une interception change l'équipe qui joue ; une balle tombée remet le compteur à zéro. On ne prend jamais le ballon dans les mains d'un autre. »

2. L'équipe qui possède le ballon compte ses passes à voix haute. Le porteur ne court pas et doit passer dans les cinq secondes.

3. Une interception donne la possession aux adversaires, qui commencent leur propre compte à zéro. Si le ballon tombe, le compte revient à zéro ; l'équipe qui le récupère joue.

4. Si le ballon sort, l'autre équipe engage depuis la limite. Il est interdit de retirer le ballon des mains d'un joueur.

5. Dix passes consécutives rapportent un point. L'équipe adverse engage alors. Jouez des manches de quatre minutes, entrecoupées d'une pause.

6. Après chaque manche, demandez comment aider un partenaire à recevoir la balle : s'écarter, appeler ou changer de direction.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Le meneur compte à voix haute et annonce chaque remise à zéro. En cas de ballon tenu simultanément, arrêter et alterner l’équipe qui remet en jeu. Sur contact, rendre la balle à l’équipe gênée en conservant son compte. Si deux joueurs se renvoient seuls le ballon, annoncer pour la manche suivante un minimum de trois réceptionneurs différents avant le point.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quelle place permettait d’être vu du porteur ? » Faire montrer une solution avec trois joueurs au pas.

Adaptations

Commencez par cinq passes et imposez progressivement trois réceptionneurs différents avant de marquer.

Adapter au groupe : Pour faciliter : cinq passes, un défenseur de moins ou une balle plus légère. Pour complexifier : interdire la passe immédiate au joueur qui vient de donner, après essai et explication.

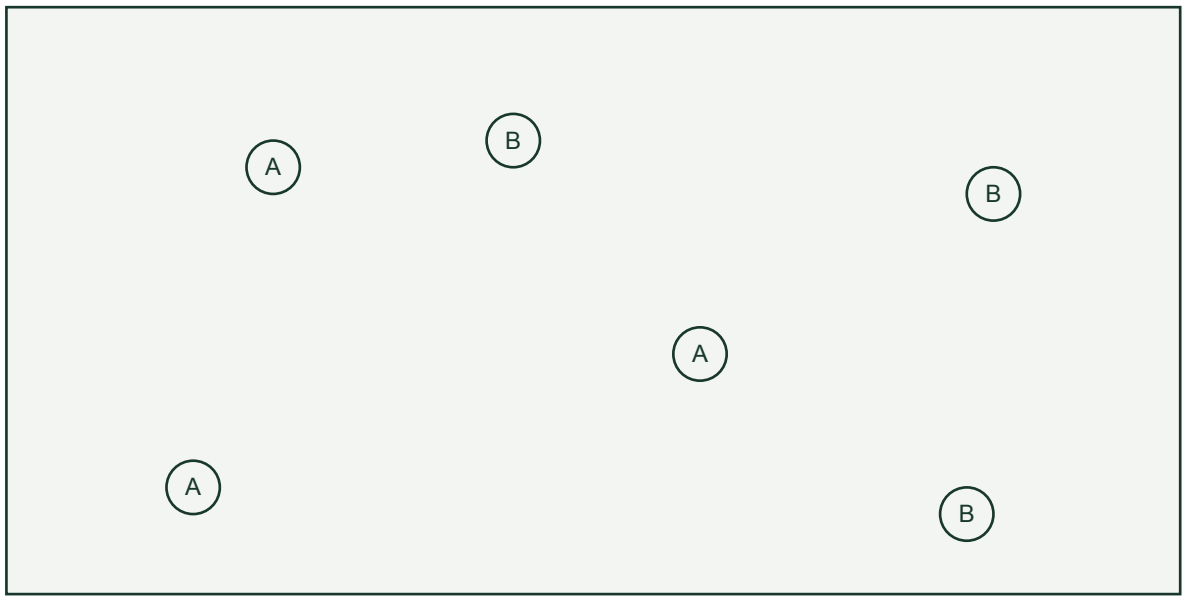
Vigilance

Gardez une distance de défense d’un bras. Ajustez l’espace si les joueurs se regroupent ou si certains ne reçoivent jamais le ballon.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Plan d’installation

Schéma de principe, non à l’échelle. Adapter les distances au groupe et au lieu ; les zones de course et d’attente doivent rester dégagées.

Repère pour 10 à 12 joueurs : 12 × 8 m



Occuper la largeur ; défense à un bras, sans contact.

Démonstration avant de jouer

« Vous cherchez dix passes de suite. Le porteur s’arrête et passe en cinq secondes. Une interception change l’équipe qui joue ; une balle tombée remet le compteur à zéro. On ne prend jamais le ballon dans les mains d’un autre. »

Le meneur observe

Le meneur compte à voix haute et annonce chaque remise à zéro. En cas de ballon tenu simultanément, arrêter et alterner l’équipe qui remet en jeu. Sur contact, rendre la balle à l’équipe gênée en conservant son compte. Si deux joueurs se renvoient seuls le ballon, annoncer pour la manche suivante un minimum de trois réceptionneurs différents avant le point.

Compteur de passes

Découper les cases. Dupliquer cette page selon le nombre d’enfants ou d’équipes.

1	**2**	**3**	**4**
5	**6**	**7**	**8**
9	**10**		

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Score A	Score B	Réceptionneurs à aider
Manche 1			
Manche 2			
Manche 3			

Notes et observations

_____

_____