La balle au capitaine

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

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

La balle au capitaine : un jeu collectif de passes pour enfants dès 7 ans. Les équipes font progresser le ballon pour le transmettre à leur capitaine placé dans une zone cible.

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 démarquer et regarder avant de passer. À observer : le porteur trouve plusieurs solutions et les capitaines changent.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 10 min. Pour 12 joueurs, essayer un terrain de 15 × 10 m avec une bande de capitaine de 2 m à chaque extrémité. Le capitaine peut bouger latéralement dans sa bande. Montrer le sens d'attaque de chaque équipe sur le terrain.

REPÈRE DE TEMPS
5 min de passes et de règles ; trois manches de 5 min ; deux pauses de 1 min ; 3 min de bilan. Annoncer les prochains capitaines avant le début pour que le changement soit rapide.

Matériel et impressions

1 ballon souple, 8 à 12 plots, deux couleurs de chasubles. Kit : plan du terrain, rappels des remises en jeu et tableau de rotation des capitaines.
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. « Pour marquer, votre capitaine doit attraper la passe dans sa zone. Quand vous avez le ballon, vous vous arrêtez et vous passez en cinq secondes. Pour défendre, on intercepte la passe, jamais les mains de celui qui tient la balle. »

2. Le porteur du ballon s'arrête et dispose de cinq secondes pour passer. Ses partenaires se déplacent pour se démarquer.

3. Les défenseurs interceptent les passes sans toucher le porteur ni lui arracher le ballon. Gardez une distance d'environ un bras.

4. Un point est marqué lorsque le capitaine réceptionne directement une passe dans sa zone. Personne d'autre ne pénètre dans cette zone.

5. Après un point, l'autre équipe engage au centre. Si la balle sort, elle revient à l'équipe adverse à l'endroit de la sortie. Une balle au sol reste jouable, sans se jeter dessus.

6. Jouez trois manches de cinq minutes et changez de capitaine à chaque manche.

7. Rôle de l'animateur et régulation. Au départ et après un point, engagement au centre par l'équipe qui n'a pas marqué. Si deux enfants saisissent ensemble une balle au sol, arrêter et attribuer alternativement la

remise en jeu. En cas de contact, rendre le ballon à l’équipe gênée. Si un seul joueur reçoit tout, imposer trois réceptionneurs différents à la manche suivante.

8. Terminer et faire un bilan court. « Où vous placer pour que le porteur vous voie ? » Faire montrer une solution en marchant.

Adaptations

Exigez que trois partenaires différents aient reçu la balle avant de pouvoir marquer ; adaptez cette condition au niveau du groupe.

Adapter au groupe : Réduire le nombre de défenseurs actifs, utiliser un ballon plus grand et léger, ou élargir la zone du capitaine ; annoncer toute adaptation aux deux équipes.

Vigilance

Les écrans corporels, charges et contacts sont interdits. Utilisez un ballon facile à saisir et élargissez la zone cible si les passes échouent souvent.
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.



Équipe A attaque vers la droite ; B vers la gauche.

Démonstration avant de jouer

« Pour marquer, votre capitaine doit attraper la passe dans sa zone. Quand vous avez le ballon, vous vous arrêtez et vous passez en cinq secondes. Pour défendre, on intercepte la passe, jamais les mains de celui qui tient la balle. »

Le meneur observe

Au départ et après un point, engagement au centre par l’équipe qui n’a pas marqué. Si deux enfants saisissent ensemble une balle au sol, arrêter et attribuer alternativement la remise en jeu. En cas de contact, rendre le ballon à l’équipe gênée. Si un seul joueur reçoit tout, imposer trois réceptionneurs différents à la manche suivante.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Équipe A	Équipe B	Observation
Manche 1			
Manche 2			
Manche 3			

Notes et observations

_____

_____