

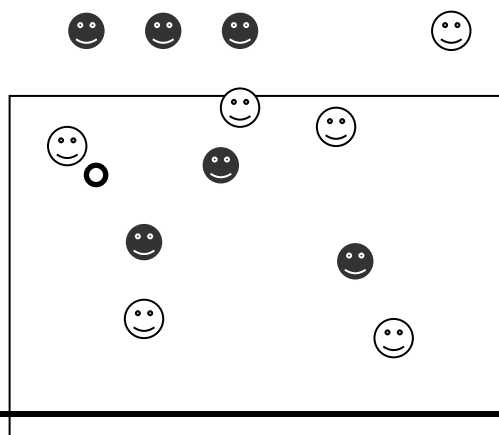
SAVOIRS A DEVELOPPER

- **Pour les ATTAQUANTS (possesseurs du ballon) :**
 - Occuper au mieux l'espace en cherchant des espaces libres (se démarquer).
 - Etre capable de choisir sa cible : repérer un joueur facile à atteindre.
 - Etre capable de passer, réceptionner le ballon et enchaîner les actions.
 - Occuper la totalité de l'espace.
 - Etre capable d'agir rapidement.
- **Pour les DEFENSEURS (non possesseurs du ballon) :**
 - Estimer les trajectoires pour attraper la balle.
- **Pour tous :**
 - Connaître et accepter les règles du jeu.
 - Faire des choix, analyser l'occupation de l'espace.
 - Différencier les rôles, changer rapidement de place, être attentif
 - S'organiser collectivement

MATERIEL NECESSAIRE

- Lieu : stade, cour, pré...
- Tracé du terrain :
 - ⇒ 1 grande zone de 20m x 10m environ
- 1 chronomètre pour gérer le temps.
- de quoi matérialiser clairement l'espace de jeu (assiettes ou cônes ou cordelettes)
- 1 ballon
- Pour différencier les équipes : foulards, chasubles ou dossards

DISPOSITIF MATERIEL



ORGANISATION

Nombre de joueurs : 2 équipes de 6 joueurs ou plus – Les attaquants sont 5 sur le terrain, les défenseurs 3.

Durée d'une partie : 5'. Prévenir les enfants à la moitié du temps puis à 30 secondes de la fin de la manche.

BUT DU JEU

- **Pour les 5 attaquants, réaliser 5 passes consécutives pour marquer un point malgré les 3 défenseurs gênés, et ce, le plus de fois possible en 5'.**
- **Pour les défenseurs, attraper le ballon pour remettre le compteur des attaquants à zéro.**

Règles:

- ❑ Le signal de départ est donné par l'arbitre. Tout joueur doit être à plus de 3 m du porteur du ballon.
- ❑ Un joueur n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon. (tolérer les sautilllements sur place)
- ❑ Les contacts brutaux sont interdits. (sanction : exclusion 3', exclusion définitive si récidive)
- ❑ Si une équipe réussit 5 passes consécutives, elle marque 1 point. On change 1,2 ou les 3 défenseurs et 1 attaquant mais l'équipe qui a marqué le point engage à nouveau.
- ❑ Si un défenseur **attrape le ballon**, le décompte repart à zéro mais l'équipe qui avait la balle reste attaquante.
- ❑ Le décompte repart à zéro si le ballon rebondit plus d'une fois au sol ou roule lors d'une passe.
- ❑ Si la balle sort du terrain, le décompte repart à zéro.
- ❑ Un joueur compte les passes à haute voix.
- ❑ Il est autorisé de repasser le ballon à celui qui vient de le passer (si A donne à B, B peut redonner à A cette fois-ci), mais ça ne compte pas comme une passe, donc le compteur n'avance pas. Il sera nécessaire de passer à un troisième joueur C.
- ❑ Changer fréquemment les défenseurs (dès que 5 passes de suite sont réussies et donc qu'on marque 1 point, ou, quand peu de points sont marqués, si la balle sort du terrain) et établir un roulement pour faire rentrer les attaquants.

La partie (et chaque reprise de partie après point marqué) débute au signal du maître.

La brutalité est interdite.

Pour le classement général, l'équipe qui a le plus de points a gagné la manche et marque 3 points – match nul = 2 points chacune – celle qui a perdu marque 1 point.

L'équipe qui a le plus de points à l'issue de toutes les manches a gagné la partie.

Mise en oeuvre pédagogique

• Jeux et exercices préparatoires :

- ◇ Tous les jeux de passe – jeux de touche, jeux d'attrape.

Evolution possible

Lorsque les enfants trouvent ce jeu trop facile par exemple, ou qu'ils ne sont pas suffisamment en difficulté pour apprendre et progresser, on peut envisager, de :

- Agrandir le terrain (en largeur et/ou en longueur).
- Augmenter le nombre de joueurs de l'équipe qui défend.
- Imposer une forme de passe (à 1 main, à 2 mains, au-dessus de la tête, avec rebond obligatoire...)
- Imposer une forme de toucher l'attaquant (ceinturer, toucher à 2 mains, toucher l'épaule...)
- Ne permettre qu'à certains défenseurs (identifiés par un chapeau, ou un foulard d'une autre couleur) d'attraper les ballons, les autres étant simplement gêneurs.
- Couper le terrain en 2,3 ou 4 zones et imposer que chaque passe fasse passer le ballon dans une autre zone.

