

But du jeu : Faire 5 passes de suite à ses partenaires.

Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains (marcher interdit). Le dribble est interdit. Il est possible de faire des passes comme on veut (en l'air, avec rebond).

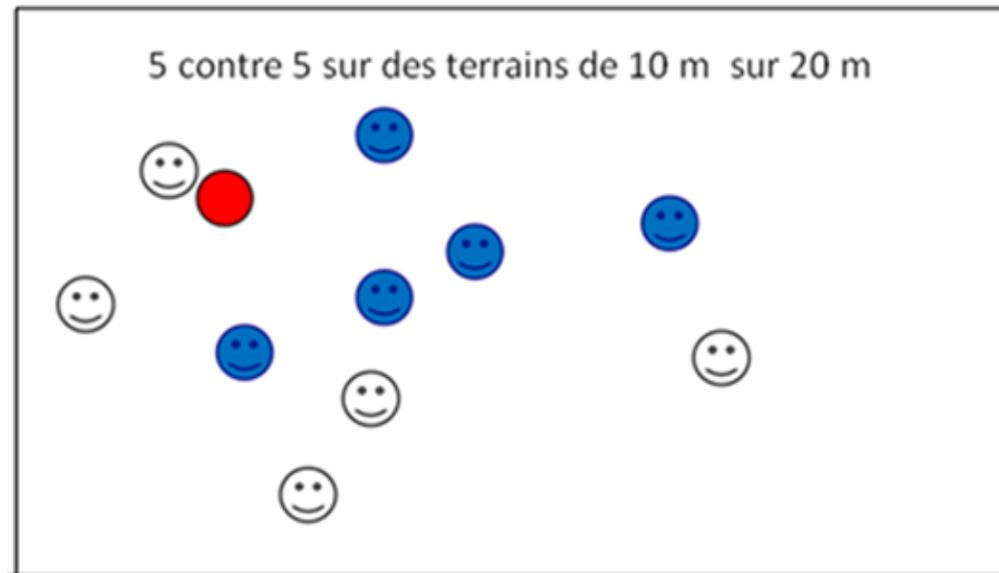
Chaque fois qu'une passe est faite l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3, 4, 5)

Quand une équipe est arrivée à 5 elle marque un point et donne le ballon à l'équipe adverse.

Si l'équipe adverse intercepte le ballon avant les 5 passes, le comptage est annulé (on repartira de 0 pour compter).

Si une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.

Critères de réussite : : Marquer plus de point que l'équipe adverse, gagner plus de manches.



JEU COLLECTIF : Ballon capitaine

CA4 CYCLES 2/3

But du jeu : Marquer X points en lançant le ballon au capitaine qui doit le réceptionner.

Le capitaine est dans une zone délimitée dans laquelle il peut librement se déplacer.

Les autres joueurs n'ont pas le droit d'aller dans les zones réservées aux capitaines.

En attaque : Les joueurs doivent se déplacer vers la cible (leur capitaine) en se faisant des passes, le porteur du ballon peut faire un pas avec la balle dans les mains avant de passer à un partenaire (déplacement en dribble interdit).

En défense : Les joueurs empêchent la progression du ballon (en gênant dans le porteur de balle ou en interceptant).

Interdit d'arracher la balle des mains du porteur de balle , pas de contact.

Critères de réussite : Marquer plus de point que l'équipe adverse, gagner plus de manches.

