

## JEUX COLLECTIFS: LA PASSE A 5

CA4

CYCLES 2/3

**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).

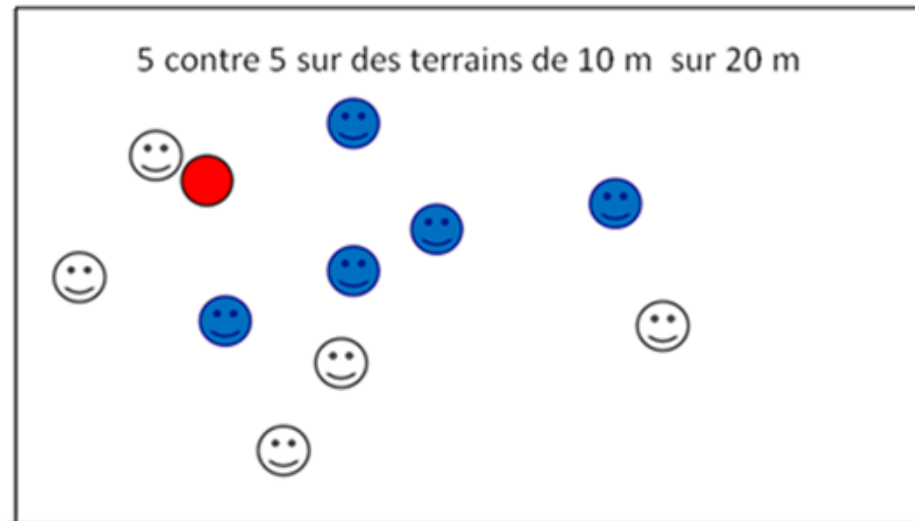
Chaque fois qu'une passe est faite l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3, 4, 5)

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.

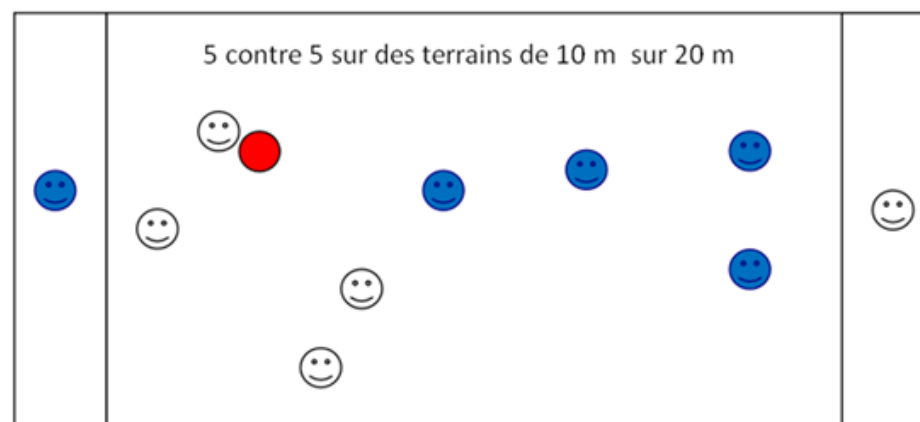
Les autres joueurs n'ont pas le droit d'aller dans les zones réservées aux capitaines.

**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.



## JEU COLLECTIF : Handball adapté

CA4 CYCLES 2/3

**But du jeu : Faire entrer la balle entièrement dans le but de l'adversaire.**

**Le match est gagné par l'équipe ayant marqué le plus de buts au coup de sifflet final.**

### Les droits des joueurs

#### Joueur de champ

Le ballon peut être joué avec toutes les parties du corps situées au-dessus du genou.

Le joueur peut garder le ballon sans faire action de jeu durant un maximum de 3 secondes.

Le joueur peut se déplacer avec le ballon en main sur 3 pas au maximum.

Le joueur peut passer le ballon à ses partenaires à l'exclusion du gardien de but dans sa zone.

Le joueur peut progresser en dribblant (en faisant rebondir le ballon au sol) sans reprise à deux mains (reprise de dribble)

Le joueur peut faire 3 pas, dribbler et refaire 3 pas avant de passer ou de tirer.

Le joueur peut arrêter un adversaire en se plaçant devant lui, il ne peut arracher la balle.

Le joueur peut se déplacer, passer, tirer, dribbler sur l'ensemble du terrain à l'exclusion des zones réservées au gardien de but.

Le joueur peut tirer en étant en suspension au-dessus de la zone adverse.

#### Gardien de but

Le gardien de but, dans la zone qui lui est réservée, peut jouer ou saisir le ballon avec n'importe quelle partie de son corps.

Les déplacements et la manipulation du ballon sont libres.

S'il sort de sa zone, il doit se comporter comme un joueur de champ.

Il n'a pas le droit de revenir dans sa zone en possession du ballon

#### Critères de réussite :

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

