

Le ballon capitaine

COMITÉ HAUTE
GARONNE
FFHANDBALL



Ce jeu se pratique sur un terrain type hand-ball (environ 40 m x 20 m).

On adapte la taille du terrain à l'âge des enfants. La zone est matérialisée par un demi-cercle de 5 mètres de rayon.

Chaque équipe est composée de sept joueurs.

Un cerceau est placé au centre de chaque zone.

Un **capitaine** est désigné par chaque équipe et va se placer à l'intérieur du cerceau adverse.

But du jeu :

Réussir à faire une passe précise au capitaine. Celui-ci ne peut pas sortir du cerceau pour récupérer la balle.

Règle du jeu :

Aucun joueur ne peut pénétrer dans les zones. Le joueur qui a la balle ne peut pas se déplacer avec elle.

Si le ballon est bien récupéré par le capitaine, l'équipe marque un point. L'équipe adverse réengage alors de devant sa zone et laisse, à l'équipe qui a marqué, le temps de regagner son camp (cela permet de souffler !)

Si le ballon est mal récupéré, c'est aussi l'équipe adverse qui réengage de la même manière.

Une touche est jouée à l'endroit où le ballon est sorti du terrain par l'équipe qui ne l'a pas touché en dernier.

Il est interdit d'arracher la balle des mains de l'adversaire.

Lors d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se placer à trois mètres du porteur du ballon. Si c'est un coup franc devant la zone, ce sont les attaquants qui reculent pour le jouer.

Remarque

Au début, tous les enfants veulent être capitaine. Devant une certaine inaction de la situation, ils veulent ensuite changer. On peut donc changer de capitaine à chaque point marqué.

Variante possible

Apprentissage de la passe, jeu des 3 passes, jeu des cinq passes, ballon poteau (comme le ballon capitaine mais avec une cible à faire tomber, et pas un capitaine...)