

## La rencontre USEP Balle au capitaine Cycle 2



### Définition :

C'est un jeu d'opposition collective où l'équipe poursuit un objectif commun : marquer plus de points que l'équipe adverse en respectant les règles définies. Les joueurs passent d'un statut d'attaquant ou défenseur en fonction de la possession de la balle ou non de leur équipe.

Il s'agit d'une **rencontre de fin de cycle EPS**.

**Dispositif :**

Les enfants seront **répartis sur 4 terrains** en fonction du niveau atteint en fin de cycle d'apprentissage.

- Terrain « Experts »
- Terrain « Confirmés »
- Terrain « Débrouillés »
  
- Terrain avec uniquement des ateliers pour les élèves n'ayant pas encore atteint les compétences nécessaires pour jouer à la Balle au capitaine, malgré la mise en place d'un cycle d'apprentissage.  
Sur ce terrain, on trouvera davantage d'élèves de CP.

**Déroulement :**

Sur les terrains « Experts », « Confirmés » et « Débrouillés », seront mis en place 2 tournois de « Balle au capitaine » :

- Tournoi 1 : **équipes constituées par classe**
- Tournoi 2 : **équipes mixées entre les différentes classes**

Sur le terrain « Ateliers », quatre ateliers à partir des jeux du document USEP 58 « Vers la balle au capitaine » seront mis en place successivement :

- Mini-golf ballon (avec utilisation de la feuille de score) pp. 13 à 16
- La balle nommée p. 25
- La conquête des planètes p. 29
- La passe à 5 (p. 20) avec ajouts progressifs de défenseurs

Chaque atelier durera 20 minutes.

Vous trouverez, via ce lien, le **document pédagogique « Vers la balle au capitaine »** :  
<https://usep21.org/IMG/pdf/document-vers-la-balle-au-capitaine.pdf>



## Règles de la Balle au capitaine



*Dispositif matériel*

2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum.

Terrain de 20 X 10m ; zones des capitaines : 2m de profondeur.

*But du jeu pour chaque équipe :*

Passer le ballon à son capitaine placé derrière la ligne de fond du terrain adverse.

*Gagnante :* l'équipe qui a réussi le plus de passes à son capitaine (1 passe = 1 point)

*Règles:*

Contacts interdits entre les joueurs.

Pas de déplacements avec la balle.

Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain , bouscule un adversaire ou marque 1 point.

La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de fond, par l'équipe adverse.

Jeu au temps : 8'