

Ballon capitaine	
Compétences visées	<p>Faire des passes précises</p> <p>Approche de la notion de cible</p> <p>Etre capable de se démarquer</p> <p>Jouer en équipe et faire circuler le ballon</p>
Dispositif	<p style="text-align: center;">Engagement X</p> <p style="text-align: right;">Engagement O</p>
But	Passer la balle directement, sans rebond, à son capitaine pour marquer un but.
Matériel	<p>Dossards (1 par élève)</p> <p>Plots pour délimiter le terrain.</p> <p>Un ballon de handball</p>
Nombre de joueurs	2 équipes de 6 joueurs
Durée du jeu	Variable entre 5 à 7 minutes.
Age	Cycle 3
Règles	<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas marcher plus de 3 pas avec le ballon et ne pas dribbler donc obligation de se faire des passes pour se déplacer. • Passes obligatoires au moins 2 avant de la passer au capitaine. • Il est interdit de prendre la balle des mains du joueur qui la possède. • Le passage en force est sanctionné. • Ne pas pénétrer dans la zone du capitaine. • Le capitaine ne doit pas sortir de sa zone et doit rattraper le ballon de volée (sans rebond). • Lorsqu'un capitaine ne peut pas récupérer directement la balle, elle est redonnée à l'autre équipe qui engage. • Engagement après un but, derrière la zone du capitaine

	<ul style="list-style-type: none"> • Si la balle touche terre pendant une passe entre 2 joueurs la passe est considérée comme correcte. • En cas de faute (plus de 3 pas, balle qui touche le pied, intervention musclée...), la remise en jeu se fait là où a eu lieu la faute mais on ne peut pas passer la balle directement à son capitaine. • Lorsque la balle sort du terrain, on fait une touche à une main mais on ne peut pas passer la balle directement à son capitaine.
Critères de réussite	Nombre de balles récupérées par le capitaine.
variantes	<p>Obligation de faire un certain nombre de passes.</p> <p>Ne plus avoir le droit de marcher 3 pas.</p> <p>Mettre un joker dans un cercle fixe (joueur qui doit obligatoirement toucher la balle pour que le but soit validé)</p>