

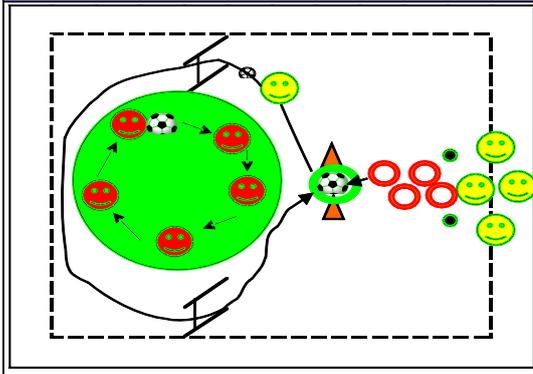
JEU N°1 - Les déménageurs

<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>		<u>Consignes</u>
25 m x 15 m	5 5		<p>Ballon à la main, chaque équipe doit arrêter le ballon dans une zone définie (cf schéma). Interdiction de toucher le porteur de balle. Si la balle tombe par terre, le ballon est rendu à l'adversaire.</p>
<u>Matériel par terrain</u>			<u>But et objectifs</u>
8	10'		<ul style="list-style-type: none"> • 1 point = arrêter le ballon dans la zone • Coopérer pour atteindre la zone
2			
5/5			

Éléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à
<ul style="list-style-type: none"> - Interdiction de courir avec le ballon - Utiliser le ballon au pied 	<p style="text-align: center;">Active</p> <p>Faire répéter l'action Questionner / Orienter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'occupation de l'espace • Questionner les joueurs sur le choix à réaliser (quel joueur est disponible?) • Compter les points et inverser les rôles

JEU N°2 - L'HORLOGE PASSE PORTES



DEROULEMENT DU JEU

* Les font tourner le ballon au pied en se le passant en contrôle / passe.

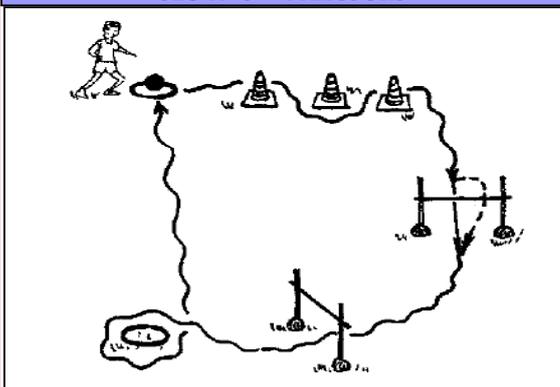
Les doivent faire un double pied gauche / pied droit prendre le ballon dans le cerceau faire le tour de l'horloge en conduite de balle en faisant passer le ballon au - dessous et lui par-dessus les haies , immobiliser le ballon dans le cerceau puis refaire les appuis dans les cerceaux et donner le relais au 2.

Variante :
Dans un sens puis dans l'autre
Utiliser surfaces contact (Int / Ext)

MATERIEL



JEU N°3 - PARCOURS



DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs partent toutes les 5 secondes et effectuent plusieurs fois le parcours en circuit fermé. Au niveau des cerceaux, les joueurs poussent leur ballon et effectuent "cloche-pied" dans les cerceaux. En ce qui concerne la haie, pousser le ballon sous la haie et passer par dessus. Importance d'une démonstration de qualité. Possibilité de faire partir une équipe dans un sens et l'autre équipe dans l'autre sens.

MATERIEL

