

JEUX D'ÉVEIL



- Commission Technique et des Jeunes -

DOCUMENTS

1. CONSTRUCTION DE LA CIBLE.

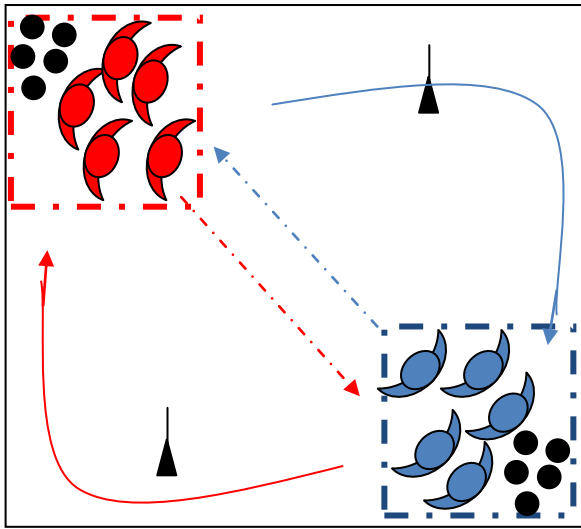
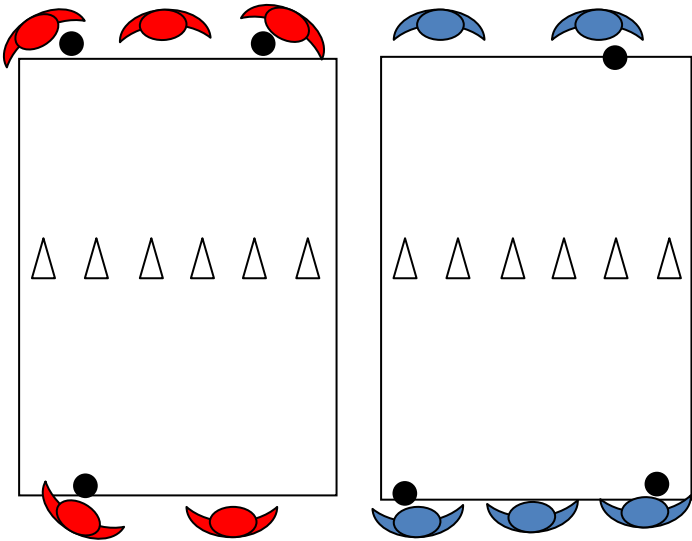
2. CONSTRUCTION DE L'OPPOSITION.

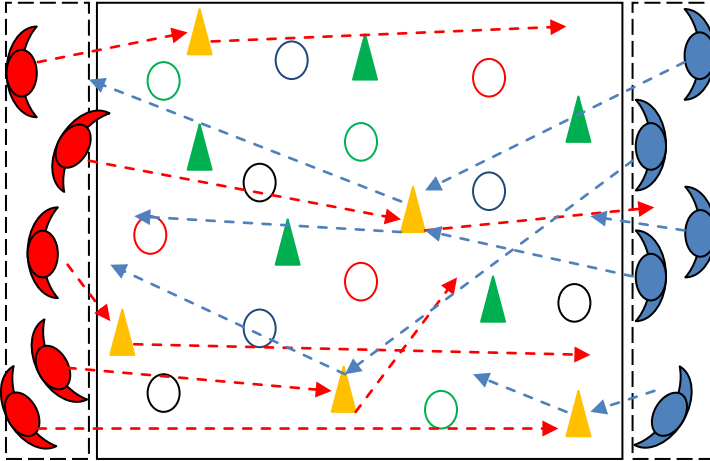
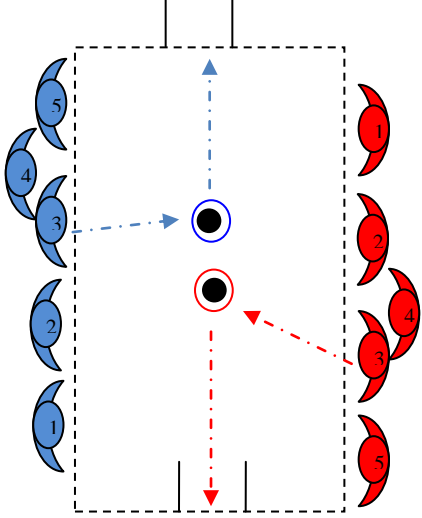
3. CONSTRUCTION DE LA COOPERATION.



CONSTRUCTION DE LA CIBLE

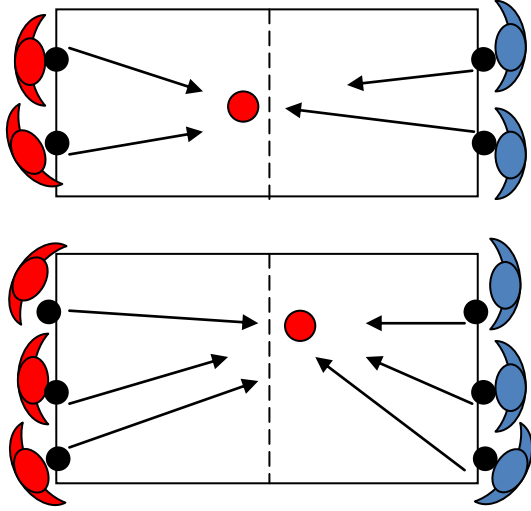
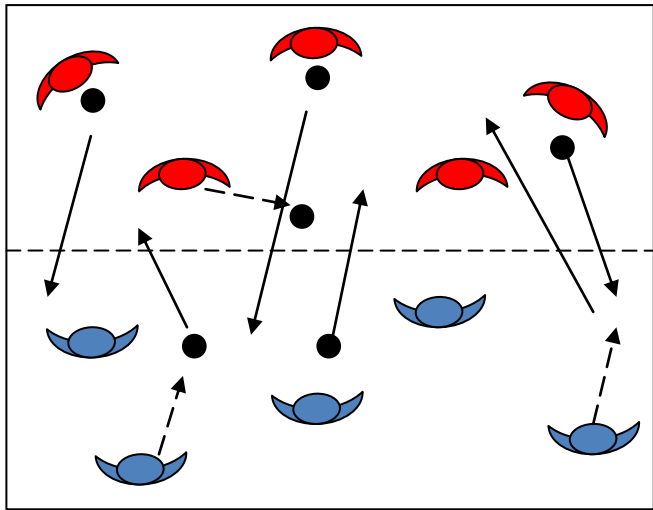
Jeux sur cibles fixes ...

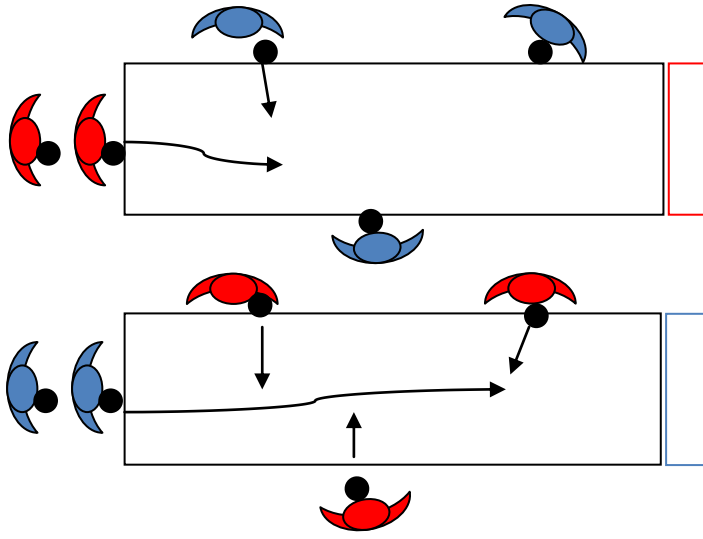
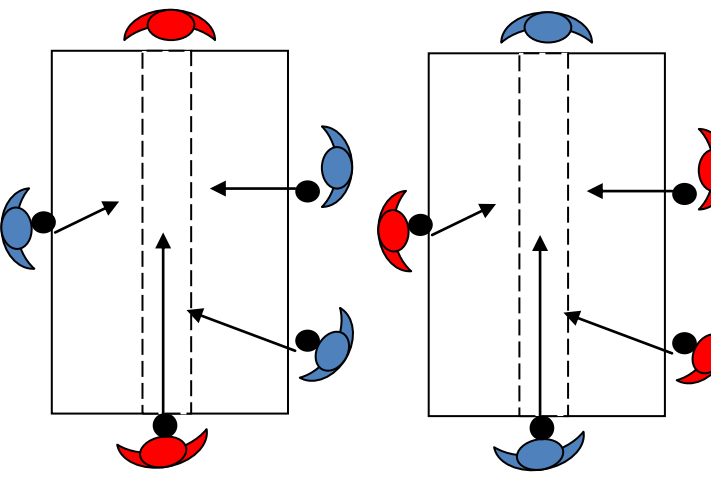
TACHES	ORGANISATION
<p>N° 1</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;"><i>"Remplir sa maison"</i></p> <p>But du Jeu : Posséder les plus de ballon que l'adversaire.</p> <p>Règles : Au signal de l'éducateur, chaque joueur part en course chercher un ballon dans la maison des adversaires pour venir le déposer dans sa propre maison. Tous les joueurs partent ensemble, au même moment. <u>Les joueurs doivent suivre le cheminement suivant :</u> - Déplacement sans ballon en biais ; - Déplacement avec ballon en contournement du constri-foot.</p> <p>Au stop, l'équipe qui a le plus de ballon marque 1 point.</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> Ballon joué à la main. Jeu au pied en conduite de balle. Contournement d'obstacles. 	 <p>Dispositif : Disposition de 2 maisons (carrés). 2 constri-foot pour retour dans les maisons.</p> <p>Espace de Jeu : 15m x 15m. 5m de côté pour chaque maison.</p> <p>Séquences de Jeu : 30'' (par séquence).</p>
<p>N° 2</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;"><i>"Abattre les quilles"</i></p> <p>But du Jeu : Faire tomber le plus grand nombre de quilles que l'équipe adverse en un temps donné.</p> <p>Règles : Au signal de l'éducateur, chaque équipe en possession de ses ballons, tentent d'abattre le plus de quilles possible. Jeu libre (attention ballon au sol), et réversible dès lors que la séquence de jeu est lancée par l'éducateur. Marque 1 point l'équipe qui fait tomber le plus de quilles que l'adversaire ou au plus grand nombre à la fin du temps de jeu (signal de l'éducateur).</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> Ballon joué à la main libre (trajectoire). Jeu "pied-main". Jeu au pied au sol. 	 <p>Dispositif : Disposition de 2 zones (1 par équipes). 6 quilles + 3 ballons pour 5 joueurs.</p> <p>Espace de Jeu : 10m x 6m + 2m entre les 2 espaces de jeu. 1m entre chaque quilles.</p> <p>Séquences de Jeu : 45'' (par séquence).</p>

TACHES		ORGANISATION
N° 3	<i>"Changer de Camp"</i>	 <p>Dispositif : 1 Terrain avec de zones.</p> <p>Espace de Jeu : 15m x 20m.</p> <p>Séquences de Jeu : 10" (par séquence).</p>
<p>But du Jeu : Changer de camp avant l'équipe adverse.</p> <p>Règles : Au signal, les 2 équipes doivent changer de camp. L'équipe qui arrive la première dans la zone opposée marque 1 pt.</p> <p>Variables : 1. Jeu à la main. 2. Jeu aux pieds. 3. Mettre des obstacles (cerceaux, coupelles...)</p> <p>(Ex: avant de pouvoir changer de camp, il faut faire le tour d'un cerceau et toucher un cône).</p>		
N° 4	<i>"Jeu du Bérêt"</i>	 <p>Dispositif : - Disposition de 2 petits buts (4m). - 2 équipes de joueurs en possession d'un numéro. - 1 base de ballon pour chaque équipe (cerceau).</p> <p>Espace de Jeu : 20m x 10m.</p> <p>Séquences de Jeu : 10" (par séquence).</p>
<p>But du Jeu : Récupérer le ballon à l'appel de son numéro.</p> <p>Règles : A l'appel de son numéro par l'éducateur, le joueur concerné de chaque équipe doit prendre le ballon de son équipe situé au centre de l'espace de jeu et le ramener dans le but de son équipe. (<i>Exemple : le N° 3 de chaque équipe</i>).</p> <p>- 1 point à l'équipe, par ballon récupéré et immobilisé dans le but.</p> <p>Variables : 1. Ballon joué au pied. 2. Ballon joué au pied avec zone de tir. 3. Ballon joué au pied avec contournement d'obstacle sur le retour + tir.</p>		

CONSTRUCTION DE LA CIBLE

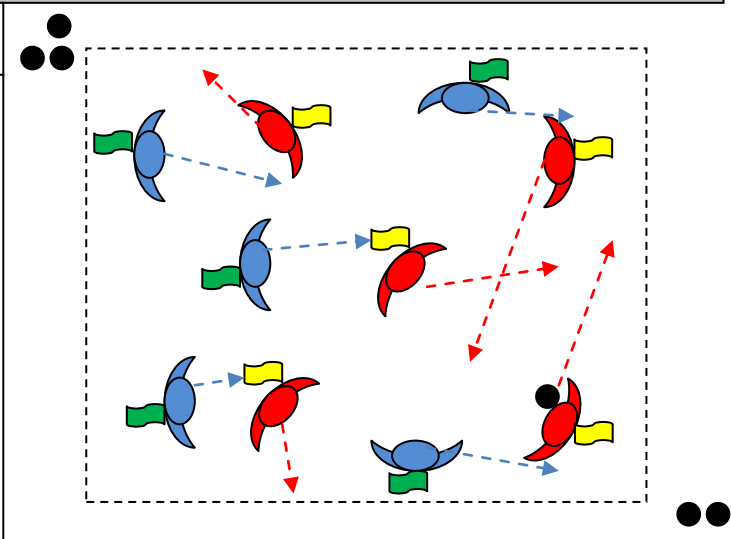
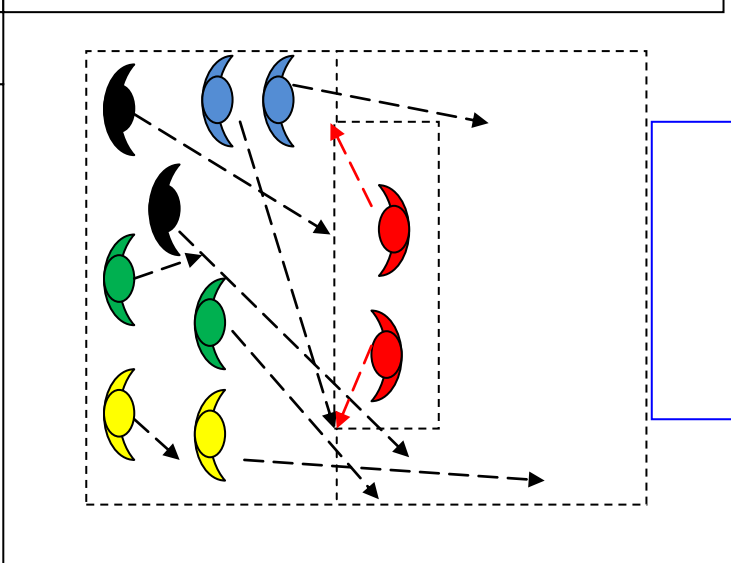
Jeux sur cibles mobiles ...

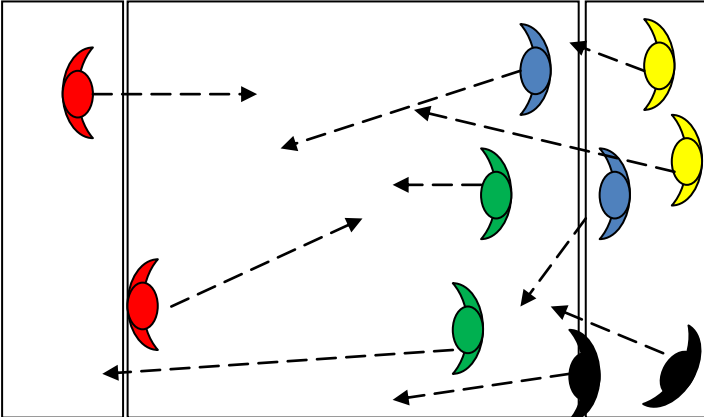
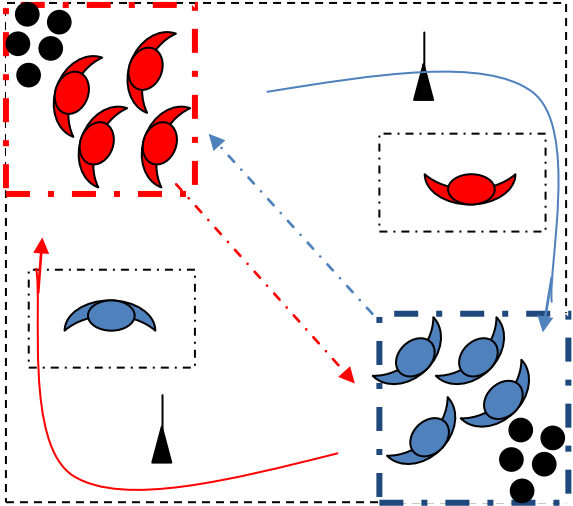
TACHES	ORGANISATION
<p>N° 5</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;"><i>"Chasse-Ballon"</i></p> <p>But du Jeu : Tirer sur un ballon du milieu pour le faire rouler chez l'adversaire.</p> <p>Règles : On ne tire que son camp. Tous les joueurs possèdent un ballon. Marque 1 point, qui a réussi à faire passer le ballon chez l'adversaire, ou qui se trouve dans la partie adverse au signal de l'éducateur.</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> Ballon joué à la main (ras le sol). Jeu au pied ballon au sol). 	 <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposition de 2 camps d'appartenance d'équipes. - 2 zones de tir pour les joueurs (1 par équipe). <p>Espace de Jeu : 10m x 10m. 5m (zone de tir arrière).</p> <p>Séquences de Jeu : 30" (par séquence).</p>
<p>N° 6</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;"><i>"Balles brûlantes"</i></p> <p>But du Jeu : Posséder le moins de ballon dans son camp que l'adversaire.</p> <p>Règles : Au signal de l'éducateur, chaque équipe en possession de ballons, les fait passer dans le camp adverse sans qu'ils ne sortent des limites du jeu.</p> <p>Jeu libre (attention ballon au sol), et réversible dès lors que la séquence de jeu est lancée par l'éducateur.</p> <p>Marque 1 point l'équipe qui possède le moins de ballon que son adversaire dans son camp.</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> Ballon joué à la main libre (trajectoire). Jeu "pied-main". Jeu au pied au sol. 	 <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposition de 2 zones de jeu (1 par équipe). - 6 ballons pour 10 joueurs. <p>Espace de Jeu : 20m x 30m.</p> <p>Séquences de Jeu : 45" (par séquence).</p>

TACHES		ORGANISATION
N° 7	"La Conduite mortel"	
	<p>But du Jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour les "lièvres": Traverser la zone en conduite de balle sans se faire toucher le ballon. - Pour les "chasseurs": Toucher le ballon du "lièvre" au moyen d'une frappe du ballon. <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conduite libre des "lièvres". - Le second "lièvre" part dès lors que le 1^{er} est arrivé (ou est touché). - Les joueurs "chasseurs" ont interdiction de lever le ballon (hauteur de genou maximum). Les "chasseurs" ne suivent pas leur ballon. - <u>Ballon touché</u> : 1 point aux "chasseurs". - <u>Ballon non touché</u> : 1 point aux "lièvres". <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon des chasseurs joués à la main (ras le sol). 2. Ballon des chasseurs joués au pied. 	<p>Dispositif : Disposition d'un espace de jeu (2 zones d'en-but).</p> <p>Espace de Jeu : 10m x 20m.</p> <p>Séquences de Jeu : Tps de passage du "lièvre".</p>
N° 8	"Le couloir du ballon mobile"	
	<p>But du Jeu : Toucher à l'aide de son propre ballon, le ballon qui traverse du joueur "passeur".</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par joueur. - Le joueur "passeur" fait traverser son ballon, que le "tireur" tente de faire sortir du couloir. - On ne peut tirer que de son camp. - On ne suit pas son ballon après chaque tir. - Alternance de vague de ballon (1 ballon sur 2 par équipe : joueur starter = le "passeur"). - <u>1 point à l'équipe</u> : si le ballon traverse. - <u>2 points à l'équipe</u> : si le ballon est touché. <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour les joueurs "tireur": Jeu à la main puis au pied. - Pour les joueurs "passeur": Pied droit puis pied gauche 	<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposition de 2 zones de tir (une par équipe). - Un couloir central séparant les 2 zones. - Une zone pour chaque passeur. <p>Espace de Jeu : 20m x 30m + 5m de côté pour zone "passeur".</p> <p>Séquences de Jeu : Tps de passage (par ballon).</p>

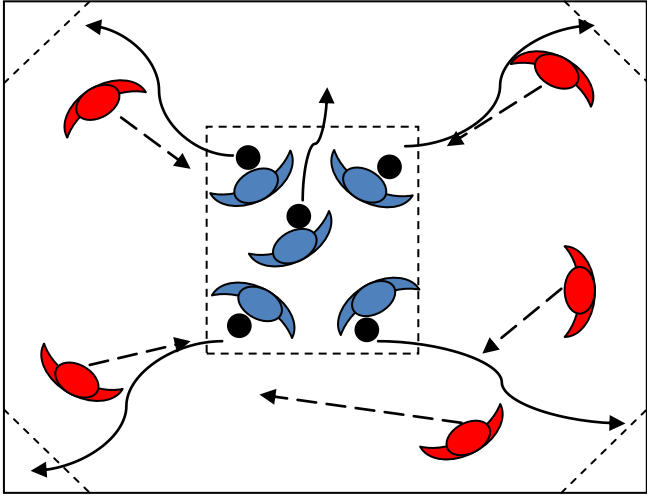
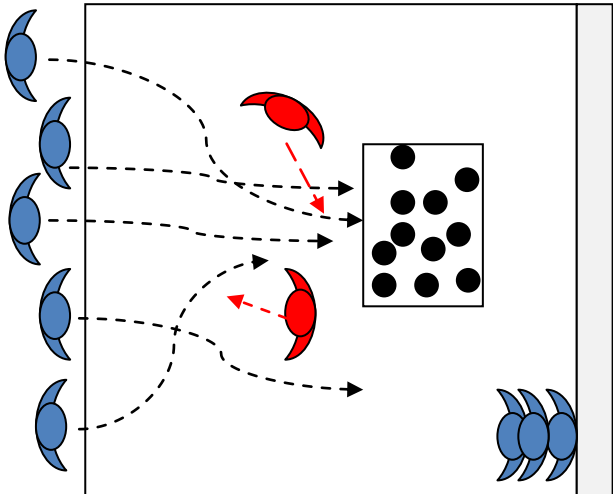
CONSTRUCTION DE L'OPPOSITION

Jeux sur la construction de l'adversaire ...

TACHES	ORGANISATION
<p>N° 9</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;"><u>"J'attaque-je me défends !!"</u></p> <p>But du Jeu : Attraper les dossards des joueurs adverses.</p> <p>Règles : Les joueurs d'une même équipe portent un dossard de couleur identique (accrochés à la ceinture dans le dos). Ballon en main, l'éducateur donne le ballon à un des joueurs (au choix). L'équipe nommée par l'éducateur est poursuivie de l'autre équipe pour tenter de récupérer le foulard de chaque joueur adverse (inversement si l'autre équipe nommée). Jeu en plusieurs manches (comptabilisation des dossards pris). Gagne l'équipe qui a récupéré le plus de dossards.</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Montrer une coupelle de couleur d'équipe. 2. Ballon donné à une équipe qui doit le garder. Toucher les joueurs pour le récupérer. 	 <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposition d'un espace de jeu. - 1 dossard à chaque joueur des 2 équipes. <p>Espace de Jeu : 15m x 15m.</p> <p>Séquences de Jeu : 10"-15" (par séquence).</p>
<p>N° 10</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;"><u>"Minuit dans la bergerie ..."</u></p> <p>But du Jeu : Rejoindre la "Bergerie" à minuit (zone spécifique).</p> <p>Règles :</p> <p>2 joueurs "loup", se déplacent dans leur repère (zone), les moutons trotinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie.</p> <p><u>Question des moutons aux loups : "Quelle heure est-il ? ... à la réponse des loups "minuit", ils peuvent sortir de leur repère pour attraper tous les moutons qui n'auront pas rejoint la bergerie à temps.</u></p> <p>Les moutons pris iront dans le repère du loup et ne seront délivrés que pendant la période des "minuit" (délivrance par une tape de la main d'un autre mouton).</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon joué au pied (conduite de balle). 2. Mettre 2 ou plusieurs "loups". 	 <p>Dispositif : Disposition d'un espace de jeu central (zone "Loup") + une zone "bergerie" (zone Bleu).</p> <p>Espace de Jeu : Zone "loup" (8mx5m), Zone "mouton-libre" (15mx10m), zone "bergerie" (8mx5m).</p> <p>Séquences de Jeu : 3 séquences / minute (env.).</p>

TACHES		ORGANISATION
N° 11	"L'épervier"	
<p>But du Jeu : Traverser l'espace sans se faire toucher par les éperviers.</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les éperviers touchent sans frapper les "lapins". - Interdiction de sauter sur les "lapins". - Les "lapins" qui parviennent à la zone d'en-but ne sont plus attaquables. - Le "duo de lapins" gagnant est celui qui touche le plus de "lapins" en un nombre de passages minimum. <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Contourner (ou mettre un pied dans) un cerceau avant de rejoindre la zone d'en-but. 3. Traverser en conduite de balle sans se faire sortir son ballon par les éperviers. 4. Passer (avec ou sans ballon) une porte avant de rejoindre la zone d'en-but (<i>voir schéma</i>). 		<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposition de 2 zones d'en-but (départ-arrivée). - Une zone centrale d'éperviers. <p>Espace de Jeu : 20m x 10m. 5m (zone d'en-but arrière).</p> <p>Séquences de Jeu : Nbre de passages éperviers.</p>
N° 12	"Remplir sa maison par la forêt"	
<p>But du Jeu : Posséder le plus de ballon que l'adversaire.</p> <p>Règles : Au signal de l'éducateur, chaque joueur part en course chercher un ballon dans la maison des adversaires pour venir le déposer dans sa propre maison, en passant par la forêt gardée par le loup. Tous les joueurs partent ensemble, au même moment.</p> <p><u>Les joueurs doivent suivre le cheminement suivant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacement sans ballon en biais ; - Déplacement avec ballon en contournement du constri-foot et passer par la forêt et le loup. <p>Au stop, l'équipe qui a le plus de ballon marque 1 point.</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Commencer jeu à la main :</u> ne pas se faire toucher par le "loup". 2. <u>Jeu au pied :</u> éliminer le loup pour rejoindre sa maison. 		<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposition de 2 maisons + 2 forêts (carrés). - 2 constri-foot pour retour dans les maisons. <p>Espace de Jeu : 15m x 15m. 5m de côté pour chaque maison.</p> <p>Séquences de Jeu : 30" (par séquence).</p>

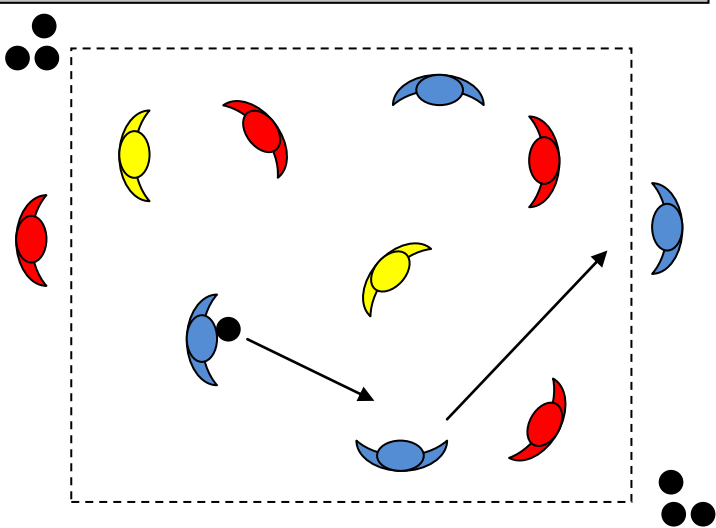
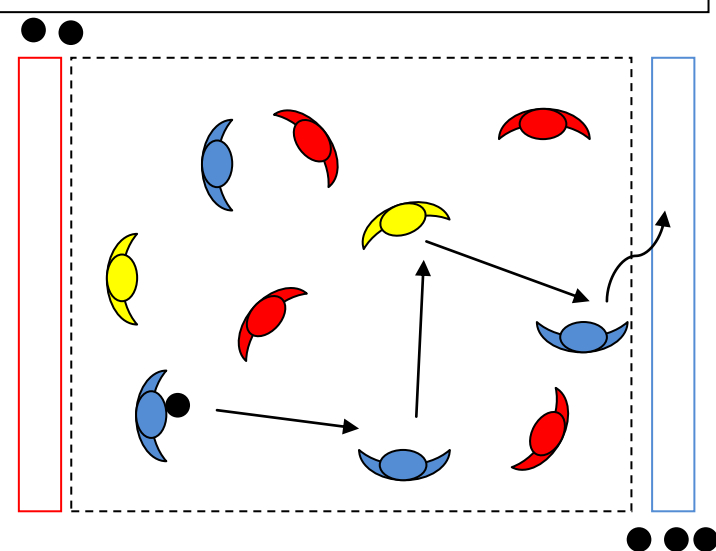
TACHES		ORGANISATION
N° 13	<u>"Récupères ton ballon ..."</u>	
<p>But du Jeu : Aller chercher un ballon en zone B défendue par un adversaire, en traversant la zone A.</p> <p>Règles : Aller prendre un ballon en zone protégée par l'adversaire, et revenir le déposer dans sa zone "coffre". Joueur touché = revenir au départ. Ballon déposé = remise dans la caisse centrale et revenir au départ. L'adversaire défend uniquement dans la zone A. 1 point à l'équipe qui a ramenée le plus de ballons dans son coffre. <u>Tous les joueurs partent ensemble au même moment.</u></p> <p>Variables : 1. Jeu à la main (ramener le ballon à la main) ; 2. Jeu au pied (retour en conduite de balle) ; 3. Jeu au pied en conduite de balle avec obstacles.</p>		<p>Dispositif : Disposition d'un coffre pour chaque équipe. Une caisse centrale protégée (par équipe).</p> <p>Espace de Jeu : 20m x 20m. 5m de côté (coffre).</p> <p>Séquences de Jeu : 20" (par séquence).</p>
N° 14	<u>"Les gardiens du château"</u>	
<p>But du Jeu : Rentrer avec son ballon dans le château défendu par 4 gardiens, sans se le faire sortir.</p> <p>Règles : Interdiction pour les gardiens de rentrer dans le château (carré central). Dans les "refuges", les attaquants sont inattaquables et ne peuvent y stationner que 5". Ballon sorti = retour à l'extérieur pour recommencer.</p> <p><u>Compter le nombre de ballons rentrés en un temps donné.</u></p> <p>Variables : 1. Ballon joué à la main (toucher le joueur) ; 2. Jeu au pied en conduite de balle : faire sortir le ballon de l'espace de jeu. 3. Supprimer les "refuges".</p>		<p>Dispositif : Disposition d'un château (carré central) + 3 cerceaux "refuge".</p> <p>Espace de Jeu : 15m x 15m.</p> <p>Séquences de Jeu : 30''-45'' (maxi par séquence).</p>

TACHES		ORGANISATION
N° 15	<u>"4 coins pour chacun"</u>	
<p>But du Jeu : Se réfugier dans un des 4 coins au signal.</p> <p>Règles : Au signal de l'éducateur, les joueurs de l'équipe attaquante, doivent rejoindre un des 4 coins, ballon en main. Arrêt du jeu dès que les attaquants ont rejoint les coins ou au signal de l'éducateur (fin de séquence de jeu = 30").</p> <p>Joueur touché = revenir au départ. Ballon dégagé = revenir au départ. 1 point à l'équipe qui a ramené tous les ballons dans les coins. <u>Tous les joueurs peuvent partir en même temps.</u></p> <p>Variable : <u>Jeu au pied :</u> en conduite de balle.</p>		<p>Dispositif : Disposition d'un carré central de "base". Présence de 4 coins.</p> <p>Espace de Jeu : 20m x 20m.</p> <p>Séquences de Jeu : 30" (par séquence).</p>
N° 16	<u>"Chasse au trésor ..."</u>	
<p>But du Jeu : Rentrer dans le château pour voler le trésor sans se faire toucher et le ramener sans se le faire dégager.</p> <p>Règles : Le "voleur" touché est fait "prisonnier" (derrière le château, couloir de fond de terrain). Avec plusieurs "prisonniers", former une chaîne, le 1^{er} ayant un pied dans la zone "prison". Délivrance possible en touchant la chaîne.</p> <p><u>Compter le nombre de ballons ramenés en un temps donné.</u></p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> Ballon joué à la main : ramener le ballon ; Jeu au pied : retour en conduite de balle. 		<p>Dispositif : Disposition d'un château (carré central) + un "refuge" (zone des voleurs) + un camp des "prisonniers" (couloir du fond).</p> <p>Espace de Jeu : 20m x 20m.</p> <p>Séquences de Jeu : 45" (par séquence).</p>

TACHES		ORGANISATION
N° 17	<u>"Deux pour se défendre ..."</u>	
<p>But du Jeu : Traverser la zone défendue par un "loup", pour aller marquer avant la ligne de fond sans se faire dégager son ballon.</p> <p>Règles : Le joueur pris par le "loup", revient au départ. Les attaquants peuvent partir en même temps. Combien de buts en 2 minutes ? ...</p> <p>Variable :</p> <p>1. Jeu au pied en 1 c 3 : éliminer le joueur défenseur pour aller marquer.</p>		<p>Dispositif : 2 mini-terrains avec buts (constri-foot). 1 zone matérialisée sur les terrains. 1 défenseur situé dans la zone proche attaquants.</p> <p>Espace de Jeu : 30m x 20m.</p> <p>Séquences de Jeu : 10" (par ballon joué).</p>

CONSTRUCTION DE LA COOPERATION

Jeux sur la construction du partenaire ...

TACHES	ORGANISATION
<p>N° 18</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;"><u>"Balle au capitaine"</u></p> <p>But du Jeu : Transmettre le ballon au joueur "capitaine" de son équipe.</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tous les ballons sont joués à hauteur d'épaules. - Interdiction de jouer par dessus la tête des joueurs. - Interdiction de courir ballon en main. - Le joueur touché fait perdre le bénéfice du ballon à son équipe. - A chaque perte de balle, obligation de repartir de son camp (idem ballon qui tombe au sol). - 1 point à l'équipe qui parvient à transmettre le ballon à son capitaine. - L'équipe qui marque le plus de point que l'adversaire est déclarée vainqueur. <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon joué au pied. 2. Interdiction de remettre le ballon au même joueur. 	
<p>N° 19</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;"><u>"La zone à atteindre ..."</u></p> <p>But du Jeu : Rejoindre la zone d'en-but d'attaque pour chaque équipe.</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tous les ballons sont joués à hauteur d'épaules. - Interdiction de jouer par dessus la tête des joueurs. - Interdiction de courir ballon en main. - Le joueur touché fait perdre le bénéfice du ballon à son équipe. - A chaque perte de balle, obligation de repartir de son camp (idem ballon qui tombe au sol). - 1 point à l'équipe qui parvient à immobiliser le ballon dans la zone d'en-but. - L'équipe qui marque le plus de point que l'adversaire est déclarée vainqueur. <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon joué au pied. 2. Interdiction de remettre le ballon au même joueur. 	
	<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposition d'un espace de jeu (dont 2 en-but). - Disposition d'un joueur "capitaine" par équipe. <p>Espace de Jeu : 20m x 15m.</p> <p>Séquences de Jeu : 2 minutes de temps de jeu.</p>
	<p>Dispositif : Disposition d'un espace de jeu (dont 2 en-but).</p> <p>Espace de Jeu : 20m x 15 m.</p> <p>Séquences de Jeu : 2 minutes de temps de jeu.</p>

TACHES		ORGANISATION
--------	--	--------------

N° 20 **"Au coin sans se faire prendre !"**

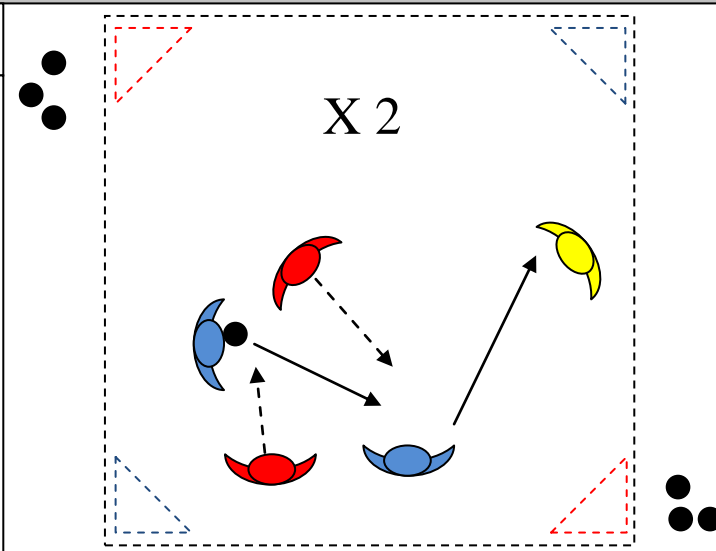
But du Jeu :
Rejoindre un coin et immobiliser le ballon.

Règles :

- Jeu à la main.
- Tous les ballons sont joués à hauteur d'épaules.
- Interdiction de jouer par dessus la tête des joueurs.
- Interdiction de courir ballon en main.
- Le joueur touché fait perdre le bénéfice du ballon à son équipe.
- **1 point à l'équipe qui parvient à immobiliser le ballon dans un des 2 coins (ballon au sol).**
- L'équipe qui marque le plus de point que l'adversaire est déclarée vainqueur.

Variables :

1. Ballon joué au pied.
2. Interdiction de remettre le ballon au même joueur (variable à la main ou au pied).



Dispositif :
Disposition de 4 coins (petits buts).

Espace de Jeu :
20m x 10m.

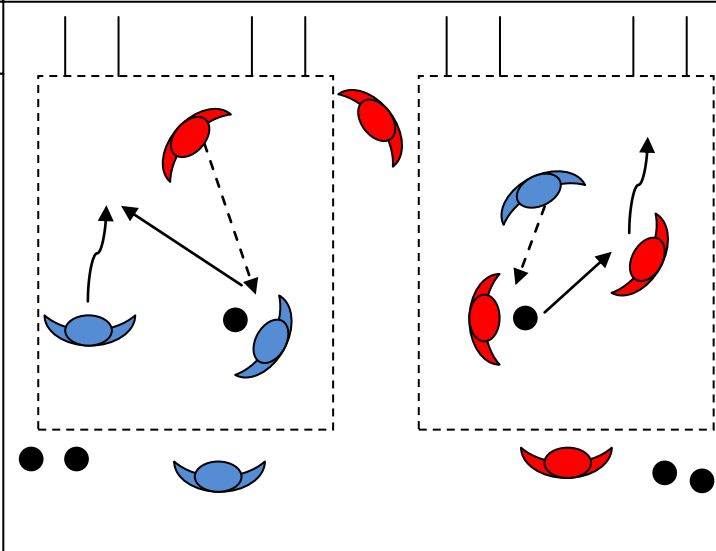
Séquences de Jeu : 2 minutes de temps de jeu.

N° 21 **"Jeu des portes"**

But du Jeu :
Pour chaque joueur, passer la porte (1 joueur à chaque porte).

Règles :
Interdiction de sauter ou se jeter sur les attaquants.
Déplacement libre des 2 attaquants.
Le joueur "défenseur" doit toucher l'attaquant porteur de balle (pour marquer un point).

1 point aux attaquants : passage de l'attaquant porteur de balle dans l'une des 2 portes.



Variables :

1. Jeu aux pieds : passer en conduite.
2. Réduire la distance entre les 2 portes

Dispositif :
Disposition de 2 portes à défendre par un défenseur.

Espace de Jeu :
20m x 15m.
5m d'intervalles entre les 2 portes.

Séquences de Jeu : 30" (par séquence).

TACHES		ORGANISATION
--------	--	--------------

N° 22

"Le coffre"

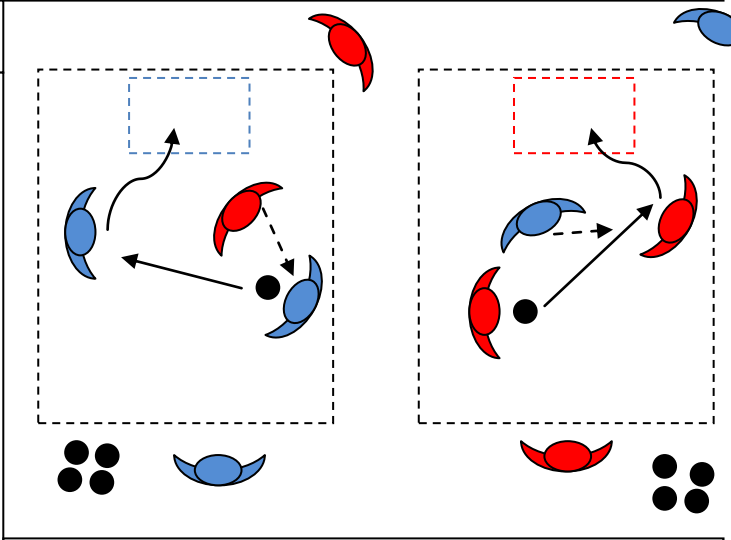
But du Jeu :
Amener un ballon en zone « Coffre » défendue par un adversaire.

Règles :

- Interdiction de jouer par dessus la tête de son adversaire.
- Si le joueur porteur de balle est touché, il fait perdre le bénéfice du ballon à son équipe. Les joueurs se replacent au départ pour jouer le ballon suivant.
- L'adversaire n'a pas le droit de rentrer dans la zone « coffre ».
- 1 point à l'équipe qui a ramenée le plus de ballons dans son coffre. (Sur 5 ballons joués)

Variables :

1. Jeu aux pieds
2. 3c1



Dispositif :
Disposition d'un coffre pour chaque équipe.

Espace de Jeu :
20m x 15m.
5m de côté (coffre).

Séquences de Jeu : 20'' (par séquence).

N° 23

"Aides-toi pour aller marquer"

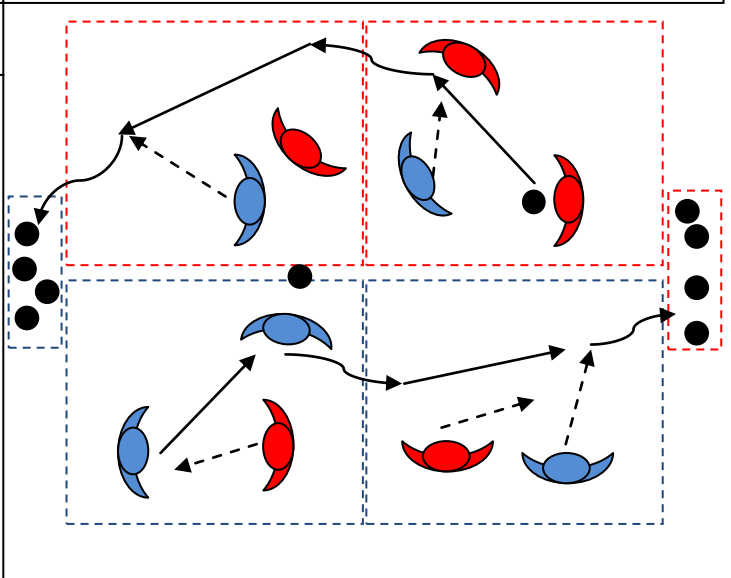
But du Jeu :
Aller déposer le ballon en face sans se le faire prendre par les défenseurs.

Règles :

- Jeu à la main.
- Les défenseurs sont fixes dans leur zone.
- Seul le joueur porteur de balle peut accéder à la zone supérieure.
- Si le joueur porteur de balle est touché, il fait perdre le bénéfice du ballon à son équipe. Les joueurs se replacent au départ pour jouer le ballon suivant.
- Interdiction de jouer par dessus la tête de son adversaire.
- Gagne, l'équipe qui a le moins de ballon dans sa zone de départ.

Variables :

1. Stopper si le ballon tombe au sol.
2. Jeu aux pieds.

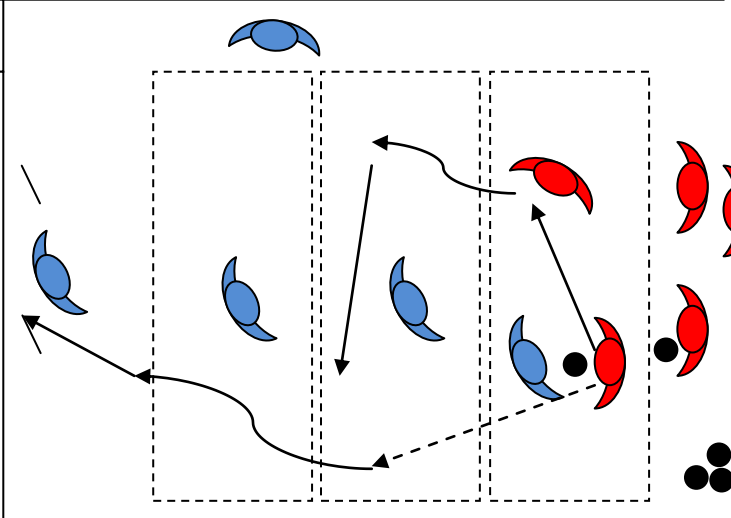


Dispositif :

- Disposition d'une zone de marque (par équipe).
- 2 attaquants et 1 défenseur en zone 1 et 1 attaquant et 1 défenseur en zone 2.

Espace de Jeu :
20m x 10m (x2)

Séquences de Jeu : 45'' (maxi par séquence).

TACHES		ORGANISATION
N° 24	<u>"L'aventure des 2 buteurs"</u>	
<p>But du Jeu : Traverser et marquer le but.</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les attaquants partent à 2, avec 1 ballon en main pour tenter de traverser les 3 rivières et marquer de la dernière zone dans le but. - Les défenseurs sont fixes dans leur zone. - Si l'attaquant porteur de balle se fait toucher, il perd le ballon et les 2 attaquants reviennent au départ. <p><u>Comptabiliser le nombre de fois où toutes les zones sont traversées et le nombre de buts ...</u></p>		