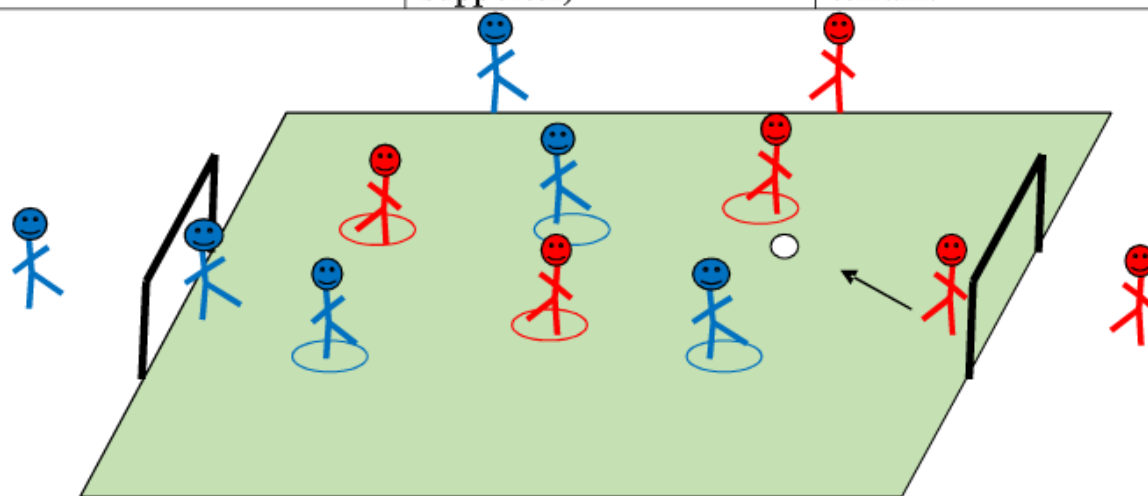


BABY FOOT

Compétences visées : être capable de contrôler le ballon, de réaliser une passe précise, de faire progresser le ballon et de tirer vers la cible.

ESPACE	EFFECTIF	MATERIEL
Un demi terrain de hand (20m x 15m)	2 équipes de 4 joueurs (1 gardien, 3 joueurs, 1 ramasseur de balle, 1 supporter)	Chasubles, 6 cerceaux, 2 ballons, des coupelles pour les limites du terrain.



BUT : Marquer le plus de buts possible

CONSIGNES :

A partir du gardien, faire des passes jusqu'au dernier joueur qui doit tirer au but. Si une passe est ratée ou le tir arrêté, le ballon passe à l'adversaire. A chaque tir, les joueurs changent de position.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- Les passes sont précises et bien dosées
- Les contrôles sont réussis (le ballon reste dans le cerceau)
- Les tirs sont « cadrés »

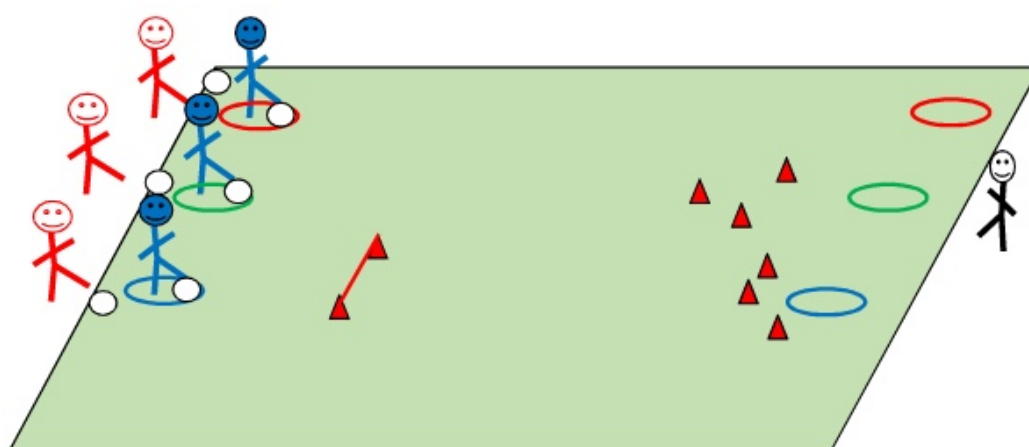
→ Variantes :

- Chaque équipe joue avec un ballon, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de buts dans un temps défini. En cas de passe ratée, le ballon repart du gardien.
- En fonction de la taille du terrain, on peut ajouter (ou supprimer) un joueur

GOLFOOT

Compétences visées : Passer / tirer avec précision, doser la force d'une passe ou d'un tir.

ESPACE	EFFECTIF	MATERIEL
Cour de l'école / terrain de foot / parc Utiliser les obstacles naturels (bancs, poteaux, arbres...) pour varier les parcours.	2 joueurs par « trou »	2 cerceaux par trou (départ et arrivée) ou Kit foot golf (district ou Casal sport) Un ballon par trou Des obstacles



BUT : Réussir à envoyer le ballon dans le cerceau en réalisant le moins de coup(s) possible.

CONSIGNES :

Vous devez envoyer le ballon dans le cerceau « arrivée » en frappant dans le ballon le moins de fois possible et en évitant les obstacles. Lorsque tous les joueurs ont fini le trou, on passe au suivant.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- La technique de frappe diffère en fonction de la trajectoire souhaitée (plat du pied pour un coup précis, coup de pied pour tirer loin, pied sous le ballon pour un tir en hauteur...)
- Le corps est orienté vers la cible.

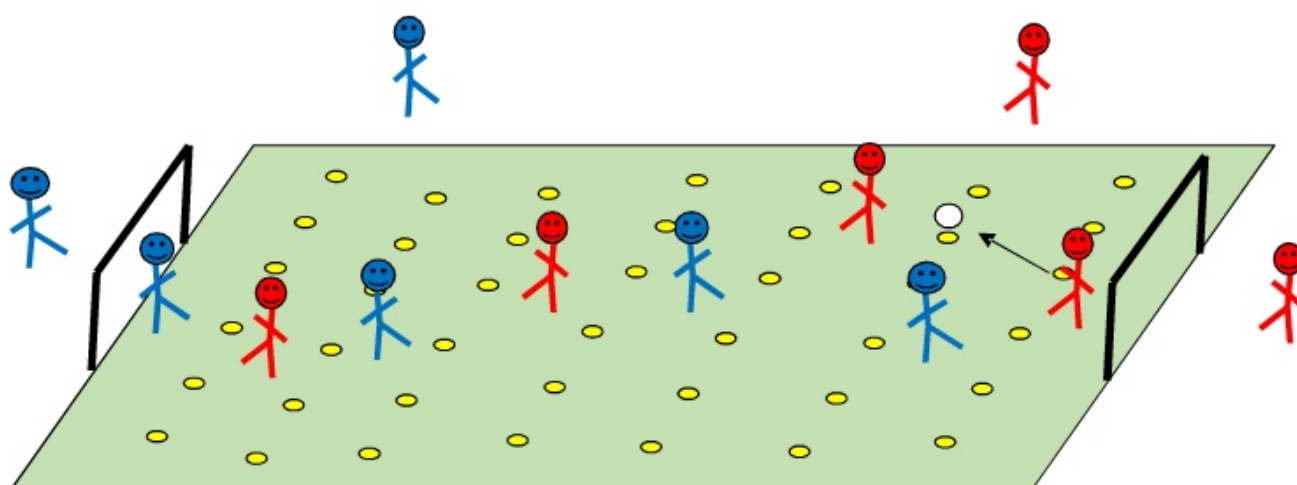
→ Variantes :

- Réduire la taille des cerceaux
- Réaliser une performance « collective » : réaliser le parcours en moins de « x » coups (challenge à définir)
- Match entre les équipes : un point par trou remporté.

CHACUN SA ZONE !

Compétences visées : être capable de contrôler le ballon, de réaliser une passe précise, de faire progresser le ballon et de tirer vers la cible. Se démarquer pour recevoir le ballon (attaquant) / couper les lignes de passe (défenseur)

ESPACE	EFFECTIF	MATERIEL
Un demi-terrain de hand (20 m x 15 m) partagé en 8 zones d'environ 2 m de large.	2 équipes de 6 joueurs (1 gardien, 3 joueurs, 1 ramasseur de balle, 1 supporter)	Chasubles 1 ballon, Des coupelles pour matérialiser les zones.



BUT : Marquer le plus de buts possible

CONSIGNES :

A partir du gardien, faire progresser le ballon de zone en zone pour l'amener au tireur qui essaie de marquer un but

Si une passe est ratée ou interceptée, le ballon passe à l'adversaire. A chaque but, les joueurs changent de position.

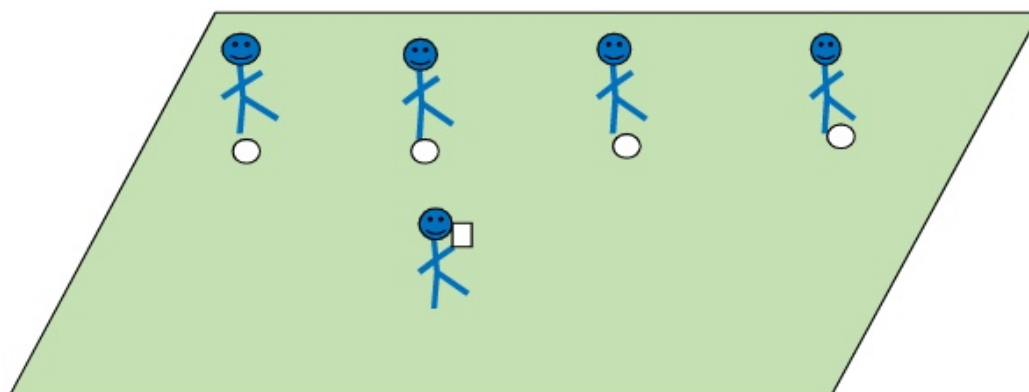
L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- Les passes sont précises et bien dosées
- Les contrôles sont réussis (le ballon reste dans la zone)
- Les tirs sont « cadrés »
- Les attaquants se démarquent
- Les défenseurs se déplacent pour essayer d'intercepter le ballon

QUEL CIRQUE !! (Jonglage)

Compétences visées : Améliorer sa technique, maîtriser le ballon, développer la coordination et lire une trajectoire.

ESPACE	EFFECTIF	MATERIEL
Cour de l'école /terrain permettant d'espacer les joueurs (3 à 4 m ² par joueur)	En fonction du nombre de ballons disponibles (classe entière /demi-classe / atelier)	Un ballon par joueur Cartes défis...



BUT : Réussir à réaliser les défis proposés par le meneur

CONSIGNES :

Vous allez devoir réaliser les défis annoncés par le meneur de jeu dans le temps imparti.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- Tête : utilisation du front ; pieds : utilisation du coup de pied.
- Le joueur regarde le ballon
- Le joueur conserve l'équilibre (utilisation des bras pour s'équilibrer, reprise d'appuis entre les jongles)

→ Variantes :

- Pas de temps défini mais un nombre de tentatives pour réussir le défi.
- Réaliser une performance « collective » : un point par joueur ayant réussi le défi.
- Pour complexifier, associer deux ou trois cartes (2 têtes, 2 genoux, 3 pieds...)
- Pour différencier : Associer plusieurs cartes à réaliser séparément puis à enchaîner.