

Conduite et relais



Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable, en courant, de toucher le ballon à chaque pas et être capable de choisir la partie du pied (intérieur, extérieur) la plus adaptée pour conduire le ballon efficacement.

ESPACE

5 couloirs de relais de 10 à 12 m de long, installés parallèlement. Dans chaque couloir, une coupelle est placée tous les 2 m

EFFECTIF

5 équipes de 3 à 5 relayeurs
 5 x 5 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

10 plots
 10 ballons
 4 x 5 coupelles de couleurs différentes



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- La première équipe qui termine le relais remporte l'épreuve.

CONSIGNES

- Relais 1 : à tour de rôle, les joueurs conduisent le ballon le long des coupelles, font le tour de la dernière coupelle puis reviennent au point de départ. Ils doivent immobiliser la balle sur la ligne de départ avant que le prochain relayeur puisse partir avec.
- Relais 2 : même principe, mais en slalomant entre les coupelles sans les faire tomber.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à garder le contrôle de la balle malgré leur vitesse, tout en levant la tête pour repérer l'emplacement des coupelles ;
- les joueurs parviennent à conserver leur équilibre (donc à adapter leurs appuis) malgré la vitesse

Éperviers

15'

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable, en courant, de toucher le ballon à chaque pas et être capable de choisir la partie du pied (intérieur, extérieur) la plus adaptée pour conduire le ballon efficacement.

ESPACE

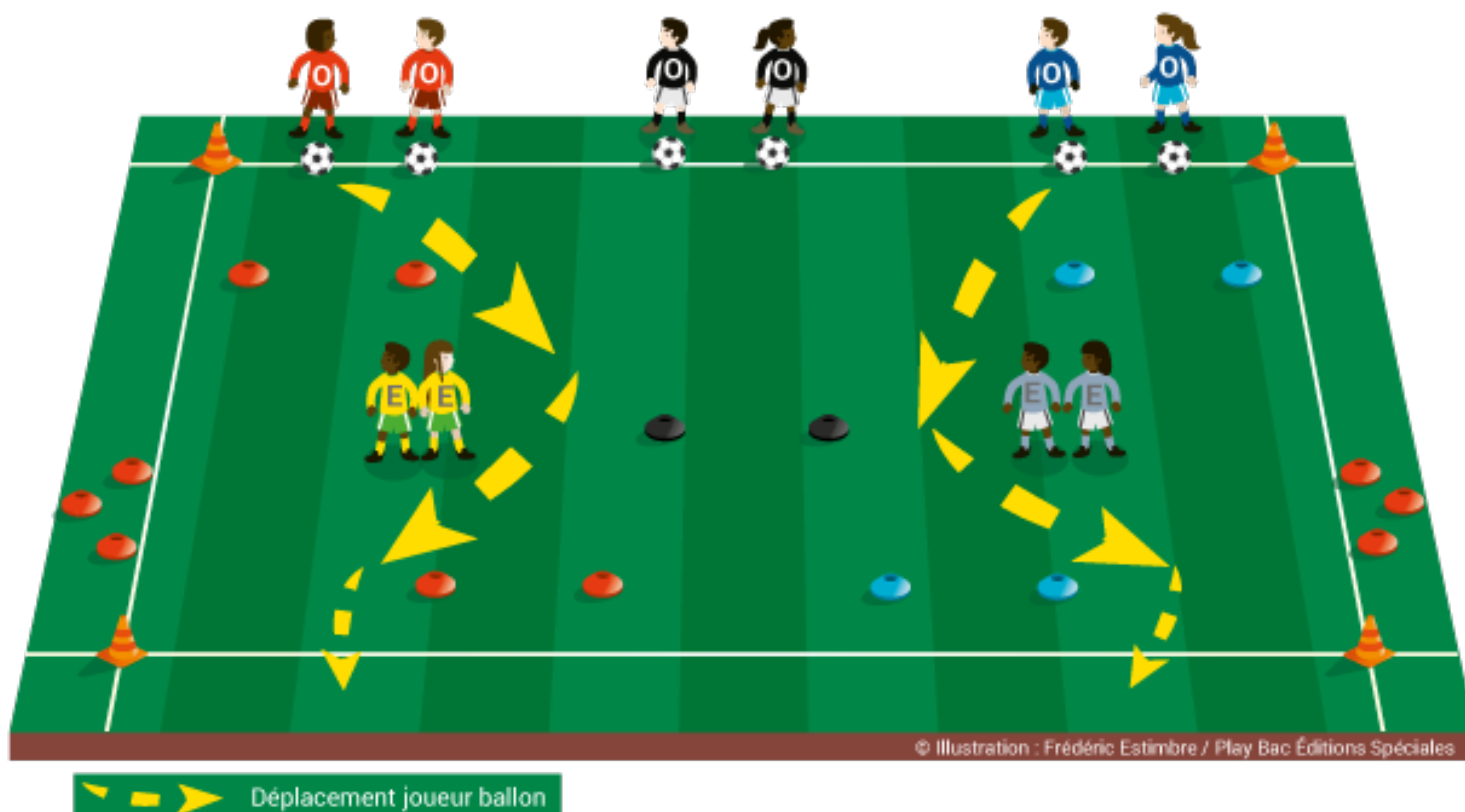
Terrain de 30 m x 25 m
2 ou 3 terrains en fonction
des effectifs

EFFECTIF

Équipes de 2 ou 3 oiseaux
Équipes de 2 éperviers
 3 x 5 maillots de
couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 plots
 5 à 10 ballons
 16 coupelles



BUT

- Une équipe d'oiseaux marque 1 point quand 1 de ses joueurs atteint la zone opposée avec le ballon.
- Une équipe d'éperviers marque 1 point quand elle rapporte 1 ballon dans son nid.

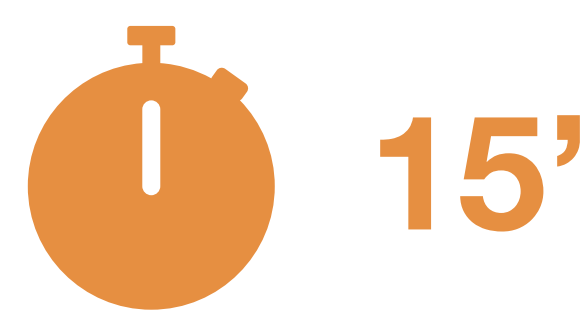
CONSIGNES

- Les oiseaux (O) doivent traverser l'espace de jeu sans se faire prendre le ballon par les éperviers.
- Les éperviers (E) se tiennent la main. Ils doivent prendre le ballon aux oiseaux et le conduire dans leur « nid » (2 zones triangulaires situées sur les côtés du terrain).

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à garder le contrôle de la balle malgré leur vitesse, tout en levant la tête pour repérer la position des éperviers ;
- les joueurs parviennent à conserver leur équilibre (donc à adapter leurs appuis) malgré la vitesse

Jeu des portes




Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de progresser avec la balle au pied ou de passer si je suis attaqué.




ESPACE

1 terrain de 30 m x 25 m
2 ou 3 terrains en fonction
des effectifs

EFFECTIF

2 équipes de 4 joueurs, dont
1 gardien
2 jokers, 2 arbitres
 2 x 4 maillots de
couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 8 plots (dont 4 pour
former les buts)
 1 ballon
 8 coupelles



X Zone interdite pour les défenseurs jaunes

X Zone interdite pour les défenseurs bleus

BUT

- Une équipe marque 1 point quand 1 de ses joueurs entre dans la zone adverse avec le ballon.
- Une équipe marque 3 points quand elle parvient à marquer 1 but.

CONSIGNES

- Entrer dans la zone adverse avec le ballon puis tirer au but.
- Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans la zone située devant leur but.
- Les jokers jouent avec l'équipe qui est en possession du ballon. Ils changent ainsi d'équipe quand celui-ci est perdu/récupéré.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à lever la tête quand ils ont le ballon pour repérer coéquipiers et adversaires ;
- les joueurs parviennent à progresser avec le ballon quand ils ont de l'espace et à passer le ballon quand l'adversaire leur bloque la voie ;