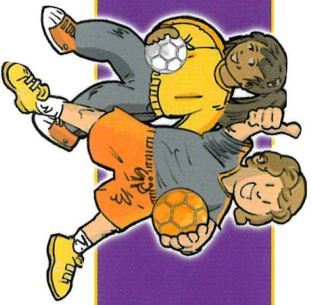


Les pirates



6 à 10



1

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : Des plaques pour former un carré, 3 ballons.

Objectifs :

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

Description de la tâche :

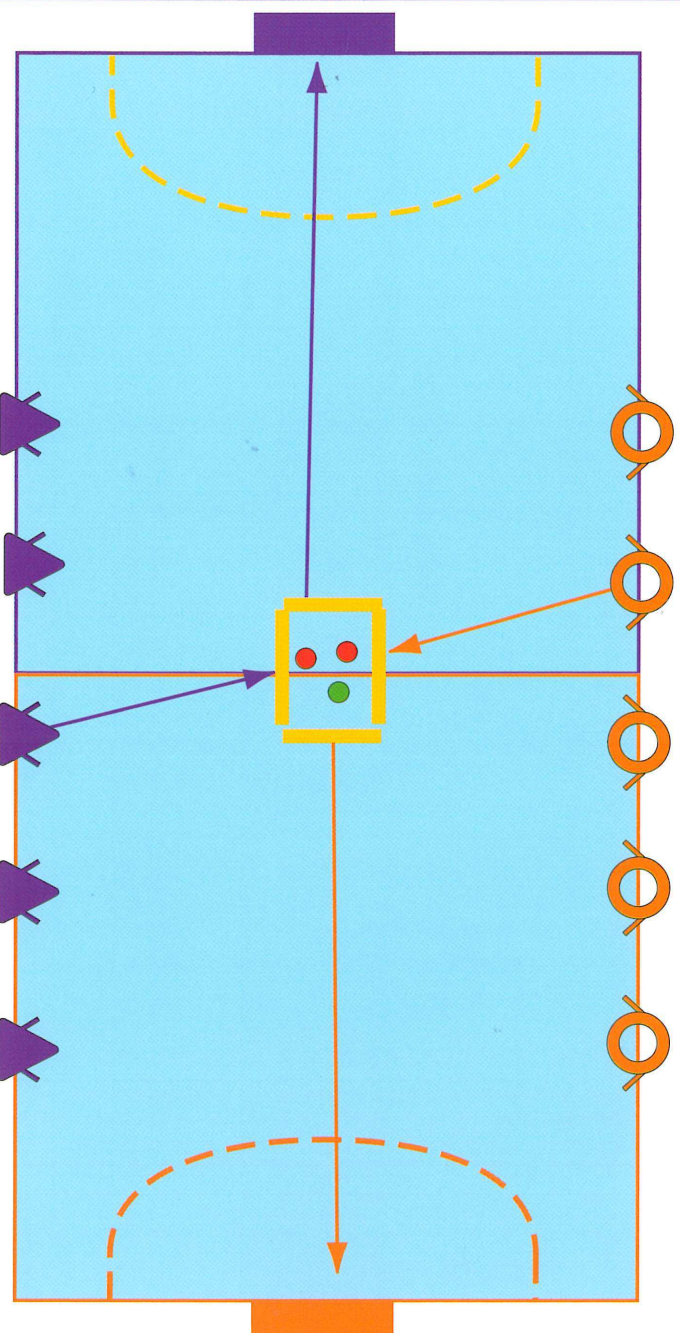
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

Consignes :

- A l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en driblant.
- Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Selon le niveau des enfants, l'impétuosité de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- L'enchaînement bien exécuté des tâches.



Ce qui peut être modifié

Constats

Le duel est difficile.

Le jeu est trop facile.

Réglations - Relances

Autoriser la reprise de dribble.

Mettre un joueur gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les joueurs s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur +1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers ballons puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

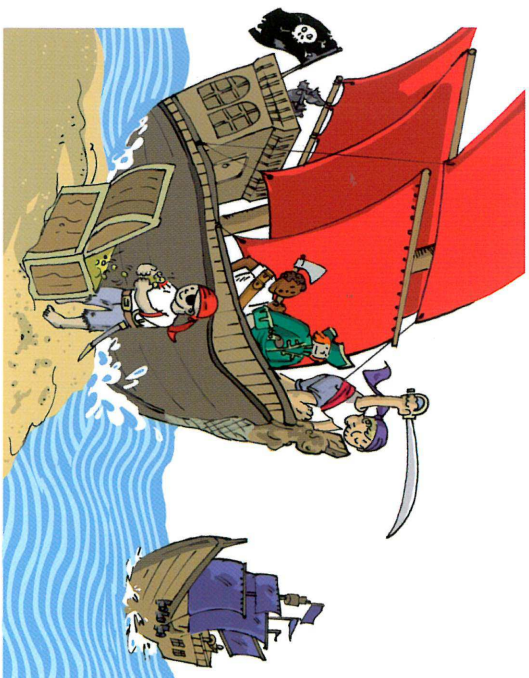
Les pirates



6 à 10



1



L'histoire :

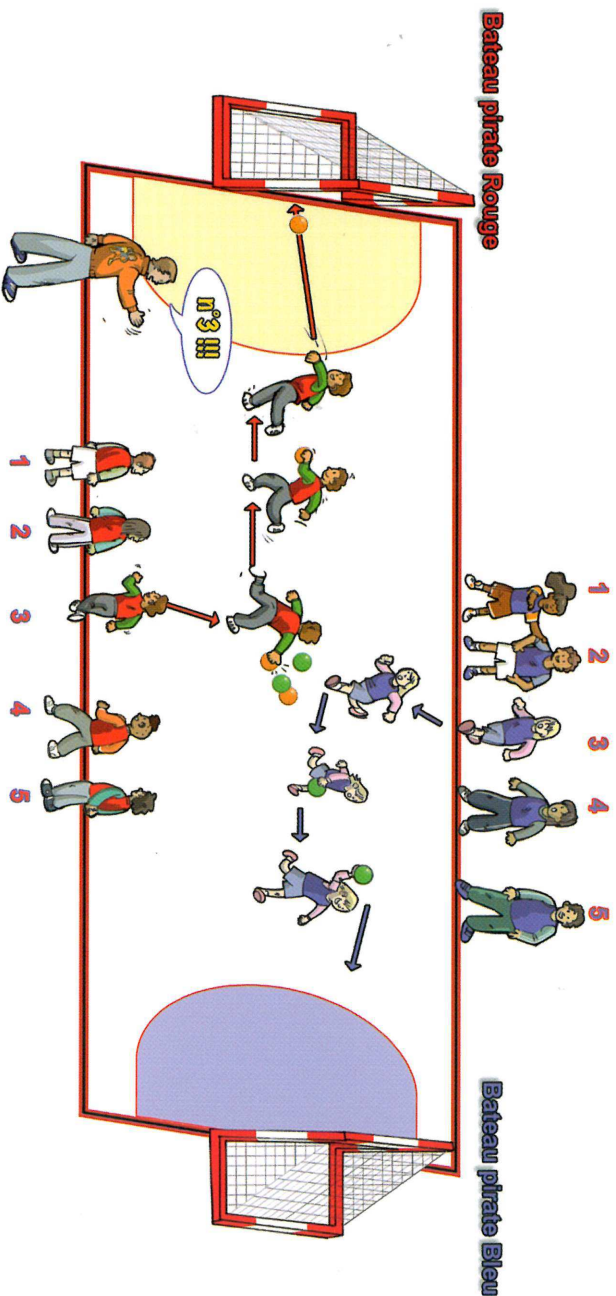
Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du béréet, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soude de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1).

Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placés le plus gros butin dans la soude de leur bateau (plus grand nombre de but(s)).

! Si le ballon est lancé hors du but, il est perdu.



Constats

Trop facile.

Régulations - Relances

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.