



15 min



EFFECTIF: 1 animateur pour 3 groupes de 4 joueurs (3 ateliers)



DANS CE JEU LES JOUEURS VONT :

Se déplacer pour offrir des solutions de passe au PB, afin d'assurer la circulation continue du ballon. Il vont donc développer leur ressource perceptive/décisionnel (en priorité) mais aussi leurs ressources technique (passes) et physique (appuis).



ORGANISATION

- Le PB ne passe la balle qu'à un joueur situé sur un plot se trouvant immédiatement à droite ou à gauche, la diagonale est interdite. Le PB ne peut se déplacer.
- Le NPB ne se déplace que vers un plot libre.
- Le défenseur ne doit pas rentrer en contact avec les utilisateurs (et se tenir à distance raisonnable). Il peut intervenir sur le ballon, une fois qu'il quitte les mains du PB.



LE MATÉRIEL :

- 4 Plots coupelles par atelier
- 1 ballon par atelier



LE TERRAIN :

- Un carré de 2 ou 3 m de côté
- Les 3 utilisateurs sont sur le carré
- Le défenseur est dans le carré



LES COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- PB tient le ballon à deux main
- PB prend les informations
- PB fait le bon choix en fonction de l'opposition (simplicité)
- NPB se démarque
- NPB communique avec PB
- NPB présente une cible à PB et se prépare à recevoir la passe



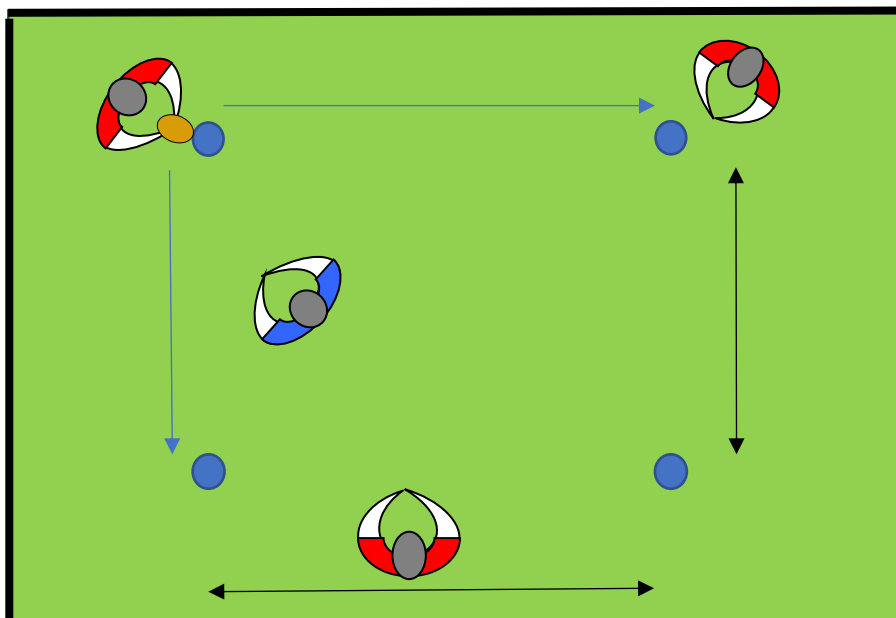
SAVOIR S'ADAPTER / LES VARIABLES

- Type de passe obligatoire
- Passe au pied autorisé



LIEN VIDEO:

<https://youtu.be/Xs5CIkQeW9U>



#Bien joué