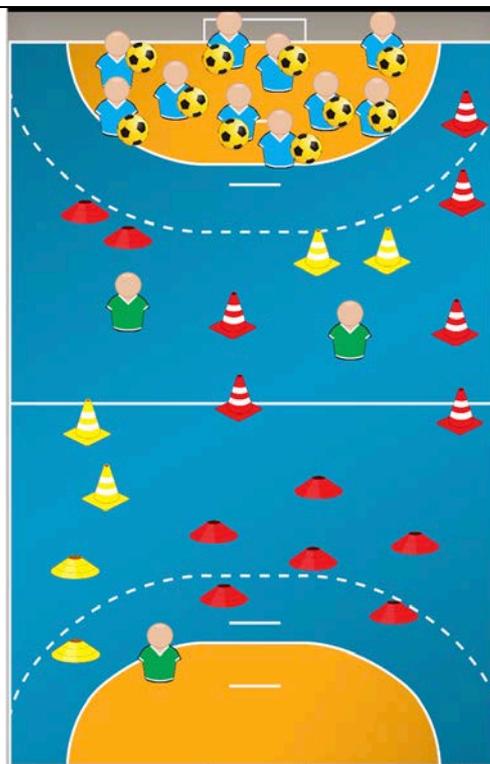


SITUATION : LE JEU DES PORTES

But : s'engager dans des espaces libres (intervalles matérialisés par des plots)

Organisation matérielle :

- Des attaquants avec un ballon chacun et placés dans une zone
- Trois défenseurs sans ballon qui se déplacent librement sur le terrain
- Sur l'ensemble du demi-terrain sont disposées des coupelles et des plots afin de délimiter des portes
- Jeu au temps (2')



Consignes :

- Au coup de sifflet, les joueurs entrent en dribble dans le terrain et essaient de passer dans le plus grand nombre de portes « ouvertes »
- Les défenseurs doivent fermer les portes en se plaçant entre deux plots (obligation de ne pas rester statique dans la même porte)
- 1 porte ouverte traversée = 1 point

Critères de réussite :

- Traverser des portes ouvertes en maîtrisant son ballon
- Marquer le plus de points possibles

Evolutions :

- Augmenter le nombre de défenseurs
- Obliger les défenseurs à se déplacer en dribbles
- Augmenter la longueur des portes : une porte de 4 plots = 2 points, une porte de 6 plots = 3 points
- Faire jouer les attaquants avec un ballon pour deux et seul le PB doit passer la porte.