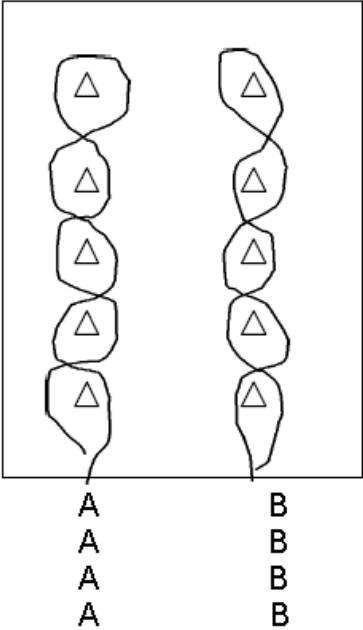
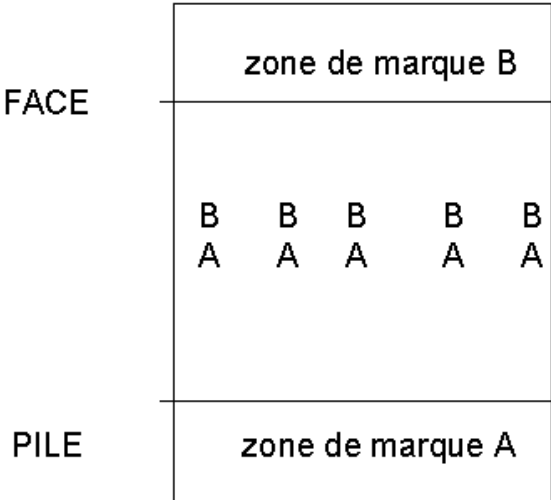
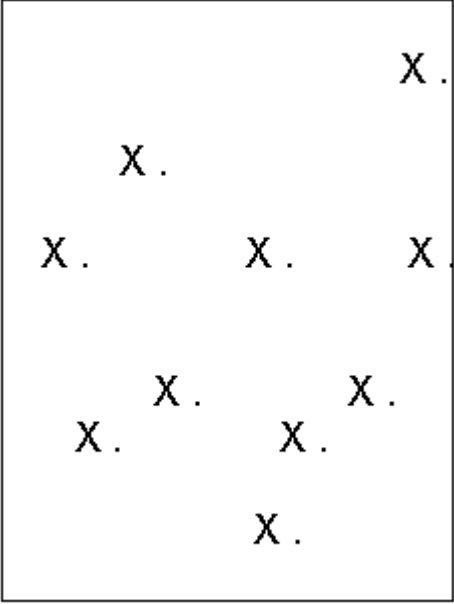


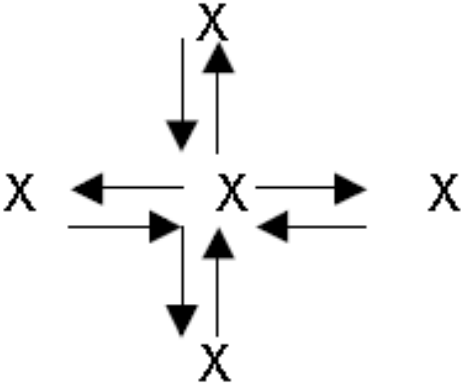
EXEMPLES DE SITUATIONS

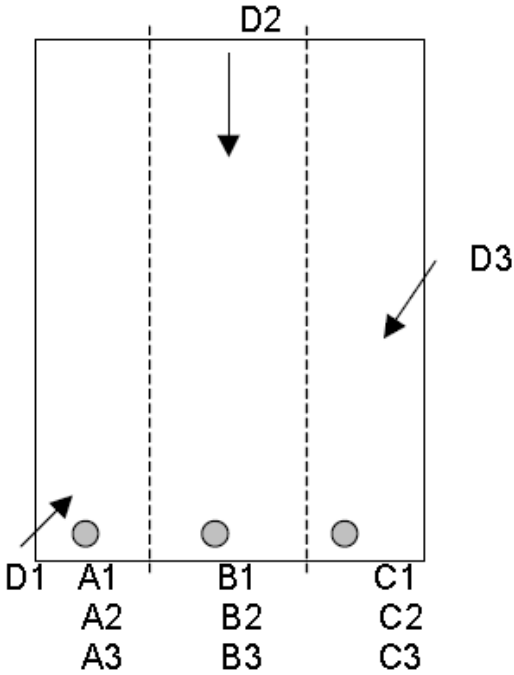
Voici quelques exemples de situations, qui pourront donner des idées pour développer les compétences du projet.

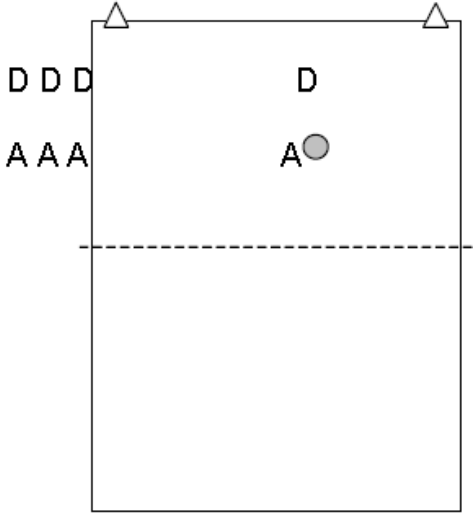
1	CONDUIRE LE BALLON LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE
<p>2 équipes de 4 1 ballon par équipe</p> <p>Consignes : Conduire la balle entre les plots à l'aller et au retour, passer la balle au suivant. Basket ou hand-ball = faire rebondir la balle pour se déplacer. Foot ou hockey : avancer avec la balle près des pieds ou de la crosse</p>	
Critères de réussite	pour l'équipe, terminer son parcours avant l'autre.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - augmenter le nombre de plots - réduire l'espace entre chaque plot

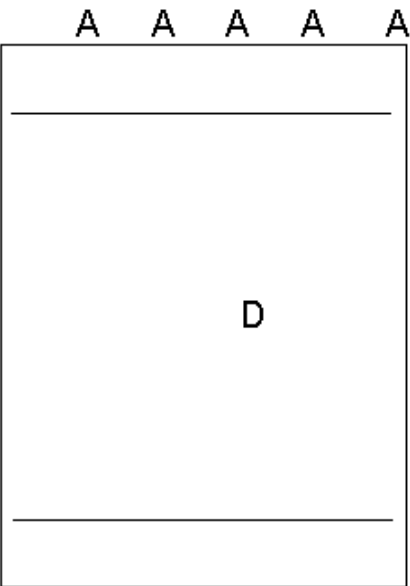
2	CONDUIRE LA BALLE, RECONNAITRE L'ADVERSAIRE
<p>5 contre 5 1 ballon par élève</p> <p>Consignes : Au signal « pile », les joueurs A prennent leur ballon respectif pour aller dans la zone de marque face à eux, en conduite de balle. La joueuse « face » cherchent à s'interposer entre les joueurs A et la zone de marque pour toucher le ballon.</p>	
Critères de réussite	atteindre la zone de marque (l'adversaire n'a pas touché le ballon)
Variantes	- poser le ballon sur la ligne ou viser une cible

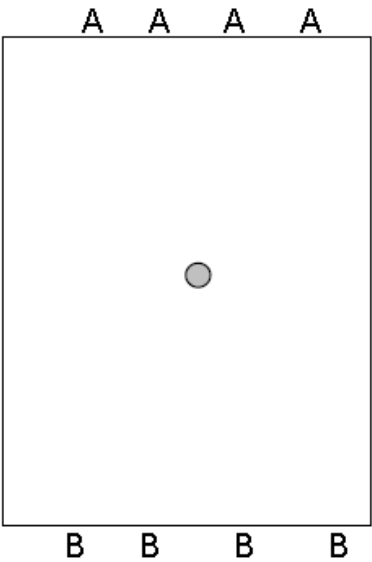
3	CONDUIRE LA BALLE DANS UN ESPACE DE PLUS EN PLUS RESTREINT
<p>1 terrain pour 10 élèves 1 ballon par élève</p> <p>Consignes :</p> <p>Se déplacer en conduisant la balle dans l'espace délimité en évitant les autres joueurs.</p> <p>Le ballon ne doit pas toucher celui des autres.</p>	
Critères de réussite	réussir à conserver son ballon dans le temps imparti
Variantes	- diminuer l'espace de jeu

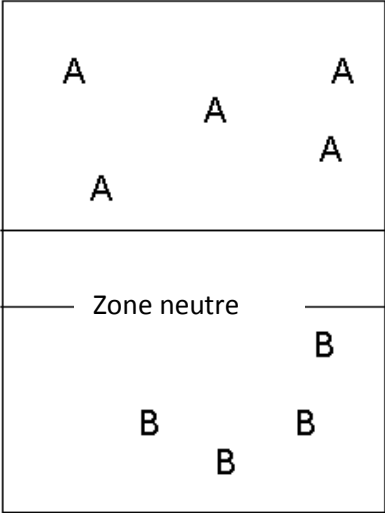
4	RECEVOIR ET PASSER LE BALLON
<p>1 ballon pour 5 joueurs</p> <p>Consignes :</p> <p>Le joueur central fait une passe aux joueurs qui lui renvoient.</p> <p>Changer le joueur central tous les 2 tours.</p>	
Critères de réussite	faire le tour le plus rapidement possible sans perdre la balle
Variantes	<p>- en compétition contre une autre équipe</p> <p>- varier la distance entre les joueurs</p>

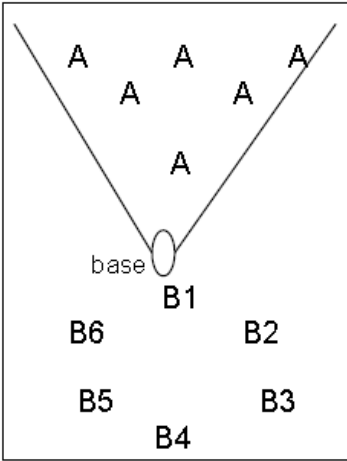
5	MAITRISER LA CONDUITE DE BALLE FACE A UN DEFENSEUR
<p>1 contre 1 1 ballon par terrain Consignes : Pour les attaquants (A1, B1, C1) : Au signal, ils remontent leur couloir avec leur ballon, sans que celui-ci soit touché par le défenseur respectif. Après remplacement des défenseurs, c'est au tour d'A2, B2, C2. Pour les défenseurs : entrer en jeu, au départ de l'attaquant, pour essayer de toucher le ballon. Puis rotation : les A passent dans le couloir des B, les B : couloir des C, les C en défense, les D dans le couloir des A.</p>	
Critères de réussite	réussir à traverser 3 fois sur 5 le couloir face au défenseur
Variantes	- largeur des couloirs

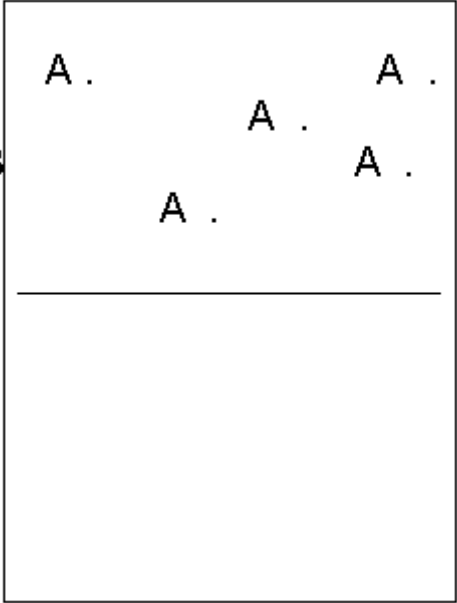
6	MAITRISER LA CONDUITE DE BALLE, DESTABILISER L'ADVERSAIRE
<p>1 contre 1 1 ballon pour 2 Consignes : Pour l'attaquant : aller toucher avec son ballon l'un des 2 plots. Pour le défenseur : toucher ou intercepter le ballon. Le signal de départ est donné par l'attaquant. Rotation attaquants/défenseurs</p>	
Critères de réussite	réussir à toucher 3 fois sur 5 un plot face au défenseur
Variantes	- écartement entre les plots (on complexifie en les rapprochant) - position de départ du défenseur (latéral, derrière l'attaquant)

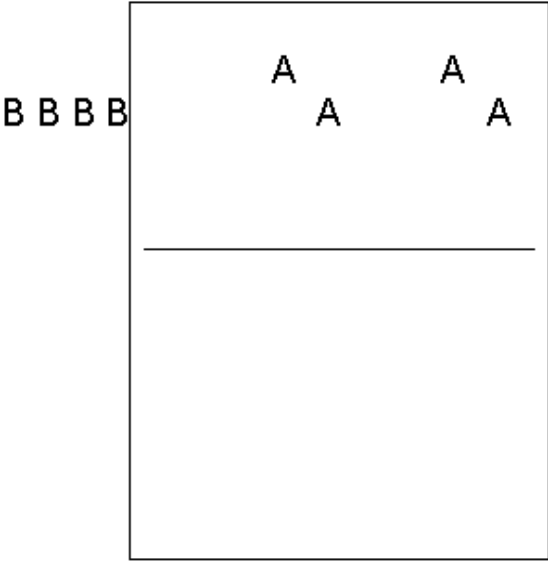
7	MAITRISER LA CONDUITE DE BALLE, PRENDRE DES INFORMATIONS SUR LE PLACEMENT DU DEFENSEUR
<p>5 (ou plus) contre 1</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants (A) : amener le ballon en conduite de balle dans la zone de marque.</p> <p>Pour le défenseur : intercepter les ballons mal protégés par les attaquants. L'attaquant qui perd le ballon devient défenseur (principe de l'épervier). Situation en aller-retour</p> <p>1 ballon par attaquant</p>	 <p>zone de marque</p>
Critères de réussite	rester attaquant le plus longtemps possible
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - placer le défenseur dans une zone d'action limitée - placer 2 zones où se répartissent les défenseurs

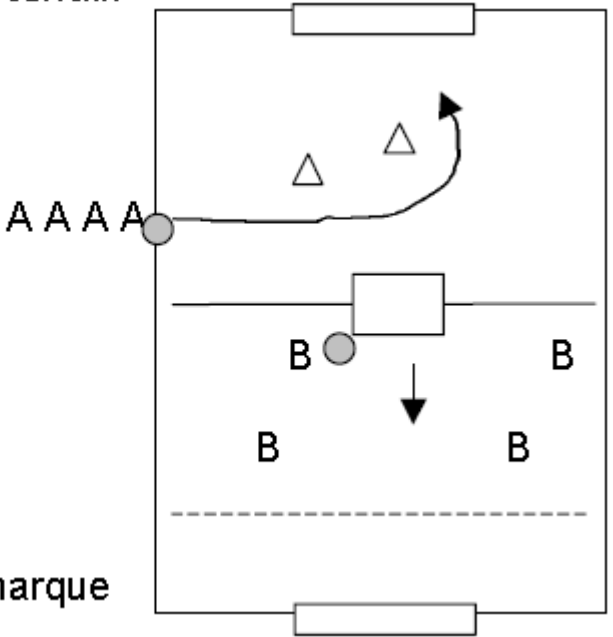
8	REAGIR VITE POUR DEVANCER L'ADVERSAIRE
<p>1 contre 1</p> <p>1 ballon par terrain</p> <p>Consignes :</p> <p>Chaque joueur de chaque camp est porteur d'un numéro (de 1 à 4).</p> <p>A l'appel de ce numéro, les joueurs concernés tentent de prendre le ballon et de le ramener dans leur camp, en conduite de balle</p> <p>Jeu basé sur le bérét</p>	
Critères de réussite	marquer plus de points que l'équipe adverse
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - poser le ballon dans le camp adverse ou lancer le ballon vers une cible - appeler les joueurs en doublette (un numéro par doublette) : faire des passes

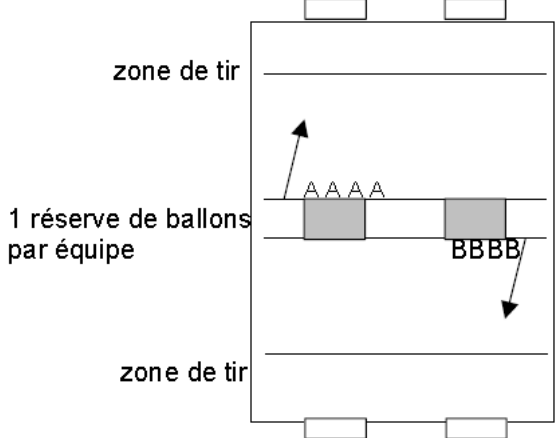
9	MAITRISER L'ENVOI ET LA RECEPTION
<p>5 contre 5 1 ballon par terrain Consignes : Eliminer les joueurs du camp adverse en faisant rebondir la balle au sol pour les toucher. Si la balle est rattrapée de volée, le joueur n'est pas éliminé, il renvoie dans le camp adverse.</p>	
Critères de réussite	gagner la partie en éliminant tous les joueurs de l'équipe adverse
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - nombre de joueurs par équipe - taille du terrain

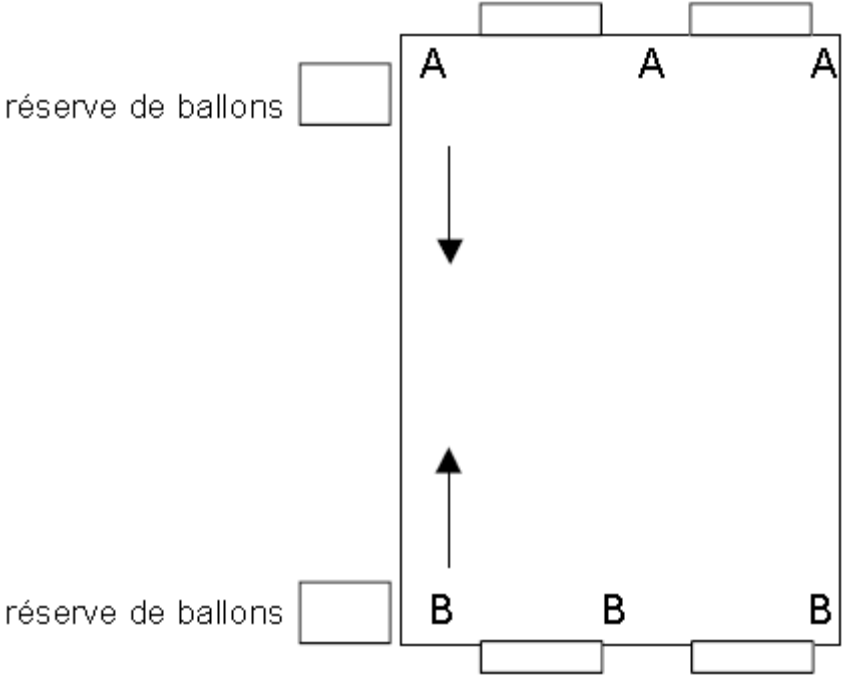
10	MAITRISER LA PASSE (ENVOYER, RECEVOIR) ; S'ORGANISER COLLECTIVEMENT POUR OCCUPER L'ESPACE.
<p>6 contre 6 1 ballon par terrain Consignes : B1 (à partir de la base) lance un ballon dans l'aire de l'équipe A et passe un 2ème ballon à B2 qui le passe à B3 etc... Pendant ce temps, l'équipe A récupère le ballon que B1 a lancé et le ramène en passes sur la base. On compte le nombre de passes réalisées par l'équipe B. Lorsque tous les joueurs de l'équipe B ont lancé, on inverse les équipes</p>	
Critères de réussite	Marquer plus de points que l'équipe adverse (nombre de passes).
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - passes avec rebond - tous les joueurs de l'équipe touchent la balle (dans l'aire triangulaire)

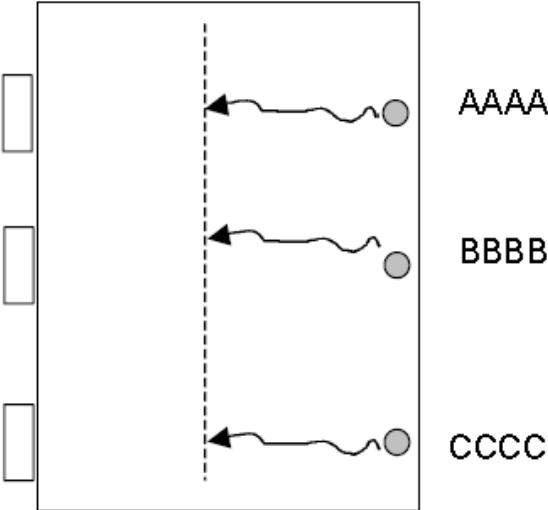
11	MAITRISER LA PROTECTION DE SON BALLON
<p>5 contre 1 5 ballons par terrain Le joueur B entre sur le terrain et cherche à toucher le ballon d'un joueur A qui se déplace en dribblant. Lorsqu'il y parvient, il devient porteur de ballon et le joueur sans ballon le remplace. Ce dernier ne peut toucher le ballon de celui qui vient de le lui prendre</p>	
Critères de réussite	Ne pas perdre son ballon pendant le temps de jeu imparti
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - nombre de joueurs sur le terrain - commencer le jeu avec plusieurs joueurs B

12	MAITRISER LA PASSE (ENVOYER, RECEVOIR) ; S'ORGANISER COLLECTIVEMENT POUR OCCUPER L'ESPACE.
<p>4 contre 1 4 ballons par terrain Consignes : A tour de rôle, un joueur B entre sur le terrain et cherche à éviter les ballons des joueurs A. Les joueurs A essayent d'éliminer le joueur B en le touchant avec le ballon. Puis un autre joueur B entre sur le terrain etc. ... Prévoir des ballons légers</p>	
Critères de réussite	Eliminer tous les joueurs en un temps minimum
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - diminuer le nombre de ballons (1 pour 4 : jeu en passes) - tirs avec rebonds

13	ENCHAINER DES ACTIONS (CONDUITE DE BALLE/TIR ; PASSE/TIR)
<p>5 contre 4 4 ballons par 1/2 terrain Consignes : Pour l'équipe A : enchaîner une conduite de balle et un tir (individuellement). Le 2ème joueur part quand le 1er a tiré. Pour l'équipe B : remonter la balle en passes jusqu'à la zone de marque et tirer (tous les joueurs touchent la balle). Puis revenir prendre un ballon dans la caisse, au centre du terrain. Inverser les équipes.</p>	 <p>Zone de marque</p>
Critères de réussite	marquer avec les 4 ballons avant l'équipe adverse
Variantes	- mettre un gardien de but

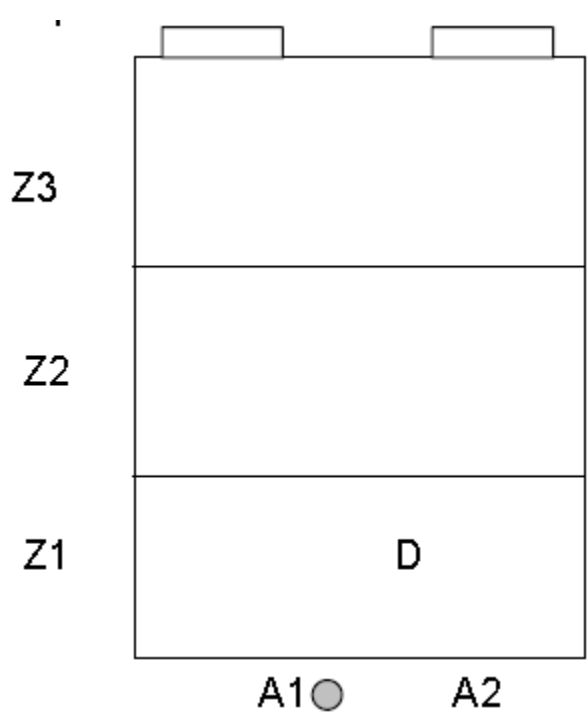
14	MAITRISER LA CONDUITE DE BALLE, LA PASSE ET LE TIR
<p>4 contre 4 12 ballons par équipe Consignes : Prendre un ballon dans sa réserve et aller tirer dans un des buts. Le transport du ballon s'effectue en passes ou en conduite de balle individuelle.</p>	 <p>zone de tir</p> <p>1 réserve de ballons par équipe</p> <p>zone de tir</p>
Critères de réussite	vider la réserve avant l'équipe adverse tout en marquant le plus de buts
Variantes	- diminuer le nombre de ballons (passes obligatoires) - tirs avec rebonds ou en hauteur (selon sport collectif)

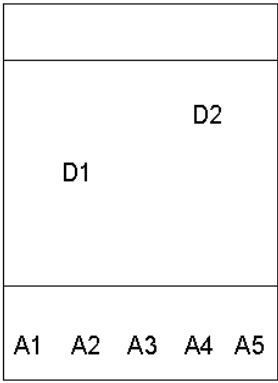
15	<i>VISER LA CIBLE ; PRENDRE DES INFORMATIONS SUR LE PLACEMENT DES JOUEURS.</i>
<p>3 contre 3</p> <p>Consignes :</p> <p>Prendre un ballon dans sa réserve et aller marquer dans un des buts adverses (passes obligatoires).</p> <p>Les 2 équipes attaquent en même temps.</p> <p>Les joueurs peuvent intercepter le ballon de l'équipe adverse et aller marquer.</p>	
Critères de réussite	Marquer plus de buts que l'équipe adverse
Variantes	- mettre un gardien pour les 2 buts

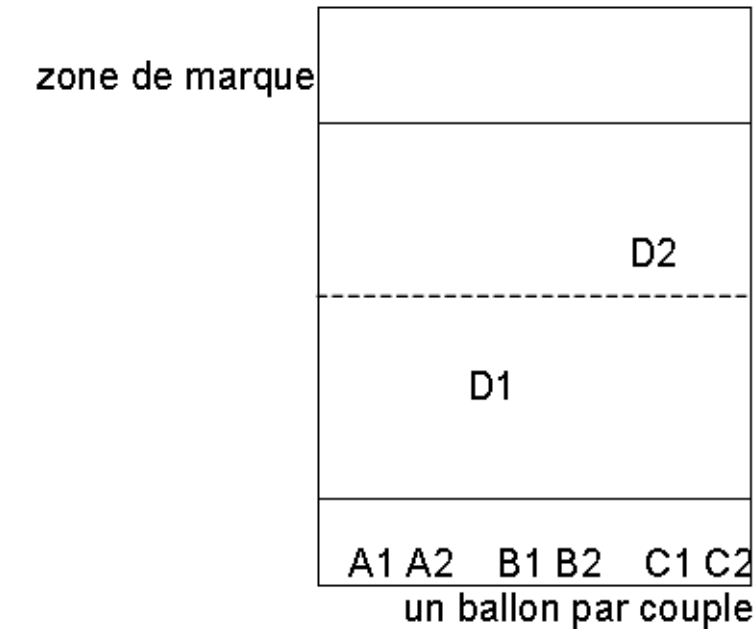
16	<i>CONDUIRE LA BALLE ET TIRER</i>
<p>3 équipes de 4 joueurs 8 ballons par équipe</p> <p>Consignes :</p> <p>Prendre un ballon dans sa réserve et aller tirer dans son but après une conduite de balle jusqu'à la ligne (passage individuel).</p>	
Critères de réussite	nombre de buts marqués
Variantes	<p>- course contre la montre</p> <p>- gardien de but</p>

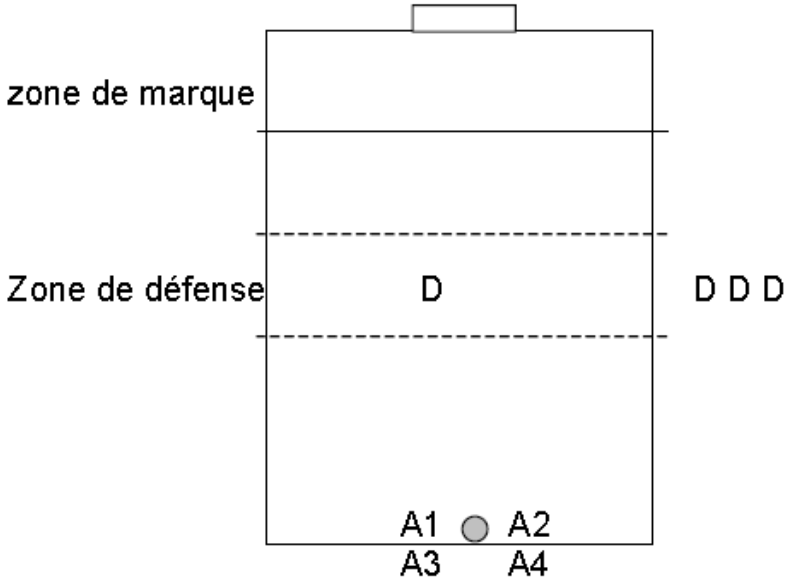
17	APRES REACTION AU SIGNAL, ENCHAINER CONDUITE DE BALLE ET TIR
<p>4 contre 4 2 ballons Consignes : A l'appel de son numéro, le joueur de chaque équipe court pour contrôler un ballon, le conduire (selon les règles de l'activité pratiquée) en face du but adverse et tirer. Remettre les ballons au centre pour l'appel du prochain numéro</p>	
Critères de réussite	toucher 3 fois la cible sur 5 passages
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - mettre un gardien de but - la taille de la cible - l'emplacement des cibles

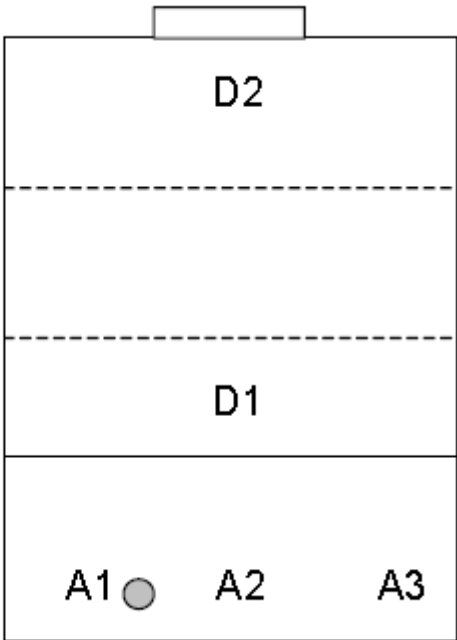
18	PRECISION DU TIR
<p>2 équipes de 4 joueurs 1 réserve de projectiles (balles, ballons) par équipe Consignes : Prendre un ballon dans sa réserve et tirer vers les cibles (boîtes, bouteilles, cerceaux, plots ...). Un point par cible atteinte ou renversée.</p>	
Critères de réussite	Abattre plus de cibles que l'équipe adverse
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - limiter le temps de jeu : compter les cibles touchées - varier la distance tireurs/cibles - varier la valeur attribuée à chaque cible en fonction de sa taille

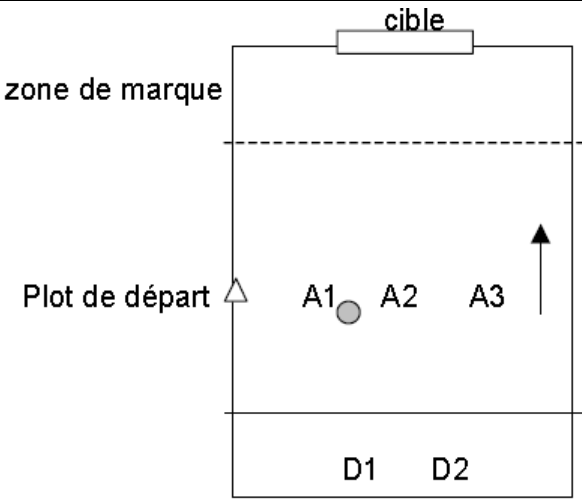
19	CONSERVER LA BALLE POUR PROGRESSER VERS LA CIBLE
<p>2 contre 1 1 ballon pour 2 Consignes : Pour les attaquants (A1 et A2) : amener la balle le plus près possible des cibles, en faisant des passes. Zone 1 = 1 point Zone 2 = 2 points Zone 3 = 3 points Cible atteinte = 4 points Pour le défenseur (D) : intercepter le ballon dans la zone 1 ou 2 ou 3.</p>	<p>Cibles</p> 
Critères de réussite	sur 10 tentatives, marquer minimum 20 points (attaquants)
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - le défenseur n'intervient que dans une zone - placer des gardiens devant les cibles

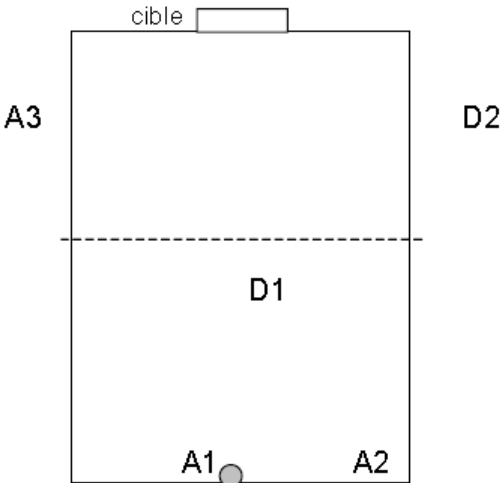
20	PROGRESSER INDIVIDUELLEMENT VERS LA ZONE DE MARQUE
<p>5 contre 2 1 ballon par attaquant Consignes : Pour les attaquants : atteindre la zone de marque avec le ballon. Pour les défenseurs : intercepter le ballon, avant qu'il ne franchisse la zone de marque en respectant la règle (pas de contact avec l'adversaire) .</p>	<p>zone de marque</p> 
Critères de réussite	sur 5 passages, amener 3 fois son ballon dans la zone de marque
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - définir des zones d'interventions des défenseurs - placer une ou des cibles (horizontale, verticale, haute, basse ...) dans la zone de marque - 1 ballon pour 5

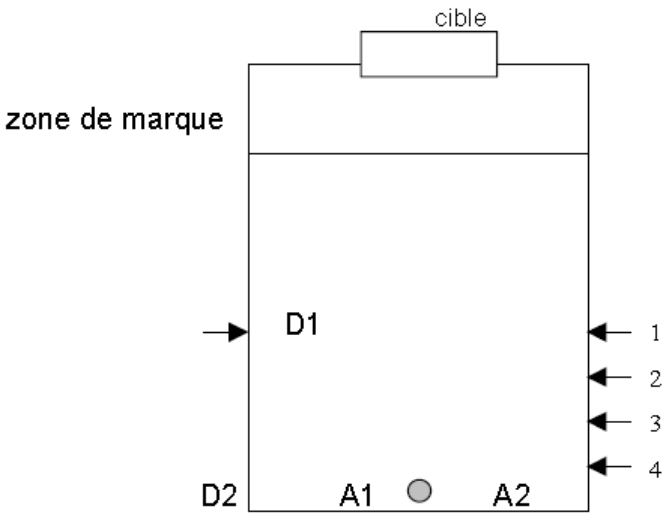
21	<i>SE DEMARQUER POUR FAIRE PROGRESSER LA BALLE VERS LA ZONE DE MARQUE</i>
<p>2 + 2 + 2 contre 2 un ballon pour 2</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants : amener le ballon par 2 dans la zone de marque en passe et/ou en dribble.</p> <p>Pour les défenseurs : intercepter le ou les ballons dans leur zone respective d'évolution.</p>	
Critères de réussite	sur 5 passages, amener 3 fois le ballon dans la zone de marque, par couple
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - dribble interdit - modifier les zones d'intervention des défenseurs

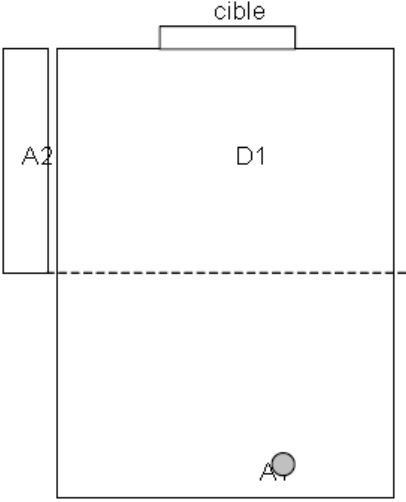
22	<i>AJUSTER SES DEPLACEMENTS / PLACEMENT DU DEFENSEUR</i>
<p>2 contre 1 un ballon pour 2</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants : atteindre la zone de marque en faisant des passes et viser la cible.</p> <p>A3 et A4 attendent le placement du défenseur pour partir.</p> <p>Pour le défenseur : intercepter la balle dans sa zone d'action.</p> <p>Changement de défenseur à chaque passage.</p>	
Critères de réussite	réussir 8 tirs sur 10 passages
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - zone du défenseur élargie - dribble autorisé

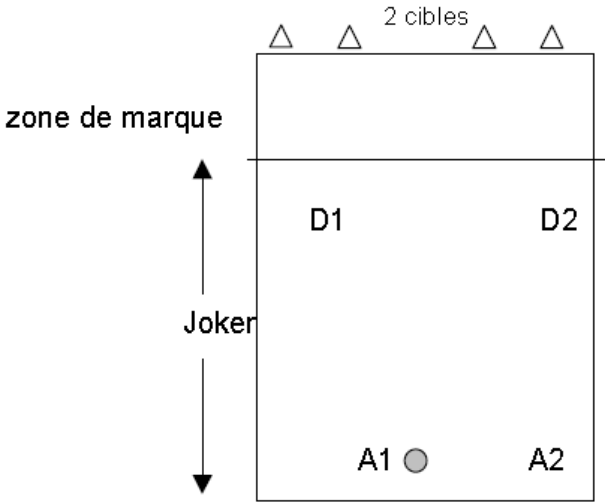
23	PRENDRE DES INFORMATIONS SUR LE PLACEMENT DES DEFENSEURS
<p>3 contre 2 (1 + 1) un ballon pour 3 Consignes : Pour les attaquants : atteindre la cible en passes et tirer (pas de gardien). Pour les défenseurs : intervenir dans la zone définie pour gêner et intercepter.</p>	<p>Zone interdite aux défenseurs</p> 
Critères de réussite	Sur 10 passages, marquer 7 points
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - 3 contre 3 (un défenseur/zone) - mettre un gardien de but

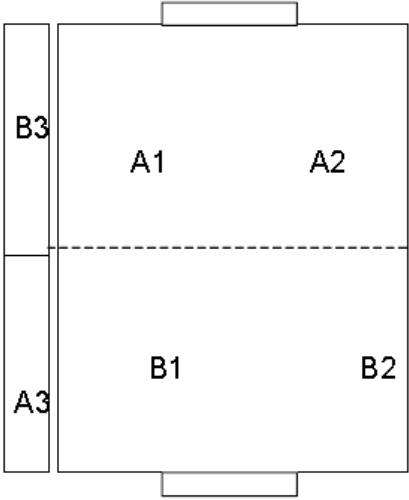
24	FAIRE PROGRESSER LA BALLE VERS LA ZONE DE MARQUE AVEC RAPIDITE
<p>3 contre 2 un ballon pour 3 Consignes : Pour les attaquants : amener la balle dans la zone de marque et tirer (tous les attaquants touchent la balle avant le tir). Pour les défenseurs : partir de leur zone après la 1^{ère} passe des attaquants pour gêner et intercepter. Les défenseurs partent derrière les attaquants.</p>	
Critères de réussite	sur 10 balles d'attaque, marquer 5 points
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - 3 contre 3 - modifier la position du plot de départ pour les attaquants - mettre un gardien de but

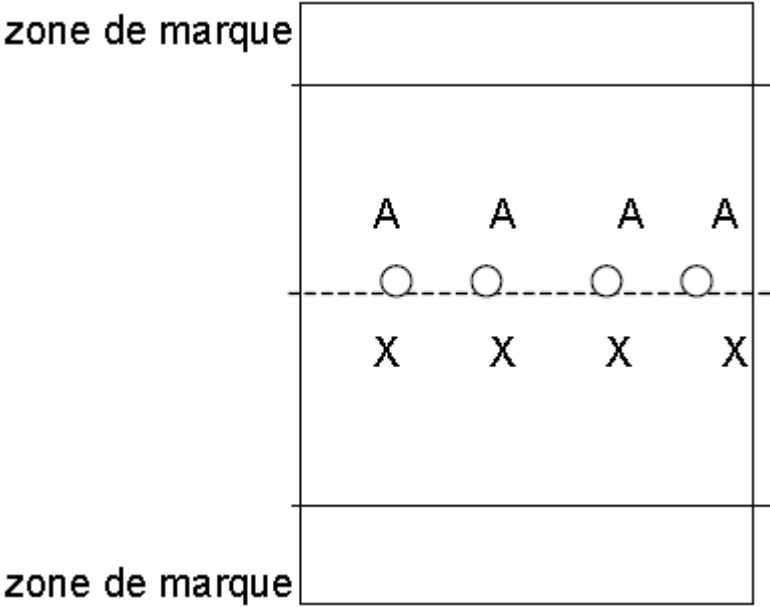
25	SE DEMARQUER ; RECONNAITRE SES PARTENAIRES, IDENTIFIER SES ADVERSAIRES
<p>2 contre 1 + (1 attaquant 1 ballon pour 2</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants A1 ET A2 :</p> <p>amener le ballon dans le 1/2 terrain adverse pour marquer.</p> <p>Pour le défenseur D1 : intercepter le ballon dans sa zone d'action (1/2 terrain).</p> <p>Pour A3 et D2 , entrer dans le 1/2 terrain pour participer au jeu, quand la balle a franchi la ligne médiane.</p> <p>Définir des règles d'action avec les élèves.</p>	
Critères de réussite	sur 10 balles d'attaque, tirer 7 fois
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - D1 intervient sur tout le terrain - nombre de défenseurs et d'attaquants qui vont entrer en cours de jeu - placement des défenseurs et des attaquants

26	EVALUER L'ACTION DES DEFENSEURS POUR FAIRE DES CHOIX EN ATTAQUE
<p>2 contre 1 (+ 1)</p> <p>1 ballon pour 2</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants :</p> <p>amener la balle dans la zone de marque et tirer.</p> <p>Pour D1 : intervenir en défense dès la 1^{ère} passe entre A1 et A2</p> <p>Pour D2 : entrer en jeu quand le ballon se situe au niveau de la marque n°1</p>	
Critères de réussite	sur 10 balles d'attaque, marquer 6 fois
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - l'entrée en jeu de D2 (marques 2, 3, 4) - varier les cibles ; avec ou sans gardien

27	<i>S'ADAPTER ET FAIRE DES CHOIX EN FONCTION DE L'ADVERSAIRE</i>
<p>1 contre 1 (+ 1 joker) 1 ballon pour l'attaquant Consignes : Pour A1 : atteindre la cible pour marquer, en conduite de balle et/ou avec l'aide de A2 (joker en relais). A2 reste dans sa zone. Pour le défenseur : gêner et intercepter le ballon</p>	
Critères de réussite	sur 10 balles d'attaque, réussir 7 tirs
Variantes	- la zone du défenseur - dribble interdit - nombre de cibles

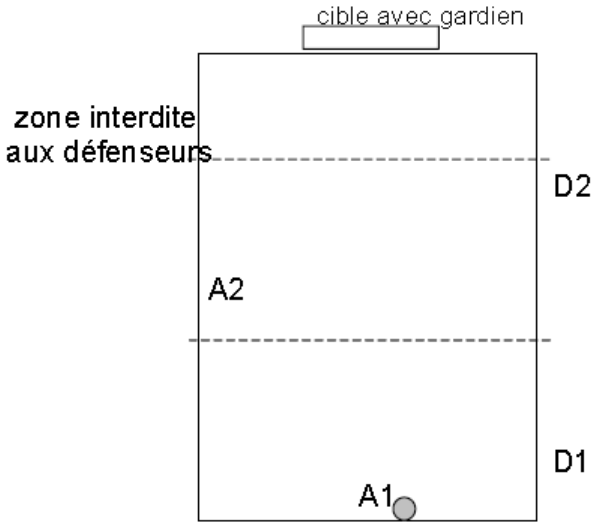
28	<i>AJUSTER SES DEPLACEMENTS / PLACEMENTS DES DEFENSEURS</i>
<p>2 contre 2 (+ 1 joker) 1 ballon pour 2 Consigne : Pour les attaquants : atteindre la zone de marque en faisant des passes (dribble interdit) avec l'aide du joueur joker qui peut servir de relais aux attaquants. Pour les défenseurs : intercepter la balle avant la zone de marque</p>	
Critères de réussite	sur 10 balles d'attaque, réussir 6 tirs et marquer 4 fois
Variantes	- dribble autorisé - une cible avec gardien - zone de défense limitée

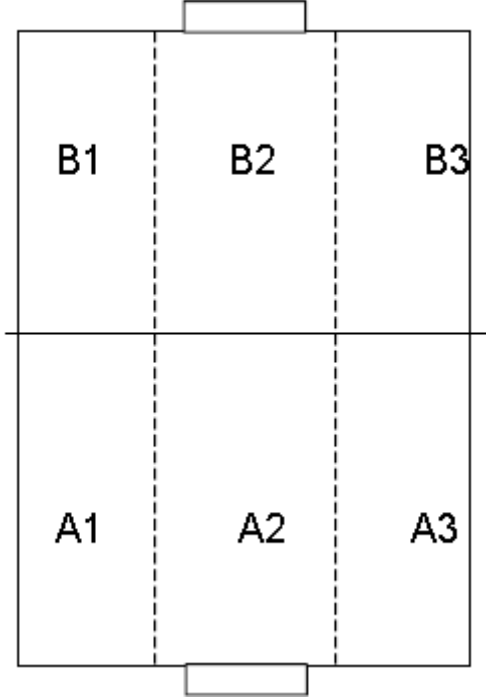
29	<i>REPERER DES REGLES D'ACTION POUR ATTAQUER</i>
<p>2 contre 2 (+ 1 joker par équipe) 1 cible par équipe</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour l'équipe en attaque : marquer des buts en utilisant son joueur joker (joueur invulnérable).</p> <p>Le dribble est autorisé.</p> <p>Pour l'équipe en défense : intercepter pour attaquer.</p> <p>A3 et B3 restent dans leur zone respective.</p>	
Critères de réussite	<p>utilisation du joueur joker pour favoriser le démarquage</p> <p>En 4 minutes de jeu, réaliser 10 tentatives de tirs</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - dribble interdit - limiter le nombre d'échanges avec le joueur joker

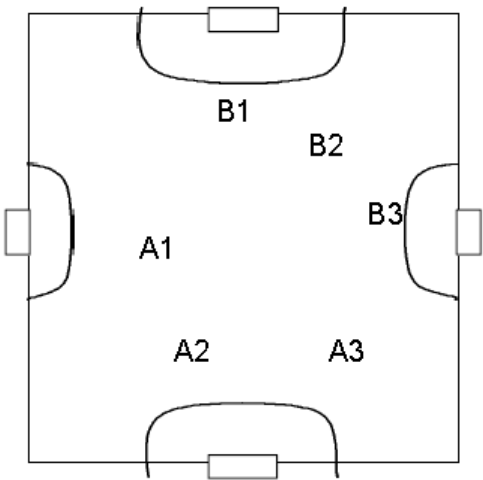
30	<i>RECONNAISSANCE DES STATUTS ATTAQUANT/DEFENSEUR</i>
<p>4 contre 4</p> <p>4 ballon en jeu</p> <p>Consignes :</p> <p>A l'appel d'une couleur, les joueurs de cette couleur sont attaquants et doivent transporter leur ballon respectif en dribble dans la zone de marque adverse.</p> <p>L'autre équipe est en défense</p>	
Critères de réussite	amener les 4 ballons dans la zone de marque
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - un joueur qui a déposé son ballon peut aider un partenaire en difficulté - 2 ballons en jeu

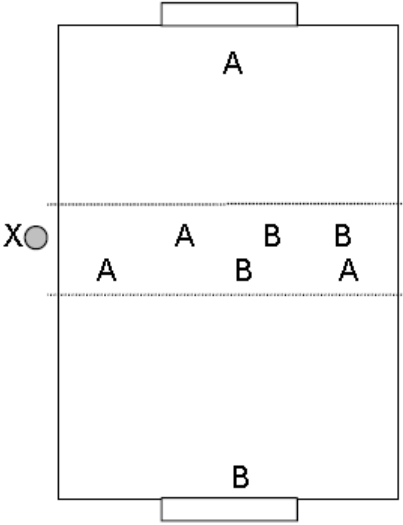
31	PRENDRE DES INFORMATIONS SUR LE PLACEMENT DES DEFENSEURS
<p>4 contre 3</p> <p>1 ballon par attaquant</p> <p>4 cibles</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants : aller marquer dans une cible au choix (déplacement en dribble).</p> <p>Pour les défenseurs : gêner, intercepter.</p>	
Critères de réussite	Marquer avec les 4 ballons
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - nombre de ballons (moins de 4 = passes obligatoires) - - nombre de défenseurs - nombre de cibles

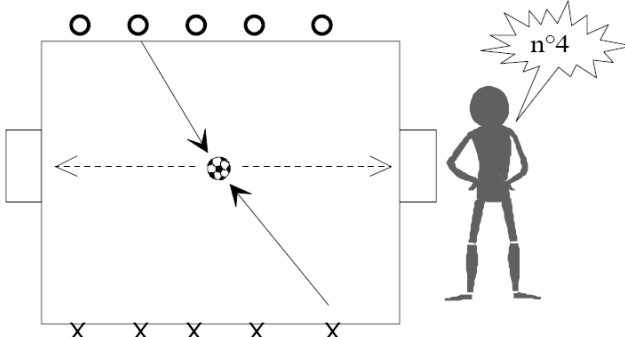
32	S'ORGANISER ET CONSERVER LE BALLON POUR ATTEINDRE LA CIBLE
<p>2 contre 2 (+ 2 joueurs jokers) 1 ballon par terrain</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants : amener la balle en zone d'attaque pour tirer, en utilisant les joueurs jokers.</p> <p>Les joueurs jokers interviennent avec l'équipe qui attaque.</p> <p>Pour les défenseurs : intercepter la balle pour devenir attaquants</p>	
Critères de réussite	utilisation des jokers pour augmenter les possibilités de tirs.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - 3 contre 3 dont 1 gardien par équipe - 1 joueur joker

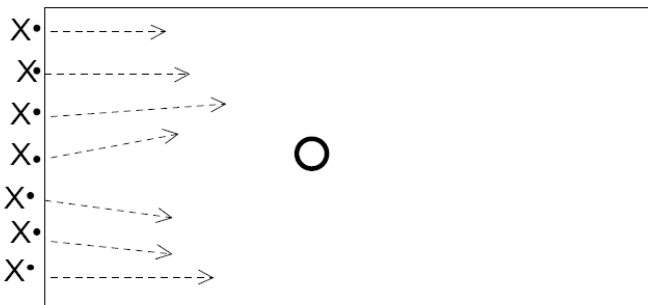
33	<i>PRENDRE DES INFORMATIONS POUR CONSTRUIRE UNE ATTAQUE</i>
<p>2 contre 2 (+ 1 gardien) 1 ballon pour 2</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants : amener la balle en zone de marque pour tirer.</p> <p>A1 peut partir en conduite de balle ou passer à A2 qui part de sa zone.</p> <p>Pour les défenseurs : ralentir l'action des attaquants pour intercepter.</p> <p>D1 intervient dans sa zone au départ de A1.</p> <p>D2 intervient dans sa zone dès que A2 reçoit la balle.</p>	
Critères de réussite	sur 10 tentatives, atteindre 6 fois la zone de marque
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - conduite de balle interdite - placement des défenseurs - nombre

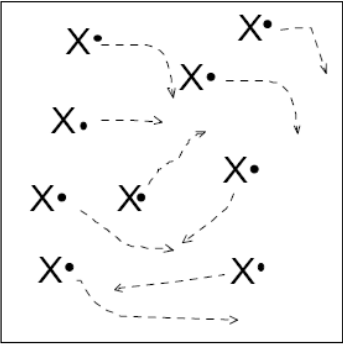
34	<i>ÉCARTER LE JEU EN FONCTION DU DEMARQUAGE DE SES PARTENAIRES</i>
<p>3 contre 3 (+ 1 gardien) 1 ballon pour 6</p> <p>Consignes :</p> <p>Pour les attaquants : marquer</p> <p>Chaque joueur se déplace dans son couloir de jeu, en dribble ou en passe.</p> <p>Pour les défenseurs : intercepter la balle</p> <p>Un seul ballon en jeu</p>	
Critères de réussite	tirer des 3 zones
Variantes	- dribble interdit

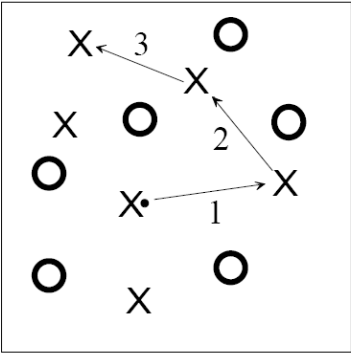
35	<i>AJUSTER SES DEPLACEMENTS / LA PRISE D'INFORMATIONS SUR LE PLACEMENT DES DEFENSEURS</i>
<p>3 contre 3 2 cibles par équipe avec 1 zone interdite devant chaque cible pas de gardien Consignes : Pour les attaquants : s'organiser pour viser la cible la plus vulnérable. Pour les défenseurs : s'organiser pour intercepter le ballon. Alternance attaque/défense : lorsque l'équipe A perd la balle, elle s'organise pour défendre</p>	
Critères de réussite	marquer plus de buts que l'équipe adverse
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - position des cibles - mettre un gardien devant une cible

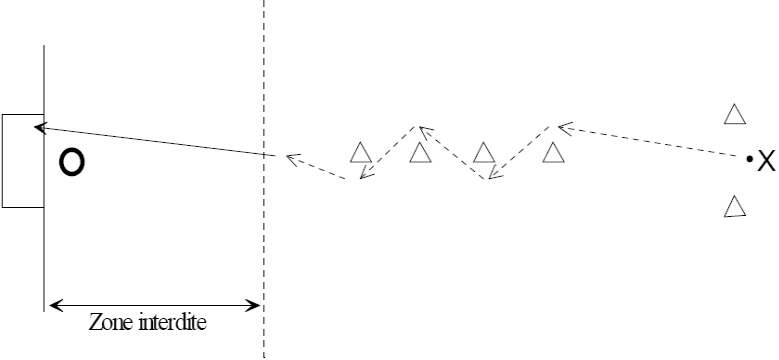
36	<i>S'ORIENTER ET AVANCER VERS LA CIBLE A ATTAQUER</i>
<p>Aménagement matériel : 3 contre 3 (+ 1 gardien) 1 cible par équipe 1 ballon par terrain Consignes : X engage par une passe à A ou B (au choix). L'équipe qui reçoit la balle attaque vers le but de l'équipe adverse.</p>	
Critères de réussite	sur 5 balles d'attaque, tenter 3 tirs
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - le nombre de joueurs - le placement des joueurs

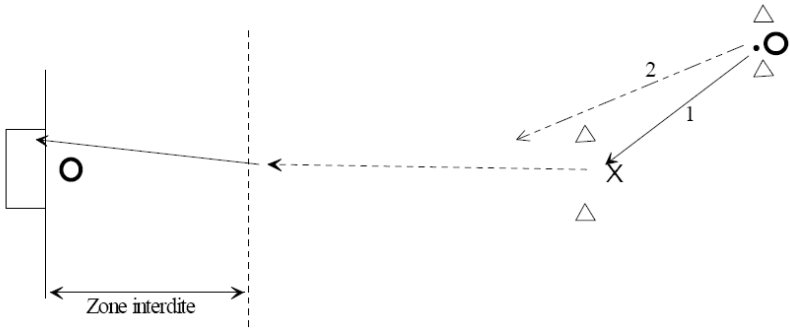
37	<i>Jeu du bérét</i>	
⊗ Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> - ne pas perdre la balle (conduite, dribble) - produire un tir cadré - récupérer le ballon en agissant sur le porteur de balle (harcèlement, pressing). 	
<p>Dans chaque équipe, chaque élève se donne un numéro suivant le nombre de participants.</p> <p>L'enseignant annonce un ou plusieurs numéros, qui doivent prendre le ballon et aller marquer dans un des deux buts. A la fin du jeu (5 à 10 passages par joueur), l'équipe qui totalise le plus de buts a gagné.</p>		
⊗ Critères de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> - gagner ses duels : nb de tirs effectués/nb de passage (au moins 1/2) - marquer des buts : nb de buts/nb de passage (au moins 1/3). 	
⊗ Variante :	<ul style="list-style-type: none"> - enlever les buts, les joueurs doivent ramener le ballon dans leur camp en conduite de balle. - agrandir/réduire l'aire de jeu et les buts (possibilité de mettre des gardiens de but) - rajouter un ballon pour éviter le duel (simplification), le premier qui marque le but, marque le point (imposer une zone de tir pour éviter les tirs directs). 	

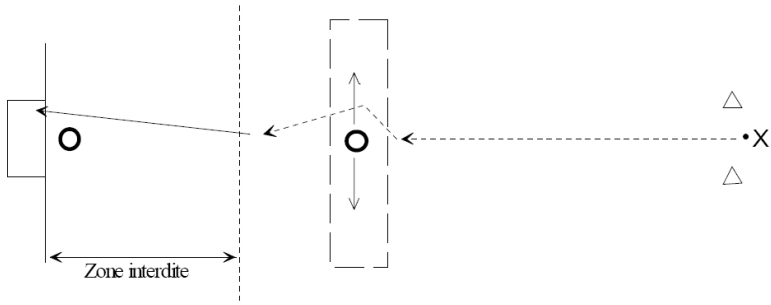
38	<i>Jeu de l'épervier.</i>	
⊗ Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> - ne pas perdre la balle (conduite, dribble) - récupérer le ballon en agissant sur le porteur de ball (harcèlement, pressing). 	
<p>Chaque joueur a un ballon (sauf un joueur au centre du terrain qui est le défenseur), qu'il doit faire traverser sans se le faire prendre par le défenseur. Le défenseur doit prendre le ballon à plus d'attaquant possible en l'amenant sur les cotés. Les attaquants qui ont perdu leur ballon deviennent également des défenseurs. Le gagnant est le dernier joueur qui reste avec son ballon.</p>		
⊗ Critères de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> - effectuer un maximum d'aller-retour sans perdre le ballon. 	
⊗ Variante :	<ul style="list-style-type: none"> - désigner plusieurs défenseurs, qui lorsqu'ils récupèrent un ballon se font remplacer par le joueur qui l'a perdu et deviennent attaquant (jeu infini) - le défenseur élimine les attaquants simplement en les touchant (simplification pour le défenseur, complexification pour les attaquants) - conduite imposée pied droit/pied gauche. 	

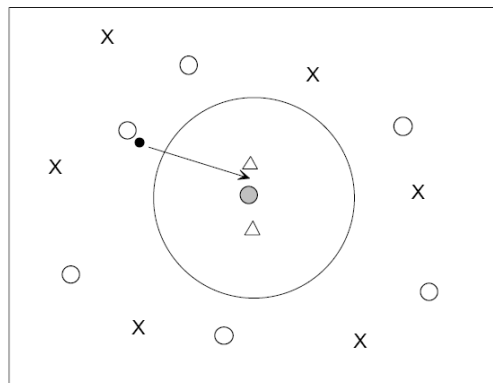
39	<i>Jeu de conduite.</i>	
⊗ Compétences :	- ne pas perdre la balle (conduite, dribble).	
Chaque joueur possède un ballon, qu'il doit conserver dans l'aire de jeu en conduite de balle (obligation d'être en mouvement). En même temps, il doit faire sortir le ballon des autres sans perdre le sien. Le dernier possesseur de ballon est le vainqueur.		
⊗ Critères de réussite :	- gain des duels, maîtrise du ballon : être le dernier possesseur.	
⊗ Variante :	- agrandir/réduire l'aire de jeu - conduite imposée pied droit/pied gauche.	

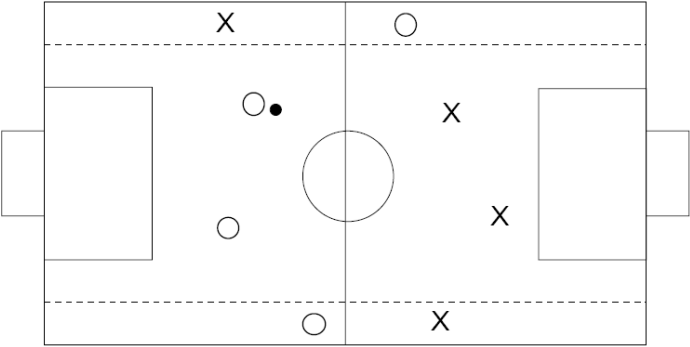
40	<i>Jeu de la passe à dix.</i>	
⊗ Compétences :	- ne pas perdre la balle (conduite, passe) - récupérer le ballon en agissant sur le porteur de balle et sur les trajectoires du ballon (harcèlement, pressing, interception).	
L'équipe qui possède le ballon doit faire 3, 4, 5,... passes consécutives pour marquer un point. L'équipe adverse doit empêcher les passes et récupérer le ballon. L'équipe ayant le plus de points gagne le jeu.		
⊗ Critères de réussite :	- avoir plus de points que l'adversaire - nombre de passes/nombre de possessions.	
⊗ Variante :	- agrandir/réduire l'aire de jeu - augmenter/réduire le nombre de passes consécutives - interdire la conservation individuelle plus de 3 secondes (passes rapides) - le ballon est perdu lorsque le porteur de balle se fait toucher par un adversaire (passe rapide, démarquage, jeu en mouvement) - placer des buts sur les cotés (2 ou 4) : les joueurs ont le droit de tirer dans un des buts s'ils effectuent le nombre de passes consécutives déterminé.	

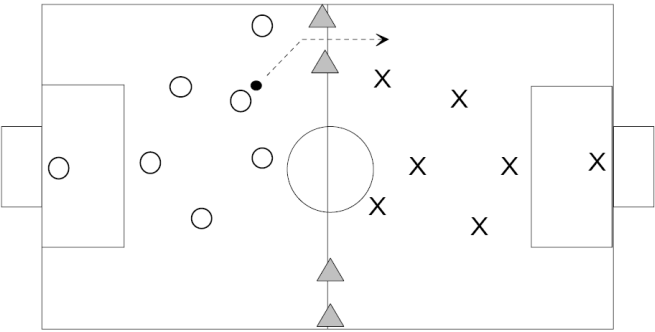
41	<i>Jeux de tirs</i>	
⊗ Compétences :	- produire un tir cadré (conduite, tir) - empêcher le ballon de pénétrer dans son but (gardien de but).	
Concours de tir : conduite de balle, slalom entre les plots et tir avant la zone interdite. Les joueurs comptabilisent le nombre de buts qu'ils marquent. Le premier joueur qui marque 5, 10, 15,... buts à gagner le concours. Le gardien peut être remplacé à chaque but par le buteur ou après un nombre de tirs déterminé (il comptabilise le nombre d'arrêt qu'il réalise).		
⊗ Critères de réussite :	- gagner le concours - nombre de tirs cadrés/nombre de tir total (au moins 7/10) - nombre de buts/nombre de tirs (au moins 5/10) - nombre d'arrêts/nombre de tirs cadrés (gardien de but).	
⊗ Variante :	- agrandir/réduire la zone interdite - tirs avec le ballon arrêtés (à éviter car rare en situation de match) - tirs avec opposition	

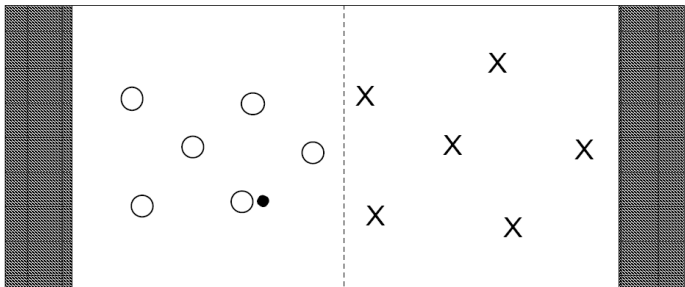
42	<i>Tir en poursuite</i>	
⊗ Compétences :	- produire un tir cadré (conduite, tir) - empêcher le ballon de pénétrer dans son but (gardien de but).	
Le défenseur passe le ballon à l'attaquant (1) et part à sa poursuite (2) après que celui ci soit passé entre les deux plots pour aller tirer avant la zone.		
⊗ Critères de réussite :	- gagner le concours - nombre de tirs cadrés/nombre de tir total (au moins 7/10) - nombre de buts/nombre de tirs (au moins 5/10) - nombre d'arrêts/nombre de tirs cadrés (gardien de but).	
⊗ Variante :	- agrandir/réduire la zone interdite - tirs avec le ballon arrêtés (à éviter car rare en situation de match) - tirs avec opposition	

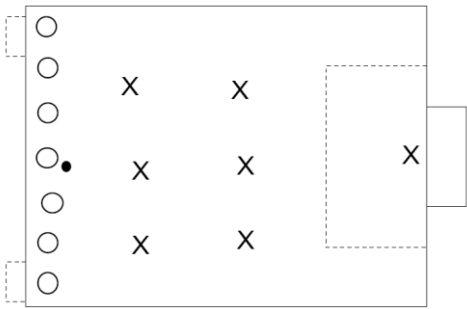
43	<i>Tir en duel 1x1</i>	
⊗ Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> - produire un tir cadré (conduite, tir) - empêcher le ballon de pénétrer dans son but (gardien de but). 	
L'attaquant conduit son ballon, dribble le défenseur (qui ne peut se déplacer que dans sa zone) et tire avant la zone interdite.		
⊗ Critères de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> - gagner le concours - nombre de tirs cadrés/nombre de tir total (au moins 7/10) - nombre de buts/nombre de tirs (au moins 5/10) - nombre d'arrêts/nombre de tirs cadrés (gardien de but). 	
⊗ Variante :	<ul style="list-style-type: none"> - agrandir/réduire la zone interdite - tirs avec le ballon arrêtés (à éviter car rare en situation de match) - tirs avec opposition 	

44	<i>Jeu du but au centre</i>	
⊗ Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> - déclencher un tir du pied ou de la tête, malgré la présence proche d'un défenseur - empêcher le ballon de pénétrer dans son but (gardien de but). 	
Match 6x6 autour d'un rond central au milieu duquel se trouve un but. L'objectif du jeu est de marquer un maximum de buts (la première intention des joueurs est le tir). Les buts peuvent être marqués des deux côtés du but. Les joueurs n'ont pas le droit de tirer de l'intérieur du rond central.		
⊗ Critères de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> - score - nb de tirs/nb de possessions - nb de tirs cadrés/nb de tirs - nb de buts/nb de tirs - nb d'arrêts/nb de tirs cadrés (gardien de but). 	
⊗ Variante :	<ul style="list-style-type: none"> - agrandir/réduire la cible, la zone interdite - imposer un tir avant 5, 10, 15,...secondes de possession par équipe ou avant la 3ème, 4ème, 5ème,...passes (sinon changement de possession) - permettre un tir de la tête ou une reprise dans le rond central (favoriser les centres en bonifiant les buts de la tête et les reprises). 	

45	Match à thème	
⊗ Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> - ne pas perdre la balle (conduite, passe) - défendre sa cible et s'opposer à la progression des adversaires, afin de récupérer le ballon sans avoir pris de but. 	
Match (2+2) contre (2+2). Les joueurs utilisent les jokers, qui évoluent librement dans des couloirs latéraux, lorsque le déplacement avec le ballon est bloqué, pour aller marquer dans les buts sans gardien (obligation d'être dans la zone de but pour tirer).		
⊗ Critères de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> - score - nb de tirs/nb de possessions. 	
⊗ Variante :	<ul style="list-style-type: none"> - varier le nombre de joueurs et le nombre de jokers - limiter le déplacement des jokers, le nombre de touche de balle - permettre la charge possible sur les jokers - enlever la zone de but et mettre un gardien. 	

46	Match à thème	
⊗ Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> - choisir les actions pertinentes (jeu rapide/jeu placé) en fonction de la configuration du jeu - défendre sa cible et s'opposer à la progression des adversaires, afin de récupérer le ballon sans avoir pris de but. 	
Match (6+1) contre (6+1) avec 2 portes sur les ailes de la ligne médiane. Les portes sont à franchir (le ballon doit passer entre les deux plots) à chaque récupération du ballon (attaque placée), SAUF : <ul style="list-style-type: none"> - si la récupération est effectuée dans le camp adverse (attaque rapide) - si le but est marqué avant le 3ème échange de balle (autorisation de 2 passes avant le tir). Les défenseurs devant les portes sont interdits.		
⊗ Critères de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> - score - nb de buts/nb d'attaque. 	
⊗ Variante :	<ul style="list-style-type: none"> - varier le nombre de joueurs, mettre une équipe en surnombre - imposer une porte pour chaque équipe - inverser le sens du franchissement - permettre les défenseurs devant les portes - mettre une seule porte au milieu du terrain. 	

47	Match à thème	
⊗ Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> - choisir les actions pertinentes (jeu rapide/jeu placé) en fonction de la configuration du jeu - ne pas perdre la balle (conduite, dribble, passe) - défendre sa cible et s'opposer à la progression des adversaires, afin de récupérer le ballon sans avoir pris de but. 	
Match en 6x6 avec un embut de chaque côté du terrain sur toute la largeur. Les joueurs marquent des buts en arrêtant le ballon dans l'embut adverse.		
⊗ Critères de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> - score - nb de buts/nb de possession. 	
⊗ Variante :	<ul style="list-style-type: none"> - varier le nombre de joueurs, mettre une équipe en surnombre - limiter le nombre de touche de balle - limiter le nombre de passes dans l'équipe avant de marquer - imposer des règles, un dispositif en défense. 	

48	Situation attaque-défense	
⊗ Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> - choisir les actions pertinentes (jeu rapide/jeu placé) en fonction de la configuration du jeu - défendre sa cible et s'opposer à la progression des adversaires, afin de récupérer le ballon sans avoir pris de but. 	
1 équipe attaquante / 1 équipe défensive. L'équipe défensive décide (avec et sans l'enseignant) d'une organisation défensive. Les attaquants ne connaissent pas cette organisation et doivent s'adapter à chaque passage pour ne pas perdre la balle, tirer au but et marquer.		
⊗ Critères de réussite :	<ul style="list-style-type: none"> - nb de tir/nb de passages - nb de buts/nb de passages - nb de balles récupérées/nb de passages (défense). 	
⊗ Variante :	<ul style="list-style-type: none"> - mettre l'attaque ou la défense en surnombre - permettre la contre-attaque pour la défense en mettant 2 petits buts sur les côtés du terrain - jouer avec les règles du hors jeu - limiter le nombre de touche de balle par joueur - imposer un temps limite pour chaque passage 	

