

SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT : pour toutes les classes à tous les niveaux de vécu dans l'activité

Par équipe de 4 à 5 joueurs.

Chaque équipe dispose de 4 coupelles par marqueurs et doit délimiter une zone interdite de 5 à 8 m de long x 5 à 8 m de large.

► La tâche

L'exercice consiste en une passe et suit : chaque joueur reçoit à son tour le ballon et doit le renvoyer de l'autre côté de la zone interdite à un partenaire puis suivre son ballon en courant pour venir se repositionner de l'autre côté.

Chaque joueur de l'équipe choisit un contrat (de difficulté croissante) et doit le respecter au mieux durant toute la durée de la séquence.

Contrat 1 : Plusieurs contrôles 1 passe

Contrat 2 : Un seul contrôle 1 passe

Contrat 3 : Une touche de balle

► Les formes

Le jeu consiste en un record de passes à réaliser sur un temps donné : 2 min

Dans un premier temps :

Le record de passe s'arrête lorsque :

1. le ballon est récupéré dans la zone interdite
2. le ballon reste dans la zone interdite
3. le joueur ayant réalisé la passe ne suit pas son ballon en courant

A la fin du temps de jeu : comparaison des scores de toutes les équipes.

► Progressivité de la situation : complexification des critères de réussite

La compétition impose :

1. Une uniformisation de l'espace pour pouvoir comparer des records
2. Un observateur / arbitre pour s'assurer de la légitimité des records au regard des critères de réussite.

► Objectif : construire un échauffement progressivement plus adapté et plus autonome

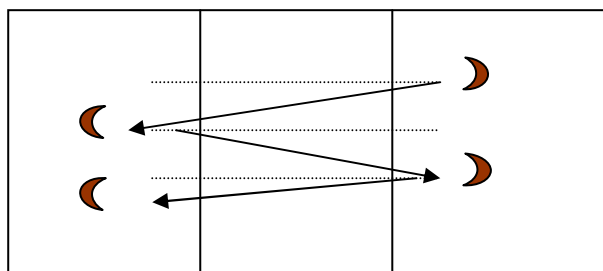
La tâche reste la même : une passe et suit avec différentes modalités d'exécution (contrats individuels)

Cette tâche peut être complexifiée à souhait par les élèves et l'enseignant en fonction de la qualité des prestations.

Exemple avec une classe de première : le ballon doit être transmis de façon aérienne avec un seul rebond possible dans la zone interdite.

L'espace doit être uniformisé entre les équipes qui vont s'affronter sur le défi : même zone interdite.

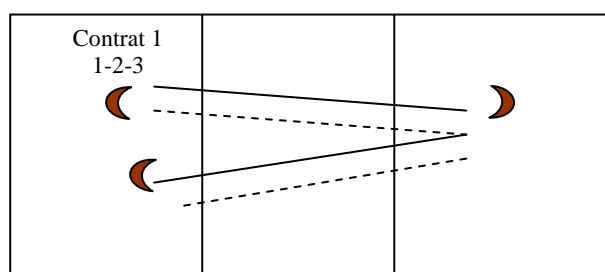
L'espace va se fermer complètement pour pouvoir juger d'un critère de réussite complémentaire : la ballon ne doit pas sortir des limites du terrain sinon le record s'arrête.



L'équipe adverse va se placer sur le côté et observer la réussite ou l'échec des tentatives et évaluer le record.

L'équipe qui observe va progressivement observer, évaluer le respect des contrats annoncés par chacun des joueurs adverses.

Si le contrat annoncé n'est pas respecté, le record de passes s'arrête.



Une équipe joue pendant 2 à 3 min.

Une équipe observe.

Puis rotation et comparaison des records.

► Critères de réussite

Le record de passe s'arrête quand :

- le ballon sort des limites du terrain
- le ballon reste dans la zone interdite ou est récupéré en zone interdite
- le contrat n'est pas respecté
- le joueur ne suit pas en courant

L'échauffement de ce jeu peut se concevoir sous forme de tournoi.

Les élèves mettent en place eux-mêmes progressivement leurs échauffements : espaces, choix des arbitres, régulation des contrats pour ne pas faire perdre son équipe, observations et arbitrage.

Ce type d'échauffement et les apprentissages visés s'installent progressivement et ce pour n'importe quel niveau de classe.

► Les compétences visées :

Spécifiques : Maîtrise de la transmission d'un ballon donné vers l'avant ;
Maîtrise du dosage, de la trajectoire, des appuis et de l'équilibration
Maîtrise du contrôle

Générales : *Ethique*

Construction des conditions d'une compétition dans le respect de règles identiques pour tous.

Construction du rôle d'observateur, arbitre

Méthodologique

Construction d'un rapport plus étroit aux critères de réussite

Rapport plus étroit aux conditions de réalisation et critères de réalisation voire à une régulation de ses actions.

Autonomie progressive dans la mise en place de l'échauffement, des espaces, des moyens pouvant servir le défi de son équipe.

Propres :

Echange, maîtriser quelques techniques nécessaires à la liaison réceptionneur et non réceptionneur, échauffement.

► **Les aménagements possibles**

- Diversifier les contrats
- Demander une course accélérée en fin d'échauffement
- Faire prendre le pouls à la fin de l'échauffement

Proposer à partir de l'échauffement et des défis des situations d'apprentissage plus spécifiques du contrôle et de la passe.

► **Fonction de la situation**

Installer une forme d'échauffement systématique mise en place progressivement de façon de plus en plus autonome par les élèves.

Combiner, articuler différentes compétences pour réussir les défis / records imposés par la situation.

Laisser du temps à l'enseignant pour pouvoir mettre en place les situations suivantes.

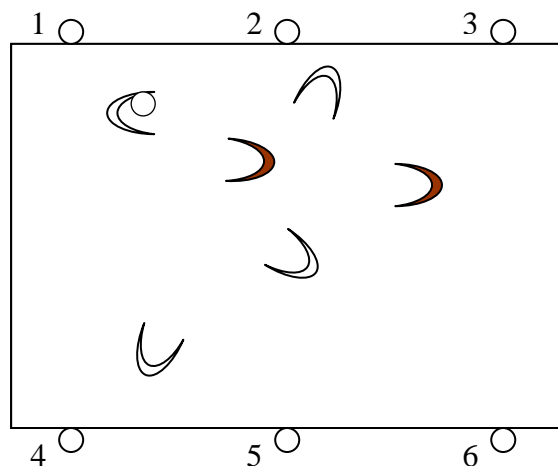
► **Evaluation**

Cette situation sera évaluée systématiquement en fin de cycle :

La performance collective sera notée sur 2 points qui sont attribués à l'équipe gagnante (sur un match entre 2 équipes)

La performance individuelle est notée sur 3 points avec – 1 point par erreur faite dans le cadre du défi :* contrat non respecté (le joueur annonce 1 contrat en 1 touche de balle et réalise une passe en 2 touches)

- le ballon sort des limites
- le ballon est récupéré dans la zone interdite
- le joueur n'accélère pas dans la zone sur le passe et suit

PALIER 1 NIVEAU 1 – Moins de 10 H de pratique**« NE PLUS PERDRE LE BALLON AUSSI RAPIDEMENT ET COMMENCER A AVANCER VERS LA CIBLE »****• SITUATION DE REFERENCE 1 : Critère de temps de possession****Forme** : Tournoi

Equipe de 4 à 5 joueurs

Pour chaque match une équipe attaque et choisit son nombre de défenseurs.

Ex. : Choix à 5 x 2

Espace : 35 x 40 m

But situé à l'extérieur du terrain. 3 m

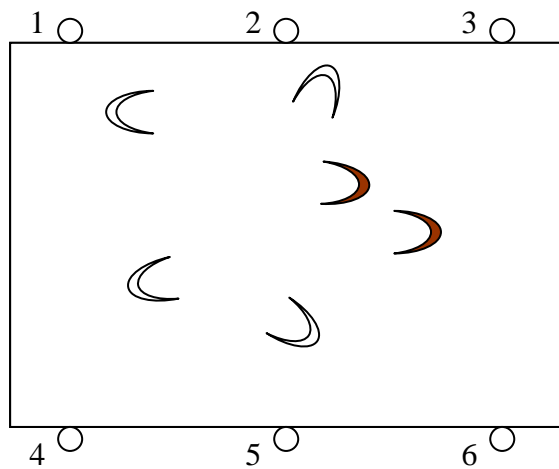
Système de points : on joue au temps et on compare les temps des équipes qui s'affrontent.**Régulation / Simplification /****Complexification** : L'équipe choisit le nombre de défenseurs qu'elle souhaite rencontrer et régule en fonction de ses résultats.**Consignes** : On joue avec 7 ballons.

Un premier ballon est mis en jeu quand celui-ci sort du terrain, un autre numéro de ballon est annoncé et le jeu se poursuit.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de ballon.

Le chrono est démarré au lancement du jeu et arrêté lorsque le dernier ballon est sorti du temps de jeu. On rajoute 30 " de temps de jeu pour chaque but marqué.

• **SITUATION DE REFERENCE 2 : Critère du capital à gérer**



Forme : Tournoi

Equipe de 4 à 5 joueurs ;

Pour chaque match, une équipe attaque et choisit son nombre de défenseurs.

Espace : 35 x 45 m

But de 2 m situé à l'extérieur du terrain (3 m).

Consignes : On joue avec un temps donné au préalable : de 3 à 6 min.

10 points de capital (10 points dans sa valise) pour l'équipe qui attaque.

1 point quand le ballon est sorti des limites ou quand les défenseurs récupèrent le ballon et font un stop ball (pied mis sur le ballon).

SITUATION D'APPRENTISSAGE : PALIER 1**ETAPE 1.****L'ECHANGE**

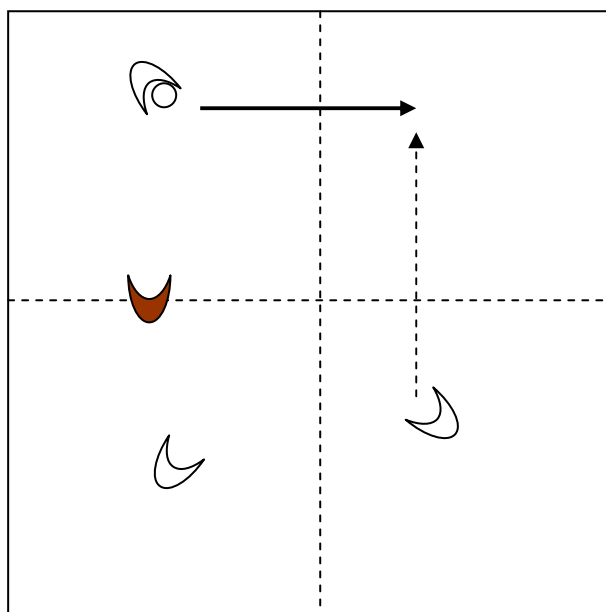
Compétences propres : Maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme de jeu développée et relative :

- à l'occupation de l'espace
- à la liaison récepteur / non récepteur

Compétences spécifiques : Maîtriser le ballon en prenant le temps du contrôle de balle et maîtriser l'échange en prenant le temps de la prise d'information sur la position de l'adversaire et du partenaire et sur les déplacements à réaliser pour assurer la continuité du jeu.

Compétences générales :

- . Observation et arbitrage
- . Comptabiliser les points selon les deux manières envisagées
 1. Cumuler
 2. Gérer un capital pour perdre le ballon
- . Intégration des différents rôles par le jeu des situations en miroir.

"LE CARRE ET LA CROIX"

Espace : Un grand carré de 10 m x 10 m (ou 8 x 8) divisé en 4 petits carrés.

Effectif : 3 x 1

Consignes : Echanger le ballon sans le perdre pendant un temps donné. Le défenseur ne peut se déplacer pour intercepter que sur la croix

Système de points :

1. Soit réaliser un record passes sur 2 min.
2. Soit capital et points à gérer (10) avec moins un points lorsqu'il y a perte et obligation de donner le ballon pour le porteur au bout de 3".

Critères de réalisation : Porteur de balle : Prendre le temps du contrôle, laisser le ballon en vue. Le ballon ne s'arrête pas. Lire la position du défenseur pour donner à quelqu'un que l'on voit.

Privilégier la passe du plat du pied.

Non porteur : se désaligner pour être vu.

Complexification : Intervention possible du défenseur plus près du porteur.

Simplification : > numérique plus importante

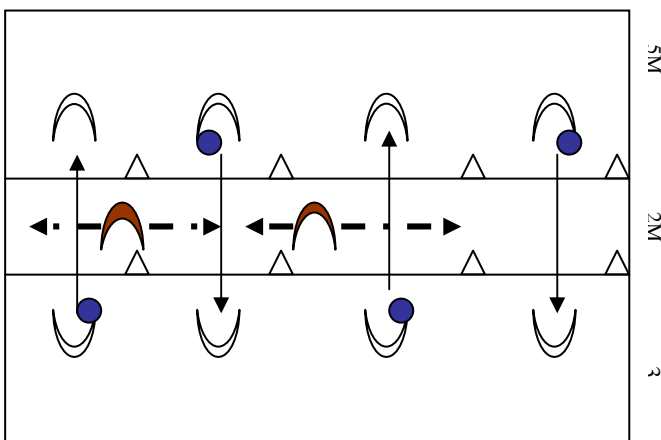
Forme : Situation en miroir

Niveau de décontextualisation : ******ETAPE 1. L'ECHANGE**

Compétences propres : Maîtrise technique relative à la liaison receptriceur / non receptriceur.

Compétences spécifiques : Ne plus renvoyer le ballon systématiquement en une touche pour maîtriser l'échange en prenant le temps de la prise d'informations.

Compétences générales : Comptabiliser les points soit en cumulant, soit en gérant un capital de points.

"LA RIVIERE AUX CROCODILES"

Espace : Fonction de l'effectif total ; 3 bandes de terrain avec 2 bandes plus larges et 1 bande plus étroite (la rivière).

Effectif : Des doublettes à un ballon pour 2. Une des doublettes en défense.

Consignes : Réaliser un maximum de passes en 1' 30 (ou +) sachant que les défenseurs font eux essayer de stopper un maximum de ballons. Les défenseurs comptent jusqu'à 5 et doivent changer de secteur d'interception.

Système de points :

Record par doublette.

Record d'interception pour les défenseurs.

Critères de réalisation : donner directement quand le défenseur n'est pas présent.

Contrôler pour retarder la passe quand le défenseur est présent.

Niveau de décontextualisation : ****

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : PALIER 1

ETAPE 1. LA CONDUITE

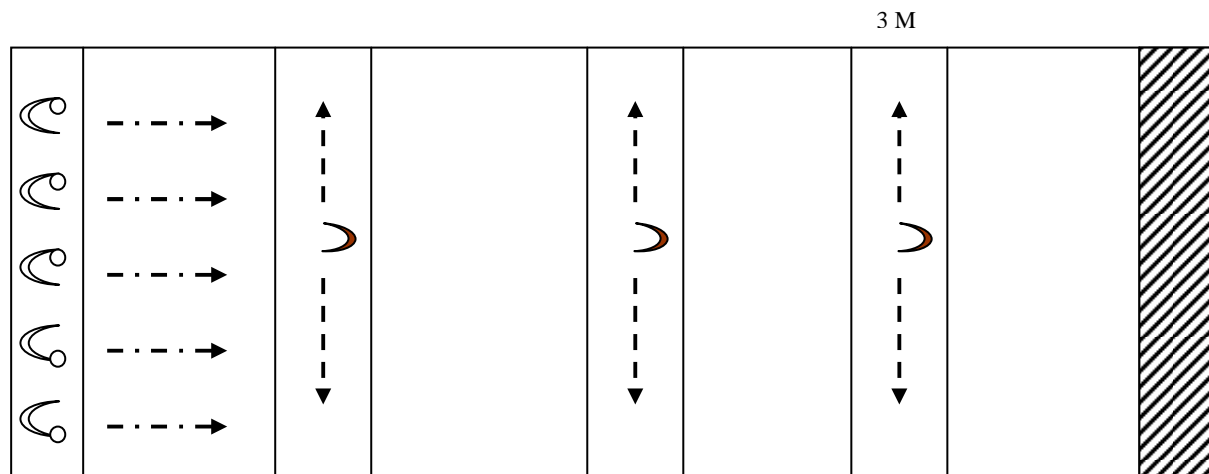
Compétences propres : Maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme de jeu développée et relative à l'occupation de l'espace, au développement éventuel avec la balle.

Compétences spécifiques : Maîtriser la poussée du ballon pour pouvoir avancer sans le donner à l'adversaire.

Maîtrise du dosage et du temps de prise d'informations sur le ballon et sur la présence de l'adversaire.

Compétences générales :

L'EPERVIER



Espace : Fonction de l'effectif.

Succession de bandes de terrain.

Bandes de terrain libres + bandes de terrain d'interception pour chaque défenseur.

Consignes : Traverser l'espace au signal. Chaque bande de terrain défensive traversée donne un point.

Les défenseurs ne peuvent défendre que dans leur bande.

Système de points : soit par ajout de points, soit gestion d'un capital.

Rotation : Au bout d'un aller-retour.

Possibilité de comptabiliser sur plusieurs passages.

Critères de réalisation : Pousser le ballon en dosant (plus ou moins fort) chaque impact. Ralentir ou accélérer dans la bande du défenseur en fonction de sa proximité.

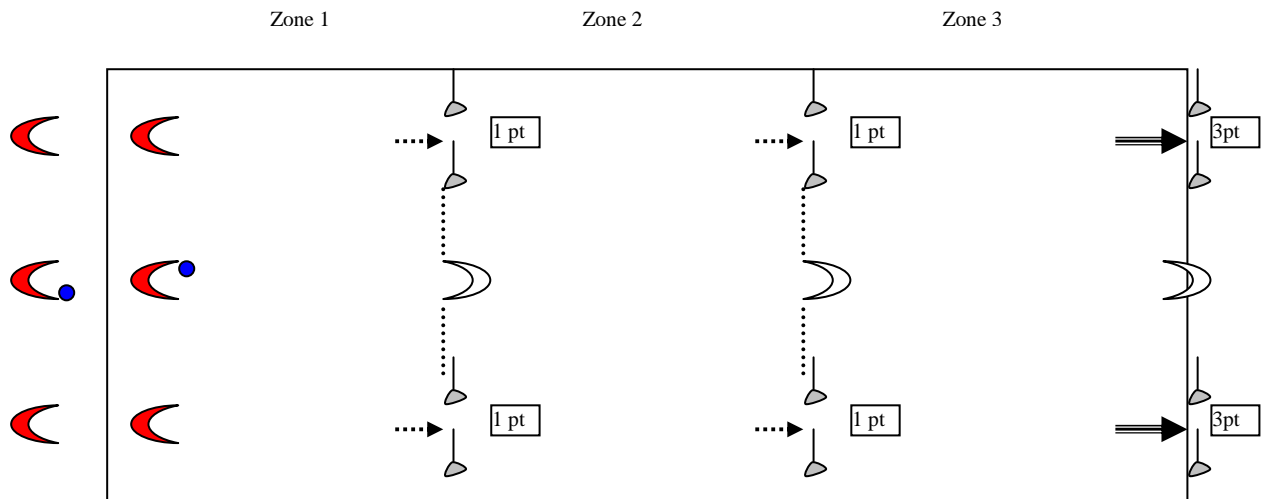
Aller vers l'avant.

Niveau de décontextualisation : ****

PALIER 1. ETAPE 1

GAGNE TERRAIN

A.



Espace : de 25 m à 30 m de large sur 30 m à 35 m de long.

3 zones avec pour chacune d'entre elles 2 minis buts et 1 défenseurs qui ne peut pénétrer dans la zone pour défendre que lorsque le ballon y pénètre.

Consignes : Avancer de zone en zone en passant par un des deux portes, balle au pied pour les zones 1 et 2 et en tirant en zone 3.

Système de points : 1 point si passage par la porte, 3 points si but en zone 3.

Forme : Plusieurs passages puis changement de la tripléte en défense.

Simplification : Le défenseur ne peut avancer et ne peut défendre qu'en couissant d'une porte à l'autre.

SITUATION D'APPRENTISSAGE : PALIER 1.**ETAPE 1. AVANCER OU CONSERVER EN SUPERIORITE NUMERIQUE****AVANCER / FIXER DONNER / S'ELOIGNER DE L'ADVERSAIRE**

Compétences Propres : Faire les choix élémentaires

- Permettant d'atteindre la cible : Jouer seul ou avec un partenaire.

Tirer ou passer

Intégrer la notion de cible

Liaison réceptionneur non-réceptionneur

Compétences spécifiques : Intégrer la distance de fixation de l'adversaire pour pouvoir réaliser une passe dans des conditions optimales permettant d'avancer.

Gérer l'alternative de l'avancée individuelle ou de l'échange permettant celle-ci en situation facilitante.

Critère de réalisation :

- Le porteur pousse le ballon vers une des portes.

Si personne ne m'attaque je passe dans la porte pour marquer.

Si le défenseur se dirige sur moi je peux accélérer ou mettre le pied sur le ballon pour transmettre à un de mes partenaires.

- Le non-porteur : je m'écarte sur l'autre porte. Je me désaligne. Je peux me mettre plus en arrière du porteur.

SITUATION D'APPRENTISSAGE : PALIER 1.

ETAPE 1.

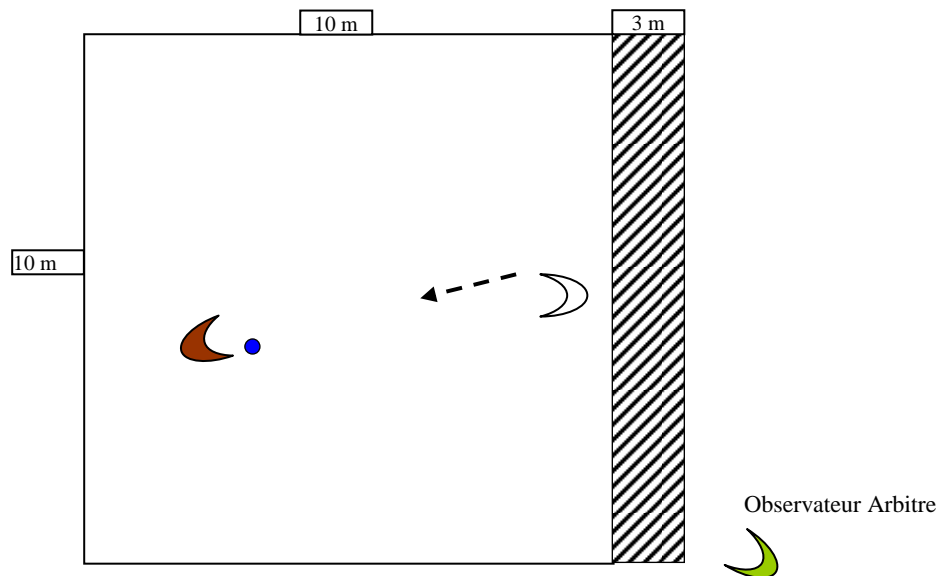
Compétences propres : - Reconnaître attaquant ou défenseurs.
- Intégrer la notion de cible.
- Maîtriser technique à la conservation individuelle lorsqu'on est opposé à un adversaire direct.

Compétences spécifiques : La protection individuelle et la conservation d'un ballon possédé mais non tenu.

Compétences propres : - Intégration du rôle d'arbitrage observateur.
- Gestion d'un capital et calcul de son capital à l'issue du jeu.
- Compréhension du système de montante descendante en fonction des résultats de mini tournois.

DU GAGNE TERRAIN INDIVIDUEL AU CORPS OBSTACLE

LE GAGNE TERRAIN



Espace : Carré de 10m x 10m (ou 8m x 8m) avec une zone de marque ballon au pied, de 3 m.

Consignes : Sur 1 min avoir le capital de points le plus élevé.

- un attaquant tout au long du jeu
- un défenseur tout au long du jeu
- un arbitre tout au long du jeu

Système de points :

- 10 points dans sa valise
- moins un point à chaque fois que le ballon sort des limites
- plus un point si stop ball

Forme : Montante descendante sur plusieurs terrains.

Mini tournois sur chaque terrain

- A contre B
- B contre C
- A contre C

Critères de réalisation :

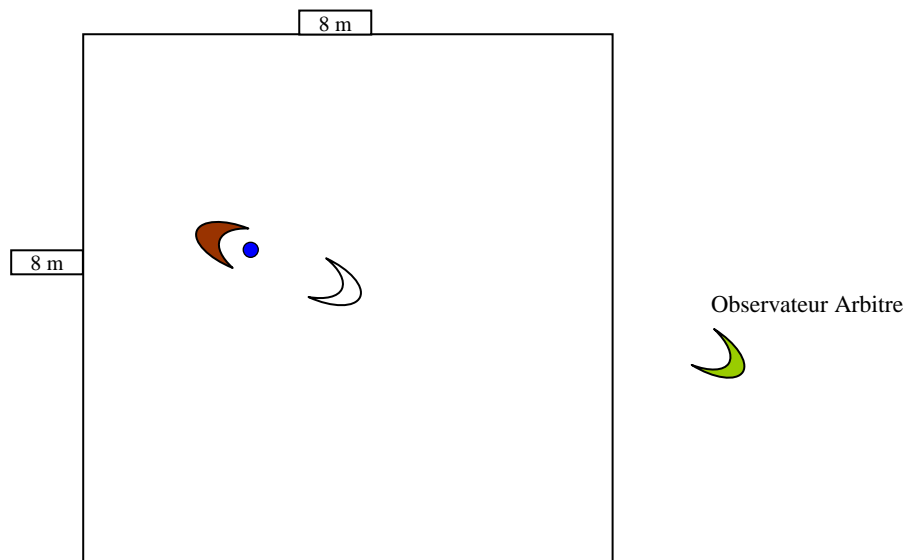
- Gérer
- Avancer pour marquer
- Conduire en avançant, accélérer, dribbler

ou

- Conserver le ballon pour ne pas perdre de points
- Protéger son ballon, se tourner, mettre son corps en opposition en le ballon et l'adversaire.

LE CORPS OBSTACLE

Jeu du Chat et de la Souris



Espace : Carré de 8 m x 8 m

Consignes : Sur 1 min, préserver son capital de points (10 points dans sa valise).

- 1 attaquant tout au long du jeu
- 1 défenseur
- 1 arbitre observateur

Système de points :

- 10 points dans sa valise
- Moins un point à chaque sortie du ballon

Forme : - Mini tournois à 3
 - Montante descendante sur plusieurs terrains.

Critères de réalisation :

Compte tenu de l'espace réduit et de l'absence de zone de marque : protéger son ballon en :

- mettant son corps entre le ballon et l'adversaire
- maintenir le ballon à distance dans la partie adverse
- venir au contact du corps de l'adversaire pour prendre des informations sur son déplacement.

Niveau de décontextualisation : ****

SITUATION D'APPRENTISSAGE

PALIER 1.

ETAPE 1.

Compétences propres :

- Intégrer la notion de cible
- Faire les choix élémentaires pour atteindre la cible
- Maîtriser la mise en difficulté de l'équipe adverse en coopérant avec ses partenaires et en valorisant un jeu vers le but - l'avant-.

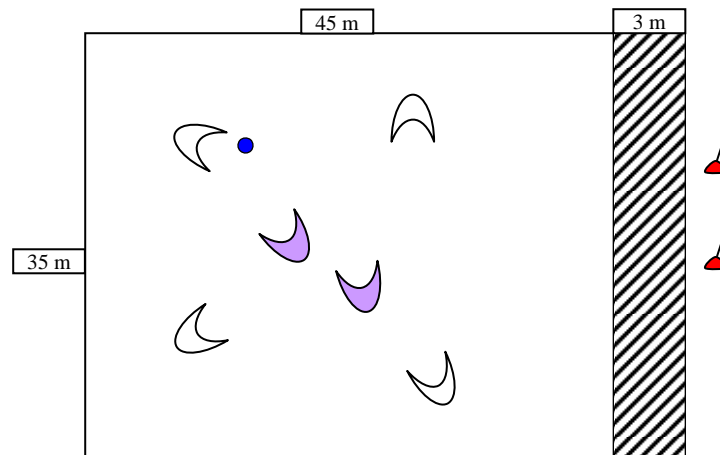
Compétences spécifiques :

- Conserver ou accroître un capital de points en tentant avant tout de moins perdre le ballon.
- Construire une première alternative entre aller vers l'avant ou conserver le ballon.

Compétences propres :

- Gestion de son capital
 - Intégration du rôle d'arbitre
 - Choix du contact le plus approprié en fonction du résultat du jeu précédent.
- Ex. : De 4x2 à 4x1 s'il reste peu de points dans la valise de l'équipe.

ON CONSERVE OU ON AVANCE : en supériorité numérique



Espace : Rectangle de 45 m x 35 m avec une zone d'en but de 3 m pouvant être remplacée par plusieurs cibles / portes ou une cible située en arrière du terrain ;

Système de points possibles à varier en fonction des réactions des élèves :

- 10 points au départ
- moins un point si perte du ballon
- plus un point quand deux passes
- plus deux points quand le ballon est amené en zone de stop ball (zone des 3m) ou marqué dans une cible.

Forme : Tournoi

Chaque équipe en position d'attaque choisit son nombre de défenseurs.

Autre forme possible : même jeu mais on joue avec les 6 ballons numérotés (situation proposée en situation de référence) et on comptabilise le temps final en rajoutant 30 secondes par but marqué.

Niveau de décontextualisation : **

SITUATION D'APPRENTISSAGE : PALIER 1.

ETAPE 1.

LA PASSE - LE CONTRÔLE

Compétences spécifiques :

- Maîtrise du ballon et de son échange : passe, contrôle

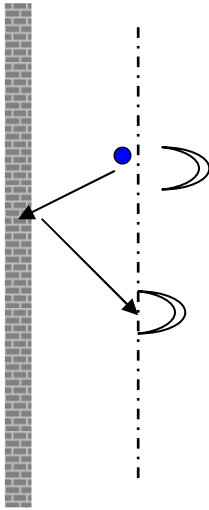
Compétences propres :

- Maîtrise, technique, liaison receveur non-receveur.

Compétences générales :

- Rapport aux contrats
- Respect des consignes
- Construction de l'observateur arbitre qui contrôle et valide dans le cadre des défis / records de passes.

LE SQUATCH BALLON



Espace : Contre un mur (gymnase)

Espace pour 2 joueurs : variable entre 5 et 8 m.

Consignes : Record de passes entre différentes doublettes avec des tâches différentes.

Ex. : Contrôle obligatoire avant de retaper le mur.

- Récupérer le ballon avant la ligne matérialisée, après la ligne...

- Le ballon doit être envoyé au dessus d'une ligne tracée à la craie sur le mur, etc...

Alternative intéressante à la situation d'échauffement et facilité de mise en place.

Critères de réalisation :

- Dosage : Taper plus ou moins fort en fonction de la consigne.
- Surface de contact : fonction de la consigne – plat du pied pour les passes à terre.

Coup de pied sous le ballon si on veut passer au dessus d'une limite au mur (plus complexe).

Pied d'appui : A côté du ballon au moment de la passe et suffisamment écarté pour permettre à la de s'ouvrir pour présenter la bonne surface de contact.

LES CARACTERISTIQUES DE LA DEMARCHE POUR LE PALIER 1.

FORMES :

- SITUATION MIROIR A PARTIR DES SITUATIONS EN SUPERIORITE NUMERIQUE
 - Quand une équipe joue à 4 contre 2 par exemple les bleus contre les rouges. Le match retour opposera les rouges en tant qu'attaquants aux bleus en tant que défenseurs.
 - Les scores seront cumulés de façon à ce que tous s'investissent dans les différents rôles (attaquants, défenseurs, arbitres, observateurs).
- TOURNOIS - DEFIS – RECORD
 - Permet sur des espaces définis et facile à mettre en place de confronter les élèves sans forcément leur imposer les conditions d'un affrontement improductif.
- CONTRATS
 - Permet dans un même jeu de faire participer des élèves de niveaux différents à la performance de leur équipe.
 - Permet une prise de conscience de la façon de faire le plus approprié à ses moyens du moment en fonction des critères de réussite.
- MONTANTE DESCENDANTE
 - Permet de mettre en place des matchs ou mini tournois sur des espaces identiques.
 - Permet de mettre en place un système de rotation en fonction des résultats simple à comprendre.
 - Permet d'équilibrer progressivement les R/Force et de mettre les élèves par niveau.
- SYSTEME DE POINTS : Il est censé à chaque fois pour dramatiser la perte de ballon et initier une utilisation plus intentionnelle pour conserver le ballon et ne plus simplement le « jeter » ou s'en « débarrasser » ou bien encore avancer à tous prix.
 - Soit un capital de points à gérer que l'on peut éventuellement augmenter ou diminuer.
 - Soit un temps de possession de balle à construire.

- **VARIABLES DIDACTIQUES** : Pour donner plus de temps au porteur et futur receveur.
 - Interception du défenseur (sur les trajectoires de passes) plus qu'intervention (sur le porteur de balle).
 - Supériorité numérique (une situation minimale à ce niveau de pratique semble être à plus deux attaquants).

- **OBJECTIFS LIES A LA LOGIQUE FONCTIONNELLE DE L'ACTIVITE**
 - Ne plus perdre aussi vite le ballon
 - Commencer à vouloir avancer
 - Construire les bases d'une première alternative entre les deux
 - Construire des intentions d'utilisation du ballon

- **DES CRITERES DE REALISATION** : Liés aux caractéristiques spécifiques d'une activité où le ballon non tenu n'est jamais vraiment possédé et pour autant doit être amené dans des espaces interpénétrés et peut être échangé. Requiert de construire une motricité « fine » pour accueillir le ballon :
 - Le contrôler sans pour autant complètement l'arrêter afin de le « laisser en vie » pour pouvoir le réutiliser rapidement ou bien le protéger en réalisant le corps obstacle ;
 - Le passer requiert de modifier sa posture : pied d'appui écarté et orienté, présentation d'une surface de contact appropriée à la trajectoire voulue et d'un dosage des forces mises en jeu.
 - Le conduire pour avancer mais également fixer un adversaire afin de donner à un partenaire démarqué requiert de doser en permanence la poussée de ce ballon et de construire une distance de « lacher » du ballon et d'accélération qui mette le ballon hors de portée du défenseur.
 - Le démarquer enfin suppose d'être vu en permanence par le porteur et de se désaligner pour se rendre disponible.

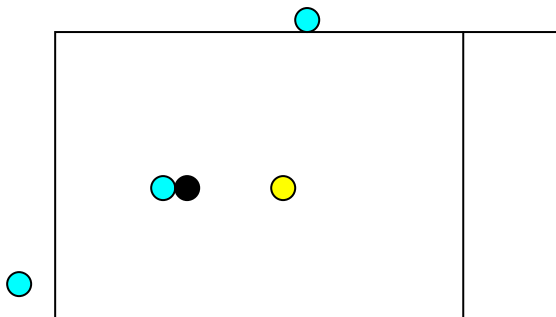
- **DES REGULATIONS MISES EN PLACE PAR LES ELEVES EUX-MEMES**

4. ECHEANCIER /cycle de 10 leçons de 1 h 30 (24 élèves)

leçons	objectifs	Contenus, organisation
L1 Entrée dans l'activité	Observation à partir de la situation de départ du scénario envisageable et mise en place des formes de travail et des rôles	Situation d'échauffement Montante descendante 8 équipes de 4 (hétérogène en leur sein, homogène entre elles) sur 2 plateaux
L2 Entrée dans l'activité	Observation plus ciblée (pour les élèves) à partir de la situation de départ et mise en place des formes de travail et des rôles	Situation d'échauffement et tournoi sur la situation d'entrée dans l'activité Même dispositif
L3 Entrée dans le palier	On leur pose le problème de la conservation	Situation d'échauffement et tournoi sur la situation de référence Même dispositif
L4 Apprentissage	Apprendre à s'approprier le ballon et prendre de l'information sur l'environnement/L'échange	Situation d'échauffement Le carré et la croix La rivière aux crocodiles
L5 Apprentissage	Apprendre à s'approprier le ballon et échanger	Situation d'échauffement Le carré et la croix Squatch ballon
L6 Apprentissage	Apprendre à conduire et à protéger son ballon	Epervier Chat et souris en montante descendante Situation des 6 ballons avec choix de contrats
L7 Apprentissage	Moins perdre et avancer	Situation d'échauffement Tournoi /On conserve ou on avance Situation des 6 ballons avec choix des contrats
L8 Apprentissage et préparation de l'évaluation	Préparation à la gestion de l'évaluation / échauffement / individuelle / collective divulgaration des barèmes	Situation d'échauffement et centration / contrat Match à 2 équipes sur la situation ind. (1x1+2) Match entre 2 équipes tirées au sort sur la situation asymétrique avec contrat
L9 Evaluation	Evaluation de la situation d'échauffement et du 1x1 +2	VOIR EVALUATION
L10	Evaluation du collectif	

Evaluation du palier 1

- *la situation d'échauffement sera évaluée
- *situation individuelle



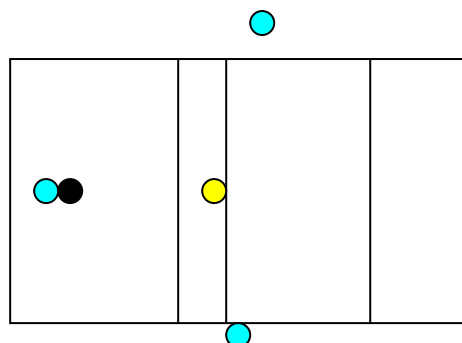
- Le joueur attaquant part avec 10 points dans sa valise
- Il peut utiliser 2 partenaires-appuis/soutiens qui se déplacent sur le pourtour de l'aire de jeu
- Il perd 1 point à chaque fois que le ballon est sorti de l'aire de jeu
- Il marque 2 points quand il amène le ballon en zone de stop ball
- Durée du jeu : 1 mn
- La performance individuelle est notée sur 5 points ; elle est fonction du nombre de points marqués
- L'équipe qui gagne obtient un bonus de 2 points (performance collective)

Barème possible pour ce palier (à ce palier la note maximale est proche de la valise initiale : favoriser la conservation)

note	Points dans la valise
5	12
4	10
3	8
2	6
1	4

Possibilité pour les élèves en grande difficulté :

Le défenseur ne peut intervenir uniquement que dans une bande centrale et on compte le nombre de passages réussis : 1 pt si le joueur amène le ballon en zone de stop ball mais ne le maîtrise pas, 2 pts si maîtrise, sur 10 passages, si trop facile on agrandit la zone d'intervention du défenseur.



Evaluation collective du palier 1

Jeu des 6 ballons + 1 en situation asymétrique (une équipe attaque et l'autre défend, les équipes se rencontrent en match aller retour en vivant un rôle particulier à chaque fois)

Supériorité numérique des attaquants avec choix du contrat à 4x2, 5x2

Option 1 : on joue au temps et chaque but marqué rapporte + 30 secondes

On départage les deux équipes par le temps de jeu réalisé

Le jeu démarre avec un 7^{ème} ballon et le chronomètre se déclenche, 6 ballons numérotés sont disposés sur les pourtours de l'espace (40 x 30) avec cible en arrière.

A chaque fois que le ballon est sorti, un autre numéro de ballon est annoncé et le jeu se poursuit (seul les attaquants peuvent faire la remise en jeu au pied). Quand le dernier ballon est sorti le chronomètre s'arrête.

Option 2 : même jeu mais un capital de points est donné au départ et doit être gérés accordé au fait de ne pas perdre le ballon-

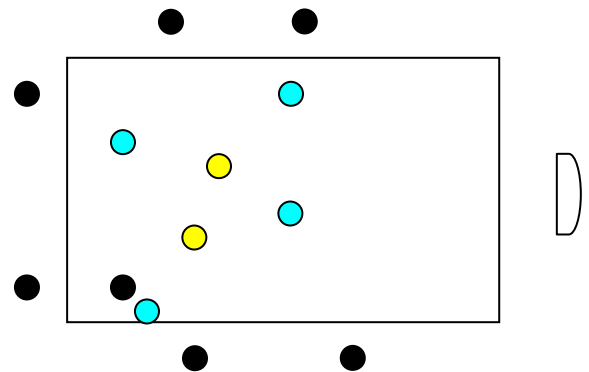
L'important est de garder la même trame tout au long du cycle (temps ou valise de points)

Barème possible / temps :

temps	4x2 NOTE	5x2 NOTE
1'30à 2'	8	6
1'à 1'30	6	4
30" à 1'	4	2
0 à 30"	2	0

Barème possible / gestion :

Points valise	4x2 NOTE	5x2 NOTE
12	8	6
10	6	4
8	4	2
6	2	0



Récapitulatif de l'évaluation

situations	notes
Echauffement	5
Individuelle	5 (+2)
collective	8