

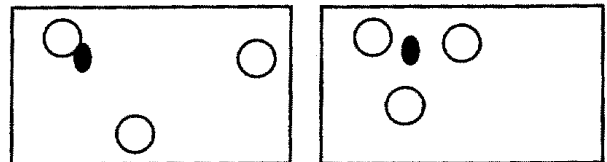
Objectif : DÉCOUVERTE DE LA MARQUE ET DU COMBAT LOYAL

- Matériel :**
- 10 ballons
 - 4 jeux de chasubles de couleurs différentes
 - plots

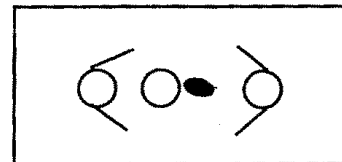
ECHAUFFEMENT : 20 mn environ

Déroulement

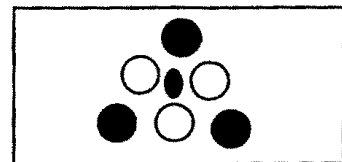
- 1 1 ballon pour 3 :**
se faire des passes, au coup de sifflet le porteur de balle s'arrête et les deux autres essaient de la lui prendre.



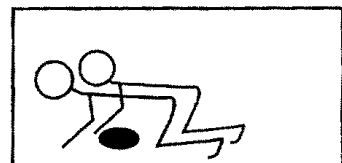
- 2 1 ballon pour 3 :**
le porteur de balle est entre ses deux partenaires qui se tiennent par les mains, au coup de sifflet il essaie de sortir du cercle.



- 3 1 ballon pour 6 :**
3 joueurs doivent garder le ballon sans se faire de passe et les 3 autres doivent essayer de le récupérer.

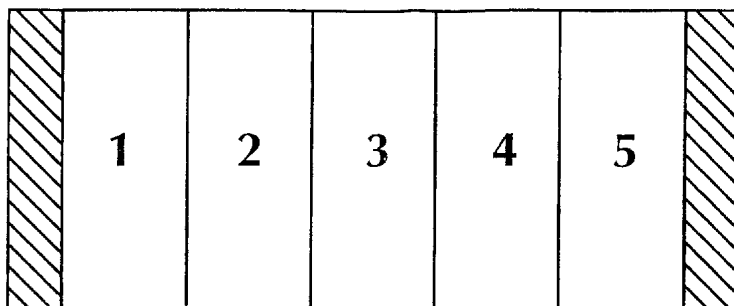


- 4 1 ballon pour 3 :**
2 joueurs à quatre pattes doivent protéger le ballon, le troisième essaie de le récupérer.



PARTIE CENTRALE : 30 mn environ

- 4 équipes de 7
- tournoi, matches de 5 mn
- les 4 équipes (A, B, C, D) se rencontrent (A-B, C-D, A-C, B-D, A-D, B-C)
- terrain de 10 à 15m de large sur 20m de long balisé tous les 5 m



Déroulement du jeu :

- L'enseignant donne la balle à une des deux équipes.
- Lancement de jeu au milieu du terrain zone 3, les 2 équipes très proches (50cm) doivent avancer vers leur en-but (zone hachurée).
- Si le ballon ou le porteur de balle sort du terrain sur les côtés, il y a touche et remise en jeu par l'enseignant dans cette zone. Le ballon est donné à l'équipe qui n'est pas sortie avec le ballon et les adversaires sont à 50 cm les uns des autres.

Le score s'établit ainsi :

- l'équipe marque 5 points en posant le ballon dans l'en-but
- l'équipe qui franchit une zone (passage de la zone 2 à la zone 3 par exemple) marque 1 point

Remarques, précisions et modifications possibles

Il faut préciser et être intransigeant sur la loyauté du combat, c'est-à-dire ne pas faire de croc-en-jambes, ne pas donner de coup de pied, de coup de poing, ne pas attraper les cheveux, ne pas griffer, ne pas donner de mauvais coups. Mais attention, il faut accepter la maladresse des partenaires et adversaires.

Il faut être très vigilant sur l'espace entre les adversaires dans les lancements de jeu pour éviter que le premier contact soit dur. C'est d'ailleurs un élément de modification en fonction des progrès des élèves : plus les élèves vont prendre plaisir dans l'affrontement, plus la distance dans les lancements de jeu va être importante.

Dans cette séance, inciter les élèves à avancer avec ou sans ballon, les encourager, le verbe d'action est "avancer".

Attention au jeu au sol : quand l'attroupement tombe, il faut arrêter le jeu et le relancer comme au début du match dans la zone où l'arrêt se produit.