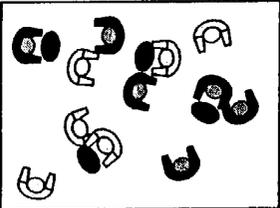
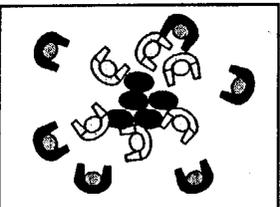
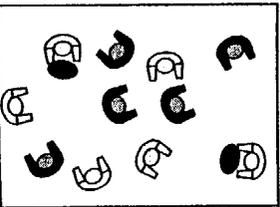


COURSES + LUTTES + MANIPULATIONS

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements avec le ballon

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTOS TAMPONNEUSES					
13	Courir, faire des passes et se toucher.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>Les élèves trottinent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires.</p> <p>Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule.</p>	<p>On ne se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. ▪ Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur. ▪ ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS					
14	Conserver ou récupérer le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs.</p> 	<p>Les joueurs  ont un ballon chacun et courent avec les  dans l'espace.</p> <p>Au signal les  doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les  doivent essayer de récupérer les ballons.</p>	<p>Les  et les  doivent rester à 4 pattes.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les  par ballon récupéré.</p> <p>Respect de la règle : Idem 13.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se regrouper en faisant un cercle debout.
LES CHATS ET LES OISEAUX					
15	<p> : ne pas se faire attraper avec le ballon.</p> <p> : attraper et faire tomber les porteurs de balle.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.</p> 	<p>Les  ont 2 ballons et se font des passes entre eux.</p> <p>Les  doivent essayer d'attraper les joueurs  porteurs de balle.</p>	<p>Un  pour un </p> <p>Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer).</p> <p>Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.