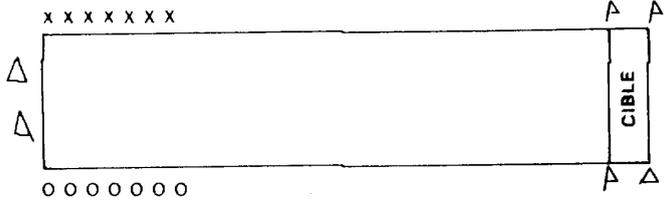
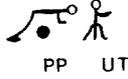
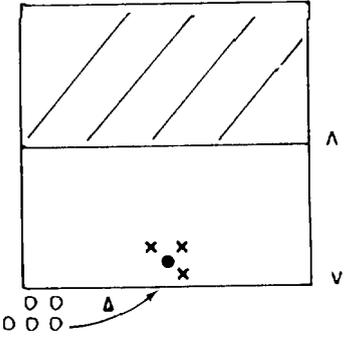


		<b>OBJECTIF GENERAL</b>	<b>OBJECTIF SPECIFIQUE</b>
		Dédramatiser le contact	Être capable de : - d'agir malgré le contact - s'organiser au contact de l'adversaire
<b>BUT</b>	MARQUER OU EMPECHER DE MARQUER		
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter les règles fondamentales du <b>JEU</b> (déjà abordées).</li> <li>- 1 point par ballon posé dans la cible.</li> <li>- Les joueurs interviennent à l'appel de leur numéro.</li> <li>- Tous les joueurs ont un numéro.</li> </ul>		
<b>MISE EN PLACE</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'éducateur lance le ballon et appelle un numéro.</li> <li>- Terrain très étroit (2 à 3 m).</li> <li>- Joueurs assis par équipe (X et O) au bord du terrain.</li> <li>- A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent passer derrière les plots.</li> </ul>		
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favoriser l'attaquant ou le défenseur en différant le moment des départs, le placement des plots, le lancement du jeu (exemple : avancer le plot de l'équipe défendante pour avoir une défense face à face et non à la poursuite).</li> <li>- Appel d'un deuxième numéro (puis 3, etc...) après un blocage.</li> <li>- Appel au départ de 2, 3, plusieurs numéros.</li> </ul>		
<b>REMARQUES</b>	<p><b>J</b> - Un joueur compte les points.  <b>E</b> - Pour favoriser les placages - 2 points par placage.  <b>U</b> - Pour favoriser la réussite individuelle ou collective 4 points par ballon posé dans la cible.</p>		

		<b>OBJECTIF GENERAL</b>	<b>OBJECTIF SPECIFIQUE</b>
		Dédramatiser le contact	S'organiser pour <b>POUSSER</b> ensemble
<b>BUT</b>	Repousser l'adversaire sur sa ligne de but.		
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les utilisateurs sont debout autour du ballon, arrêtés.</li> <li>- Les opposants le repoussent.</li> </ul> 		
<b>MISE EN PLACE</b>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interdiction aux X de se baisser</li> <li>- Les O se replacent dans l'axe profond du terrain et repoussent les X jusqu'à leur ligne de but.</li> </ul>		
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vitesse d'élan pour les opposants</li> <li>- Nombre d'utilisateurs et d'opposants.</li> <li>- Course des opposants.</li> <li>- Etc...</li> </ul>		