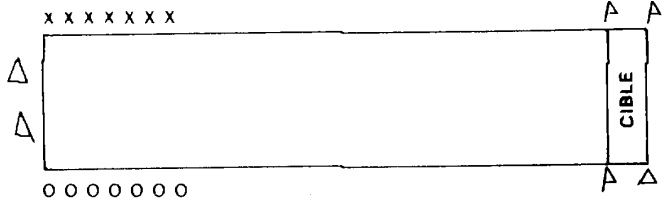
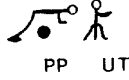
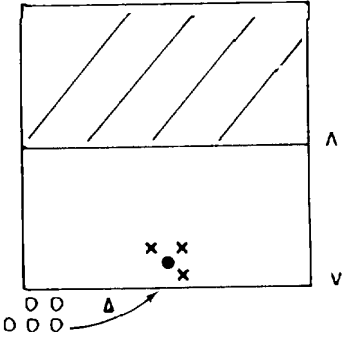


		OBJECTIF GENERAL	OBJECTIF SPECIFIQUE
		Dédramatiser le contact	Être capable de : - d'agir malgré le contact - s'organiser au contact de l'adversaire
BUT	MARQUER OU EMPECHER DE MARQUER		
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles fondamentales du JEU (déjà abordées). - 1 point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

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