

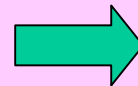
# *COOPERER*

**Robert ANTONIN**

RADEVPERFORMANCE

**COOPERER EST LA  
SITUATION  
CARACTERISTIQUE DU  
NIVEAU 2 DE  
L'APPRENTISSAGE**

- AVANCER



- CONTINUITE

- SOUTENIR



# COOPERER POUR CONSERVER OU RECUPERER



- Progresser à 2 vers une cible et coopérer en se passant la balle.
- OBJECTIF:
- Regarder où se trouve le partenaire et...
- 1 'adversaire.
- 2 X 1

# CONSERVER OU RECUPERER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT

- Découvrir les techniques de conservation/protection
- Accepter le combat
- S'informer sur le soutien
- Dynamiser le mouvement
- Se remettre en action



# AVANCER, CONSERVER, MARQUER...

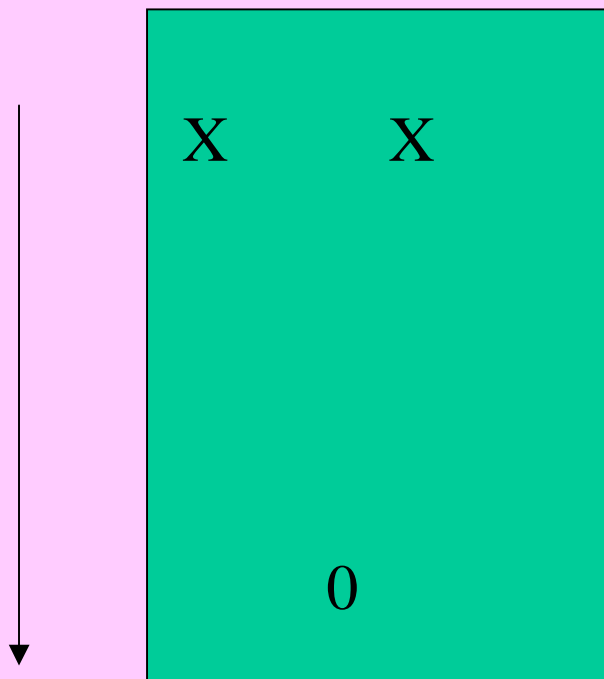
- Coopérer et soutenir des partenaires en difficulté.
- Importance de la mise en action de tous ceux qui ne sont pas directement impliqués par le ballon



**COOPEPER C 'EST AUSSI  
ACCEPTER LA LUTTE ET  
INTEGRER LA DIMENSION DU  
CONTACT**

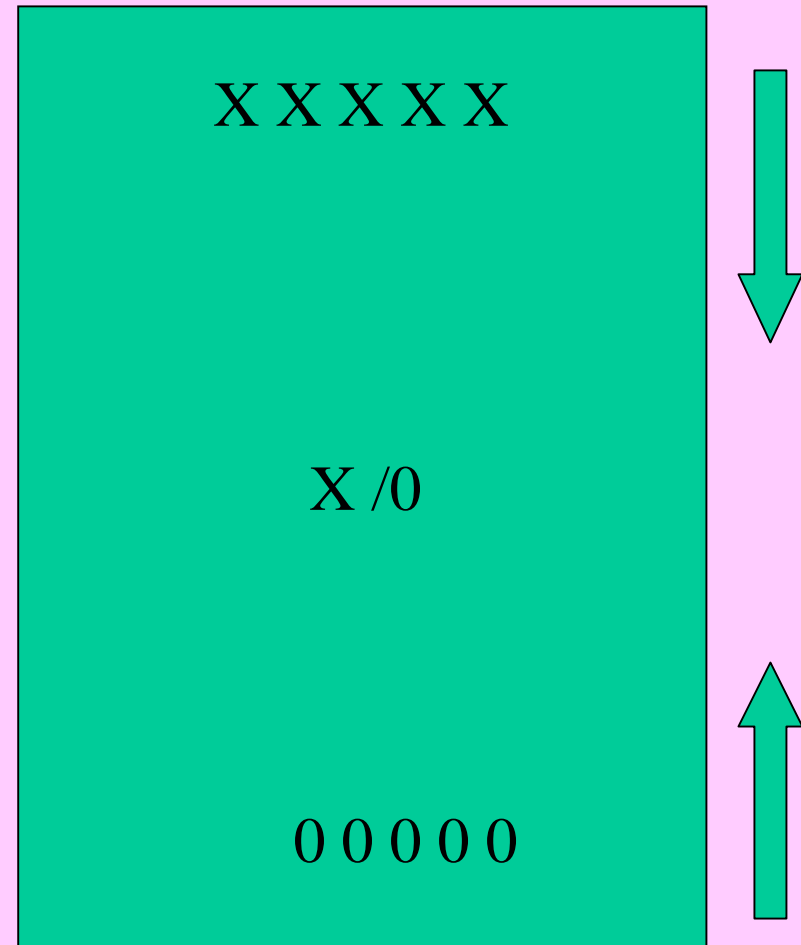


# ***EXERCICE 1***



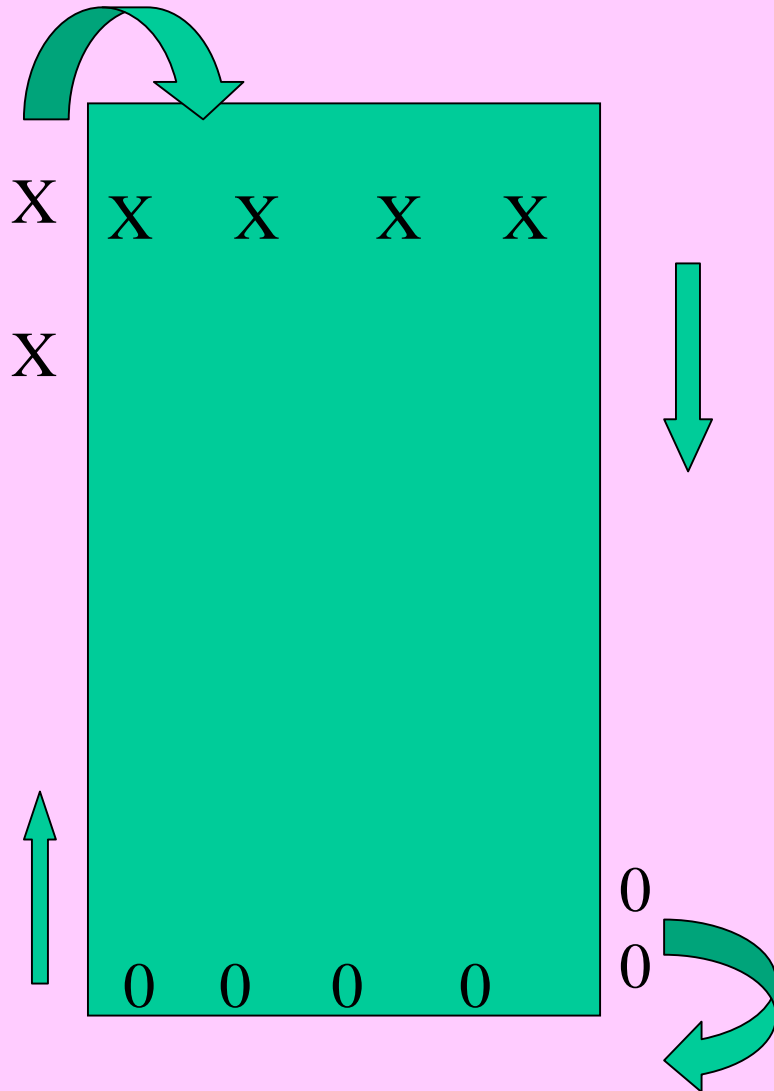
# EXERCICE 2

- 5 X 5 et 1 X 1 .
- 1 X 1 combattent dans un espace déterminé puis, appel de 2 soutiens , puis 3...
- Terrain = 20m X 10m



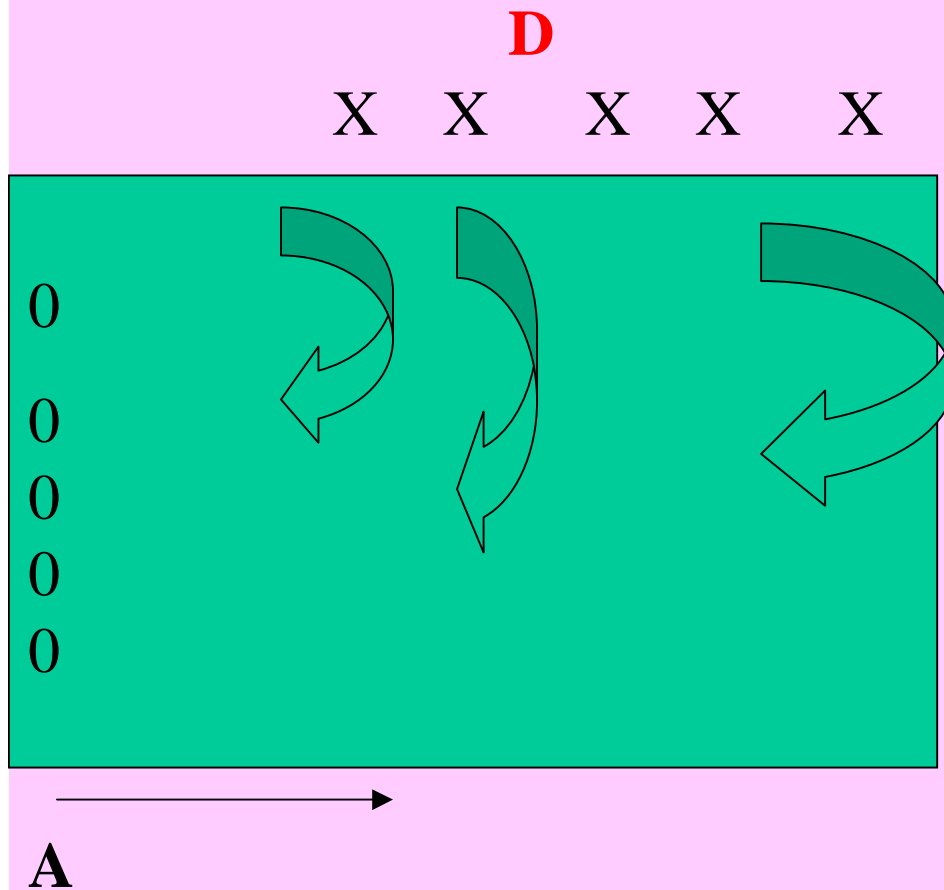


# EXERCICE 3



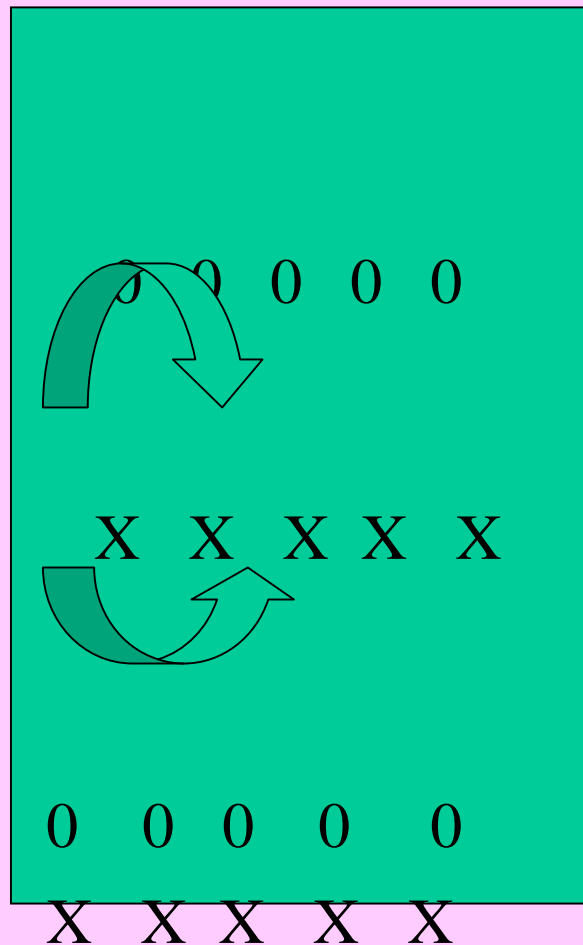
- Jeu 4 X 4
- 2 jokers dans chaque camp.
- Terrain 20m X 30m
- Lancement 4 x 4 et Appel de 2 Jokers venant de directions différente

# EXERCICE 4



- Avancer en s'opposant à une progression collective.
- A → Marquer
- 5 X 1
- 5 X 2
- 5 X 3 ...etc...
- B → S'opposer à la progression

# EXERCICE 5



- 2 Lignes d'attaque se passent le ballon dans le même sens.
- Terrain 20m x 30m
- Au signal de l'éducateur la première ligne abandonne son ballon et en se retournant devient Défenseur.
- **Adaptation -Coopération**