

<h3>Jeu à effectif total : Gagne-terrain</h3> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Les X doivent porter le ballon sur N, les O sur S. Appliquer les règles discutées dans les deux préambules (ne pas faire ...) Lorsqu'une équipe fait un touché, le ballon est gagné et la partie continue jusqu'à ce que l'autre équipe qui n'a pas encore marqué de point soit victorieuse. <p>Remarques:</p> <p>Les Fournis, rouges s'offrent 6 ballons en occupant le terrain A, au signal de l'arbitre, les Fournis blancs essaient de faire voler et de les rapporter en terrain B (tout ballon au sol est considéré comme validé), lorsqu'eux les ballons sont rapportés, inverser les rôles.</p> <p>L'équipe qui réalise le meilleur temps gagne.</p> <p>Au sol :</p> <ul style="list-style-type: none"> même règle que précédemment, mais pour voler un ballon, il faut qu'il soit au sol (soit ballon plat, non plusur du ballon à terre). 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Evolution</th> <th>Remarques</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Observations: <ul style="list-style-type: none"> formation de "groupes" des joueurs joueurs statiques assimilation de la règle du jeu. </td> </tr> </tbody> </table>	Evolution	Remarques		<ul style="list-style-type: none"> Observations: <ul style="list-style-type: none"> formation de "groupes" des joueurs joueurs statiques assimilation de la règle du jeu.
Evolution	Remarques				
	<ul style="list-style-type: none"> Observations: <ul style="list-style-type: none"> formation de "groupes" des joueurs joueurs statiques assimilation de la règle du jeu. 				
<h3>Exercice préparatoire 2 : Le gagne-ballon</h3> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Les ballons sont dispersés sur la terrasse. les ballons sont évidés de les toucher; les Fournis doivent évidé les ballons, sans les faire sortir du terrain les Fournis doivent les conduire avec le pied, sans les porter, pas les déposer. Les Fournis doivent se déplacer vers les ballons, et non les jeter (pas de ballon au sol!) Les Fournis ramènent les ballons, les offrant à l'autre à une Fournisseuse. Les Fournis ont (à la réception) quinze pas et pose au sol. 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Evolution</th> <th>Remarques</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Perception, niveau de l'attention Activation, assoupliessement. Activité : "incorporez-vous bien tout le terrain?" Notion de "ballons jetés". "Ballons offerts". </td> </tr> </tbody> </table>	Evolution	Remarques		<ul style="list-style-type: none"> Perception, niveau de l'attention Activation, assoupliessement. Activité : "incorporez-vous bien tout le terrain?" Notion de "ballons jetés". "Ballons offerts".
Evolution	Remarques				
	<ul style="list-style-type: none"> Perception, niveau de l'attention Activation, assoupliessement. Activité : "incorporez-vous bien tout le terrain?" Notion de "ballons jetés". "Ballons offerts". 				
<h3>Exercice préparatoire 1 : Les fourmis</h3> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Les fourmis courrent en tous sens en s'évitant et en occupant entièrement le terrain désigné. les ballons sont dispersés sur la terrasse; les fourmis doivent éviter de les toucher; les fourmis doivent ramasser les ballons, sans les faire sortir du terrain les fourmis doivent se déplacer vers les ballons, et non les jeter; Les fourmis ramènent les ballons, les offrant à l'autre à une fourmi en déplaçant tout (à la réception) quinze pas et pose au sol). 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Evolution</th> <th>Remarques</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> un essai (ballon porté derrière la ligne de but) vaut 4 points chaque feuille comporte donc 1 point à l'achever. Les fuites : <ul style="list-style-type: none"> plus dangereuses (sous le nez, au cou, croco-can-jimbie, etc...) plus rapides plus sûres sans un touché. </td> </tr> </tbody> </table>	Evolution	Remarques		<ul style="list-style-type: none"> un essai (ballon porté derrière la ligne de but) vaut 4 points chaque feuille comporte donc 1 point à l'achever. Les fuites : <ul style="list-style-type: none"> plus dangereuses (sous le nez, au cou, croco-can-jimbie, etc...) plus rapides plus sûres sans un touché.
Evolution	Remarques				
	<ul style="list-style-type: none"> un essai (ballon porté derrière la ligne de but) vaut 4 points chaque feuille comporte donc 1 point à l'achever. Les fuites : <ul style="list-style-type: none"> plus dangereuses (sous le nez, au cou, croco-can-jimbie, etc...) plus rapides plus sûres sans un touché. 				
<h3>Jeu à effectif total</h3> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Même jeu qui précédemment : un essai (ballon porté derrière la ligne de but) vaut 4 points chaque feuille comporte donc 1 point à l'achever. Les fuites : <ul style="list-style-type: none"> plus dangereuses (sous le nez, au cou, croco-can-jimbie, etc...) plus rapides plus sûres sans un touché. 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Evolution</th> <th>Remarques</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Si possible compter les points sans arrêter le jeu. Importance de l'animation de la partie. La sortie en touche, est considérée comme une fuite, car elle est un moyen d'échapper à l'affrontement. </td> </tr> </tbody> </table>	Evolution	Remarques		<ul style="list-style-type: none"> Si possible compter les points sans arrêter le jeu. Importance de l'animation de la partie. La sortie en touche, est considérée comme une fuite, car elle est un moyen d'échapper à l'affrontement.
Evolution	Remarques				
	<ul style="list-style-type: none"> Si possible compter les points sans arrêter le jeu. Importance de l'animation de la partie. La sortie en touche, est considérée comme une fuite, car elle est un moyen d'échapper à l'affrontement. 				
<h3>Jeu à effectif réduit : Béret collectif</h3> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 groupes de 3 joueurs rouges opposés à 4 groupes de 3 joueurs blancs : les groupes sont numérotés de 1 à 4 à l'appel de son numéro, le groupe rentre par sa porte arrière, avoir ramassé au sol ou reçu le ballon de l'éditeur, le porter dans le but du camp opposé l'éditeur effectue la mise en jeu pour un ballon au sol et/ou en l'air. <p>Un deuxième groupe peut être apposé à l'aide du premier.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Evolution</th> <th>Remarques</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Participation plus active des串串丝 dans le jeu précédent, ils s'opposent à des groupes identiques. Nécessité d'avancer. Renforcement de la compréhension de la règle du jeu. L'appel du groupe de secours entraîne souvent la libération du ballon de la part du groupe précédent. </td> </tr> </tbody> </table>	Evolution	Remarques		<ul style="list-style-type: none"> Participation plus active des串串丝 dans le jeu précédent, ils s'opposent à des groupes identiques. Nécessité d'avancer. Renforcement de la compréhension de la règle du jeu. L'appel du groupe de secours entraîne souvent la libération du ballon de la part du groupe précédent.
Evolution	Remarques				
	<ul style="list-style-type: none"> Participation plus active des串串丝 dans le jeu précédent, ils s'opposent à des groupes identiques. Nécessité d'avancer. Renforcement de la compréhension de la règle du jeu. L'appel du groupe de secours entraîne souvent la libération du ballon de la part du groupe précédent. 				

