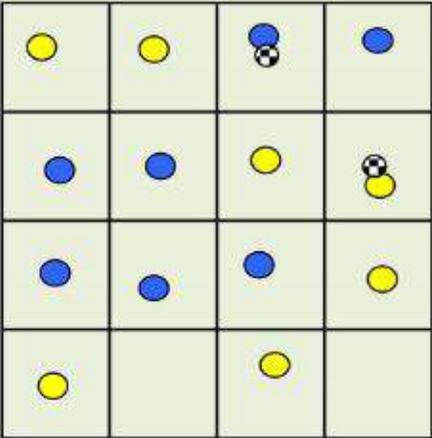
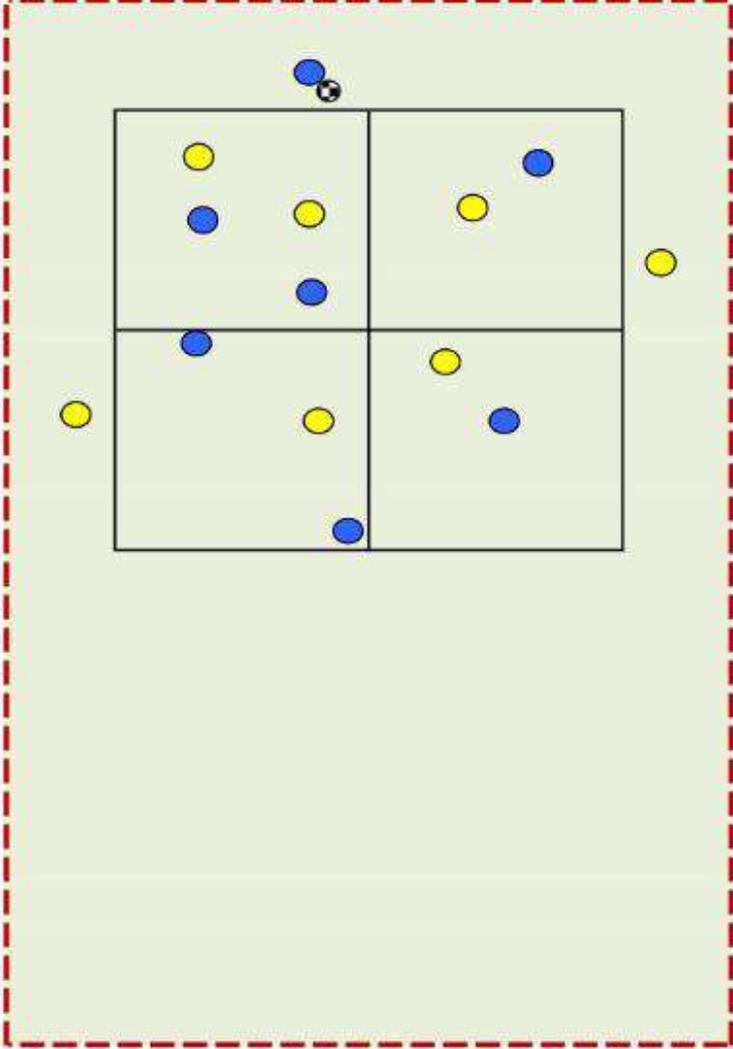


Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
Objectifs	Durée		Variables
Analyser et interpreter les informations	12 min		
But :	Nbre de joueurs		
Pour marquer un point, l'équipe poursuivante doit trouver un joueur dans la même zone que l'équipe poursuivie = 1 pts	7c7		
Consignes :	Espaces		
<p>2 équipes Chaque équipe a un ballon Une équipe poursuivante et une équipe poursuivie</p> <p>2 min / séquences 6 séquences</p> <p>idéalement, prendre des ballons de couleurs différentes par équipe faire compter les points par le capitaine</p>	16 zones de 8x8		<p>qualité des passes = "claquer les passes" prendre les informations analyser et interpreter les situations prendre des décisions rapidement</p> <p>equipe poursuivie : se positionner dans les zones libre equipe poursuivante : se deplacer en fonction des positions de l'équipe poursuivie</p>
			Comportements attendus

Objectifs	Durée		Variables
jouer dans les intervalles	20 min		Obligation de passer par un joueur interieur pour marquer le point
But :	Nbre de joueurs		Comportements attendus
trouver un appui dans un couloir différent de la passe initiale = 1 pts	7c7		<p>qualité des passes = "claquer les passes"</p> <p>porteur de balle : lire les intervalles</p> <p>non porteur de balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> se deplacer dans les intervalles se positionner dans la diagonale du porteur pour etre face au jeu se positionner ou se deplacer sur des lignes différentes venir chercher le ballon vers le porteur pour attirer un adversaire et liberer un espace dos au jeu : jouer face à soi (sauf si prise d'information ou communication)
<p>Consignes :</p> <p>2 équipes</p> <p>Les jaunes jouent dans le sens horizontale</p> <p>Les bleus jouent dans le sens verticale</p> <p>possibilité de trouver l'appui pour securiser la possession</p> <p>un appui peut trouver l'appui opposé par une passe direct</p> <p>Le jeu démarre par une touche jouer par un appui</p>	Espaces	25x25	

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
Objectifs	Durée		Variables
jouer dans les intervalles et entre les lignes adverses	20 min		Obligation de passer par un joueur interieur pour marquer le point
But :	Nbre de joueurs		Comportements attendus
5 échanges de passe entre les 2 équipes opposé en trouvant une passe venant d'un autre couloir = 10 pompes pour les chasseurs	7c7		
Consignes :	Espaces		
<p>3 équipes dans leur zone</p> <p>2 équipes conservent d'un camp à l'autre</p> <p>Les chasseurs doivent récupérer et marquer dans un des 2 buts</p> <p>2 chasseurs peuvent pénétrer le camp adverse pour récupérer et marquer dans un des 2 mini buts</p> <p>les chasseurs en zone centrale doivent intercepter et marquer dans un des 2 mini buts</p> <p>L'équipe qui conserve devient chasseur si :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elle effectue 3 pertes de balle pour faute technique (ballon hors de l'air de jeu) -Elle perd le ballon et encaisse un but <p>le jeu démarre par une touche sur le côté</p>	<p>2 zones de 15x25</p> <p>zone centrale 10x25</p>	<p>porteur de balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> trouver les intervalles qualité des passes = "claquer les passes" <p>non porteur de balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> se déplacer dans les intervalles se positionner dans la diagonale du porteur pour être face au jeu se positionner ou se déplacer sur des lignes différentes venir chercher le ballon vers le porteur pour attirer un adversaire et libérer un espace dos au jeu : jouer face à soi (sauf si prise d'information ou communication) 	

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques	
Objectifs	Durée		Variables	
jouer dans les intervalles et entre les lignes adverses	20 min		supprimer la zone centrale	
But :	Nbre de joueurs		<th>Comportements attendus</th>	Comportements attendus
marquer = 1 pts	7c7			occuper l'espace jeu en largeur et en profondeur
Consignes :	Espaces			porteur de balle : trouver les intervalles qualité des passes = "claquer les passes"
zone centrale = 5 secondes pour jouer si le temps est dépassé, le ballon passe à l'adversaire toutes les sorties du ballon donnent une touche	zone centrale de 15 m de longueur			non porteur de balle : se déplacer dans les intervalles se positionner dans la diagonale du porteur pour être face au jeu se positionner ou se déplacer sur des lignes différentes venir chercher le ballon vers le porteur pour attirer un adversaire et libérer un espace dos au jeu : jouer face à soi (sauf si prise d'information ou communication)
	terrain hexagonale			
	terrain			
	demi terrain			