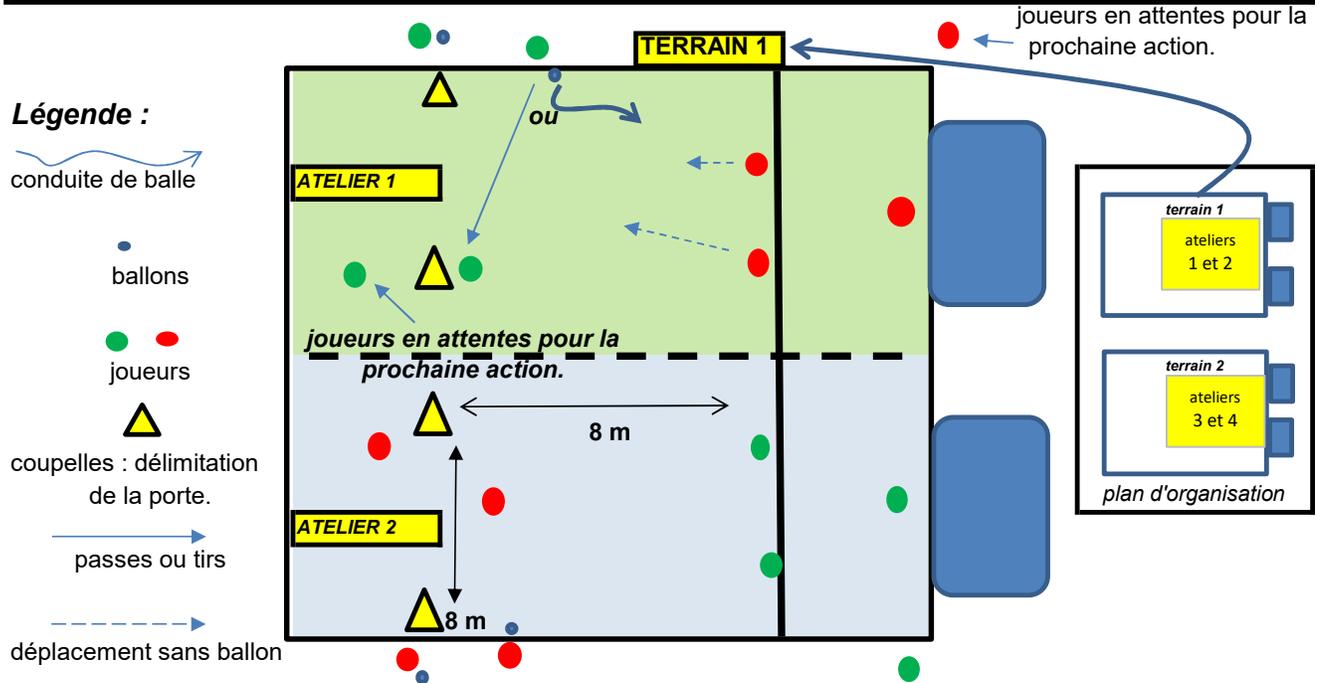


JEU D'EVEIL DU 10 DECEMBRE - Fin du cycle**Objectif 1er phase : utiliser les règles de la remise en jeu sur touche : la passe ou la conduite !****JEU : "conserver et progresser". 2 contre 2****10 mns**

créer 4 ateliers. 2 ateliers sur 1 même moitié de terrain. 1 éducateur par atelier pour animer et réguler.
2 équipes s'affrontent sur ce jeu avant la première rencontre 5x5.

**Buts**

Pour l'attaque : 1 pt si l'attaque parvient à marquer 1 but.

Pour la défense : 1 pt si les défenseurs interceptent le ballon et le passe soit au GB soit dans la porte.
ou 1 pt si le gardien de but fait un arrêt (prise de balle ou le ballon sort des limites du jeu).

Avant de compter les points prévoir quelques passages afin que les joueurs s'adaptent.

Déterminer l'équipe vainqueur.

Faire la revanche. Changer les rôles : les attaquants passent défenseurs et les défenseurs, attaquants.

Consignes

2 attaquants contre 2 défenseurs + gardien de but.

Ballon arrêté sur la ligne de touche.

Au signal, le joueur à la touche peut soit effectuer une passe à son partenaire soit entrer en conduite de balle.

Les 2 attaquants progressent pour marquer 1 but. 1 attaquant peut décider de partir seul au but !

Au départ de l'action les défenseurs sont sur la ligne de la surface de réparation.

Les rotations après chaque action

Après chaque action, les joueurs en attentes se préparent pour l'action suivante.

Ne pas oublier de changer également le GB régulièrement.

Matériels

coupelles et plots pour matérialiser les portes à atteindre pour le défenseur.

6 ballons par atelier

8 jalons pour faire les buts.

L'éducateur doit observer et aider les enfants :

La passe :

regarder son partenaire avant d'exécuter la passe. Verouiller la cheville pour frapper le ballon.