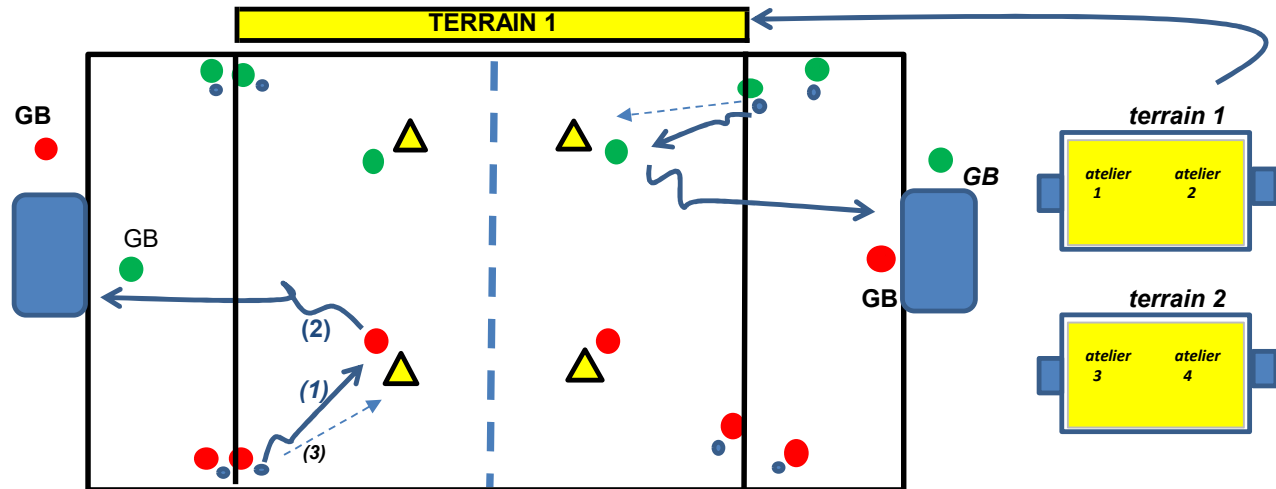


JEU D'EVEIL du 7 octobre, 14 novembre et 2 décembre 2023**Objectif : découvrir et améliorer l'enchaînement prise de balle - frappe au but****EXERCICE TECHNIQUE : Déséquilibrer, finir****10 mns**

créer 4 ateliers. 2 ateliers par terrain. 1 éducateur par atelier pour animer et réguler.

2 équipes s'affrontent sur ce jeu avant la première rencontre 5x5.

créer 2 groupes dans chacune de vos équipes afin que les joueurs passent plus souvent !**Légende :**

→ (dashed blue arrow) déplacement sans ballon

→ (solid blue arrow) passes ou tirs

→ (wavy blue arrow) conduite de balle

● (blue dot) Ballon

Buts

pour marquer 1 point il faut tirer avant d'entrer dans la surface de réparation.

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

Déterminer l'équipe vainqueur.**Consignes**

L'éducateur détermine quelle couleur commence la première action et veille à ce que le GB de l'équipe adverse soit bien en place.

Les équipes attaqueront le but en alternance.

Au signal de l'éducateur, le passeur conduit le ballon et effectue une passe à son attaquant (1)

L'attaquant maîtrise le ballon (prise de balle) et s'oriente vers le but pour marquer (2)

le but sera accordé seulement si la frappe est déclenchée avant d'entrer dans la surface de réparation.

Les rotations après chaque action

A l'issue de l'action, c'est l'autre équipe qui commence une nouvelle action ; veiller avant de déclencher l'action que le GB de l'équipe adverse soit bien en place.

Après chaque action, le passeur devient attaquant (3) et l'attaquant passeur.

Ne pas oublier de changer régulièrement les GB.

Matériels

couvelles et plots pour matérialiser les points de départ (passeurs et attaquants)

6 ballons par atelier