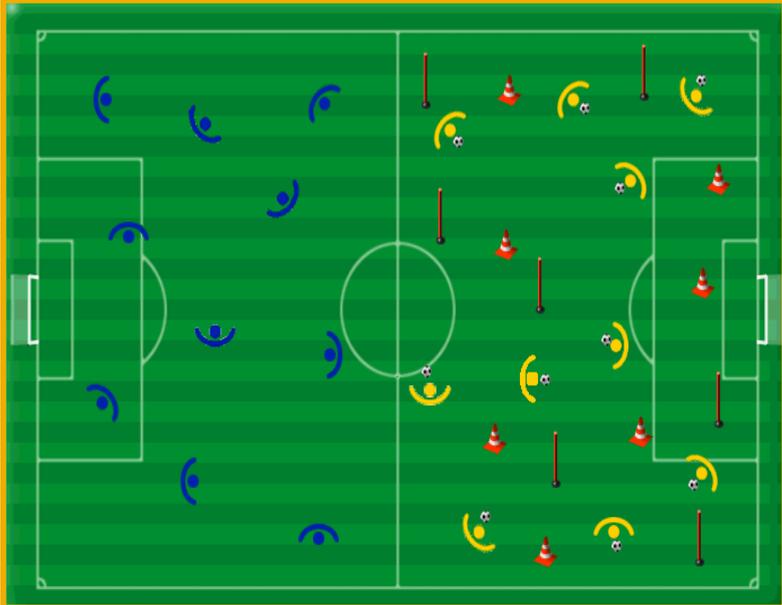


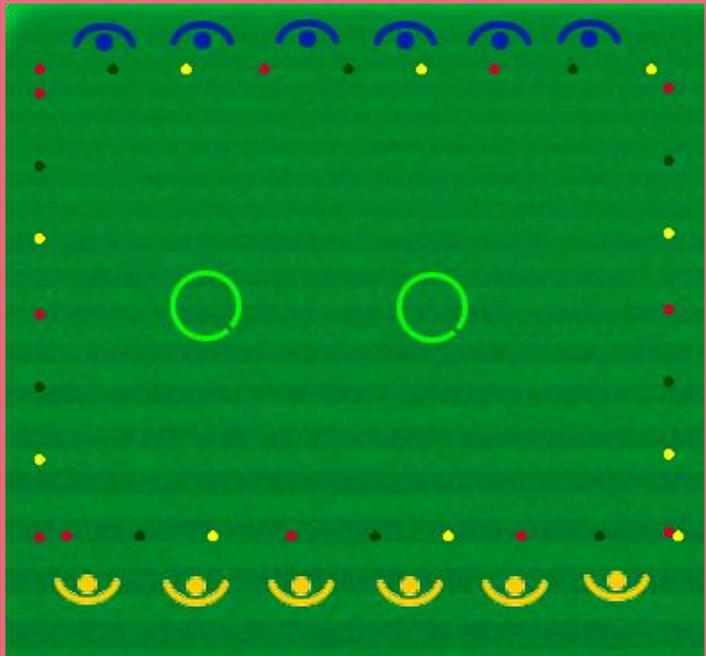
SITUATION : Exemple de mise en train

Feuille 1

Objectifs	Réaliser un réveil proprioceptif et préparer l'organisme à faire face aux différentes contraintes liées par l'exercice physique	
But	Préparation autant physique que psychologique à la réalisation de la situation d'apprentissage	
Dispositif / Organisation		<p>Sur 1/2 terrain: 1 ballon/joueur Sur autre 1/2 terrain: joueurs sans ballons Terrain = 20 x 30 m</p>
Consignes	<p><u>Pour les joueurs avec ballons :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • conduire le ballon au pied dans un espace délimité. <p><u>Pour les joueurs sans ballons :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Déplacements variés (pas chassés avant-arrière-latéraux course arrière, bondissements, sauts) 	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal sonore changer de direction • Au signal visuel, aller contourner une quille ou un piquet (contourner les quilles par la droite les piquets par la gauche) • même aire de jeu pour les joueurs avec et sans ballon • Le joueur conduit le ballon en suivant la direction imposée par le joueur sans ballon 	

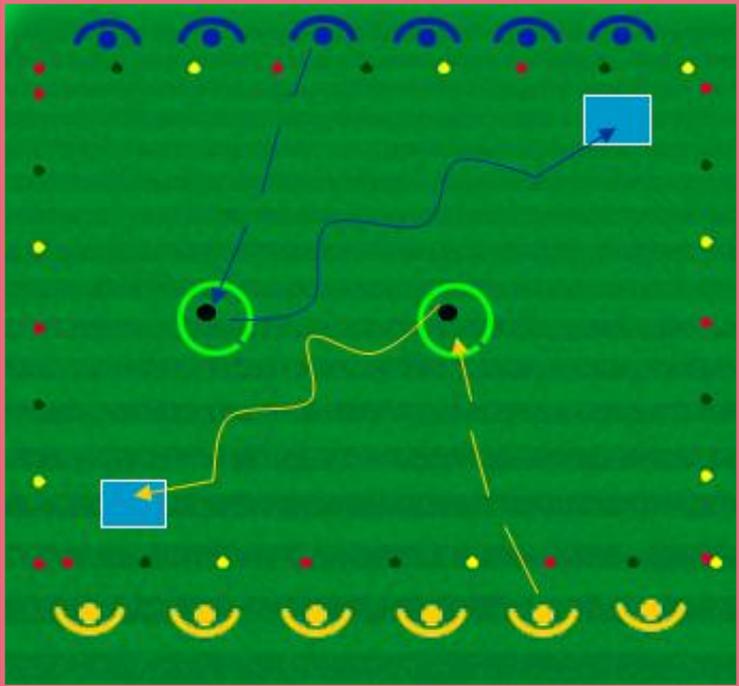
SITUATION : Le Beret (Niveau 1)

Feuille 2

Objectifs	Découvrir et pousser le ballon
But	Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal
Dispositif / Organisation	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> ● 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. ● chaque équipe numérotée de 1 à 6 ● les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain. </div> </div>
Consignes	<p>A l'appel de ton numéro, « tu vas chercher le ballon disposé dans le cerceau, tu le ramènes et tu l'immobilises dans ton camp »</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Immobiliser le ballon dans le camp adverse ● 1 ballon par joueur, au signal déposer le ballon dans le cerceau et revenir dans son camp
Critères de réussite	Avoir réussi à arrêter le ballon le 1er 2 fois sur 4 appels de son numéro.
Observations	Si les élèves perdent le contact du ballon ou si les élèves mettent beaucoup de temps, il y a des situations de remédiation (cf. situation A ou B).

SITUATION : Le Beret (Niveau 1)

Feuille
3

Objectifs	Découvrir, pousser et stopper le ballon rapidement
But	Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal
Dispositif / Organisation	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. • chaque équipe numérotée de 1 à 6 • les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain. </div> </div>
Consignes	Ramener le ballon et immobiliser le ballon dans un carré délimité.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Immobiliser le ballon dans le camp adverse • 1 ballon par joueur, au signal déposer le ballon dans le cerceau et revenir dans son camp
Critères de réussite	Avoir réussi à arrêter le ballon le 1er 2 fois sur 4 appels de son numéro.
Observations	Si les élèves perdent le contact du ballon ou si les élèves mettent beaucoup de temps, il y a des situations de remédiation (cf. situation A ou B)

SITUATION : Le Beret (Niveau 1)

Feuille 4

Objectifs	Pousser et maîtriser le ballon	
But	Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. • chaque équipe numérotée de 1 à 6 • les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.
Consignes	A l'appel de ton numéro, aller chercher le ballon, l'emmener et l'immobiliser dans le carré après avoir contourné la quille.	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Contourner la quille dans le sens inverse • Contourner la quille, déposer le ballon dans le carré et venir s'asseoir dans le cerceau 	
Critères de réussite	Avoir réussi à arrêter le ballon le 1er 2 fois sur 4 appels de son numéro.	
Observations	Si les élèves perdent le contact du ballon ou si les élèves mettent beaucoup de temps, il y a des situations de remédiation (cf. situation A ou situation B)	

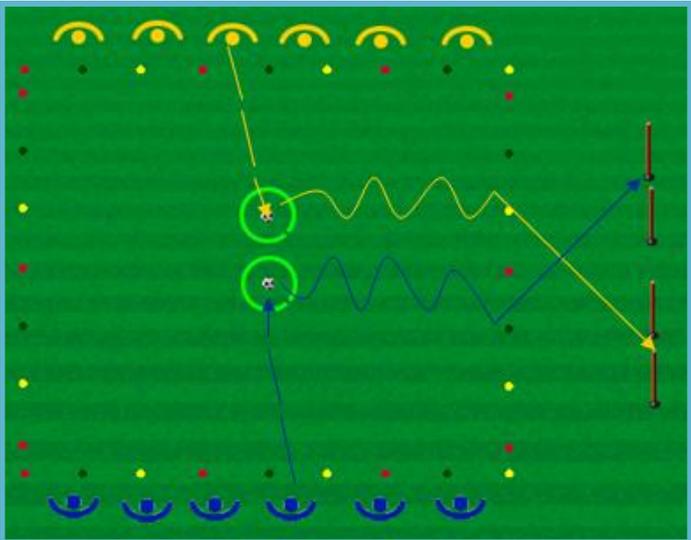
SITUATION : Le Beret (Niveau 2)

Feuille 5

Objectifs	Frapper le ballon en fonction du but recherché
But	Savoir conduire et frapper/tirer dans le ballon en réagissant à un signal
Dispositif / Organisation	 <ul style="list-style-type: none"> ● 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. ● chaque équipe numérotée de 1 à 6 ● les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.
Consignes	Aller chercher le ballon, le conduire jusqu'à la ligne et tirer dans le but face à toi.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Taille et emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté...) ● Pied faible, surfaces de contact variées (cou du pied, intérieur...)
Critères de réussite	Avoir réussi à marquer le but le 1 ^{er} 2 fois sur 4 appels de son numéro.
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et la frappe ou si la cible n'est pas atteinte (cf. Remédiation C et D).

SITUATION : Le Beret (Niveau 2)

Feuille 6

Objectifs	Frapper le ballon en fonction du but recherché
But	Savoir conduire et frapper/tirer dans le ballon en réagissant à un signal
Dispositif / Organisation	 <ul style="list-style-type: none"> ● 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. ● chaque équipe numérotée de 1 à 6 ● les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.
Consignes	Aller chercher le ballon, le conduire jusqu'à la ligne et tirer dans le but opposé.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Taille et emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté...) ● Pied faible, surfaces de contact variées (cou du pied, intérieur...)
Critères de réussite	Avoir réussi à marquer le but le 1 ^{er} 2 fois sur 4 appels de son numéro.
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et la frappe ou si la cible n'est pas atteinte (cf. Remédiation C et D).

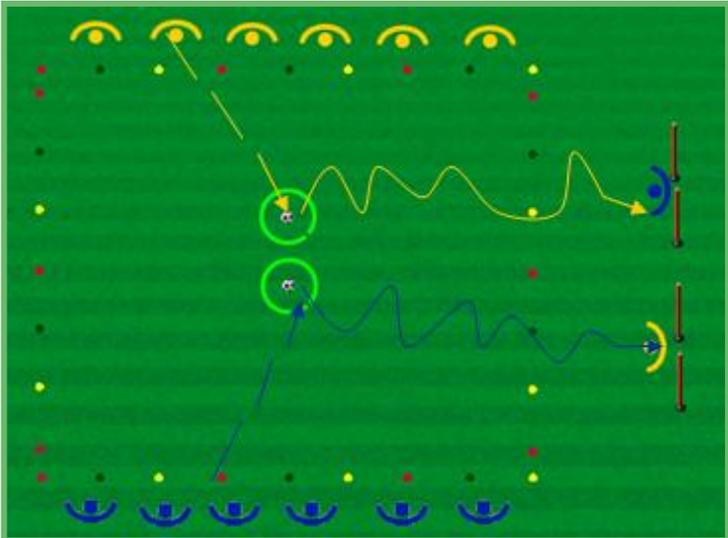
SITUATION : Le Beret (Niveau 2)

Feuille 6

Objectifs	Frapper le ballon en fonction du but recherché	
But	Savoir conduire et frapper/tirer dans le ballon en réagissant à un signal	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. • chaque équipe numérotée de 1 à 6 • les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.
Consignes	Aller chercher le ballon, tourner autour de la quille, conduire le ballon jusqu'à la ligne et frapper dans le but opposé.	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Taille et emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté...) • Pied faible, surfaces de contact variées (cou du pied, intérieur...) • Nombre d'obstacles 	
Critères de réussite	Avoir réussi à marquer le but le 1 ^{er} 2 fois sur 4 appels de son numéro.	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et la frappe ou si la cible n'est pas atteinte (cf. Remédiation C et D). 	

SITUATION : Le Beret (Niveau 3)

Feuille 7

Objectifs	Frapper avec précision	
But	Savoir conduire et frapper dans le ballon. Viser afin de marquer malgré la présence d'un gardien	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> ● 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. ● chaque équipe numérotée de 1 à 6 ● les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.
Consignes	Aller chercher le ballon, le conduire et essayer de marquer malgré le gardien de but	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Taille et emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté...) ● Pied faible, surfaces de contact variées (cou du pied, intérieur...) ● Nombre d'obstacles 	
Critères de réussite	Avoir réussi à marquer le but le 1 ^{er} 2 fois sur 4 appels de son numéro.	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et la frappe ou si la cible n'est pas atteinte (cf. Remédiation E et F). 	

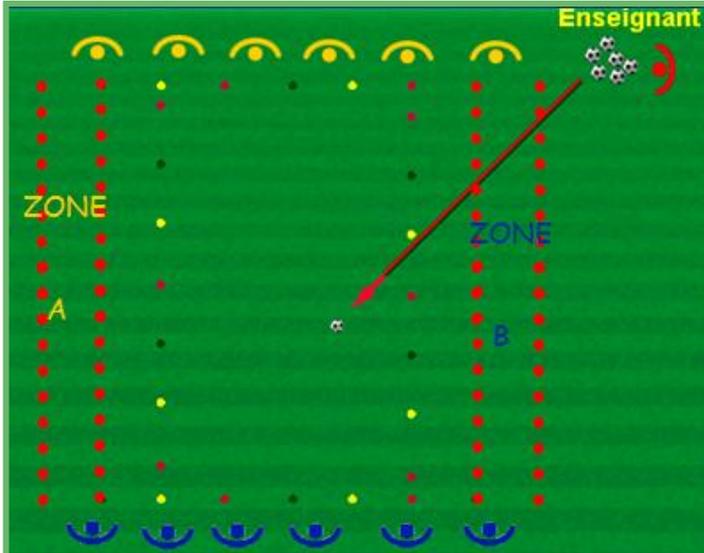
SITUATION : Le Beret (Niveau 3)

Feuille 8

Objectifs	Attaquer ou Protéger la cible	
But	Savoir conduire le ballon en direction du but adverse et dribbler un adversaire	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. • chaque équipe numérotée de 1 à 6 • les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.
Consignes	<p>A l'appel des numéros, l'enseignant envoie le ballon au sol en donnant l'avantage à un des 2 numéros. Celui qui entre en possession du ballon doit essayer d'aller marquer; l'autre doit l'en empêcher mais ne peut défendre après la ligne A pour les bleue et après la ligne B pour les jaunes.</p> <p>Si le défenseur récupère le ballon il essaie à son tour d'aller marquer.</p>	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Taille et emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté...) • Pied faible, surfaces de contact variées (cou du pied, intérieur...) • Nombre d'obstacles 	
Critères de réussite	Avoir réussi à marquer le but 2 fois sur 4 appels de son numéro.	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain. • Si les élèves ont des difficultés dans la précision et la force du tir. (cf. Remédiation E et F). 	

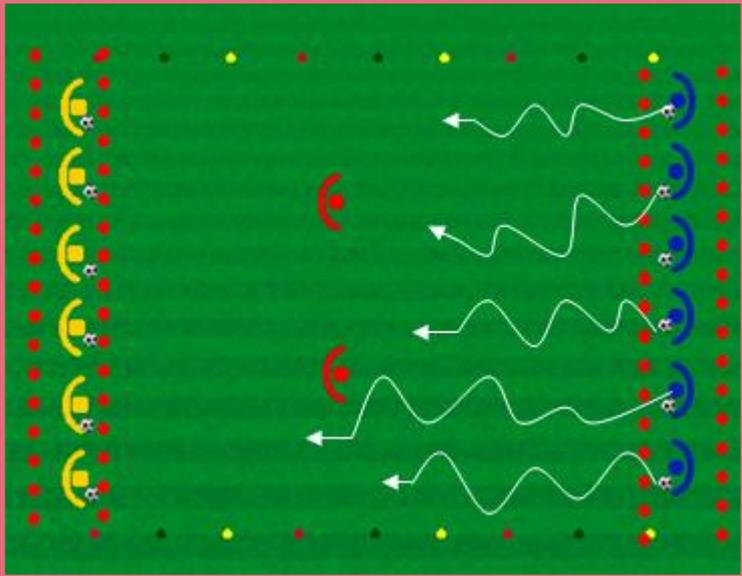
SITUATION : Le Beret (Niveau 3)

Feuille 9

Objectifs	Attaquer ou Protéger la cible	
But	Savoir conduire le ballon en direction du camp adverse et dribbler un adversaire	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. • chaque équipe numérotée de 1 à 6 • les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.
Consignes	<p>A l'appel des numéros, l'enseignant envoie le ballon au sol en donnant l'avantage à un des 2 numéros. Celui qui entre en possession du ballon doit essayer d'aller l'immobiliser dans sa zone de marque. (zone B pour les jaunes et zone A pour les bleus)</p> <p>Si le défenseur récupère le ballon il essaie à son tour d'aller immobiliser le ballon dans sa zone.</p>	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Taille et emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté...) • Pied faible, surfaces de contact variées (cou du pied, intérieur...) • Nombre d'obstacles 	
Critères de réussite	Avoir réussi à marquer le but le 1 ^{er} 2 fois sur 4 appels de son numéro.	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain. • Si les élèves ont des difficultés dans la précision et la force du tir. (cf. Remédiation E et F). 	

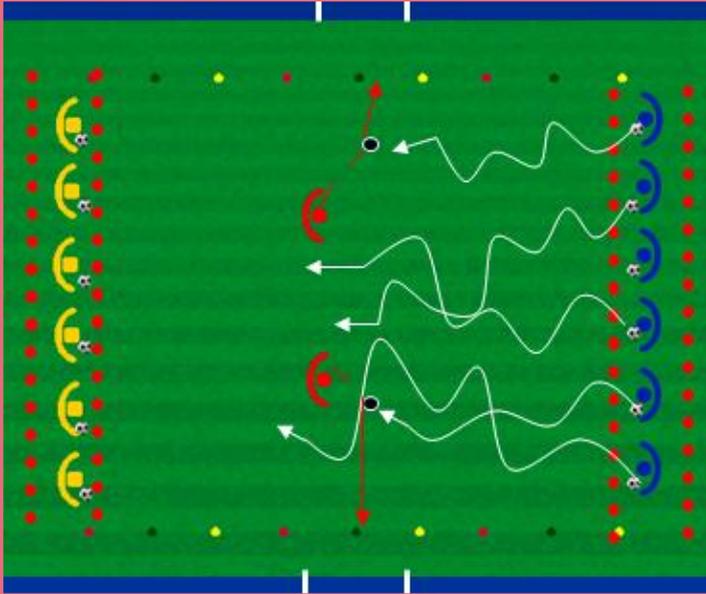
SITUATION : L'épervier (Niveau 1)

Feuille 10

Objectifs	<p align="center">Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire Se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon</p>
But	<p align="center">Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible</p>
Dispositif / Organisation	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 3 zones : 2 zones « refuge » + 1 zone de jeu • Les joueurs prennent place dans l'une des zones avec un ballon chacun • Les éperviers s'installent dans la zone de jeu • x équipes d'éperviers </div> </div>
Consignes	<p align="center">Les joueurs de la zone refuge doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée. Les éperviers doivent sortir le maximum de ballons des limites du terrain. On procède de la même façon pour chaque équipe d'éperviers.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • nombre d'éperviers • taille de la zone refuge • formes de déplacements de l'épervier • nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite • obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge
Critères de réussite	<p align="center">Sortir au moins 1 ballon sur 2 passages</p>
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain. (cf. Remédiation E).

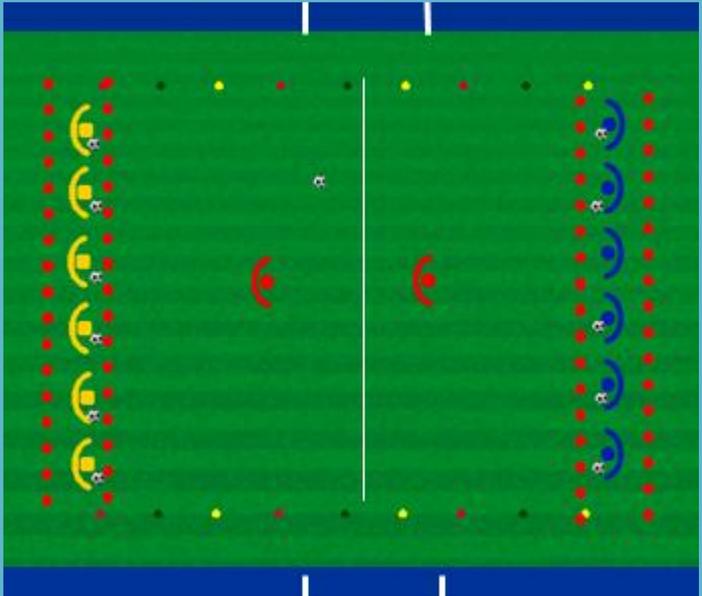
SITUATION : L'épervier (Niveau 1)

Feuille 11

Objectifs	<p align="center">Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire Se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon</p>	
But	<p align="center">Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible</p>	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 3 zones : 2 zones « refuge » + 1 zone de jeu • Les joueurs prennent place dans l'une des zones avec un ballon chacun • Les éperviers s'installent dans la zone de jeu • x équipes d'éperviers
Consignes	<p align="center">Les joueurs éperviers après avoir récupéré un ballon peuvent aller marquer dans un but pour doubler leurs points.</p>	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • nombre d'éperviers • taille de la zone refuge • formes de déplacements de l'épervier • nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite • obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge 	
Critères de réussite	<p align="center">Marquer au moins 1 but sur 2 passages</p>	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain. (cf. Remédiation E et F). 	

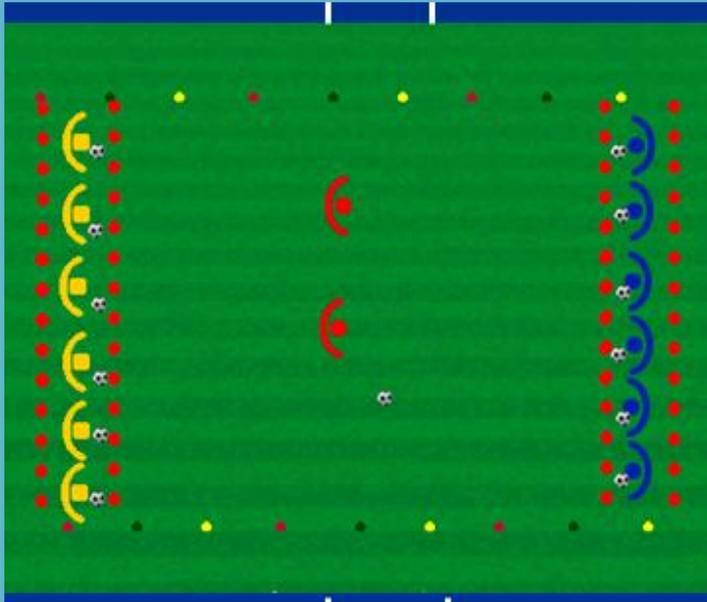
SITUATION : L'épervier (Niveau 2)

Feuille 12

Objectifs	<p>Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire en s'aidant d'un partenaire Se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon</p>	
But	<p>Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible Se déplacer tout en passant la balle suivant la position de l'adversaire</p>	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 3 zones : 2 zones « refuge » + 1 zone de jeu • Les joueurs prennent place dans l'une des zones avec un ballon chacun • Les éperviers s'installent dans la zone de jeu • x équipes d'éperviers
Consignes	<p>Les joueurs de la zone doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée. Dès la perte de leur ballon, ils peuvent aller aider un autre joueur à ne pas perdre son ballon. Les éperviers évoluent chacun dans une zone respective et ne peuvent en sortir. Ils doivent sortir un maximum de ballons des limites du terrain mais peuvent après avoir récupéré un ballon, aller marquer dans un but pour doubler leurs points</p>	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • nombre d'éperviers • taille de la zone refuge • formes de déplacements de l'épervier • nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite • obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge • obligation ou non d'essayer d'aller marquer un but pour l'épervier après avoir récupéré un ballon. 	
Critères de réussite	<p>Marquer au moins 1 but sur 2 passages</p>	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied. • Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain. • Si les élèves ont des difficultés à jouer avec un partenaire (cf. Remédiation I et J). 	

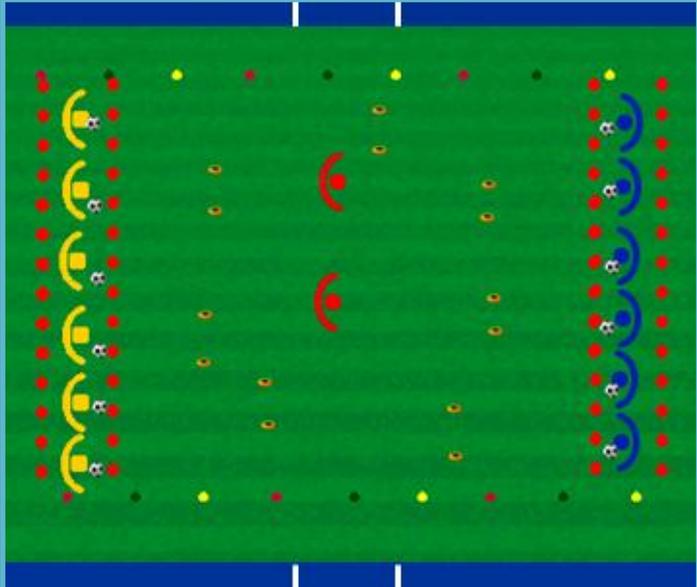
SITUATION : L'épervier (Niveau 2)

Feuille 13

Objectifs	<p>Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire en s'aidant d'un partenaire Se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon</p>	
But	<p>Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible Se déplacer tout en passant la balle suivant la position de l'adversaire</p>	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 3 zones : 2 zones « refuge » + 1 zone de jeu • Les joueurs prennent place dans l'une des zones avec un ballon chacun • Les éperviers s'installent dans la zone de jeu • x équipes d'éperviers
Consignes	<p>Les joueurs de la zone doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée. Dès la perte de leur ballon, ils peuvent aller aider un autre joueur à ne pas perdre son ballon. Les éperviers évoluent ensemble dans une zone réduite et ne peuvent en sortir Ils peuvent après avoir récupéré un ballon, aller marquer dans un but pour doubler leurs points.</p>	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • nombre d'éperviers • taille de la zone refuge • formes de déplacements de l'épervier • nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite • obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge • obligation ou non d'essayer d'aller marquer un but pour l'épervier après avoir récupéré un ballon. 	
Critères de réussite	<p>Marquer au moins 1 but sur 2 passages</p>	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied. • Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain. • Si les élèves ont des difficultés à jouer avec un partenaire (cf. Remédiation I et J). 	

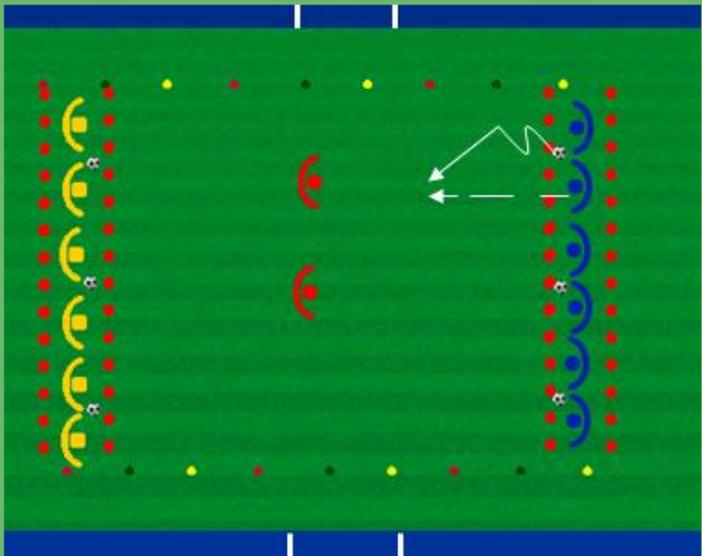
SITUATION : L'épervier (Niveau 2)

Feuille 14

Objectifs	<p>Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire en s'aidant d'un partenaire Se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon</p>	
But	<p>Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible Se déplacer tout en passant la balle suivant la position de l'adversaire</p>	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 3 zones : 2 zones « refuge » + 1 zone de jeu • Les joueurs prennent place dans l'une des zones avec un ballon chacun • Les éperviers s'installent dans la zone de jeu • x équipes d'éperviers
Consignes	<p>Les joueurs de la zone doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée. en ayant l'obligation de passer dans au moins une des portes. Dès la perte de leur ballon, ils peuvent aller aider un autre joueur à ne pas perdre son ballon. Les éperviers doivent sortir un maximum de ballons du terrain mais peuvent après avoir récupéré un ballon, aller marquer dans un but pour doubler leurs points.</p>	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • nombre d'éperviers • taille de la zone refuge • formes de déplacements de l'épervier • nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite • obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge • obligation ou non d'essayer d'aller marquer un but pour l'épervier après avoir récupéré un ballon. 	
Critères de réussite	<p>Marquer au moins 1 but sur 2 passages</p>	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied. • Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain. • Si les élèves ont des difficultés à jouer avec un partenaire (cf. Remédiation I et J). 	

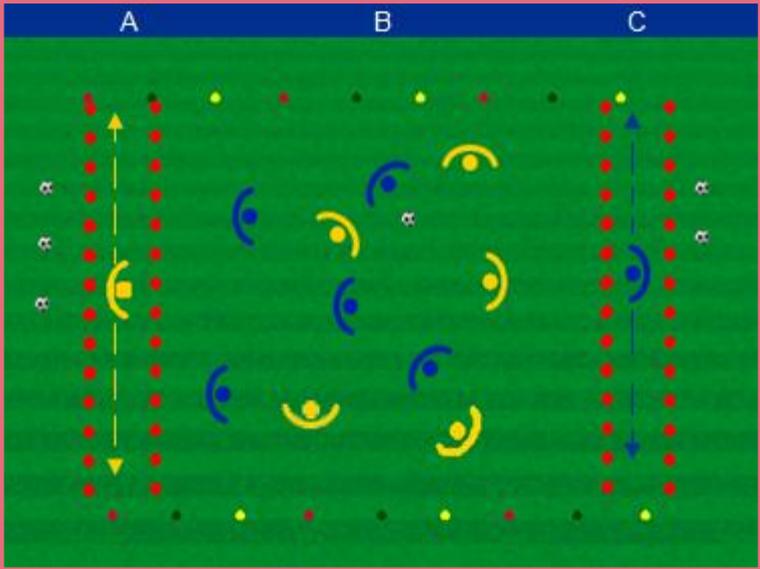
SITUATION : L'épervier (Niveau 3)

Feuille 15

Objectifs	S'écarter rapidement du défenseur pour aider un partenaire	
But	Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible avec le soutien d'un coéquipier	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 3 zones : 2 zones « refuge » + 1 zone de jeu • Les joueurs prennent place dans l'une des zones avec un ballon chacun • Les éperviers s'installent dans la zone de jeu • x équipes d'éperviers
Consignes	<p>Les joueurs de la zone ont un ballon pour 2 et doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée. en pouvant se faire des passes.</p> <p>Dès la perte de leur ballon, ils peuvent aller aider un autre joueur à ne pas perdre son ballon. Les éperviers doivent sortir un maximum de ballons du terrain mais peuvent après avoir récupéré un ballon, aller marquer dans un but pour doubler leurs points.</p>	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • nombre d'éperviers • taille de la zone refuge • formes de déplacements de l'épervier • nombre de passes minimum • nombres de portes à passer avant de rejoindre la zone refuge. • obligation ou non d'essayer d'aller marquer un but pour l'épervier après avoir récupéré un ballon. • nombre de portes • nombre de ballons 	
Critères de réussite	Avoir réussi à marquer le but le 1er 2 fois sur 4 appels de son numéro.	
Observations	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied. • Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain. • Si les élèves ont des difficultés à jouer avec un partenaire (cf. Remédiation I et J). 	

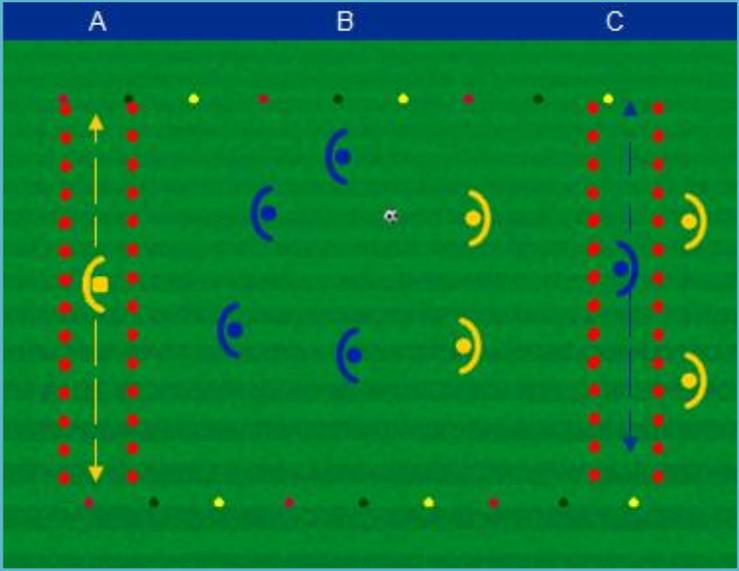
SITUATION : La balle aux capitaines (Niveau 1)

Feuille 16

Objectifs	<p align="center">Choisir le partenaire le mieux placé pour faire une passe Se placer devant l'adversaire porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et de transmettre le ballon</p>
But	<p align="center">Se rendre disponible pour recevoir le ballon</p>
Dispositif / Organisation	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> ● 2 équipes s'opposent dans la zone B et ne peuvent pénétrer dans la zone A ou C. ● 1 capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. ● 1 ballon </div> </div>
Consignes	<p>Chaque équipe doit essayer de transmettre le ballon à son capitaine qui n'a pas le droit de sortir de sa zone.</p> <p>Le capitaine est mobile dans sa zone et doit essayer d'immobiliser le ballon dedans pour que l'équipe marque un point. Quand le ballon sort des limites du terrain la remise en jeu se fait au pied.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Le capitaine immobilise le ballon avec la main, le pied, le pied faible... ● nombre de joueurs (déséquilibre numérique) ● nombre de capitaines ● Taille de la zone d'évolution du capitaine ● Le capitaine ne peut pas parler ● Remise en jeu à la main
Critères de réussite	<p align="center">6 ballons immobilisés par le capitaine sur 10 attaques.</p>

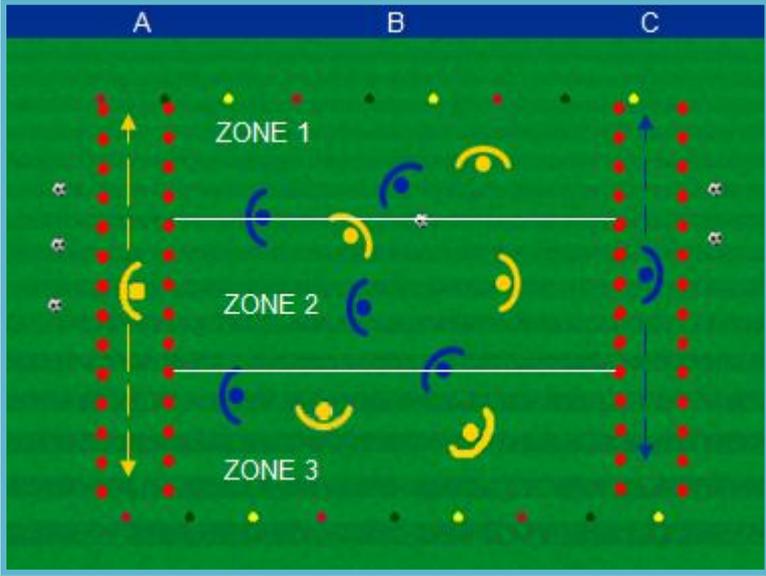
SITUATION : La balle aux capitaines (Niveau 2)

Feuille 17

Objectifs	<p>Choisir le partenaire le mieux placé pour faire une passe Se placer devant l'adversaire porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et de transmettre le ballon</p>
But	<p>Se rendre disponible pour recevoir le ballon, notion de démarquage Occupation rationnelle du terrain Conservation collective pour créer un déséquilibre</p>
Dispositif / Organisation	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes s'opposent dans la zone B et ne peuvent pénétrer dans la zone A ou C. • 1 capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. • 1 ballon </div> </div>
Consignes	<p>Chaque équipe doit essayer de transmettre le ballon à son capitaine qui n'a pas le droit de sortir de sa zone. La situation offensive se déroule en supériorité numérique : Exemple : les bleus ayant le ballon attaquent à 4 et les jaunes défendent à 2 (2 joueurs en attente derrière la ligne). Si les bleus marquent le point ou perdent le ballon, 2 bleus sortent et les 2 jaunes rentrent etc... Le capitaine est mobile dans sa zone et doit essayer d'immobiliser le ballon dedans pour que l'équipe marque un point. Quand le ballon sort des limites du terrain la remise en jeu se fait au pied.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de joueurs/inégalité numérique
Critères de réussite	<p>6 ballons immobilisés par le capitaine sur 10 attaques.</p>

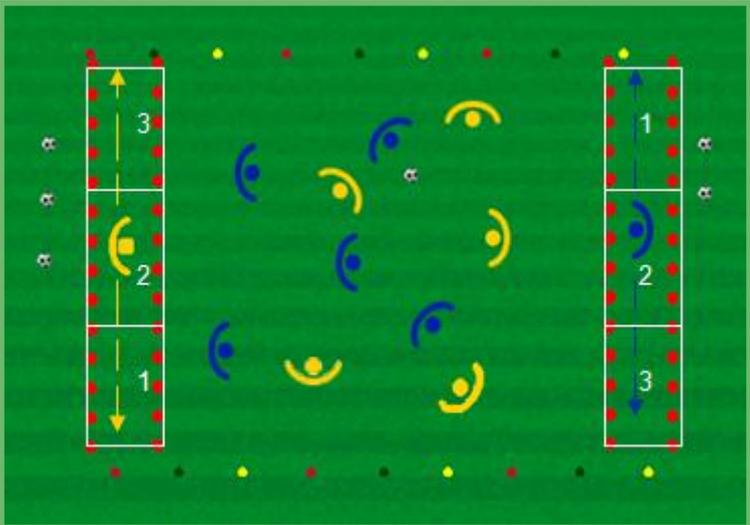
SITUATION : La balle aux capitaines (Niveau 2)

Feuille 18

Objectifs	Choisir le partenaire le mieux placé pour faire une passe Se placer devant l'adversaire porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et de transmettre le ballon
But	Se rendre disponible pour recevoir le ballon, notion de démarquage Occupation et utilisation de la largeur du terrain Conservation collective pour créer un déséquilibre – renversement de jeu
Dispositif / Organisation	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes s'opposent dans la zone B et ne peuvent pénétrer dans la zone A ou C. • 1 capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. • 1 ballon </div> </div>
Consignes	Chaque équipe doit essayer de transmettre le ballon à son capitaine à partir des zones latérales 1 ou 3. Le capitaine est mobile dans sa zone et doit essayer d'immobiliser le ballon dedans pour que l'équipe marque un point. Quand le ballon sort des limites du terrain la remise en jeu se fait au pied.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs peuvent évoluer dans la zone centrale. • Les joueurs ne peuvent pas évoluer dans la zone centrale. • Largeur de la zone centrale. • Pas plus de 2 passes successives dans le même couloir. • Obligation pour le joueur de changer de zone après une passe.
Critères de réussite	6 ballons immobilisés par le capitaine sur 10 attaques.

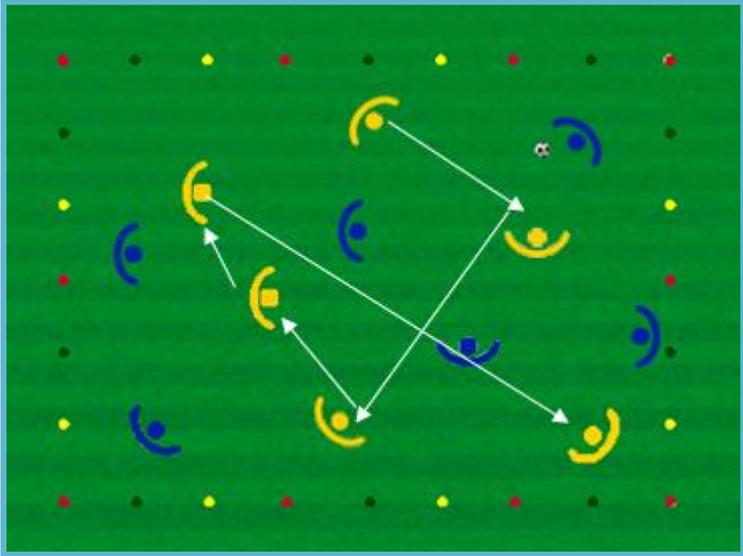
SITUATION : La balle aux capitaines (Niveau 3)

Feuille 19

Objectifs	<p>Choisir le partenaire le mieux placé pour faire une passe Se placer devant l'adversaire porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et de transmettre le ballon</p>
But	<p>Se rendre disponible pour recevoir le ballon, notion de démarquage Occupation et utilisation de la largeur /profondeur du terrain Conservation collective pour créer un déséquilibre – renversement de jeu</p>
Dispositif / Organisation	 <ul style="list-style-type: none"> ● 2 équipes s'opposent dans la zone B et ne peuvent pénétrer dans la zone A ou C. ● 1 capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. ● 1 ballon
Consignes	<p>Chaque équipe doit essayer de transmettre le ballon à son capitaine et marquera les points attribués à chaque zone. Le capitaine est mobile dans sa zone et doit essayer d'immobiliser le ballon dedans pour que l'équipe marque un point.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Varier l'attribution des points y compris pendant le jeu.
Critères de réussite	<p>6 ballons immobilisés par le capitaine sur 10 attaques.</p>

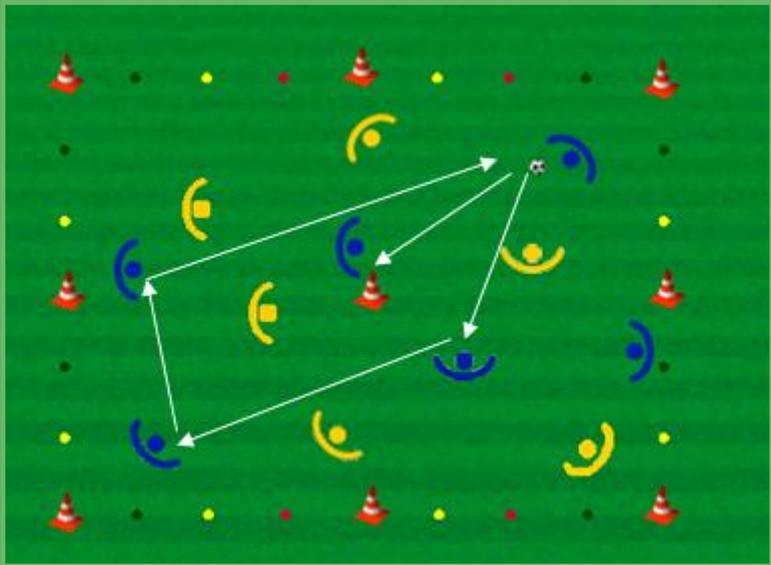
SITUATION : La Passe à 5 (Niveau 2)

Feuille 20

Objectifs	Transmettre le ballon à un partenaire proche et se déplacer après avoir transmis le ballon	
But	Recevoir et contrôler le ballon malgré un adversaire Se déplacer pour recevoir le ballon en se rapprochant ou en s'éloignant du partenaire porteur.	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité • 1 ballon
Consignes	Chaque équipe doit pour marquer un point se faire 5 passes consécutives	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de passes • Pas de redoublement de passes • Passe compte pour 2 si ballon passé entre 2 adversaires • Inégalité numérique • Le joueur doit changer de carré après chaque passe 	
Critères de réussite	3 fois 5 passes réussies sur 10 tentatives	

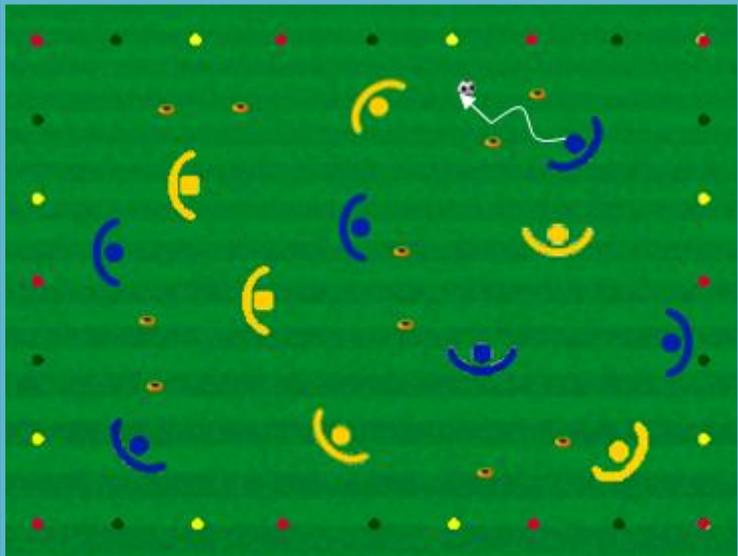
SITUATION : La Passe à 5 (Niveau 3)

Feuille 21

Objectifs	Transmettre le ballon à un partenaire proche et se déplacer après avoir transmis le ballon	
But	Recevoir et contrôler le ballon malgré un adversaire Se déplacer pour recevoir le ballon en se rapprochant ou en s'éloignant du partenaire porteur.	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité • 1 ballon
Consignes	Chaque équipe doit pour marquer un point se faire 5 passes consécutives en changeant de carré à chaque passe.	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de passes • Pas de redoublement de passes • Passe compte pour 2 si ballon passé entre 2 adversaires • Inégalité numérique • Le joueur doit changer de carré après chaque passe 	
Critères de réussite	3 fois 5 passes réussies sur 10 tentatives	

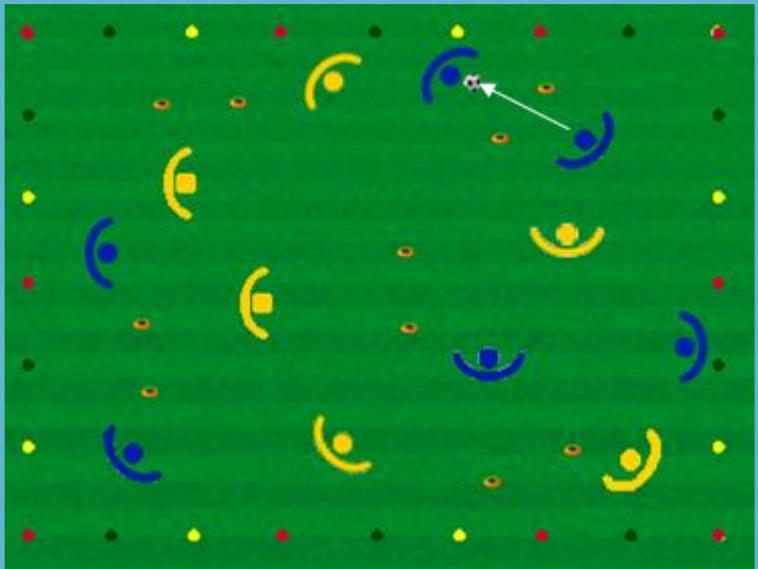
SITUATION : Le Multi-Buts (Niveau 2)

Feuille 22

Objectifs	Analyser la situation et prendre la décision de transmettre le ballon ou de marquer	
But	Se déplacer pour recevoir le ballon en se rapprochant ou en s'éloignant du partenaire porteur. Conduire le ballon en direction d'une cible ou le conserver à proximité immédiate en se déplaçant et en le protégeant de l'adversaire.	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> ● 2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité ● 1 ballon ● 5 mini buts
Consignes	Traverser une porte balle au pied pour marquer un point avec possibilité de traverser dans les 2 sens.	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Nombre de joueurs ● Nombre de portes ● Position des portes ● 1 seul sens de franchissement 	
Critères de réussite	Marquer dans 4 buts sur 5 possibles	

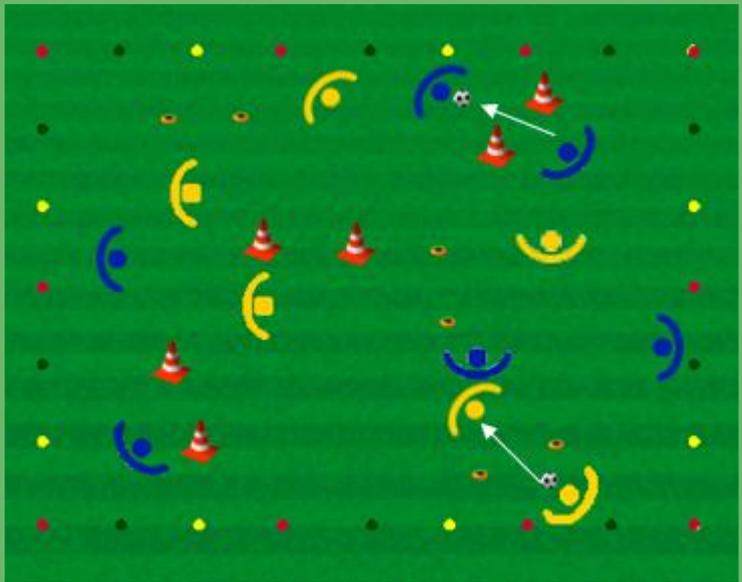
SITUATION : Le Multi-Buts (Niveau 2)

Feuille 23

Objectifs	Analyser la situation et prendre la décision de transmettre le ballon ou de marquer	
But	Se déplacer pour recevoir le ballon en se rapprochant ou en s'éloignant du partenaire porteur. Conduire le ballon en direction d'une cible ou le conserver à proximité immédiate en se déplaçant et en le protégeant de l'adversaire.	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> ● 2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité ● 1 ballon ● 5 mini buts
Consignes	Faire une passe à un partenaire en traversant la porte pour marquer un point avec la possibilité de passer dans les 2 sens.	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ● Nombre de joueurs ● Nombre de portes ● Position des portes ● 1 seul sens de franchissement 	
Critères de réussite	Marquer dans 4 buts sur 5 possibles	

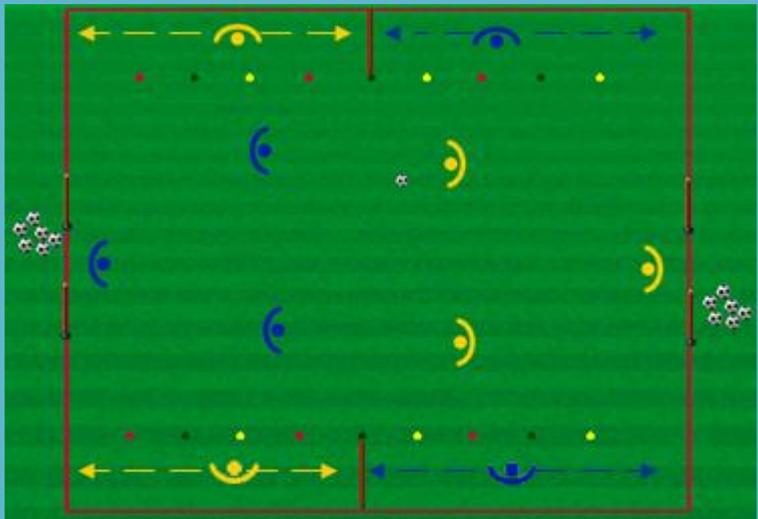
SITUATION : Le Multi-Buts (Niveau 3)

Feuille 24

Objectifs	Analyser la situation et prendre la décision de transmettre le ballon ou de marquer	
But	Se déplacer pour recevoir le ballon en se rapprochant ou en s'éloignant du partenaire porteur. Conduire le ballon en direction d'une cible ou le conserver à proximité immédiate en se déplaçant et en le protégeant de l'adversaire.	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité • 1 ballon • 5 mini buts
Consignes	Faire une passe à un partenaire en traversant la porte pour marquer un point avec la possibilité de passer dans les 2 sens mais 3 portes attribuées par équipe.	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de joueurs • Nombre de portes • Position des portes • 1 seul sens de franchissement 	
Critères de réussite	Marquer dans 3 buts sur 3 possibles	

SITUATION : Jeu avec appuis (Niveau 2)

Feuille 25

Objectifs	Analyser la situation et prendre la décision de transmettre le ballon ou de marquer	
But	Se déplacer pour recevoir le ballon en se rapprochant ou en s'éloignant du partenaire porteur. Conduire le ballon en direction d'une cible ou le conserver à proximité immédiate en se déplaçant et en le protégeant de l'adversaire.	
Dispositif / Organisation		<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité • 1 ballon
Consignes	Marquer des buts avec la possibilité d'utiliser des joueurs appuis offensifs sur les côtés. Les joueurs appuis sont dans les couloirs latéraux (zone offensive) et ne peuvent en sortir ni être attaqués.	
Variables	<ul style="list-style-type: none"> • Positionnement des joueurs appuis en zone défensive. • Le joueur appui ne peut redonner au même joueur • Liberté de déplacement des appuis : <ul style="list-style-type: none"> ○ dans tous le couloir ○ autour de tout le terrain ○ de part et d'autre derrière les bute (appuis en profondeur) • Limiter le nombre de passes 	
Critères de réussite	<p style="text-align: center;">Marquer 5 buts sur 10 essais</p> <p>Réussir 5 échanges entre les joueurs latéraux et les joueurs à l'intérieur du terrain avant de marquer le but</p>	