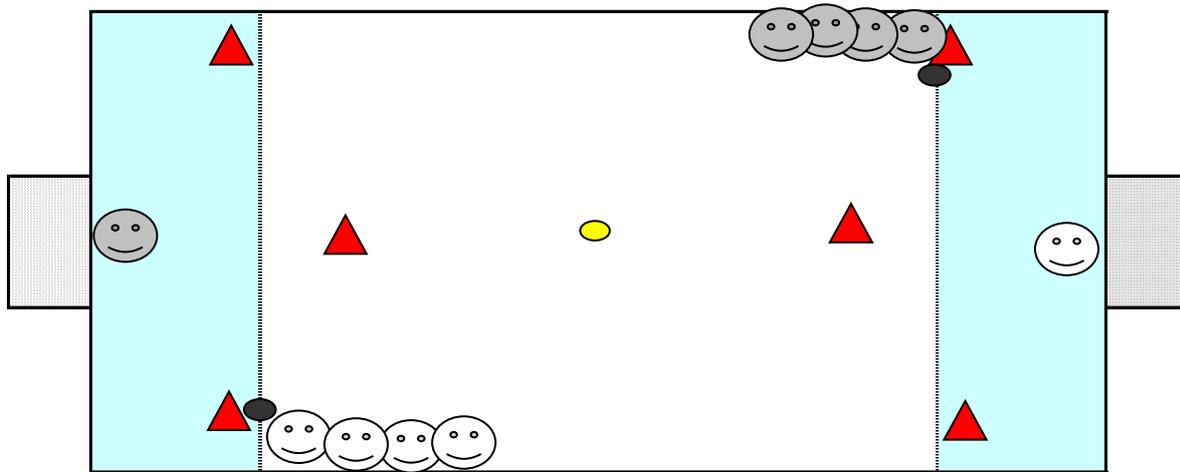


FICHE TECHNIQUE

1X1 GB

JEU EDUCATIF No1



BUT:

Marquer dans un temps réduit le but contre le GB adverse

REGLES DE FONCTIONNEMENT:

- *Chaque équipe fournit un GB dans le but adverse. (On changera régulièrement le GB)
- *Tour à tour les joueurs tentent de marquer le but contre le GB (6 secondes pour marquer)
- *Lorsque chacun sera passé 1 Fois, l'équipe changera de cône de départ.

VARIABLES:

1 joueur de chaque équipe partent en même temps, premier qui marque.

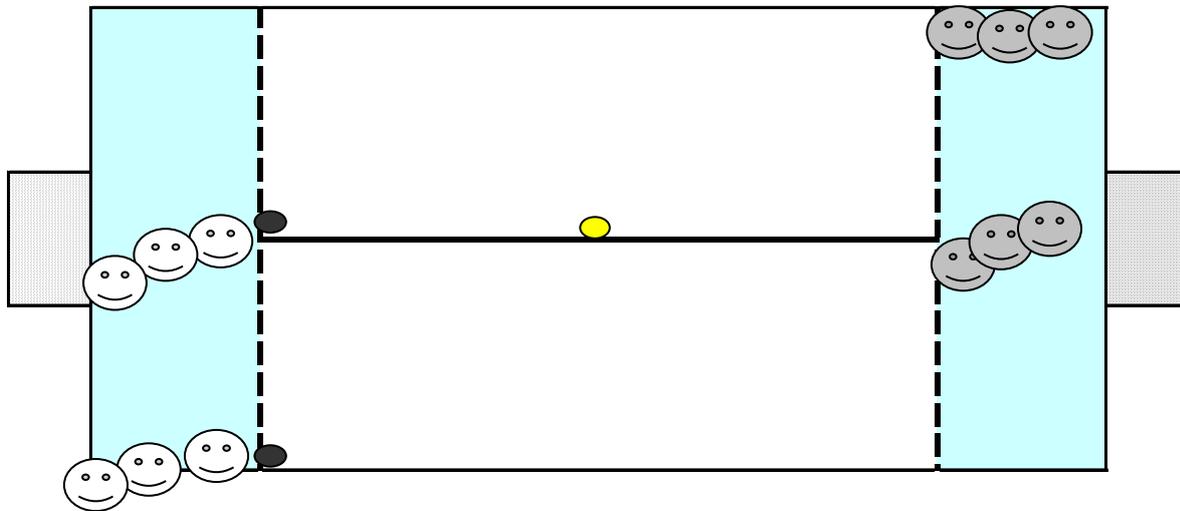
RAPPEL:

- *Chaque éducateur d'équipe aide l'Animateur à gérer le bon déroulement du jeu.
- *Les équipes fonctionnent avec leurs propres ballons.
- *Le tout doit s'effectuer dans une ambiance chaleureuse et bon enfant.

FICHE TECHNIQUE

1X1 Stop Ball

JEU EDUCATIF No2



BUT:

Eliminer l'adversaire et stopper la balle derrière sa ligne d'en-but pour marquer 1 point.

REGLES DE FONCTIONNEMENT:

*L'éducateur de chaque équipe répartit ses joueurs sur chacun des 2 petits terrains.

*Les joueurs de l'équipe  partent tour à tour avec le ballon et affrontent en 1X1 les joueurs de l'équipe .

*L'action est terminée lorsque le ballon sort des limites du terrain ou lorsque l'un des 2 joueurs qui s'opposent marque.

*Lorsque tous les joueurs d'une équipe seront passés, ce sera l'équipe adverse qui bénéficiera du ballon au départ de chaque action.

VARIABLES:

L'éducateur au signal, passe le ballon à l'un ou l'autre des adversaires: contrôle + enchaînement.

Changer les angles d'attaque

RAPPEL:

*Chaque éducateur d'équipe aide l'Animateur à gérer le bon déroulement du jeu.

*Les équipes fonctionnent avec leurs propres ballons.

*Le tout doit s'effectuer dans une ambiance chaleureuse et bon enfant.