

	<b>OBJECTIF GENERAL</b>	<b>OBJECTIF SPECIFIQUE</b>
	Dédramatiser le contact	Être capable de : - s'accoutumer au contact en mouvement ou EVITER le contact
<b>BUT</b>	Marquer l'essai 1 contre 1.	
<b>CONSIGNES</b>	<b>UTILISATEURS</b> : Passer entre les 2 balises séparées d'un mètre et marquer derrière la ligne A B. <b>OPPOSANTS</b> : Empêcher l'utilisateur de marquer.	
<b>MISE EN PLACE</b>	<p>O : opposants X : utilisateurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 8 utilisateurs, 8 opposants.</li> <li>- Chaque opposant O a un numéro.</li> <li>- L'éducateur appelle un numéro qui doit s'opposer quand l'utilisateur s'élance.</li> <li>- L'utilisateur doit passer obligatoirement entre les balises distantes de 1 M.</li> </ul>
<b>VARIABLES</b>	Situation évolutive dont toutes les composantes peuvent varier : - Nombre de joueurs, distance, répartition des numéros, appeler plusieurs numéros, lancer 2 ou 3 utilisateurs, différents lancements du jeu, changement de numéros des bases. Compter les points .....► <b>JEU</b> .	

	<b>OBJECTIF GENERAL</b>	<b>OBJECTIF SPECIFIQUE</b>
	Dédramatiser le contact	Pousser - Tirer ou Arracher
<b>BUT</b>	Conserver ou essayer de <b>S'APPROPRIER</b> le ballon.	
<b>CONSIGNES</b>	3 possesseurs du ballon contre 3, 4, 5 adversaires.	
<b>MISE EN PLACE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs X sont debout regroupés autour du ballon.</li> <li>- Les joueurs O doivent leur prendre le ballon ou les emmener en dehors des limites du terrain.</li> </ul>
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'espace</li> <li>- Le nombre de partenaires et d'adversaires</li> <li>- Etc...</li> </ul>	