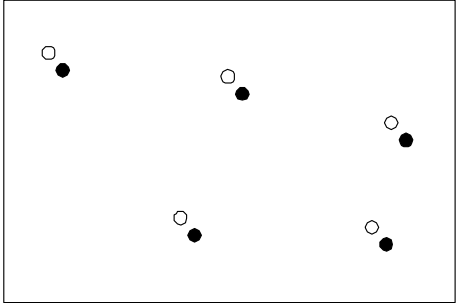
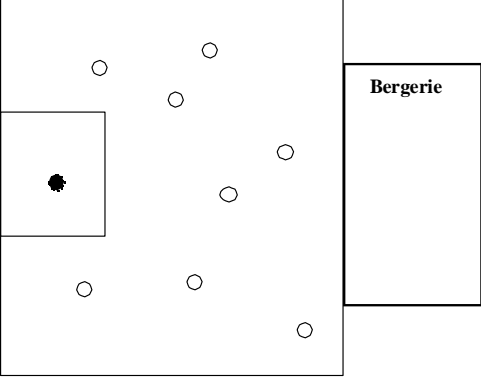
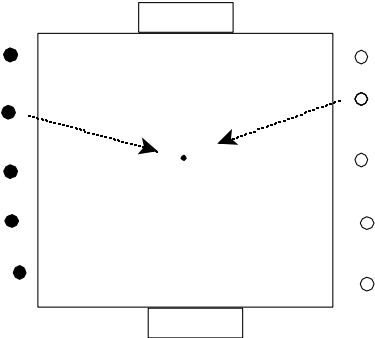


# CONSTRUCTION DE L'OPPOSITION

TACHE	ORGANISATION
<p><b>N°11</b>      <b><u>J'ATTAQUE. JE ME DÉFENDS!!</u></b></p> <p><b>But :</b> Attraper les dossards adverses</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs d'une même équipe portent un dossard de couleur identique. Ces dossards sont accrochés à la ceinture dans le dos. Lorsque les équipes sont constituées et les dossards mis en place, les joueurs se mettent par couple et se donnent la main (les couples sont composés d'un joueur rouge et d'un joueur bleu). L'éducateur à la balle en main. Il donne ce ballon à un des joueurs qui se déplacent par couples dans le terrain. S'il le donne à un bleu, alors tous les bleus se sauvent et les rouges ont le droit de les poursuivre pour prendre les dossards bleus. (inversement, s'il le donne à un rouge).</p> <p><b>Règles</b> Le temps de course doit être limité (10/15 secondes). Plusieurs manches et on compte le nombre de dossard pris. Gagne l'équipe qui a récupéré le + de dossards</p> <p><b>Variable.</b> Même règles mais le ballon est conduit avec les pieds.</p>	 <p style="text-align: center;">Educateur</p>
<p><b>N°12</b>      <b><u>MINUIT DANS LA BERGERIE</u></b></p> <p><b>But :</b> Rejoindre la bergerie à minuit</p> <p><b>Consignes</b> Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (un carré de 20 m de carré). Un joueur fait office de loup et se place dans son repère. Les autres joueurs se promènent en trottinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie. Ils demandent au loup : "Loup! Quelle heure est-il?" Le loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit : "Minuit" il peut sortir de son repère et attraper tous les moutons qui n'auront pas rejoint la bergerie. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant une période où il est minuit.</p> <p><b>Adaptation au football :</b> Même principe, mais les moutons ont chacun un ballon et lorsque le loup dit "Minuit" le loup doit empêcher les moutons de regagner la bergerie en leur confisquant le ballon.</p> <p><b>Règles</b> Faire une compétition entre plusieurs équipes de loups</p> <p><b>Variable :</b> Mettre 2 loups.</p>	
<p><b>N°13</b>      <b><u>JEU DU BÉRET</u></b></p> <p><b>But :</b> Récupérer le ballon à l'appel de mon numéro</p> <p><b>Consignes</b> Numéroter les joueurs de 1 à .... A l'appel du numéro ( Ex : 3 ) 1c1 au signal pour s'approprier le ballon situé au centre du terrain et marquer.</p> <p><b>Règles :</b> 1 pt par ballon récupéré 10" maxi (très éprouvant)</p>	

**N°14****But :**

Remplir le camp des adversaires

**Consignes**

Remplir le camp des adversaires en suivant le chemin défini. Traverser la zone du loup sur le chemin.

Si le loup fait sortir mon ballon, je dois repartir de mon camp

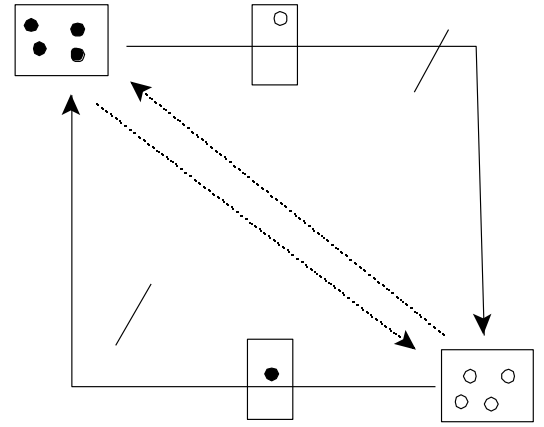
Tous les joueurs partent en même temps

**Règles :**

Au signal d'arrêt, l'équipe qui a le moins de ballon dans son camp, marque 1 point

**Variable :**

Commencer avec le ballon dans les mains, je ne dois pas me faire toucher par le loup

**N°15****But :**

Traverser la zone A pour aller chercher un ballon dans la zone B défendue par un adversaire, sans qu'il nous touche.

**Consignes**

Revenir ballon aux pieds sans qu'il nous le sorte du terrain et le déposer dans son coffre.

**Règles :**

Touché = revenir au départ

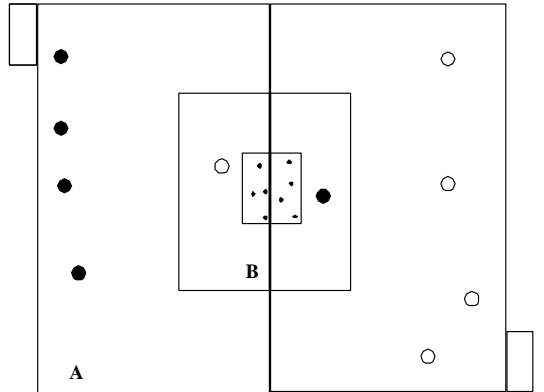
Ballon dégagé = remise dans la caisse centrale et revenir au départ

1 point pour l'équipe qui a ramené le plus de ballons dans son coffre.

Tous les joueurs partent ensemble

**Variable :**

Commencer à ramener le ballon à la main, puis au pied, et enfin rajouter un loup en zone A.

**N°16****But :**

Rentrer avec son ballon dans le château défendu par 4 gardiens, sans qu'ils nous sortent nos ballons.

**Consignes**

8 contre 4

Les gardiens ne rentrent pas dans le château

Dans les refuges les attaquants sont inattaquables, mais ne peuvent stationner que 5".

**Règles :**

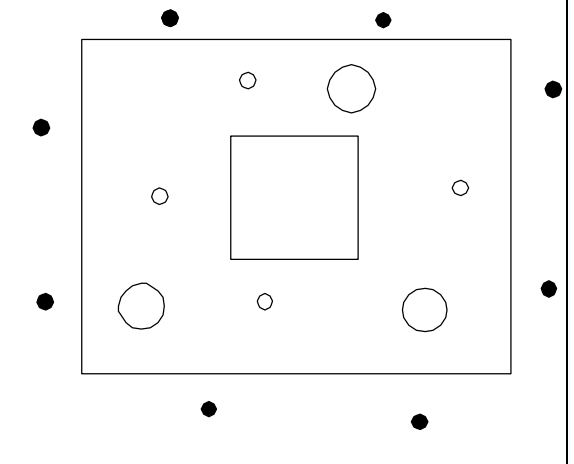
Ballon sorti = retour à l'extérieur pour recommencer

Combien de ballons rentrés en 2 minutes ?

**Variable :**

Commencer ballons à la main puis au pied

Enlever des refuges



N°17

**But :**

Marquer

**Consignes**

Les défenseurs mettent 2 gardiens pour défendre 4 buts  
Les attaquants tentent de pénétrer pour s'approcher des buts et marquer. Ils peuvent s'arrêter dans les refuges. Les défenseurs sortent les ballons du terrain

L'attaquant qui se fait sortir son ballon revient à l'extérieur pour recommencer

Les défenseurs n'ont pas le droit de pénétrer dans la surface devant les cages

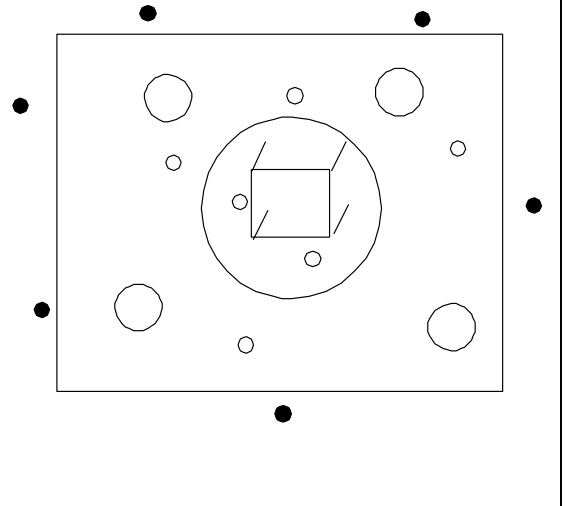
**Règles :**

Combien de buts en 3 ou 5 minutes

**Variable :**

Supprimer les refuges.

Pour marquer : frapper ou passer par les portes



N°18

**But:**

Les attaquants doivent rentrer dans le château pour voler un trésor sans se faire toucher et le ramener sans se le faire dégager.

**Consignes:**

On joue 2 tiers contre 1 tiers

Le joueur touché va en prison

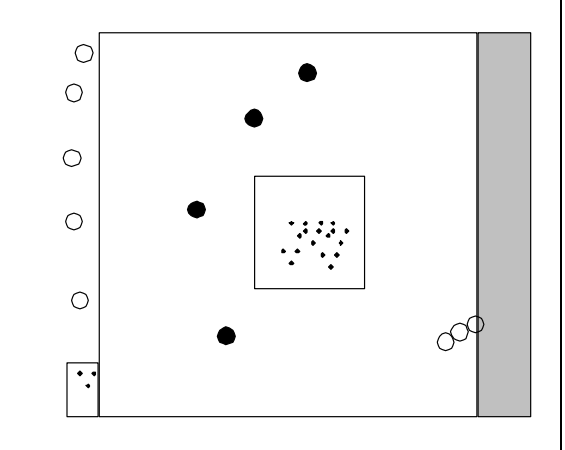
Avec plusieurs prisonniers, former une chaîne avec le dernier qui conserve un pied dans la zone. On peut les délivrer en touchant la chaîne.

**Règles :**

Comptabiliser le nombre de ballons ramenés.

**Variable :**

Ramener le ballon à la main puis au pied



N°19

**But:**

Traverser la zone défendue par un ou plusieurs loups pour marquer avant la ligne de fond, sans se faire dégager son ballon

**Consignes**

.Le joueur pris par le loup revient au départ

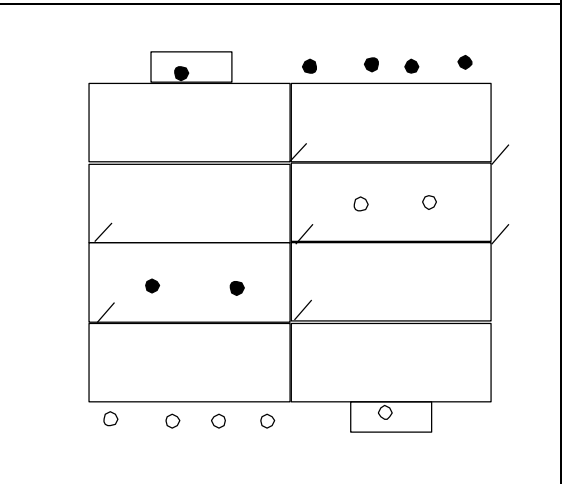
**Règles :**

Les attaquants peuvent partir en même temps.

Combien de buts en 3 minutes.

**Variable**

Départ à la main puis au pied



N°20

**BALLON GARDE**

**But :**

Récupérer le ballon d'autres joueurs

**Consignes**

Le joueur à l'extérieur rentre dans le rectangle et cherche à prendre, avec les mains, un ballon conduit par un des joueurs.

Lorsqu'il y parvient, il devient porteur du ballon.

Le joueur sans ballon devient chat.

Si un joueur fait sortir son ballon du rectangle, il devient chat.

**Règles :**

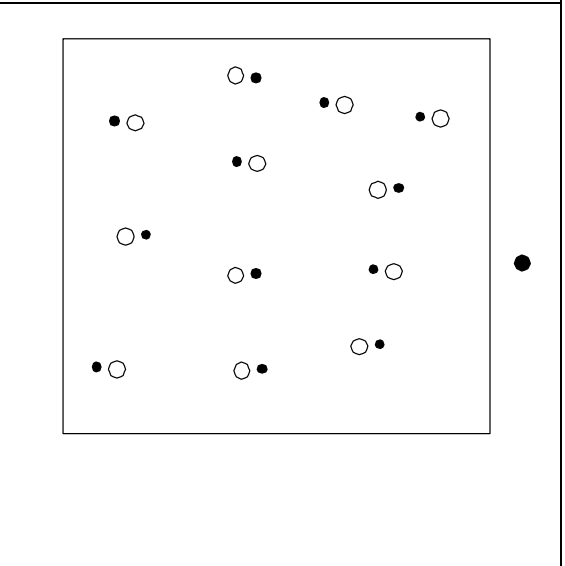
A la fin du tps les chats marquent 1 pt (gagnent les joueurs qui ont le moins de pts)

**Variation :**

Commencer à la main, les porteurs de balle ne doivent pas se faire toucher

Le ballon est pris au pied

Mettre plusieurs chats (partager les chats au sein des équipes)



## LE CHAT CERCLE

N°21

### But :

Les chats attrapent les souris

### Consignes

Mettre en place des cerceaux. Un joueur est désigné "chat", les autres "souris". Il y a obligatoirement plus de souris que de cerceaux.

Le chat essaye d'attraper les souris qui ne sont pas réfugiées dans les cerceaux. Quand le chat touche une souris, les rôles sont inversés entre les 2 joueurs.

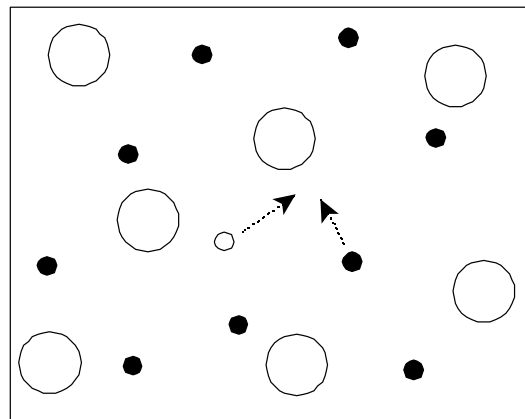
### Règles :

A la fin du tps les chats marquent 1 pt (gagnent les joueurs qui ont le moins de pts)

Veiller à ce que les souris ne restent pas trop longtemps dans les cerceaux.

### Variables:

Même principe mais les souris ont le ballon en main, puis au pied. Les souris doivent immobiliser le ballon dans les cerceaux.



N°22

### But :

Se réfugier dans un des 4 coins au signal

### Consignes

Au signal de l'éducateur, les joueurs de l'équipe attaquante doivent rejoindre un des 4 coins. Le jeu est stoppé au bout de 30 secondes ou dès que les attaquants ont regagné les coins.

### Règles :

Touché = revenir au départ

Ballon dégagé = revenir au départ

1 point pour l'équipe qui a ramené tous les ballons dans les coins.

Tous les joueurs peuvent partir ensemble

### Variable :

Commencer ballon à la main puis au pied

