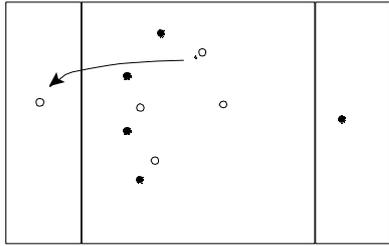
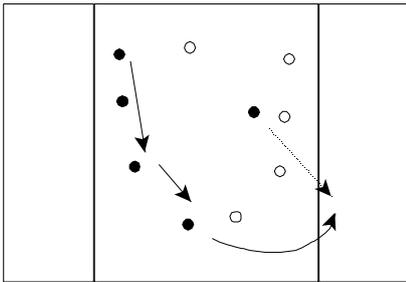
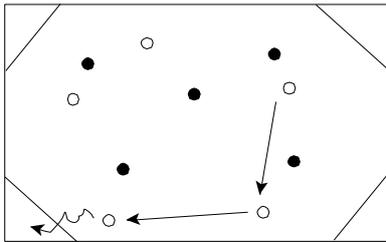
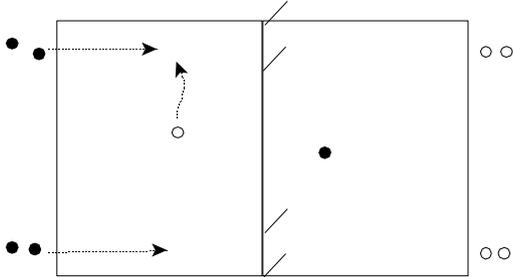


# CONSTRUCTION DU PARTENAIRE

TACHES	ORGANISATION
<p style="text-align: center;"><b>N° 23</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>La balle au capitaine</u></b></p> <p><b>But</b> Joindre le capitaine dans une zone neutre</p> <p><b>Consignes</b> Délimiter un terrain avec 8 plots ou cônes. Constituer 2 équipes d'un nombre égal de joueurs et placer 2 joueurs (les capitaines), dans les zones neutres, derrière chaque camp. Chaque équipe essaye, en se faisant des passes, de transmettre le ballon à son capitaine qui devra, s'il le reçoit, le bloquer dans ses bras. Quand le ballon tombe à terre, il est remis en jeu par l'équipe adverse.</p> <p><b>Règles :</b> Qui marquera le plus de points en 2'?</p> <p><b>Variable:</b> Même chose mais avec les pieds</p>	
<p style="text-align: center;"><b>N° 24</b></p> <p><b>But :</b> Faire progresser et stopper la balle dans la zone neutre opposée à son camp.</p> <p><b>Consignes:</b> A la main ou aux pieds, interdit de courir avec la balle. Le porteur de balle est inattaquable. Le ballon change de camp quand il tombe ou sur une interception.</p> <p><b>Règles :</b> 1pt lorsque le ballon est amené dans le camp adverse sur une passe à un partenaire.</p> <p><b>Variables :</b> A la main puis aux pieds. Le ballon change de camp quand le porteur de balle est touché.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>N° 25</b></p> <p><b>But :</b> Déposer le ballon dans un des 4 coins de l'aire de jeu.</p> <p><b>Consignes</b> Jeu à la main, le porteur de balle ne doit pas se faire toucher</p> <p><b>Règles :</b> 1 pt à chaque fois que le ballon est amené sur un coté</p> <p><b>Variable:</b> Jeu au pied</p>	
<p style="text-align: center;"><b>N° 26</b></p> <p><b>But :</b> Traverser une porte</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs sont couplés. Deux joueurs partent en même temps,</p> <p><b>Règles :</b> Ils marquent 1 point si 1 des 2 réussit à passer dans une porte sans se faire toucher par le loup.</p> <p><b>Variables :</b> Idem, mais celui qui marque doit le faire avant que l'autre soit touché. Idem, à la main, avec 1 ballon pour 2, le loup doit toucher le porteur de balle. Interdit de faire tomber la balle au sol Idem, au pied</p>	

# CONSTRUCTION DU PARTENAIRE

N° 27

**But :**

Aller déposer le ballon dans la caisse de l'adversaire

**Consignes**

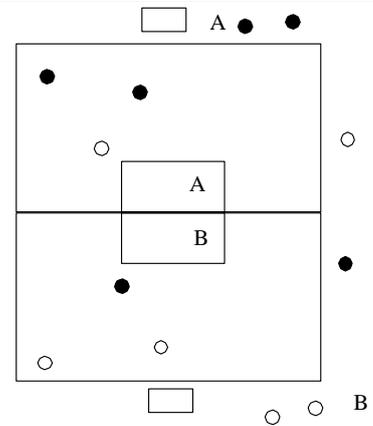
Les joueurs sont couplés et ont 1 ballon pour deux.  
 Les A doivent, ballon en main, déposer leur ballon dans la caisse B  
 Idem pour les B. Gagne l'équipe qui a le moins de ballon à la fin  
 Les joueurs peuvent courir balle en main  
 Si le défenseur récupère (toucher le porteur de balle) le ballon, il le ramène à la caisse de départ  
 Lorsque les 2 attaquants ont déposé leur ballon dans la caisse des adversaires, ils en prennent un autre dans leur caisse centrale pour le ramener chez eux

**Règles**

Comptabiliser le nombre de ballon dans chaque caisse à la fin du temps.

**Variable :**

Interdire de courir avec la balle dans les mains  
 Idem, mais au pied



N° 28

**But :**

Aller déposer son ballon en face sans se le faire voler par les loups,

**Consignes**

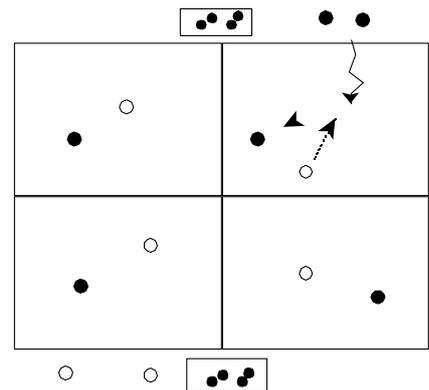
Possibilité de s'aider des partenaires.  
 Un loup par zone  
 Une aide par zone  
 L'aide rend le ballon au porteur

**Règle :**

Gagne l'équipe qui a le moins de ballons à la fin

**Variables :**

Stopper si le ballon tombe au sol  
 Permettre qu'une aide donne à une autre aide  
 Idem, au pied



N° 29

**But :**

Marquer / Récupérer

**Consignes**

Le porteur de balle doit traverser la première zone (aide possible des partenaires sur les côtés).  
 S'il utilise le partenaire, celui-ci rentre et l'autre l'accompagne pour finir en 2 c 1 et marquer.  
 Le porteur de balle ne doit pas se faire toucher.  
 Les défenseurs restent dans leur zone

**Règles :**

But = 1pt

**Variables :**

Commencer à la main, puis passer au pied  
 Permettre le retour du premier défenseur

