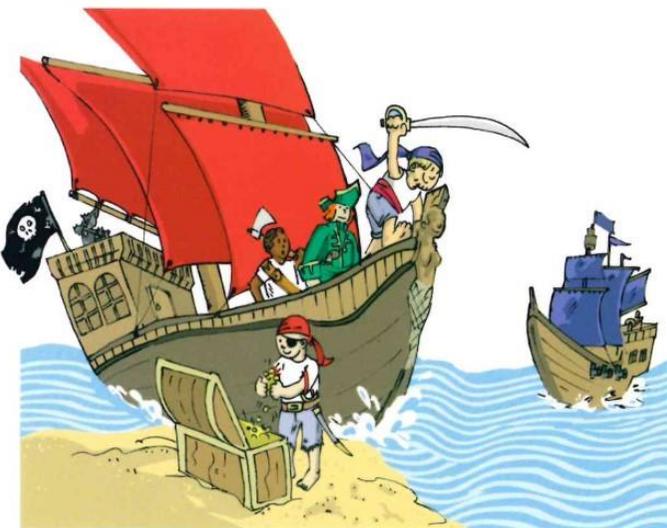




# Les pirates



6 à 10



## L'histoire :

Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

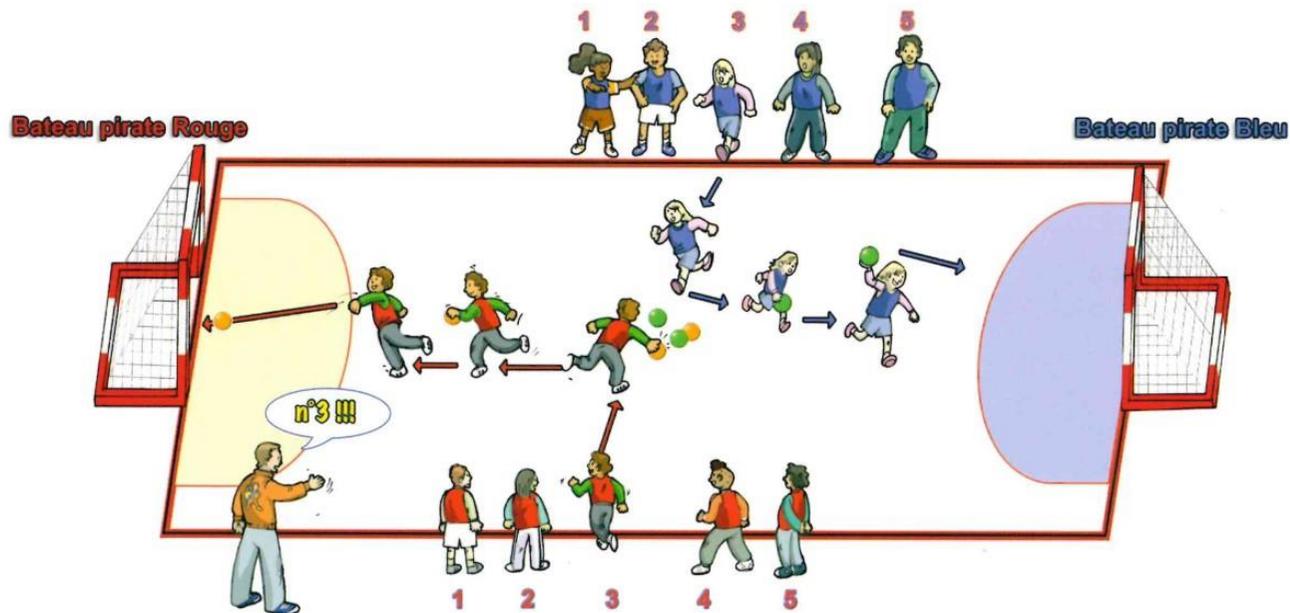
## Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du béré, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soute de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1).

Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).



*Si le ballon est lancé hors du but, il est perdu.*



## Constats

Trop facile.

## Régulations - Relances

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

S1



# Les pirates



6 à 10

**Effectif :** 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

**Matériel :** Des plaques pour former un carré, 3 ballons.

## Objectifs :

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

## Description de la tâche :

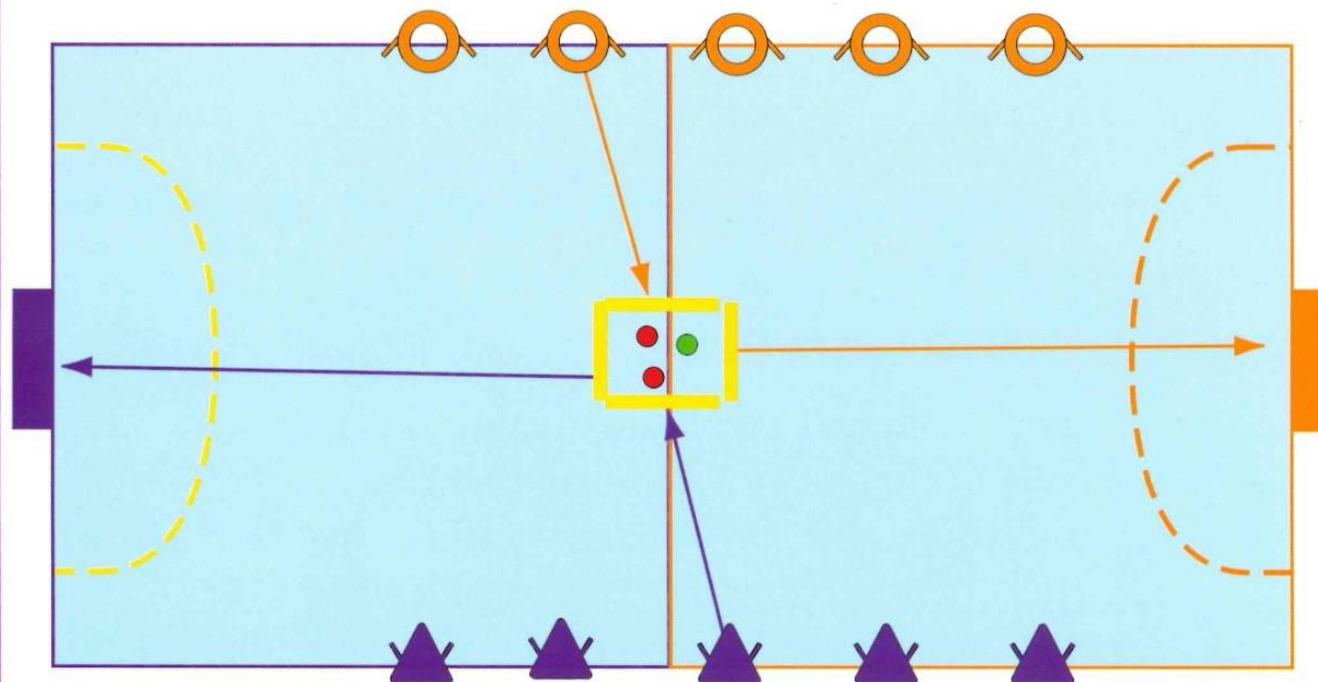
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

## Consignes :

- A l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Selon le niveau des enfants, l'empiètement de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- L'enchaînement bien exécuté des tâches.



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible
<b>Décider</b>	dribbler vers la cible ou tirer
<b>Agir</b>	maîtrise du dribble et du tir, s'opposer

S1