

2 buts à attaquer et à défendre

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de se démarquer pour échapper à l'adversaire et de marquer un but.

ESPACE

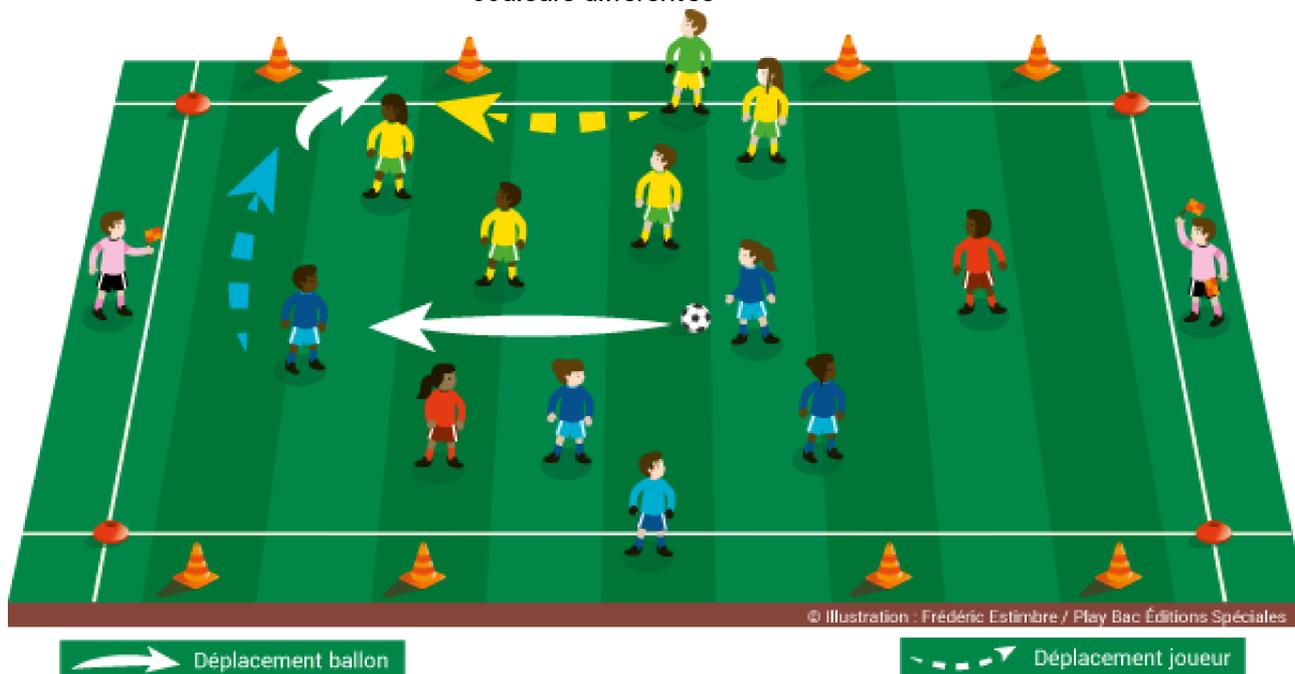
Terrain de 35 m x 25 m
2 à 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien, 2 attaquants, 2 défenseurs) + 2 jokers et 2 arbitres
2 x 5 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 plots (pour former les buts)
1 ballon
4 coupelles



BUT

- Chaque but marqué dans un des 2 buts adverses rapporte 1 point.

CONSIGNES

- Match libre mais avec 2 buts de chaque côté du terrain, défendus par un seul gardien de but.
- L'équipe qui a le ballon cherche à marquer dans un des 2 buts adverses, au choix.
- Les 2 jokers jouent avec l'équipe qui possède le ballon. Ils changent de camp quand celui-ci est perdu ou récupéré.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les attaquants se déplacent correctement (le porteur de balle doit fixer le défenseur avant de dribbler ou de passer ; l'autre attaquant doit se rendre disponible pour recevoir une passe) ;
- le défenseur parvient à gêner la progression des attaquants.

→ Variantes

- Essayer de marquer seulement par des tirs à ras de terre.
- Un but marqué après une conduite de balle rapporte 1 point. Un but marqué à la suite d'une passe rapporte 3 points.

