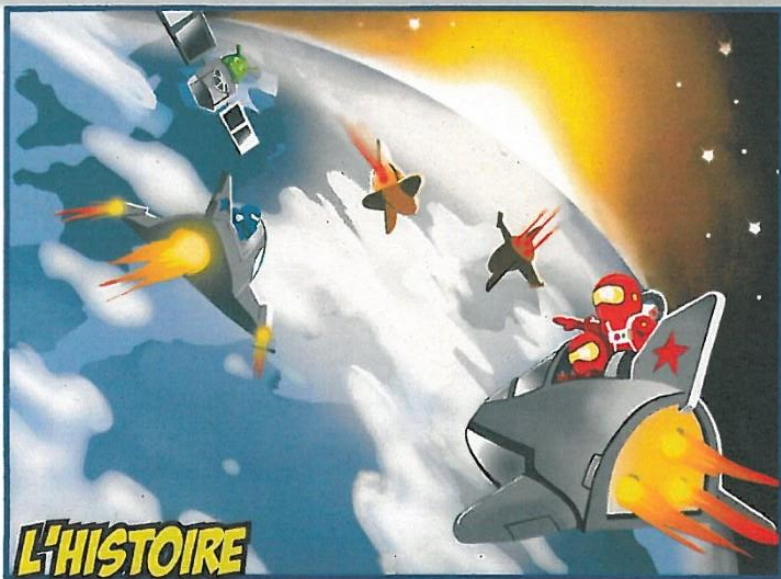


4 LA CONQUÊTE DES PLANÈTES / LE RETOUR

Jouer vers l'avant - Occuper l'espace - Recevoir lancer / tirer

★
6-10 JOUEURS



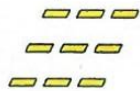
L'HISTOIRE

« Au fin fond de l'univers, des planètes veulent s'envahir les unes les autres, en transportant leurs habitants à bord de vaisseaux. Quelle planète va réussir à envahir l'autre la première ? »

♦ Matériel



x2



x2

♦ Comment ça marche ?

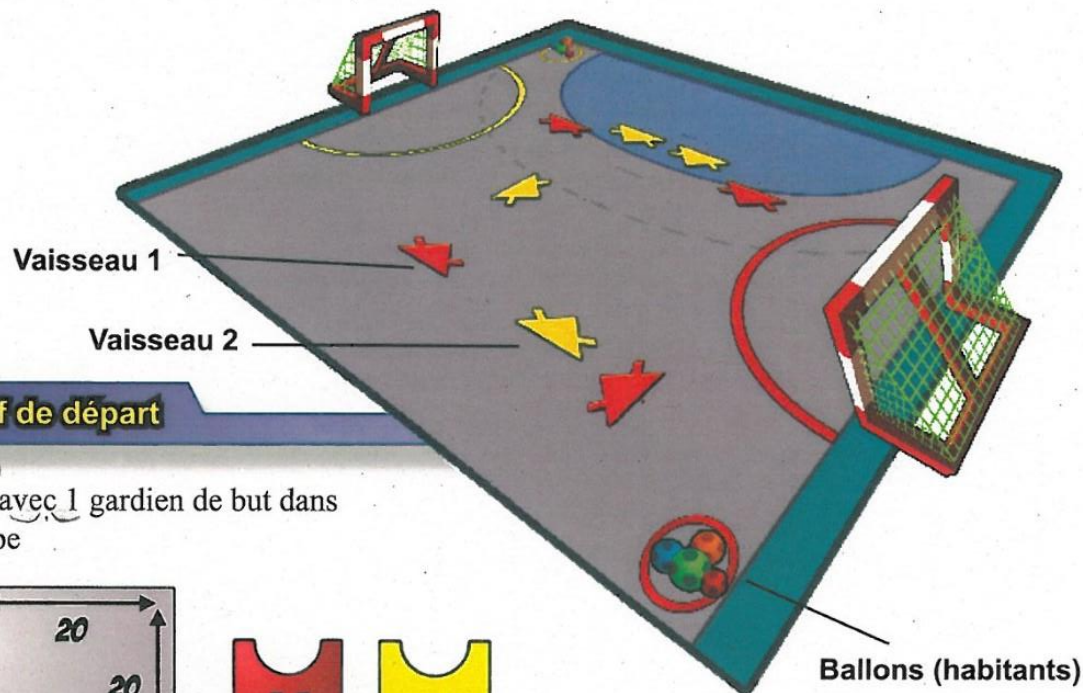
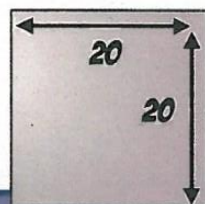
Un vaisseau (joueur) récupère un habitant (ballon) dans sa réserve et l'emmène, en faisant des passes, rapidement vers la cible. Dès que tous les habitants ont été transportés, on compte les points et on recommence. Jouer 1 ballon à la fois par équipe sur le terrain.

♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ Orientation du jeu (notion de camp) pour que les joueurs aillent vers la bonne cible.
- ♦ Rechercher la vitesse vers l'avant.

♦ Dispositif de départ

- ♦ 2 équipes avec 1 gardien de but dans chaque équipe



4 LA CONQUÊTE DES PLANÈTES / LE RETOUR

Jouer vers l'avant - Occuper l'espace - Recevoir lancer / tirer

★
6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

DEMARRAGE :

- ◆ Faire commencer la situation avec le minimum de consignes.
- ◆ Au signal, récupérer 1 balle par équipe et l'amener le plus rapidement possible dans la cible.

1^{ER} temps :

Amener le plus rapidement possible la balle vers la cible (dans le but), sans opposition ni gardien.

Ex: pour générer une meilleur organisation collective faire partir en parallèle un joueur en dribble et une équipe. L'équipe devra atteindre la cible en premier.

2^{EME} temps :

Ajouter 1 gardien de but.

Avec la règle de comptage de point du Recto

3^{EME} temps :

Ajouter des actions défensives :

- ◆ uniquement 1 ou 2 joueurs chargés de retarder l'autre équipe
- ◆ jusqu'à l'opposition classique (tout le monde défend et attaque)

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Les joueurs ont des difficultés pour attraper le ballon



Changer le type de ballon.

2

Les joueurs ne reconnaissent pas leur cible, se trompent de cible / de cage



Rajouter une chasuble de couleur sur le mini but (repère visuel).

3

Les joueurs jouent seuls ou à 2 (tout le monde ne participe pas à la progression de la balle)



Interdire le dribble.
Interdire le redoublement de passes.

4

Il y a peu de but (avec gardien)



Remplacer le gardien de but, mettre des cibles à atteindre **OU** mettre une contrainte au gardien (aller toucher un plot...).

