



# Les gendarmes et les voleurs



6 à 10



## L'histoire :

Une équipe de voleurs va tenter de cambrioler quatre bijouteries. Leur objectif : voler la totalité des bijoux et les amener jusqu'à leur cachette. Quatre gendarmes vont les en empêcher.

## Comment ça marche ?

Dans chaque demi terrain 2 voleurs et 2 gendarmes dont un dans le but.

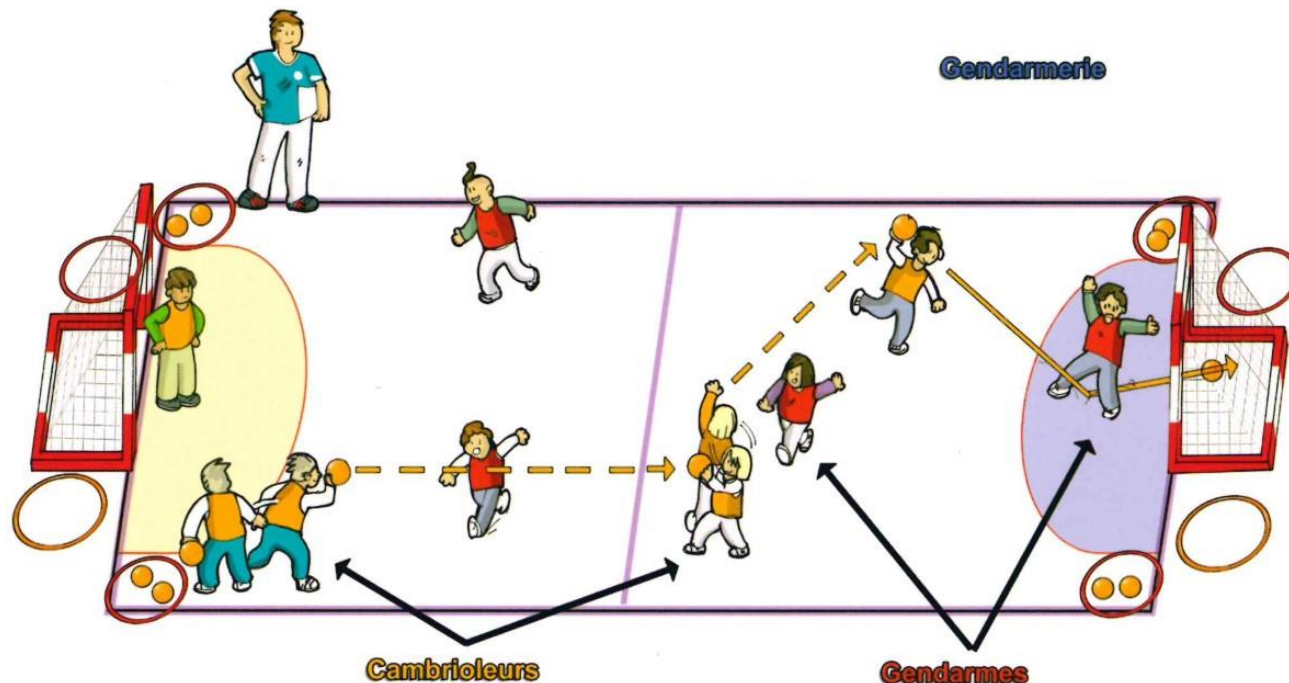
Les voleurs doivent amener un bijou depuis une bijouterie jusque dans le coffre opposé. Le bijou est alors mis dans la réserve des voleurs.

Les gendarmes empêchent les voleurs de réaliser leurs opérations. Lorsqu'il n'y a plus de bijoux à transporter on fait le bilan.



*Les voleurs perdent leur bijou si celui-ci sort du terrain ou s'il est intercepté par un gendarme ou si un voleur est touché le bijou en main. Le bijou est alors placé dans la réserve des gendarmes.*

*Chaque équipe passe aux différents rôles.*



## Constats

Trop de dribbles.

Beaucoup de réussites.

## Régulations - Relances

Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.

Autoriser les gendarmes à franchir la ligne du milieu.

S4



# Les gendarmes et les voleurs



6 à 10

**Effectif :** minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes.

**Matériel :** 8 cerceaux, des chasubles, 8 ballons.

## Objectifs :

- S'approcher du but adverse à 2 contre 1.
- Marquer un but.
- Défendre son but.
- Défendre sur le porteur de balle.

## Description de la tâche :

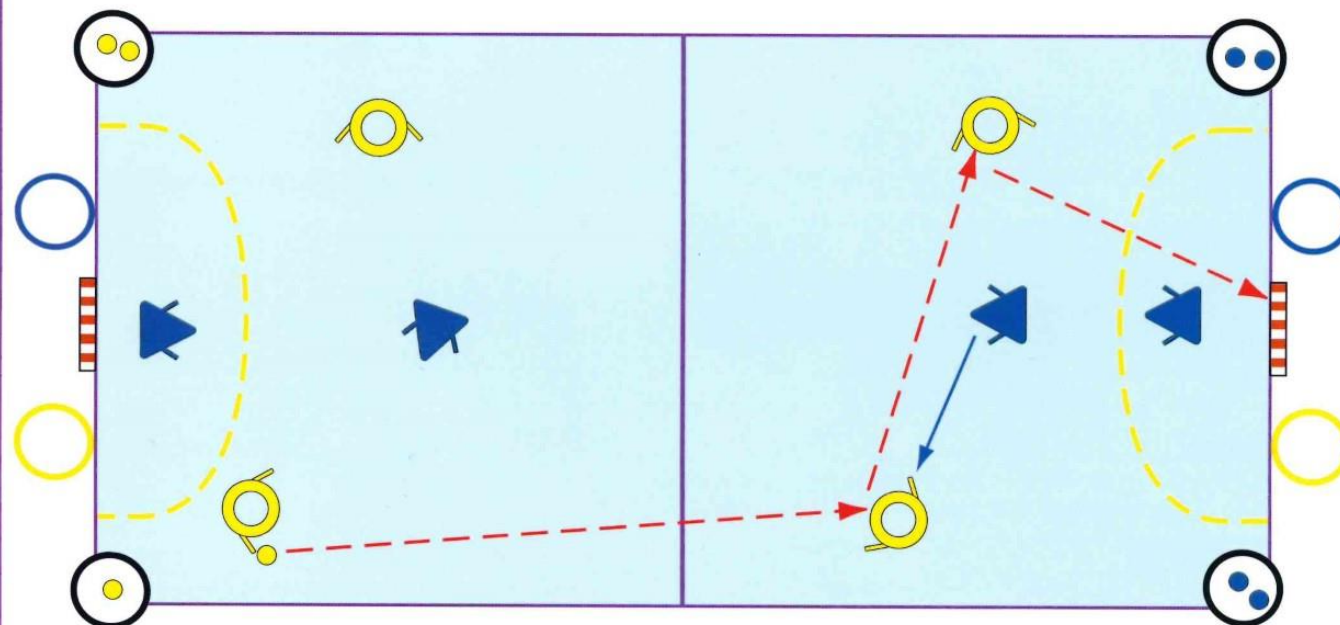
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter on compte les points.

## Consignes :

- Attaquants : "vous devez aller marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs".
- Défenseurs : "vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but".

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

- Vérifier que chacun reste dans sa moitié de terrain.
- Le respect des règles doit se faire en fonction des aptitudes de chacun.



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
<b>Décider</b>	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
<b>Agir</b>	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

S4