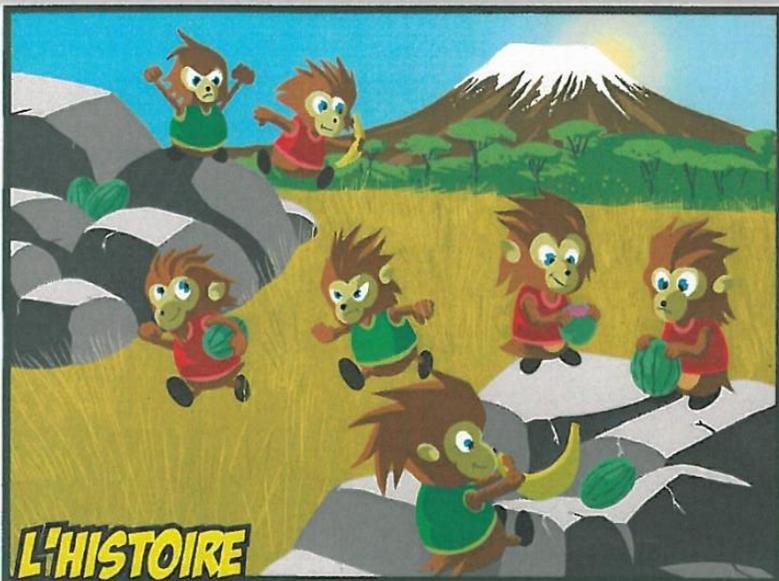


# 8 LES MACAQUES

*Courir - Changer de direction - Dribbler*

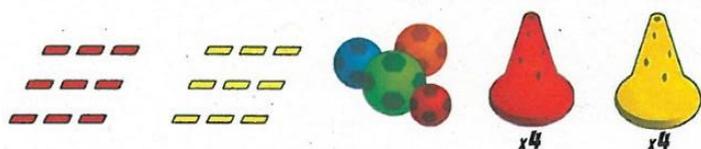
6-10 JOUEURS



## L'HISTOIRE

« Deux familles de macaques s'amuse à se voler les fruits qu'elles ont récoltés. La famille vainqueur est celle ayant le plus de fruits dans sa réserve à la fin du temps imparti. »

## ♦ Matériel



## ♦ Comment ça marche ?

Au signal, les macaques doivent voler les fruits dans la réserve adverse et les ramener en courant dans leur propre réserve (un par un).

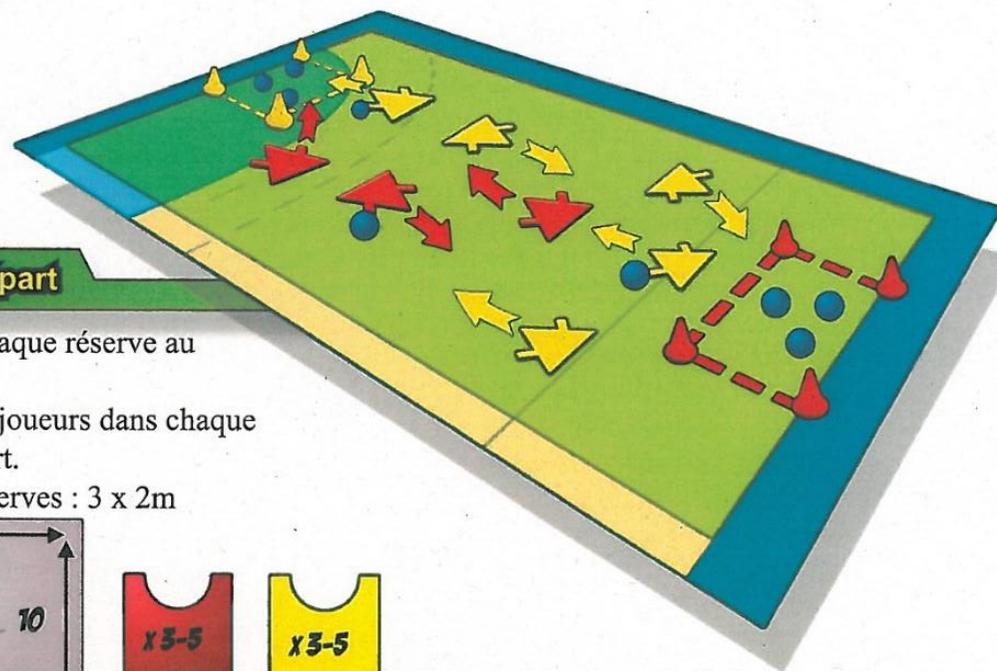
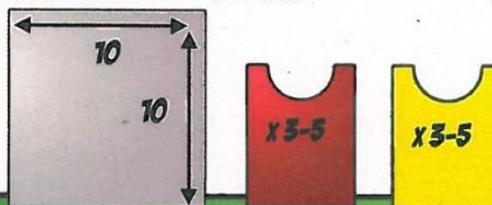
- ♦ Il est interdit de bousculer son adversaire, de lui prendre la balle des mains.
  - ♦ Il est autorisé de ramasser un ballon étant au sol.
- Faire 3 passages d'une minute maximum.  
Compter les fruits de part et d'autre.

## ♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Les joueurs ne prennent qu'un ballon à la fois.  
Pas de contact entre les joueurs dans un premier temps.

## ♦ Dispositif de départ

- ♦ 5 ballons dans chaque réserve au départ.
- ♦ 2 équipes de 3 à 5 joueurs dans chaque demi-terrain au départ.
- ♦ Dimension des réserves : 3 x 2m



# 8 LES MACAQUES

Courir - Changer de direction - Dribbler

6-10 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

**1<sup>ER</sup>** temps :  
Libre pour découvrir la situation

**2<sup>EME</sup>** temps :  
Imposer le dribble dans les déplacements.

**3<sup>EME</sup>** temps :  
Inclure des obstacles (lattes...)

**4<sup>EME</sup>** temps :  
Ramener le ballon en se faisant des passes.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Les joueurs parviennent facilement à transporter les ballons d'une zone à l'autre en évitant les joueurs de l'autre équipe



- ◆ Les joueurs doivent ramener les ballons en dribblant.
- ◆ Si un joueur se fait toucher avec le ballon en main, il doit retourner dans sa zone pour pouvoir repartir.

2

Les joueurs rencontrent des difficultés à ne pas s'éviter



- ◆ Mettre 2 petites zones dans chaque coin au lieu d'une grande centrale.

3

Pour faire évoluer la situation



- ◆ Les joueurs doivent se faire des passes pour amener les ballons d'une zone à l'autre (pas de dribble, pas de marcher).
- ◆ Même principe que ci-dessus mais les joueurs qui n'ont pas de ballon dans les mains peuvent intercepter les ballons (lecture des trajectoires, anticipation, feinte...)

