



" L'HORLOGE - TIR "

Jeu vers l'avant

Reconnaître les partenaires situés
dans l'espace de jeu

Plateau Inter-Clubs Féminin

Journée N°2

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de minimum 4 joueurs,
Une équipe face au but avec 1 ou 2 ballons ;
une équipe sur le côté pour faire le relais (1 ballon).

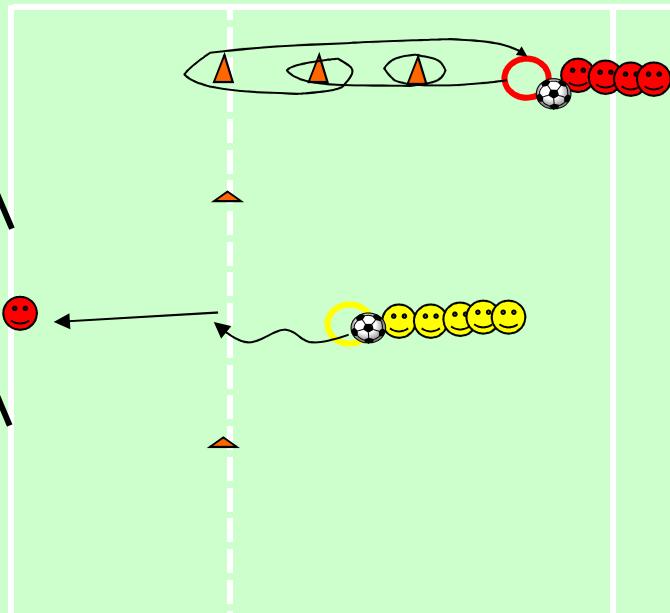
Installer le jeu sur une moitié de terrain.

REGLES DU JEU

Les joueurs de l'équipe  partent l'un après l'autre en conduite de balle (voir schéma). Le 2ème joueur part lorsque le 1er est revenu et a immobilisé le ballon dans le cerceau (un passage par joueur).

Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe  essaient de marquer le plus de buts au gardien adverse (sortir le ballon du cerceau, avancer jusqu'au plot et tirer).

Le jeu s'arrête lorsque tous les  sont passés.
Compter le nombre de buts inscrits et inverser



A la main ou au pied.

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	
	
	
	3
	2
	2
	2
Effectif	
	5
	5
	
	

ANIMATION

Veiller à:
Veiller à ce que les enfants partent une fois que le ballon a été immobilisé dans le cerceau.

Veiller à:

COMPÉTENCES

Etre capable de:

de passer le ballon à un partenaire situé sur le côté,
de conduire le ballon dans une direction choisie,

Réserve à l'éducateur

REMARQUES