

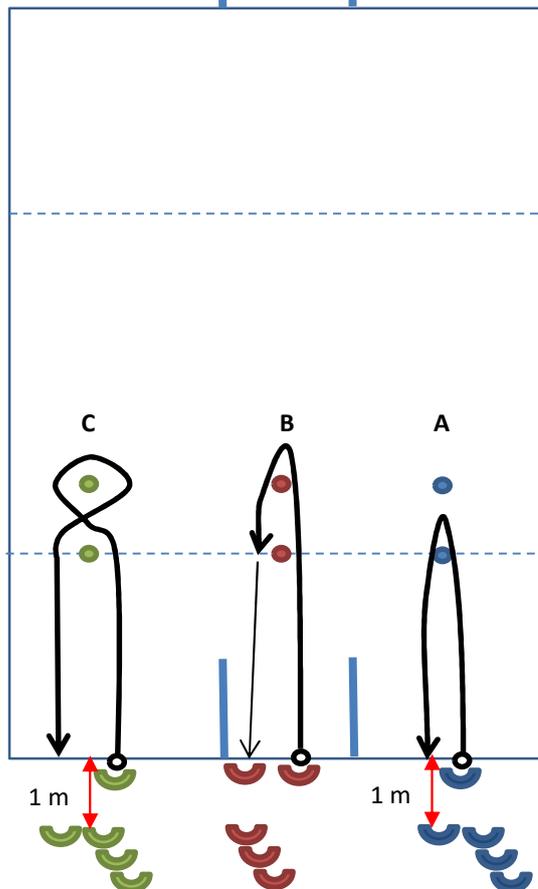
Défis Conduite ou Conduite + Passe

10
Minutes

Plateau 1
Plateau 2

10/10/2020 Utiliser l'organisation sous forme de Duels

28/11/2020 Utiliser l'organisation sous forme de Relais



- Passe
→ Conduite de balle
- - - - -> Course sans ballon

3 Variantes de défis sur le thème de la conduite :

A) Au signal de départ, donné par un éducateur, le 1er joueur de chaque équipe part en conduite de balle jusqu'à la 1ère coupelle. Puis, il la contourne en faisant un demi-tour et revient en conduite de balle pour arrêter le ballon de la semelle sur la ligne de départ. Le vainqueur étant celui qui arrête le ballon sur la ligne en 1er.

B) Au signal de départ, donné par un éducateur, le 1er joueur de chaque équipe part en conduite de balle jusqu'à la 2ème coupelle. Puis, il la contourne en faisant un demi-tour et revient en conduite au niveau de la 1ère coupelle d'où il réalise une passe à son partenaire suivant qui s'est placé sur la ligne de départ. Ce dernier doit contrôler le ballon. Le vainqueur étant celui qui contrôle en 1er.

C) Au signal de départ, donné par un éducateur, le 1er joueur de chaque équipe part en conduite de balle jusqu'à la 1ère coupelle puis, il effectue un "8" entre les 2 coupelles et il revient en conduite de balle pour arrêter le ballon de la semelle sur la ligne de départ. Le vainqueur étant celui qui arrête le ballon sur la ligne en 1er.

2 types d'organisation :

1) Sous la forme de Duels : 1 Joueur par équipe font le défi simultanément et on compte les points par équipe à chaque passage. Par exemple, s'il y a 4 équipes : le vainqueur du 1er passage remporte 4 pts pour son équipe, le 2ème remporte 3 pts et ainsi de suite. Il faut cumuler les points par équipe après chaque passage.

2) Sous la forme de relais :

* Pour A) et C), les partenaires suivants sont en attente à 1m de la ligne d'arrivée. Le joueur précédent, après avoir stoppé le ballon sur la ligne, vient taper dans la main de son partenaire pour lui passer le relais afin qu'il parte à son tour.

* Pour B), le partenaire suivant se trouve sur la ligne et le passage de relais se fait lors de la réception du ballon. Il contrôle le ballon reçu du joueur précédent et part en conduite de balle à son tour.

Dès que tous les joueurs sont passés une fois, l'équipe, dont le dernier joueur franchit l'arrivée en premier, gagne le défi. On compte les points par équipe suivant l'ordre d'arrivée (4 Pts, 3 Pts, 2 Pts et 1 Pt si 4 équipes sur le défi) et en cumulant les manches.

Variante : On peut jouer aussi sur le type de conduite à imposer ou non.