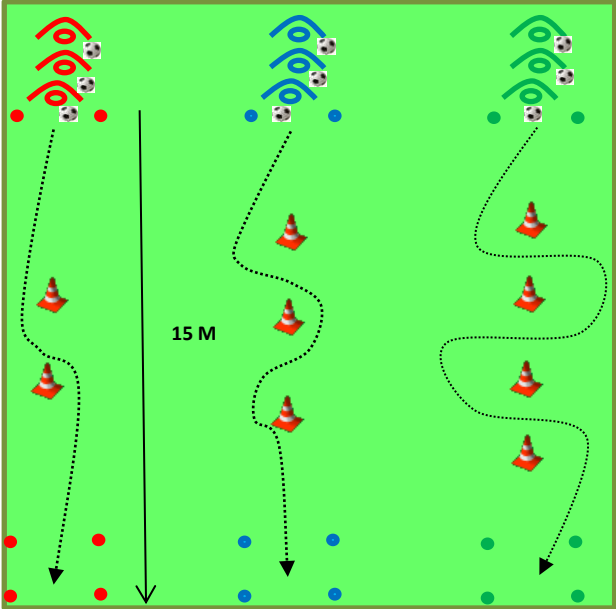


Habilité Motrice 1 (HM1) : Le slalom

ETRE CAPABLE DE : Conduire le ballon en évitant les obstacles

Matériel :
 9 plots - 6 coupelles rouges - 6 coupelles bleues -
 6 coupelles jaunes - 9 ballons - Chasubles par équipe

| ORGANISATION | BUTS POUR L'ELEVE | CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT | CRITERES DE REUSSITE |
|--|---|--|---|
|  <p>15 M</p> <p>1 2 3</p> | <p>L'élève doit slalomer le plus rapidement possible entre les plots pour immobiliser le ballon dans le carré. L'élève qui arrive le premier marque un point.</p> <p>1 Niv 1 - Difficulté simple</p> <p>2 Niv 2 - Difficulté moyenne</p> <p>3 Niv 3 - Difficulté forte</p> | <p>Au signal, le premier de chaque colonne pousse le ballon de la semelle et part en trottinant avec le ballon dans les pieds. Il contourne les plots en passant à l'extérieur (à droite ou à gauche) et vient stopper le ballon de la semelle dans le carré.</p> <div style="background-color: yellow; border: 2px solid orange; border-radius: 50%; padding: 20px; text-align: center;"> <p>Possibilité de proposer des ateliers identiques</p> <p>Possibilité de démultiplier les ateliers différenciés en fonction du niveau et du nombre des élèves</p> <p>Ne pas introduire trop rapidement la forme compétitive</p> </div> | <p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à terminer le slalom sans erreur.</p> |

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- Garder la maîtrise du ballon pendant l'intégralité du parcours en ne touchant pas les plots et en escamotant aucun obstacle
- Toucher le ballon des deux pieds pendant le parcours
- Décentrer son regard du ballon pour prendre en compte les obstacles à éviter et la zone à atteindre

EVOLUTIONS POSSIBLES :

- Proposer une forme de relais en revenant avec le ballon au pied pour taper dans la main de son partenaire
- Varier les surfaces de contact (uniquement pied droit, pied gauche, intérieur du pied en utilisant les 2 pieds, extérieur du pied en utilisant les 2 pieds, semelle...)

Habilité Motrice 2 (HM2) : Les portes

ETRE CAPABLE DE : Faire une passe à un partenaire

Matériel :
 6 plots - 6 coupelles blanches - 4 coupelles rouges -
 4 coupelles bleues - 6 ballons - Chasubles par équipe

| ORGANISATION | BUTS POUR L'ELEVE | CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT | CRITERES DE REUSSITE |
|--------------|--|--|---|
| | <p>L'élève marque un point lorsqu'il effectue une passe au pied pour franchir la porte matérialisée par des plots (entre 1 et 2 mètres).</p> <p>1 Niv 1 - Difficulté simple</p> <p>2 Niv 2 - Difficulté moyenne</p> <p>3 Niv 3 - Difficulté forte</p> | <p>L'élève pousse le ballon de la semelle pour mettre le ballon en mouvement et effectuer une passe entre les plots. Il donne le ballon à son partenaire situé en face de lui, puis se replace derrière sa colonne.</p> | <p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à donner le ballon à son partenaire en passant dans la porte.</p> |

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- Faire la passe de l'intérieur du pied pour être précis
- Orienter les épaules en direction de la cible
- Verrouiller la cheville pour gagner en puissance

EVOLUTIONS POSSIBLES :

- Proposer une forme de challenge avec l'équipe qui réussit le plus de passes consécutives dans les portes sans perdre le ballon
- Agrandir ou diminuer la distance entre les 2 cônes
- Faire une passe du pied droit, du pied gauche

Habilité Motrice 3 (HM3) : Les tirs "tout azimut"

ETRE CAPABLE DE : Conduire son ballon et tirer pour marquer un but

Matériel :
 6 cônes - 6 jalons - 6 coupelles rouges - 6 coupelles bleues - 6 coupelles blanches - 10 ballons - Chasubles par équipe

| ORGANISATION | BUTS POUR L'ELEVE | CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT | CRITERES DE REUSSITE |
|--------------|--|---|---|
| | <p>L'élève inscrit un point lorsqu'il marque un but.</p> <p>1 Niv 1 - Difficulté simple</p> <p>2 Niv 2 - Difficulté moyenne</p> <p>3 Niv 3 - Difficulté forte</p> | <p>L'élève conduit le ballon jusqu'au carré et déclenche le tir dans cette zone.</p> <p>Une fois le tir effectué, l'élève récupère son ballon et vient se replacer derrière sa colonne en passant à côté de l'atelier.</p> <p>Les gardiens de but changent régulièrement.</p> | <p>L'élève réussit 1 fois sur 2 à marquer un but.</p> |

Possibilité de démultiplier les ateliers en fonction du niveau et du nombre des élèves

COMPORTEMENTS ATTENDUS AU MOMENT DU TIR :

- Placer le pied d'appui à côté du ballon
- S'équilibrer avec les bras
- Regarder le but et la position du gardien de but
- Utiliser la bonne surface de contact pour être efficace (soit intérieur du pied, soit cou du pied, soit pointe)

ADAPTATIONS POSSIBLES :

- Proposer une forme de relais où le départ du partenaire s'effectue une fois le tir réalisé
- Agrandir ou diminuer la distance de tir, la taille des buts - Présence ou non d'un(e) gardien(ne) de but
- Tirer pied droit et pied gauche

Habilité Motrice 4 (HM4) : Le bétet

ETRE CAPABLE DE : conduire la balle et tirer pour tenter de marquer un but avec une contrainte temporelle

Matériel :
6 cônes - 4 jalons - 1 coupelle jaune -

| ORGANISATION | BUTS POUR L'ELEVE | CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT | CRITERES DE REUSSITE |
|--------------|--|---|--|
| | <p>Marquer un but avant l'autre Le but marqué en premier vaut 2 points et le but inscrit en second vaut 1 point.</p> | <p>L'enseignant constitue 2 équipes* et affecte un numéro à chaque élève en les plaçant par ordre chronologique. L'enseignant appelle un numéro. Les deux élèves contournent le plot pour aller chercher le ballon sur la coupelle de sa couleur. Ils conduisent la balle et tirent avant la ligne. Ils récupèrent ensuite leur ballon pour le replacer sur la coupelle.</p> <p>* 6 élèves maximum par équipe dont un gardien de but.</p> | <p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à marquer dans le but.</p> |

COMPORTEMENTS ATTENDUS AU MOMENT DU TIR :

- Placer le pied d'appui à côté du ballon
- S'équilibrer avec les bras
- Regarder le but et la position du gardien de but
- Utiliser la bonne surface de contact pour être efficace (soit intérieur du pied, soit cou du pied, soit pointe)

ADAPTATIONS POSSIBLES :

- Varier la distance de tir (entre 6 et 10 mètres)
- Modifier l'emplacement de la coupelle pour augmenter la durée de la conduite de balle (pour l'une ou les deux équipes)
- Possibilité d'appeler deux numéros en même temps

Habilité Motrice 5 (HM5) : L'épervier (sans élimination)

ETRE CAPABLE DE : Conduire le ballon en évitant l'épervier.

Matériel :
 2 plots - 10 coupelles bleues - 10 coupelles rouges
 4 à 5 ballons - Chasubles par équipe

| ORGANISATION | BUTS POUR L'ELEVE | CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT | CRITERES DE REUSSITE |
|--------------|--|--|--|
| | <p>Pour les élèves avec ballon: Atteindre la zone refuge de l'autre côté du terrain en conduisant le ballon au pied = 1 point</p> <p>Pour les éperviers : Intercepter le ballon au pied et le bloquer avec la semelle = 2 points</p> | <p>Les rouges déclenchent le départ du jeu en disant "Eperviers sortez". Les élèves doivent rester dans les limites du terrain et tant que le ballon y reste, le jeu continue. Les éperviers jaunes ne peuvent intervenir que dans leur zone. Les bleus déclenchent à leur tour le départ du jeu avec les deux autres jaunes qui deviennent épervier. Pendant ce temps, les rouges se replacent dans la zone bleue.</p> <p>3 équipes de 4 élèves maximum.</p> | <p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à atteindre la zone.</p> |

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- Garder la maîtrise du ballon en touchant souvent le ballon
- Orienter le ballon dans un espace libre, loin des éperviers
- Décentrer son regard du ballon pour prendre en compte les éperviers et la zone à atteindre
- Mettre de la vitesse dans la conduite de balle pour empêcher les éperviers d'intervenir

ADAPTATIONS POSSIBLES :

- Jouer sur le nombre, le mode de déplacements des éperviers
- Varier la taille de la zone refuge (en profondeur et/ ou en largeur)
- Quand l'épervier récupère le ballon, il doit le transmettre à un de ses partenaires sur le côté
- Ajouter une dizaine de portes dans le jeu et demander aux élèves de passer par une porte avant d'atteindre la zone refuge