

Matériel :
 2x4 cônes - deux réserves de 4
 2 ballons - Chasubles par équipe

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	DISPOSITIF/CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
<p>Diagram showing three parallel football fields, each 8m wide and 12m long. The fields are numbered 1, 2, and 3. Field 1 is 3 vs 0, Field 2 is 3 vs 1, and Field 3 is 3 vs 2. Arrows indicate the direction of play from left to right. Various cones and ball icons are placed around the fields to indicate starting positions and boundaries.</p>	<p>Etape 1 (3 contre 0) : l'équipe doit passer tous les ballons à son capitaine. Tous les joueurs doivent toucher le ballon.</p> <p>Etape 2 (3 contre 1) : pour les attaquants, passer les ballons à son capitaine sans que le défenseur ne les récupère. Le défenseur : ne doit pas sortir de sa zone et doit récupérer les ballons.</p> <p>Etape 3 (3 contre 2) : Entrée d'un 2ème défenseur Franchir les zones sans se faire intercepter le ballon.</p>	<p>Trois terrains en parallèle sont organisés.</p> <p>3 niveaux d'habiletés en fonction du niveau des joueurs.</p>	<p>Les attaquants réussissent à passer le ballon à leur capitaine sans qu'il ne sorte des limites.</p> <p>Au bout de 3 minutes de jeu on</p>

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Pour le porteur de balle :

- Garder la maîtrise du ballon, lever la tête et prendre la bonne décision en fonction du placement et du déplacement de ses partenaires

Pour les partenaires du porteur de balle :

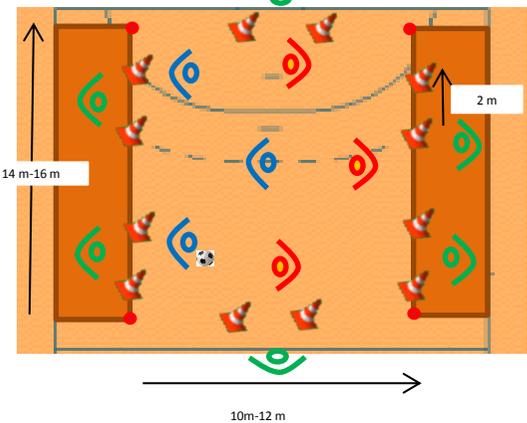
- Se démarquer pour être utile à son équipe (occuper le terrain en largeur et en profondeur), être en mouvement pour se situer à distance de passe (pour recevoir le ballon).

ADAPTATIONS POSSIBLES :

Intention Collective : 3 contre 3 avec multibuts sur les 4 côtés sans gardien

ETRE CAPABLE DE : agir dans une équipe à effectif réduit pour tenter de gagner la partie en respectant les règles.

Matériel pour un terrain :
 12 plots - 4 coupelles rouges - 1 ballon - 1 sifflet - 1 sablier - chasubles

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	DISPOSITIF/CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>Marquer des buts. Défendre son camp.</p>	<p>Sur deux terrains en parallèle : 8 équipes de 3 élèves sont constituées. 4 équipes jouent simultanément et les autres 4 équipes sont chargées de ramasser les ballons.</p>	<p>Marquer plus de but(s) que l'adversaire</p>

Un but est valable si le ballon passe derrière la ligne de but entre les 2 plots, à hauteur maximale des plots.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- Savoir contrôler, conduire, passer et tirer au but
- Se placer et se déplacer pour empêcher la progression de l'adversaire vers ses buts
- Se placer et se déplacer pour favoriser la progression de son équipe vers les buts adverses

VARIABLES/VARIANTES :

- Un joueur est placé derrière chaque cible. S'il réceptionne le ballon passé par sa porte la marque vaut double.