

Jeux des portes

Compétence :

- S'organiser tactiquement pour gagner un duel en identifiant les situations favorables de marque.

But : Marquer le plus de points possibles.

Situation de base + évolutions : 1 équipe attaquants + 1 équipe gardiens puis on inverse

Consigne :

Un par un vous allez devoir partir avec le ballon, passer par une des portes de couleurs pour aller marquer. Si vous passez par la porte bleue, le gardien devra aller toucher le plot bleu qui est dans sa zone. Et ainsi de suite.

Comptage des points :

2 points pour **le meneur** s'il marque sans que le suiveur ne touche la balle.

1 point pour **le meneur et le suiveur** si ce dernier touche la balle mais qu'il n'empêche pas le but.

2 points pour **le gardien** s'il n'y a pas de but marqué.



Variable :

Le nombre de portes.

La distance entre les plots-gardien et le gardien.

Le fait de devoir passer par toutes les portes ou non.

La présence de dribble ou non.

Organisation :

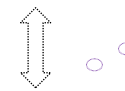
Dans la largeur du terrain.

1 groupe d'élèves (nombre variable en fonction de l'organisation de la séance)

1 gardien.

Matériel :

1 ballon par élève, un but, 11 plots/cônes minimum.



Variable
d'ajustement

