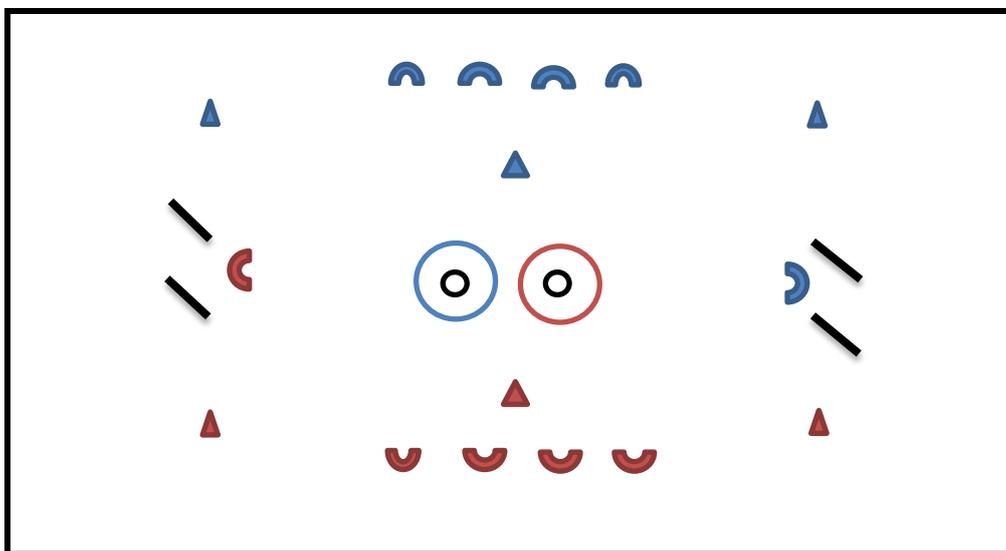


ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m
Matériel:	6 coupelles, 4 jalons, 2 ballons, 2 cerceaux

Effectif:	5 contre 5
Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes
à l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller chercher le ballon dans le cerceau de sa couleur et marquer le plus vite possible dans le but garder par le gardien adverse

Buts
Marquer Marquer le premier = 2 points Marquer = 1 point

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif
Si une équipe a un joueur de moins, un joueur aura 2 numéros.
Animation
Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser

Variantes
- Faire le tour d'un obstacle avant d'aller marquer. - Appeler 2 numéros. Les 2 joueurs appelés doivent se faire une passe minimum avant de marquer.
Veiller à...
Bien compter les points. Ce que tous les joueurs soient appelés le même nombre de fois.