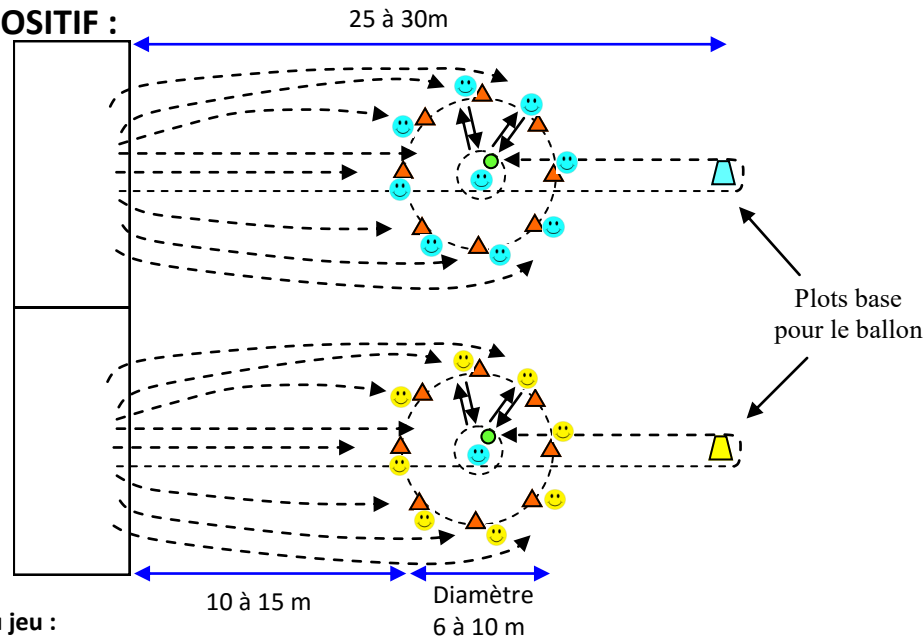


DISPOSITIF :



But du jeu :
Effectuer un relais de passes et ramener le ballon sur sa base le plus rapidement possible.

Organisation du groupe :
2 ou 3 équipes de 7 à 9 joueurs. (jeux en parallèle)

Matériel :
- 1 ballon par équipe.
- 1 plot pour chaque joueur (moins 1) disposé sur le cercle (base).
- 1 plot base pour le ballon

CONSIGNES :

Tous les joueurs d'une équipe, vont successivement jouer le rôle de passeur (une partie comporte x manches, correspondant au nombre de passeurs possibles).

Tous les joueurs sont dans leur camp respectif et au signal :

- Le passeur part chercher le ballon situé sur son plot-base puis vient se positionner au centre du cercle;
- Dès que le passeur s'empare du ballon, ses partenaires partent se positionner le plus vite possible sur une base du cercle;
- Dès qu'un joueur est en place, le passeur commence le relais de passes : le receveur lui renvoie puis s'assoie. Il passe au second et ainsi de suite...
- Quand le dernier joueur a retourné la ballon au passeur, celui-ci repart déposer le ballon sur son plot-base et rejoint son camp. Ses partenaires font de même.

L'équipe complète ayant rejoint son camp la première, marque 1 point.
Lorsque que tous les joueurs ont été passeurs, l'équipe gagnante est celle ayant marqué le plus de points.

REGULATION

Pour faciliter

- Absence de concurrence : le but est de réaliser l'exercice en ayant le moins de pertes de balle possibles.
- Augmenter la taille du ballon.
- Réduire le diamètre du cercle.
- Réduire l'effectif par équipe (par conséquent, plus d'équipes et donc, de dispositifs).
- Plot base du ballon entre la ligne de départ et le cercle d'échanges.

Pour complexifier

- Réduire la taille du ballon.
- Augmenter le diamètre du cercle.
- Passes à rebond.
- **Le déplacement aller-retour du passeur avec le ballon se réalise en dribblant.**
- Ordre aléatoire des passeurs (attribution d'un numéro : cf jeu du béret traditionnel). "Malus" d'un point si faux départ, ce qui n'empêche pas le bon numéro de réaliser son parcours ce qui pourrait en cas de victoire annuler le malus.
- Dotation de 10 points en début de partie.
=> + 5 points par manche remportée
=> - 1 point par ballon échappé.

CE QUI EST A APPRENDRE

- Réagir vite.
- Lancer et attraper.
- Prendre des repères (sur les bases disponibles, les actions des partenaires)
- **Se déplacer en dribblant**

CRITERES DE REUSSITE

- **Individuellement (passeur):**
Réussir au moins 4 passes sur 8 sur la manche (la moitié du possible)
Réussir à me déplacer sur l'aller ou le retour en dribblant.
- **Collectivement :**
Sur une partie, remporter au moins 3 manches sur 8 possibles.
Remporter au moins une partie sur 3 jouées.