

JEU DU TAUREAU (FOOT & HAND)



BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain Homeball
- 12 coupelles de délimitations ou marquage au sol
- 1 chronomètre
- 1 à 2 ballons

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif par terrain.
- Auto encadrement possible

DIFFICULTÉ

- 2 taureaux : Simple
- 3 & 4 taureaux : Moyen

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Joueur d'angle : **Réactivité, feinte, rapidité, précision**
- Joueur taureau : **Pressing, anticipation**

NOMBRE DE JOUEURS

- Joueurs d'angles : 4
- Joueur taureau : 2 à 4

8J
MAX

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

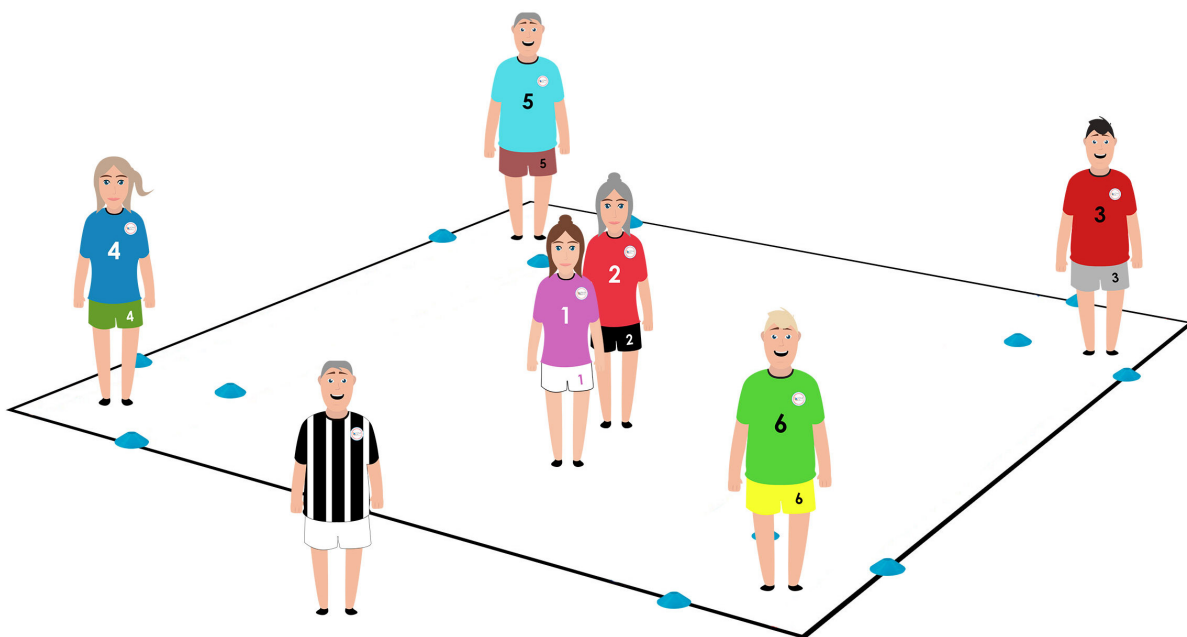
1

L'animateur fait entrer les joueurs sur le terrain (8 joueurs maximum)

2

L'animateur :

- Positionne les coupelles de délimitation au sol
- Détermine le nombre de ballons pour le jeu (soit 1 ou 2 ballons)



DÉROULEMENT DU JEU : JEU DU TAUREAU

1 L'ANIMATEUR RÉPARTIT LES JOUEURS :

Les 4 joueurs d'angles : dans les zones aux coins du terrain
Les taureaux : Au centre du terrain

2 L'ANIMATEUR DÉTERMINE LE NOMBRE DE BALLONS POUR L'ATELIER (1 OU 2)

3 L'ANIMATEUR CHOISIT LE MODE DE JEU

- Soit aux pieds
- Soit à la main

4 LES RÈGLES

Les joueurs d'angles doivent se faire des passes sans que le ballon ne soit attrapé par un joueur taureau.

Lorsqu'un joueur taureau récupère le ballon, il prend soit la place du joueur d'angle qui n'a pas réussi sa passe ou la place de celui qui a mal réceptionné la passe.

Contraintes OBLIGATOIRES :

Les joueurs d'angles ne peuvent pas conserver la balle plus de 5 secondes. Ils ne peuvent également pas sortir de leur zone.

Contraintes FACULTATIVES :

- Obligation de jouer de sa **mauvaise main / mauvais pied**
- Interdiction de passer la balle au joueur qui vient de nous faire une passe
- Obligation de **passer la balle avec un rebond** (jeu à la main)
- A la main, obligation de **passer en tir direct** (sans rebond)

CONSIGNES POUR L'ANIMATEUR ARBITRE



- Déterminer le nombre de ballons et de taureaux en fonction du niveau des joueurs
- Vérifier que les joueurs d'angles ne sortent pas de leur zone
- Pour ajuster la difficulté l'arbitre peut choisir d'ajouter des contraintes facultatives à l'exercice.