

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 1 cerceau ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 1 ballon

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple

PUBLIC

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

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité

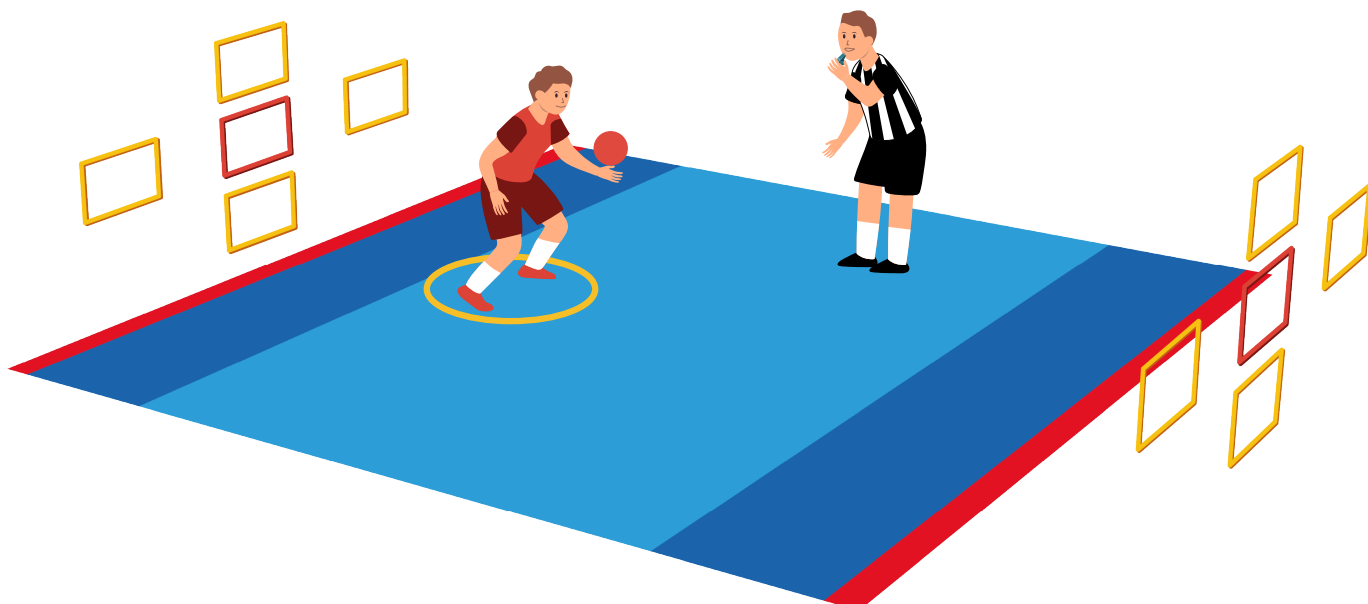
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1

- Positionne 1 cerceau (en bleu sur le schéma) ou 1 ligne de marquage au sol qui déterminera l'endroit d'où seront exécutés les tirs.
- Dépose 1 ballon (en rouge sur le schéma) dans le cerceau ou derrière la ligne de marquage.

2

L'animateur et un joueur entrent dans le terrain, les autres restent à l'extérieur du terrain.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - L'ANIMATEUR CHOISIT LE MODE DE TIR

AUX PIEDS

À LA MAIN
TIR À REBOND

À LA MAIN
TIR DIRECT

Pour rendre les parties amusantes, l'animateur peut demander que le tir soit réalisé avec la « mauvaise » main ou le « mauvais » pied.

2 - LES RÈGLES

L'animateur demande au joueur de prendre le ballon et de se positionner dans le cerceau pour tirer.

L'animateur annonce le départ, **le joueur doit marquer en 1 minute le plus de points possible.**

« Après avoir tiré, le joueur doit aller récupérer le ballon le plus rapidement possible et revenir dans le cerceau pour tirer de nouveau. »

L'animateur compte les points (les cibles jaunes rapportent : celle du bas 1 pt, du côtés 2 pts et du haut 4 pts).

Attention, si le ballon est envoyé dans la cible rouge, le score revient à 0.

Variantes possibles :

- 30 secondes de tirs main direct + 30 secondes de tirs main à rebond
- 30 secondes de tirs main (direct ou rebond) + 30 secondes de tirs au pied
- 20 secondes de tirs main direct + 20 secondes de tirs main à rebond + 20 secondes de tirs au pied

L'animateur annonce le lancement du challenge et le changement de mode de tir par un coup de sifflet.



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer la distance du tir en fonction du niveau et des capacités de votre groupe
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Statistique : l'animateur peut noter le nombre de tirs réalisés : tirs échoués + tirs marqués

FICHE DE SCORE HOME BALL MAX 1

CHOIX DU MODE DE TIR

TIR AU PIED

TIR À LA MAIN

TIR À REBOND (bonne main)

TIR DU MAUVAIS PIED

TIR MAUVAISE MAIN

TIR À REBOND (mauvaise main)

TABLEAU DES SCORES

N°	NOM DU JOUEUR	SCORE TOTAL
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

CLASSEMENT

1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}