

JEU DES NUMÉROS EN ÉQUIPES

FOOT & HAND

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 2 cerceaux ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 2 ballons

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
- Cohésion d'équipe (encouragement...)
- Réactivité

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

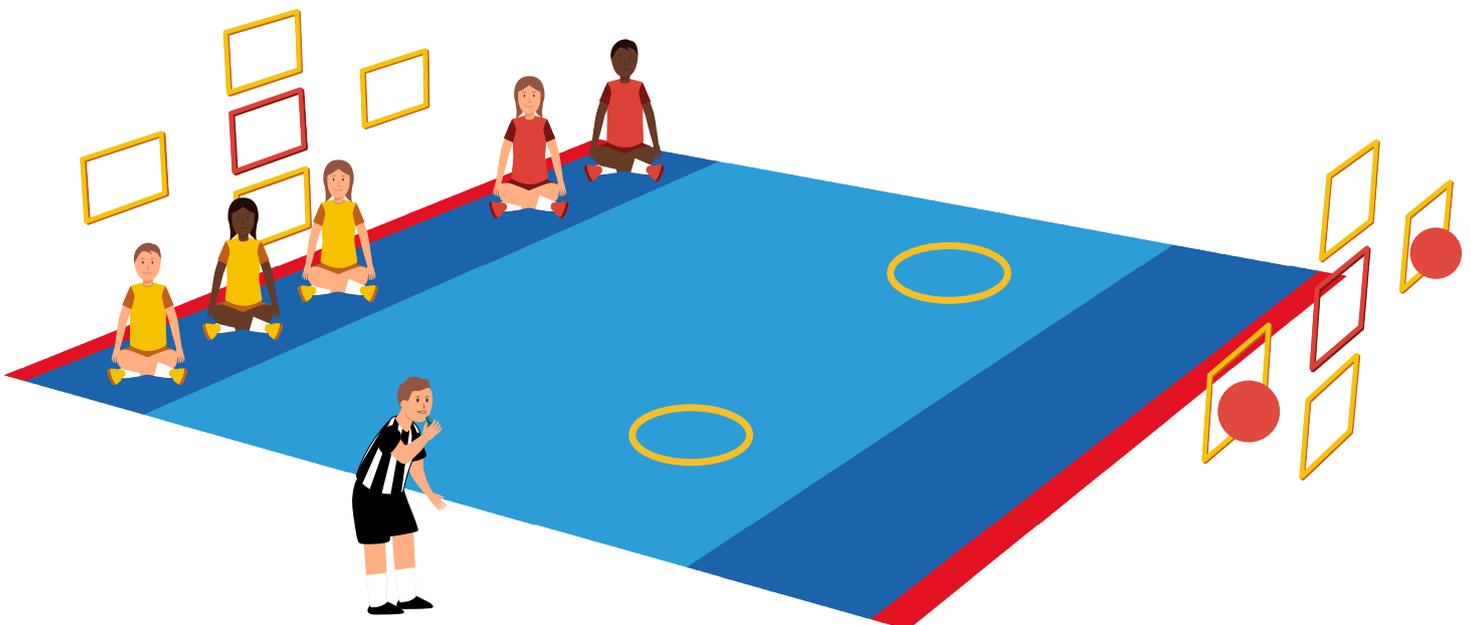
1

L'animateur et les deux équipes composées de 2 à 5 joueurs entrent sur le terrain.

2

L'animateur :

- Positionne 2 cerceaux (en bleu sur le schéma) ou 2 lignes de marquage au sol à égale distance et face aux cibles jaunes de valeur 2 points.
- Dépose les 2 ballons (en rouge sur le schéma) : 1 pour chaque cible jaune de valeur 2 points.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - LES JOUEURS DE CHAQUE ÉQUIPE CHOISISSENT UN NUMÉRO EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

Equipe bleue : Joueur 1, joueur 2, joueur 3...

Equipe rouge : Joueur 1, joueur 2, joueur 3...

L'animateur peut demander à chaque joueur de choisir 2 numéros (dans notre cas pratique, les joueurs de chaque équipe se répartissent 2 numéros allant de 1 à 6).

2 - LES JOUEURS DOIVENT S'ASSEOIR SUR LE SOL, LE DOS CONTRE LE FILET SITUÉ FACE À LEUR CIBLE JAUNE 2 PTS

3 - 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.

4 - LES RÈGLES

L'animateur appelle 1 numéro (au hasard), les joueurs appelés vont chercher le plus rapidement possible le ballon situé dans la cible jaune eface à eux, et vont se positionner dans le cerceau ou derrière la ligne de marquage au sol pour tirer dans cette même cible le plus rapidement possible.

A chaque échec, les tireurs doivent recommencer, le joueur qui marque en premier donne 2 points à son équipe. Il reste alors seulement 3 tentatives à l'adversaire pour réussir son tir et remporter 1 point. S'il échoue, l'équipe ne marque aucun point.

L'animateur appelle d'autres numéros et note les scores.

Nombre de de parties possibles : préconisation de 3 appels par numéro



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
- Noter les numéros appelés et score à chaque passage de numéro

