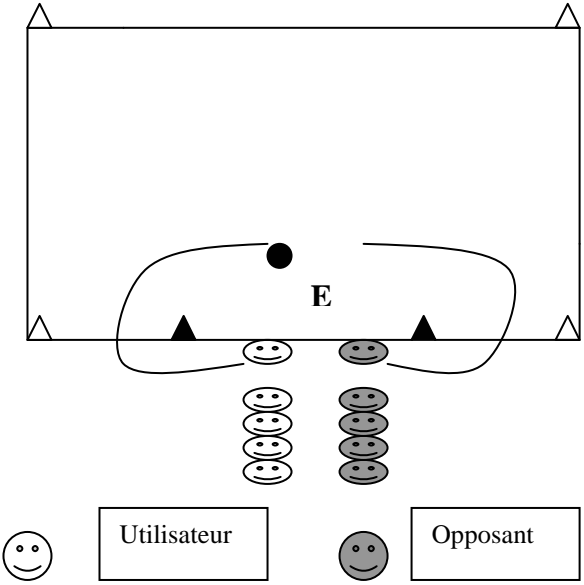


## FICHE 6

<p><b>Objectif dominant :</b> Situation référence du niveau 1</p>	<p><b>Objectif spécifique :</b> Contact, avancer, marquer</p>
<p><b>Logistique nécessaire :</b> plots</p>	<p><b>Nom :</b> Le 1 contre 1</p>
<p><b>Placement de départ :</b> terrain 5x10m</p> 	<p><b>Consignes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>utilisateurs:</b> Faire le tour du plot Recevoir le ballon de l'éducateur</li> <li>• <b>opposants :</b> Faire le tour du plot Respect des droits et devoirs du joueur</li> </ul> <p><b>Lancement de jeu :</b> Les enfants sont placés en colonne sur le côté. « PRET-JEU » : les premiers de chaque ligne font le tour de leur plot respectif. L'éducateur passe le ballon à l'utilisateur de différentes manières pour favoriser l'attaquant ou l'opposant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à terre ou en l'air pour mettre en difficulté l'utilisateur</li> <li>- main- main pour le faciliter</li> </ul> <p><b>Comportements attendus par l'éducateur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>utilisateurs :</b> avance pour marquer</li> <li>• <b>opposants :</b> bloquer son adversaire le faire tomber et engager tout son corps dans la lutte</li> </ul>
<p><b>But du jeu :</b> Marquer et empêcher de marquer.</p>	
<p><b>Animation de l'éducateur :</b> Rien de particulier pour cette situation, mais il est très important de valoriser les réussites en attaque ou en défense. Il faut inciter les enfants à avancer pour marquer ou empêcher de marquer grâce au lancement de jeu. Cette situation est la meilleure pour évaluer si les problèmes affectifs liés aux contacts sont résolus.</p>	
<p><b>Variantes :</b> la distance entre les plots pour favoriser l'avancée d'un des 2 joueurs. Faire évoluer la situation en 1+1 contre 1 (le +1 est un deuxième utilisateur) puis en 1+1 contre 1+1 pour atteindre le début de la coopération.</p>	