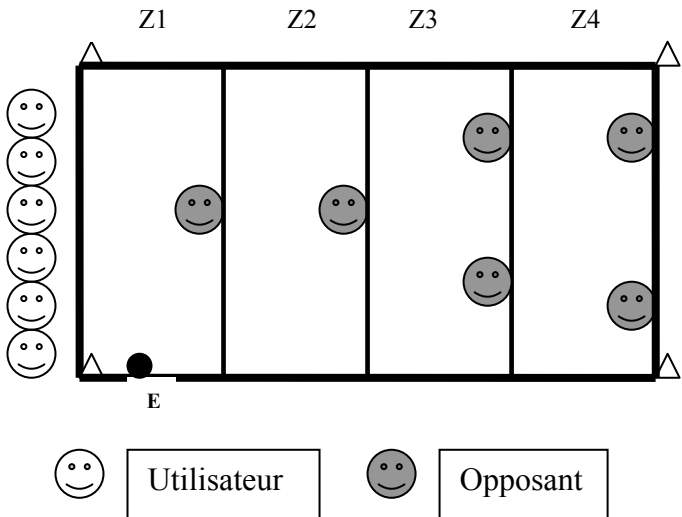


FICHE 12

<p>Objectif dominant : Avancer pour marquer</p>	<p>Objectif spécifique : coopérer pour marquer</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>Nom : L'entonnoir</p>
<p>Placement de départ : terrain 10x20m, à 6 contre 6. Couloir de 5m de long.</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: Rester dans le terrain Respect des règles fondamentales Si je franchis la 1^{ère} zone, j'ai 1 point. Si je franchis la 2^{ème} zone, j'ai 2 points. Si je franchis la 3^{ème} zone, j'ai 3 points. Si je marque l'essai, j'ai 5 points. • opposants : Je n'avance que lorsque les utilisateurs rentrent dans ma zone <p>Lancement de jeu : Tous les utilisateurs sont derrière la ligne de départ. Au signal « jeu » l'éducateur donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : toujours profiter du surnombre pour continuer d'avancer, passer à un partenaire démarqué. • opposants : bloquer le porteur avant qu'il ne fasse sa passe.
<p>But du jeu : Marquer l'essai. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages.</p>	
<p>Critères de réussite : marquer l'essai sans être bloqué ou même touché par un opposant.</p>	
<p>Variantes : le nombre de joueurs par zone. La possibilité d'intervenir sur plusieurs zones pour les opposants. L'espace plus ou moins étroit en fonction des zones pour privilégier le jeu de passes ou le contact.</p>	